creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

미술박사 학위논문

비선형적 표현에 의한 화면의 맥동성에 관한 연구

2012년 8월

서울대학교 대학원

미술학과 서양화 · 판화 전공

이 영 훈

비선형적 표현에 의한
화면의 맥동성에 관한 연구

지도교수 윤 동 천

이 논문을 미술박사 학위논문으로 제출함
2012년 7월

서울대학교 대학원
미술학과 서양화·판화 전공
이 영 훈

이영훈의 박사 학위논문을 인준함
2012년 7월

위 원 장 심 철 웅 (인)

부위원장 김 춘 수 (인)

위 원 윤 동 천 (인)

위 원 김 정 락 (인)

위 원 강 태 성 (인)

국문초록

물질적 관점에서 캔버스의 화면은 표면에 불과하다. 따라서 화면에 공간적 이미지가 그려지더라도 화면은 그 상태를 벗어나지 않는다. 모더니즘은 캔버스가 물질적 토대에서 평면이라는 것에 관점을 두고 그러한 물질성에 부합하는 평면적 상태를 유지하도록 표현해야 한다고 주장하였다. 하지만 캔버스는 평면성만 갖고 있는 것이 아니다. 아무것도 칠해지지 않은 빈 캔버스를 바라보면 측정할 수 없는 공간성이 있는 것처럼 감지된다. 이것은 구름 한 점 없는 하늘을 바라보았을 때와 비슷하다. 빈 하늘과 캔버스의 화면이 다른 점은 허공은 신체의 운동에 의해 그 공간성을 확인할 수 있는 것이라면 캔버스의 화면은 계량적이거나 촉각적 방법으로 검증할 수 없다는 것이다. 그렇다면 캔버스의 화면은 물질성 이외에 다른 양태의 공간성을 갖는 것으로 추정된다. 오로지 시각적인 측면에서만 캔버스의 그 공간성은 성립한다. 이것은 재현적 공간성과는 다르다. 왜냐하면 르네상스 회화에서 보여지는 것 같은 재현적 공간성은 화면에 그려진 공간과 비교할 수 있는 외부의 공간이 있는데 반해 화면에 내재된 공간성은 자체적으로 성립하기 때문이다. 이러한 공간의 모습을 가상적 공간이라고 부를 수 있다.

화면의 가상적 공간은 오래 전부터 화가가 캔버스에 그림을 그리면서 빈번히 만나는 것이었다. 그럼에도 불구하고 화가들은 재현적인 표현을 위한 것이든 주제적 표현을 위한 것이든 자신들의 표현의도를 확고히 하기 위해서 상수적으로 존재하는 화면의 독립적 가상공간성을 억제하거나 화면에서 배제하고자 하였다. 그러나 본래적으로 갖고 있는 속성은 외면한다고 없어지는 것이 아니다. 그림은 평면적 이미지의 조합일 수도 있

지만 표현에 의해 가상적 공간성을 은연중 드러낸다. 따라서 표현은 물질적 평면과 가상적 공간을 아우르면서 이루어져야 한다. 그것을 확장적으로 발전시키기 위해 본 연구자는 경험에서 비롯된 자료들과 미술사, 철학, 조형심리학, 양자물리학 등을 위시하는 다양한 문헌적 자료들을 검토하고 분석하였다. 그것을 통해 화면의 이중적 공간은 불연속한 상태에 있으며 서로가 엇갈리면서 움직인다는 것이 드러났다. 뿐만 아니라 본 연구자는 비선형적인 표현에 의해 화면이 그 모습과 연계되어 능동적으로 움직이는 것처럼 조성될 수 있음을 인지하였다. 그리고 실제적 작업을 통해 그것을 현시화하기 위하여 네 가지 방향이 설정되었다.

첫 번째는 모순적 공간관계에 의한 표현이다. 이 작업들에서 선형적 공간의 위치관계를 전복되어 모순적 공간관계가 조성됨으로써 인식론적인 측면에서 뫼비우스 띠와 같이 꼬이는 공간이 화면에 만들어져 역동적 맥동성이 파생되었다.

두 번째에서는 선적인 경계를 이용하였다. 이런 유형의 작업들에서 면과 면은 강한 대비적 상태로 조성되어 화면의 물질적 평면과 가상적 공간은 그 경계선 이쪽저쪽에서 엇갈린다. 그것은 교차적 운동의 양상을 만들어 화면 전체는 파동적으로 출렁인다.

세 번째에서는 여백을 표현적 요소로 사용하였다. 본 연구자는 물질적 평면성과 가상적 공간성을 동시에 갖고 있는 여백을 다양한 양상에서 가시적 형태들과 결합시킴으로써 시간적 부등성을 화면에서 유발시켰다. 이를 통해 화면에서 형태와 여백이 연계되어 움직이는 맥동성이 표출된다.

네 번째에서는 색채를 갈등적으로 결합시켰다. 본 연구자는 각각의 색채들의 생리적 공간성과 형태들의 위치적 공간성을 불일치하게 만나도록 표현함으로써 화면에서 다층적 공간이 파생되도록 하였다. 이것을 통

해 화면의 요동적 맥동성은 화면공간을 넘어 감상자의 공간에서도 펼쳐진다.

이 논문에서 본 연구자는 화면에 혼재하고 있는 물질적 평면과 가상적 공간이 조형요소들을 비선형적으로 결합시키는 표현을 통해 파생되는 다층적 움직임들과 어우러져 다양한 맥동적 양상으로 전개될 수 있음을 드러내고자 하였다.

주요어 : 가상적 공간, 맥동성, 비선형적 표현
학 번 : 2008-30353

목차

국문초록 ····· i
도판목차 ····· vi

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 목적 ····· 1
2. 연구의 내용 및 방법 ····· 5

Ⅱ. 화면의 속성 ····· 8
1. 이중적 공간성 ····· 8
2. 불연속적 공간성 ····· 12
3. 비선형적 표현구조와 맥동성의 관계 ····· 24

Ⅲ. 모순적 구조에 의한 역동(逆動) ····· 30
1. 모순적 구조와 공간적 움직임의 관계 ····· 30
2. 전치(轉置)적 역동 ····· 33

Ⅳ. 선과 경계대비에 의한 파동(波動) ····· 53
1. 선과 경계의 조형적 특성 ····· 53
2. 분산(分散)적 파동 ····· 66

Ⅴ. 여백을 활용한 연동(聯動) ····· 98
1. 여백의 속성 ····· 98
2. 틈입(闖入)적 연동 ····· 109

Ⅵ. 색의 생리적 공간성을 이용한 요동(搖動) ····· 134
1. 색의 공간적 속성과 운동성 ····· 134
2. 맥동(脈動)적 요동 ····· 152

Ⅶ. 결론 ····· 194

참고문헌 ····· 199
Abstract ····· 211

도판 목차

1. 참고도판

도판 1. 쥴리 머레투(Julie Mehretu) ····· 10
<원형경기장(Stadia Ⅱ), Ink and Acrylic on canvas, 2004
도판 2. 칼라비-야우 공간(Calabi-Yau Space) ····· 33
도판 3. 죠셉 앨버스(Josef Albers) ····· 33
<구조 배치>, 43.2 x 55.9cm, pen and ink on graph paper, 1956
도판 4. 리만곡면(Riemann Surfaces) ····· 37
도판 5. 에셔(M. C. Escher) ····· 49
<볼록과 오목>, 27.5 x 33.5cm, Lithograph, 1955
도판 6. 뫼비우스 띠(Möbius strip) ····· 52
도판 7. 프랭크 스텔라(Frank Stella) ····· 55
<톰린슨 공원(Tomlinson Court Park)>,
18.03 x 23.29cm, Enamel on Canvas, 1959
도판 8. 리만공간(Riemann space) ····· 59
도판 9. 만곡한 공간(Lobachevski Space) ····· 59
도판 10. 애니쉬 카푸어(Anish Kapoor) ····· 60
<구름 문(The Cloud Gate)>, 2007
도판 11. 복소평면(Complex Plane.) ····· 63
도판 12. 데이비드 살레(David Salle) ····· 64
<음주 운전사(The Drunken Chauffeur)>
115.04 x 104.14cm. Silkscreen on paper, 1983

도판 13. 브라이스 마든(Brice Marden) ····· 65
<덩굴(Vine)>, 240 x 255cm, oil on linen, 1992-93
도판 14. 브리짓드 라일리(Bridget Riley) ····· 66
<낙하(Fall)>, 40.97 x 140.34cm, Emulsion on Hardboard, 1963
도판 15. 존재와 부재의 관계 ····· 68
도판 16. 조르지 브라크(Georges Braque) ····· 69
<레스타크의 집들(Houses at L'Estaque)>
73 x 60 cm, Oil on canvas, 1908
도판 17. 바넷 뉴만(Barnett Newman), <Vir Heroicus Sublimis> ····· 73
242.2 x 541.7cm, oil on canvas, 1950-51
도판 18. 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky) ····· 81
<구성 6(Composition VI)>, 195 x 300cm, Oil on canvas, 1913
도판 19. 죠셉 앨버스(Josef Albers) ····· 83
<수족관(Aquarium)>, 25.4 x 35.24cm, Woodcut, 1934.
도판 20. 클라인 병(Klein Bottle) ····· 91
도판 21. 폴 세잔느(Paul Cézanne) ····· 100
<대수욕도(The Bathers)>, 208 x 249 cm oil on canvas, 1906
도판 22. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp) ····· 101
<대형유리(The Large Glass)>, 277.5 x 175.9cm, 1915-23
도판 23. 카지미르 말레비치(Kazimir Marevich) ····· 102
<흰색 위의 흰색(White on White)>, 79.4 x 79.4 cm, 1918
도판 24. 빛의 스펙트럼 ····· 135
도판 25. 빛의 파장-횡파 ····· 136
도판 26. C.I.E. 색도도 ····· 140
도판 27. 앙리 마티스(Henri Mitisse) ····· 148
<붉은 화실(Atelier rouge)>, 162 x 130 cm, oil on canvas, 1911

도판 28. 야콥 아감(Yaacov Agam) ····· 149
<물결들(Waves)>, 63.5cm x 69.25cm, silkscreen, 1970

2. 작품 도판

작품 1. <모순공간>, 60.6 x 56cm, Acrylic on canvas, 2007 ····· 36
작품 2. <순환위계>, 55 x 80cm, Acrylic on paper, 2006 ····· 36
작품 3. <공간정물>, 65.1 x 53cm, Acrylic on canvas, 2011 ····· 36
작품 4. <줄서기>, 60.6 x 50cm, Acrylic on canvas, 2007 ····· 43
작품 5. <비선형 줄서기>, 125 x 95cm, Acrylic on canvas, 2007 ····· 43
작품 6. <겹친 공간의 선들> ····· 80
40 x 55cm, colored pencil on paper, 2007
작품 7. <선과 빈공간>, 130.3 x 162.2cm, Acrylic on canvas, 2010 ·· 80
작품 8. <얽힌 흐름>, 53 x 45.5cm, Acrylic on canvas, 2011 ····· 80
작품 9. <경계 없는 화면>, 72.7 x 60.6cm, Acrylic on canvas, 2012 89
작품 10. <하나의 천도 복숭아>, 100 x 30cm, Digital print, 2012 ····· 89
작품 11. <선-스킨1>, 40 x 55cm, colored pencil on paper, 2007 ···· 89
작품 12. <혼합>, 72.7 x 90.9cm, Acrylic on canvas, 2007 ····· 89
작품 13. <숲과 도시>, 45 x 45cm, Digital print, 2007 ····· 89
작품 14. <진동하는 풍경>, 45 x 45cm, Digital print, 2007 ····· 89
작품 15. <드러내기>, 162 x 130cm, Acrylic on canvas, 2008 ····· 114
작품 16. <공간과 여백2> ····· 114
130.3 x 162.2cm, Acrylic on canvas, 2009
작품 17. <공간과 여백1> ····· 114
130.3 x 162.2cm, Acrylic on canvas, 2009

작품 18. <팽창과 함입>, 162 x 130cm, Acrylic on canvas, 2008 …· 122
작품 19. <만들어진 여백> …… 122
65.1 x 53cm, Acrylic on canvas, 2010
작품 20. <-1x1의 세상2> …… 122
97 x 130.3cm, Acrylic on canvas, 2010
작품 21. <표류>, 130.3 x 162.2cm, Acrylic on canvas, 2010 …… 122
작품 22. <솟아오르는 공간> …… 154
130.3 x 162.2cm, Acrylic on canvas,2010
작품 23. <엮인 선들>, 60.6 x 72.7cm, Acrylic on canvas, 2011 …… 154
작품 24. <얽힌 호흡2>, 116.8 x 91cm, Acrylic on canvas, 2008 …· 154
작품 25. <요동>, 45.5 x 53cm, Acrylic on canvas, 2009 …… 161
작품 26. <휘발>, 90.9 x 72.7cm, Acrylic on canvas, 2007 …… 161
작품 27. <미로결합>, 97 x 130.3cm, Acrylic on canvas, 2010 …… 161
작품 28. <대응>, 45.5 x 53cm, Acrylic on canvas, 2011 …… 167
작품 29. <얽힘>, 200 x 180cm, Acrylic on canvas, 2009 …… 167
작품 30. <-1x1의 세상3> …… 167
116.8 x 91cm, Acrylic on canvas, 2010
작품 31. <Part and One> …… 176
162 x 130cm, Acrylic on canvas, 2008
작품 32. <세 개의 선>, 97 x 130.3cm, Acrylic on canvas, 2009 …· 176
작품 33. <공간의 고리들> …… 176
162.2 x 130.3cm, Acrylic on canvas, 2009
작품 34. <어떤 호흡>, 116.8 x 91cm, Acrylic on canvas, 2008 …… 186
작품 35. <폭포>, 120 x 60cm, Digital print, 2009 …… 186
작품 36. <노란 사과>, 45.5 x 53cm, Acrylic on canvas, 2012 …… 186
작품 37. <운동하는 공간>, DVD, Running Time: 1분, 2009 …… 186

Ⅰ. 서론

1. 연구의 목적

물질적 바탕인 화면에 물감으로 그림을 그린다는 것은 어떤 이미지의 구성을 전개한다는 것이다. 그것은 자체의 에너지를 갖고 있지 않기 때문에 물질적인 운동을 만들지는 못한다. 그러면 화면은 정태적인 상태만을 가질 수밖에 없는가? 화면에서 그려진 이미지가 어떠한 동적인 상태로 표현되어 있다고 하더라도 단지 연상적 작용에 불과한 것인가? 회화작품이 살아있는 유기체처럼 스스로 움직이는 운동성은 영원히 얻을 수 없는 욕망에 불과한 것인가? 본 연구자는 스스로 이러한 질문에 대해 생각하면서 지금까지 작업을 하면서 얻었던 경험들을 반추하였다. 예전에 종이 위에 파스텔로 여러 색을 무작위적으로 겹치기도 하고 병렬하기도 하면서 칠했을 때 화면은 지속적으로 움직이는 모습을 보였다. 그렇다면 어떤 물질적인 동력원이 없이도 화면은 스스로 움직일 수 있는 가능성을 가지고 있는 것이라고 본 연구자는 생각하였다. 여기서 움직임은 물질적 대상의 운동이 아니다. 그것은 가상적 차원에 머무른다. 그럼에도 불구하고 표현된 화면이 외부의 도움 없이 제공하는 움직임은 가시적 상태에 있다. 물론 이러한 면모가 표현들의 양상에 내재하여 있을 수도 있지만 항상 부각되는 것은 아니다. 특정한 표현에 의해서 그것은 활성화되어 나타난다. 본 연구자는 이러한 화면의 자체적 움직임을 일으키는 여러 표현방식에 대해서 연구하여 그 가능성을 확장하고 싶었다. 그것은 회화영역에서 표현의 범주를 확장하는 것이 될 것이기 때문이다.

회화의 측면에서 볼 때 화면에서 보여주는 움직임에는 여러 가지 모습이 있다. 율동은 그것들 중의 하나이다. 옵티컬 아트(Optical Art)에서 여러 작품들이 보여준 운동적 모습은 반복에 의해 조성되는 율동에 해당한다. 하지만 본 연구자는 그러한 운동성 보다는 생명이 있는 동물이 맥박이나, 숨쉬는 것과 같은 움직임을 화면에서 만들어내고자 하였다. 때로는 격하게 때로는 잔잔하게, 들숨과 날숨에 의해 신체는 움직임을 보인다. 그것은 고정적이지 않다. 때문에 작업에서 외부와 내부의 환경변화에 따라 매번 달라지는 모습을 갖기 위해서는 반복적이지 않고 고정화된 순서를 갖지 않는 상태를 조성해야만 할 것이다. 특정한 장(場)의 면모로 기능하는 화면에서 각 부분들의 모습과 전체에서 묶여졌을 때의 모습이 다른 양상을 취할 때 맥박이나 호흡과 같은 유기적 운동성은 조성될 수 있을 것이다. 본 연구자는 그러한 조형구조를 만드는 것을 비선형적 표현이라고 생각한다. 그것에 의해 화면은 심장박동이나 숨을 쉴 때와 같이 들락날락하는 모습을 드러낼 것이다. 따라서 비선형적 표현에 의해 화면은 맥박이나 호흡을 하는 모습처럼 스스로 움직일 것이기 때문에 맥동성(pulsation)을 갖는다고 할 수 있을 것이다.

이와 같은 생각을 토대로 연구를 진행하던 중에 양자물리학을 접하게 되었다. 그것이 보여준 세계상은 본 연구자가 이전에 알고 있었던 세계상과는 사뭇 달랐다. 공간을 불연속하다고 본 것을 포함해서 더 놀랍고 이해하기 어려웠던 것은 아무 것도 없는 빈 상태의 공간이 스스로 격렬하게 움직인다는 양자요동이었다. 에너지의 주입이나 중력에 의해 움직임이 만들어질 수 있다고 알고 있었던 생각을 뒤집는 이러한 모습은 공간과 운동에 대한 새로운 조형적 관점과 표현을 찾던 본 연구자의 관심을 사로잡았다. 그리고 그것은 양자물리학이 다루는 미시세계에 대한 이해를 넓히려는 지식의 습득을 위한 추동력을 제공하였다. 미시세계의 모

습 중에서 양자얽힘은 상식으로는 도저히 이해하기 어려웠다. 우주 이쪽 끝과 반대편 저쪽 끝에 있는 것이 동시에 상호작용할 수 있다고 하는 양자얽힘 현상을 어떻게 받아들여야 하는가? 그럼에도 불구하고 그 모습들은 우리가 사는 이 세상을 구성하고 있다. 따라서 화면도 그러한 미시세계의 공간적 속성들과 운동성들을 내포하고 있을 것이라고 본 연구자는 생각하였다. 미시세계에 대한 정보를 쌓아가면서 자연스레 그것들은 본 연구자의 작품의 개념과 표현에 틈입되기도 하였다. 하지만 그것이 항상 선행적인 경우만 있는 것은 아니었다. 때로는 본 연구자가 작품에 대한 개념을 마련하고 표현에 의해 연구작품을 제작한 후에 그것이 과학적 연구결과들과 닮아 있다는 것을 우연히 발견하기도 하였다. 또한 최근의 과학적 연구성과 중에서, 빈 공간에서 물질의 생성을 일으키는 데 관여하는 것으로 알려진 힉스입자(Higgs particle)의 흔적 발견, 반물질 헬륨4의 발견 등은 이론적으로만 추정되었던 반공간[1]의 성격을 갖는 가상공간의 존재뿐만 아니라 가상공간과 물질공간이 상호적으로 작용하고 있다는 것을 시사한다. 이것은 그러한 발견 이전에 본 연구자가 논리적 추론에 의해 반공간적 성격을 포함하는 가상공간, 물질, 공간들 간의 전환관계를 생각하고 작품으로 표현한 개념과 맥락적으로 상응한다. 이는 과학과 예술이 각각 독립된 상태에서 세계상에 대한 공통된 이해에 접근할 수 있다는 것을 보여준다. 하지만 그것을 드러내는 방식은 상이(相異)하다. 과학자들은 원래부터 있었던 세상의 어떤 부분을 추론의 과정을 통해 연구하여 수학적 언어를 포함하여 특정화된 용어로 정리하고 결과물을 구성해내지만, 회화에서 표현은 명징한 사실관계에서 반드시 시작하

1) 공간에 대해 반대의 성질을 갖는 것을 반공간이다. "디랙(Paul Dirac)의 바다"에서 에너지가 음인 상태인 구멍이 생기면 그것은 양전자의 존재로 나타난다. 여기서 그 구멍은 반공간의 성질을 갖는다. 다른 관점에서 공간은 최소한도의 "플랑크 크기(10^{-35}m)"를 갖는다. 그리고 그 공간은 불연속하다. 그렇다면 최소크기의 불연속한 공간들 사이를 반공간이라고 할 수 있다. 이것은 또한 가상적 공간과 겹치기도 한다.

는 것이 아니라 과학적 객관성과는 거리를 두기도 하는 추측과 가설들에서도 출발하기도 한다. 본 연구자의 작품도 양자물리학을 위시한 과학적 제반자료들이 표현의 개념이나 동기의 한 부분을 구성하기도 하지만 그것들은 본 연구자의 조형적 관점에 의거한 분석과 해석을 거쳐 화면의 맥동성을 위한 표현에 활용되었으며, 전반적으로는 본 연구자의 조형적 가설과 관점에 근간한다. 따라서 이 논문에서 본 연구자는 여러 과학적 추론을 포함하는 개념들과 용어들을 도입하여 연구의 개념적 토대 및 표현에 대해 보조적으로 설명할 것이지만 그것은 어디까지나 이해를 도모하기 위한 차원이다.

이 논문의 지향점은 본 연구자가 만든 작품의 제작 동기나 개념, 표현의 내용 및 과정에 대한 분석, 각 작품들의 조형적으로 개별적인 특성들과 의미에 대한 노정에 있다. 내부적 방향성과는 별개로 독창성을 위해 이 논문의 주제에 상응하는 선행연구들이 있는지를 살펴볼 필요가 있었다. 그 결과 평행적 상태나 예시적 차원에서 과학개념을 원용하거나, 과학과 무관한 작품들을 과학적 관점에서 조명하려는 시도들은 있었다. 하지만 화면이 평면과 반공간의 성격을 갖는 가상적 공간이 어우러진 이중적 속성을 갖고 있으며 비선형적인 표현에 의해 그러한 화면이 맥동성을 갖는다는 것과 그것들의 표현적 토대에 대한 분석과 현상에 깔려 있는 원인에 대해, 미시적 세계와 연관된 과학에 연원하는 개념들과 조형적 개념 및 표현들을 연결시켜 분석적으로 설명하고 있는 선행연구는 발견하지 못하였다. 본 연구자는 이 논문에서 화면이 평면과 가상적 공간의 이중성이 어떤 공간적 특성에 의거하는지와 왜 그 이중적 상태가 동적으로 상호전환의 관계를 이루는지를, 조형적 관점에 무게중심을 두면서도 부수적으로 과학적 관점을 아우르며 분석하고자 한다. 아울러 다양한 조형요소들을 비선형적인 결합하고 표현해냄으로써 조성되는 화면의

맥동성이 어떤 토대와 차원에서 확보되는가를 조형적 측면과 보완적 차원에서 그것에 연결될 수 있는 과학의 개념들을 검토하면서 분석적으로 드러내고자 한다. 이를 통해 화면의 맥동성이 어떤 조형적 개념들에 입각하고 있으며 그러한 운동성을 드러내는데 사용된 비선형적인 표현의 구체적 방법들에 대해 분석하여 그것들이 갖는 조형적 의미와 확장성을 밝히는 데 이 연구의 목적이 있다.

2. 연구의 내용 및 방법

비선형적인 표현을 통해 화면에서 조성하고자 하는 맥동성에 대한 연구를 진행하기 위해서 먼저 분석의 대상이 된 것이 화면의 공간적 토대이다. 왜냐하면 그것이 허용하는 가능한 범위 안에서 공간적 모습 및 운동적 양태가 표현될 수 있을 것이기 때문이다. 일반적으로 회화는 평면 위에 표현을 하는 장르이다. 물질적인 측면에서 캔버스와 같은 평면은 2차원성을 지닌다. 하지만 아무것도 표현되지 않은 평면은 물질적 평면성 이외에 막연하지만 무한한 공간성을 갖고 있는 것처럼 보인다. 따라서 캔버스의 화면은 물질적 평면이면서 동시에 가상적 공간성을 내포하고 있다고 볼 수 있다. 본 연구자는 이러한 화면의 이중적 공간성이 어떤 논리적 토대를 갖는가를 고찰할 것이다. 그리고 물질적 평면성과 가상적 공간성을 갖고 있다고 간주되는 화면의 속성이 불연속 공간성을 포함한 어떠한 심화적 공간적 면모를 갖고 있는지 검토하고 그것의 확장 가능성을 조망하고자 한다. 화면에 내재하는 그러한 공간성들은 화면의 자발적 운동을 조성하는 본 연구자의 표현에서 어떤 역할을 하는가를 면밀히 조사할 것이다. 뿐만 아니라 화면의 자생적 맥동성을 확보하기 위해서 비

선형적인 표현이 왜 필요한가를 조형적 관점에서 분석하고자 한다. 이와 아울러 비선형적인 표현에 의해 발현된 맥동성이 운동성(Movement)과 어떤 점에서 다른지를 비교할 것이다. 이러한 기층(基層) 위에, 작업으로 전개하기 위해 아래와 같은 여러 방향의 맥동성들을 설정하고 그것에 부합하는 조형적 요소들에 대한 이론적 토대에 대한 검토와 표현을 통해 드러난 실제적 양상을 비교하고 분석하여 조형적 의미를 확보하고자 한다.

첫째, 선형적 순서를 비선형적 관계로 전환시켜 공간의 위치관계가 역전과 재역전이 되도록 표현하는 모순적 공간배치의 방법을 위한 미술사적 조사의 차원에서 죠셉 앨버스(Josef Albers), 에셔(M. C. Escher) 등의 작품들을 분석하고자 한다, 그리고 얽혀 있는 공간의 상태와 그것이 불러일으키는, 꼬이는 전치(轉置)적 운동성이 조형적, 인식론적인 측면에서 어떠한 특성과 면면을 갖는지를 이론 및 실제 작업의 차원에서 연구하고자 한다.

둘째, 공간의 형태 및 특성들에 대한 검토를 위해 유클리드 기하학과 비유클리드 기하학이 다루는 공간의 개념, 미시적이고 가상적인 공간의 속성 및 운동양상에 관련하여 양자물리학의 문헌적 자료들, 공간 및 운동성에 대한 철학적 관점들을 포함하여 바넷 뉴먼(Barnett Newman), 브라이스 마든(Brice Marden), 브리짓드 라일리(Bridgt Riley) 등의 작품들을 조사할 것이다. 본 연구자는 그러한 자료들을 조형적 관점에서 분석하고 해석하여 불연속한 공간과 파동(波動)적 운동의 표현을 위한 개념을 마련하고 그것을 작업의 측면에서 선과 경계의 조형적 요소를 이용하여 불연속한 상태를 갖는 면과 면을 조우(遭遇)시키면 어떤 공간적 움직임과 심리적, 지각적 현상을 발생시킬 수 있는가를 연구하고자 한다.

셋째, 화면의 여백성, 외부적 여백과 내부적 여백의 공통성 및 차이

점, 수동적 여백과 능동적 여백의 특성들을 아우르면서 여백이 평면 및 가상적 공간과 어떻게 연루되어 있는지를 과학적 자료들과 애니쉬 카푸어(Anish Kapoor)의 작품 및 조형적 자료 등을 참조하면서 분석할 것이다. 이것을 토대로 과립(顆粒)의 형태들과 다양한 여백들이 다층적 공간의 층위에서 관계적으로 맺어지고 연계적으로 움직이는 운동성을 화면에서 만들 수 있는지를 연구하고자 한다. 그리고 비가시적 여백의 가시적 전환에 대한 가능성과 밀고 밀리는 연동(聯動)적 양상을 조성하기 위해 채용(採用)할 병렬적이면서도 중첩적인 구조관계에 의한 표현방법의 표현적 타당성도 검토할 것이다.

넷째, 이 논문에서 중요한 부분을 차지하는 색이 어떤 공간적, 운동적 속성들을 갖는가를 물리학, 광학, 색채학 등의 문헌적 자료와 야콥 아감(Yaacov Agam), 마티스(Henri Matisse) 등의 작품들을 조사하고 분석하여 조형적 해석으로 확장할 것이다. 이를 토대로 선형적인 대상적 공간관계와 불일치하는 색들의 공간성을 충돌시키는 비선형적인 색들의 조합 및 결합방법을 이용한 표현을 통해 화면의 요동(搖動)적 맥동성이 발생될 수 있는지와 어떤 조형적 면모를 갖는지를 연구하고자 한다.

결론에서는 선, 경계, 여백, 색 등의 조형적 요소들을 비선형적으로 결합하고 표현하여 다양한 화면의 맥동성을 조성하는 것이 어떤 조형적 의미와 파생적 가능성을 갖는지를 분석적 입장에서 종합적으로 정리할 것이다.

Ⅱ. 화면의 속성

1. 이중적 공간성

캔버스의 화면은 일차적으로 물리적 평면성에 기초한다. 이것은 재현적 공간을 포함하지 않으며 특정한 영역으로 분리하는 역할을 하는 액자와 같은 틀이 없는 현대회화에서 캔버스는 자율적인 사물처럼 벽으로부터 튀어나온다고 한 마이어 샤피로(Meyer Schapiro)의 견해에 상응한다.[2] 표현을 위한 특정한 바닥으로 간주함으로써 화면은 대상적 개체가 되었다고 보는 그의 견해는 캔버스의 물질적 평면성이 전면화 되었다는 것을 의미한다. 하지만 화면이 단지 물리적 평면성만을 지향하였을 때 표현의 한계는 어느 정도 정해지게 된다. 그렇다면 그 한계적 상황을 벗어나 새로운 표현에 대한 가능성은 어디에서 찾아야 하는가? 본 연구자는 스스로에게 한 이 질문의 해답을 찾고자, 먼저 회화의 본연적 토대들 중의 하나인 화면을 분석적으로 검토하였다. 회화작업에서 무엇인가를 그리기 위해서는 어떤 표면을 필요로 한다. 그것은 물질적으로는 평면적 장소이기도 하지만 생각을 투사하여 표현을 진행하는 곳이기도 하다. 화가들은 작업을 시작하기 전이나, 작업의 착상이 떠오르지 않을 때 막연히 화면을 바라보곤 한다. 그 때 캔버스의 화면은 벽이기도 하고 손으로 확인 할 수는 없지만 끝을 알 수 없는 공간으로 보여지기도 한다. 이러한 측면에서 볼 때 화면에는 실체화되지 않은 어떤 공간이 개입되어 있

2) Meyer Schapiro, *On Some Problem in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle in Image-Sign*, 《Semiotics》 vol. 3, 1969.「시각예술의 기호학에 관한 몇 가지 문제」,『현대미술비평 30선』,심광현 옮김, 중앙일보사, 1987. p.23

다고 추정할 수 있다. 샤피로는 사물화 이전의 그림에서 물질적 평면상태의 화면을 감싸는 그림틀을 가로지르는 표현이 가해졌을 때 “그 틀은 물질적 표면보다는 이미지의 가상적 공간에 속하게 된다”고 하였다.[3] 이 말은 그림틀의 내부인 화면은 자율적 사물이면서 동시에 이미 가상적 공간이었다는 것을 함의한다. 따라서 물질적 상태를 벗어나 있는 것은 단지 그림틀만은 아닌 것이다. 그러한 면모를 인정한다면 화면은 가상적 공간이 드리워져 있는 곳이기도 하다. 그와 같은 논의에 의거하면 빈 화면은 물질의 상태에서 평면의 모습을 보이고 있지만 가상적 허수공간을 함유하는 이중적 공간성 또한 갖는다고 할 수 있다. 계량적 수단으로 확인될 수는 없지만 엄연히 그 공간은 회화의 표현영역의 일부분을 이룬다. 미술사적인 측면에서 화면을 물리적인 평면성과는 다른 상태로 여긴 예들 중의 하나로 르네상스 회화가 설정한 창문으로서의 개념이다. 그 개념에서 화면은 외부공간을 바라볼 수 있는 가상적 표면이었다. 물리적 공간을 재현적으로 담을 수 있다는 것은 화면의 표면 뒤가 가상적으로 열려져 있어야 한다. 그렇다면 직접적은 아니더라도 르네상스 회화의 평면에는 가상적 공간에 대한 것이 포함되어 있다고 할 수 있다. 세잔느가 얻고자 한 것도 화면에서 그 가상공간에 대한 안정적 확보였다고 할 수 있다. 이에 반해 초현실주의는 외부공간을 현시적으로 노정하는 데에 초점을 맞추지 않고 화면을 일종의 잠망경처럼 사용하였다. 무의식의 공간은 눈으로 볼 수도 만질 수도 없다. 그렇다면 그 공간은 가상의 공간에 속한다. 그럼에도 불구하고 인간은 그 공간을 내면적으로 지니고 있다. 초현실주의자들은 무의식의 가상성을 화면의 가상성과 맞붙여 들여다보고자 했다. 인간의 경험을 외부화하기 위한 장치로써 화면을 대하지 않고 내면적 비교의 공간을 제거한 채, 옵티컬 아트의 작가들은 착시에 의

3) 같은 책. p.23

한 화면의 공간적 깊이나 운동을 표현하려고 하였다. 쥴리 머레투(Julie Mehretu)는 이와는 달리 <원형경기장(Stadia Ⅱ>도1)에서 비착시적인 방법으로 기하학적인 선들과 면들을 이용해 화면에서 가상적 공간을 만들어내고자 하였다. 이러한 미술사의 선례들을 살펴볼 때 화면의 가상적 공간성은 이미 사용되고 있으며 회화 영역 안에서 표현의 일부분을 이룬다고 간주된다.

도1). 쥴리 머레투
<원형경기장>, 2004

평면과 가상적 공간의 관계는 물질적 공간과 허수적 공간의 관계와 비슷한 양상을 보인다. 양자물리학자들은 물질적 공간을 외부로, 수학자들이 허수의 공간이라고 칭하는, 물질적 수단으로 확인할 수 없는 가상적 공간을 내부로 본다. 그 두 공간은 상호작용하면서 운동과 변화를 만들어낸다고 한다. 평면이라는 제한적인 영역에 묶여 있으면서 물감 등에 의한 표현의 바탕을 가능하게 하는 것이 물질적 상태의 화면이라면 가상성이 깃든 화면은 내부적이면서도 외부로 확장될 수 있는 무한하고 비제한적인 영역을 갖는다. 그렇다면 물질적 상태의 평면에 그려진 이미지가 가시적 면모를 일차적으로 확보해주며 가상적 차원의 공간성은 화면에서의 자체적 움직임을 가능하게 하는 공간의 폭을 제공한다. 그러므로 다양한 공간의 수용과 발산을 통한 움직임이 파생되어 나오는 것도 가상적 공간성을 포섭하고 있는 화면에서 연원한다. 화면의 가상적 공간성은 재현적인 공간이든, 비현실적인 공간이든 모든 공간의 가능태를 포함하고 있으며 이는 현시적 존재성을 위한 하부적 토대를 마련하면서 물질과 물질의 대응관계에 기초하는 물질적 평면과는 다른 모습으로서 화면이 평면의 한계성을 벗어날 수 있게 한다. 물질적 평면과 환영적이라고도 할

수 있는 가상적 공간은 상보적 관계를 이루면서 한데 묶여 이중적 구조로 이루어진 화면의 혼일(混一)한 존재성을 구성한다.

화면은 이중적 공간성 이외에 전면적인 측면에서 현재라는 시점에 서 있다. 물질적 상태에서 평면은 현재의 시점을 구성하는 한 단면이지만 캔버스 화면의 단일한 시간적 조건을 의미하는 것은 아니다. 왜냐하면 위에서 살펴본 바에 의하면 가상적 공간 또한 캔버스의 화면에서 물질적 평면과 더불어 현재의 국면을 이루는 또 다른 모습이기 때문이다. 그러므로 캔버스의 화면은 물질적 상태의 평면에 속하는 현재성과 더불어 이중(二重)의 부재(不在)적 성격[4]을 가진 가상적 허수공간축의 단면에 결속하는 현재성으로 이루어진 겹현재의 상태를 갖는다. 복층적 공간성들 각각이 병행적으로 현재를 드러내는 것은 화면이 물질성과 가상성이 함께하는 이중적 경계의 특정화된 장소라는 것을 함의한다. 화면을 물질적 평면의 관점에서만 보면 가상의 공간이 부재하는 벽의 상태지만, 가상의 공간의 관점에서만 보면 물질적 평면은 화면에서 배제될 것이다. 하지만 평면과 가상적 공간성이 양립하고 있는 본래적 화면의 속성을 인정하면 그러한 배타적 상황은 거부된다. 그 때 '있음'과 '없음' 사이에 걸쳐 있는, 하나의 성질에만 기반하려고하면 다른 성질이 그것의 성립을 배제하는 방향으로 작동하는 모순적 양향성을 지닌 타르타로스(Tartarus)적 공간의 모습을 화면은 드러낸다.[5] 평면과 가상적 공간의 두 가지 속성이 동

4) 실수의 체계에서 음수는 부재의 성격을 갖는다. 그것이 존재의 성격을 얻으려면 자신의 수를 두 번 곱해야 한다. 그것은 0을 사이에 두고 거울적 관계를 이룬다. 하지만 허수의 경우에는 두 번 곱해도 음수적 부재에 놓인다. 그것을 다시 두 번 곱해야 양수가 되어 존재의 자격을 취득한다. 그러므로 허수는 이중적 부재의 속성을 갖고 있다고 할 수 있다.

5) 그리스 신화에서 이 세상의 가장 바닥이라고 여겨지는 '타르타로스(Tartarus)'는 생명체로서의 존재와 장소로서의 존재이다. 타르타로스는 그 자체가 유기적 행동성을 보여주며 그 장소의 움직임은 대상의 움직임과 연계되어 있다. 하나의 장소가 수동적 배경으로만 성립하는 것이 아니라 대상과의 상호작용을 하는 장소라는 점에서 그 곳이 능동적 공간임을 보여준다. 욕망의 실현 가능성을 부재하게 하는 타르타로스는 특정의 공간이다. 따라서 운동하는 존재로서 타르타로스는 생명체와 같은 모습을 갖고 있으며 이는 그 곳이 하나의 유기적 존재로서 성립하며 다른 한편으로는 특성화된 공간으로서의 존재성이 확보되는 이중적 존재성을 갖게 한다. 공간이 그 자체로

시적으로 성립하는 캔버스의 빈 화면에는 그 속성들이 수시로 자신의 자리를 상대방에게 건네기도 하고 다시 찾기도 하면서 동시적으로 교차하는 면모가 내재해 있다. 이러한 상호적 엇갈림이 상시적으로 일어나면서 화면은 중층의 이탈적 상태에 있는 전복적인 공간의 모습을 내포한다. 그것은 화면의 본질적인 운동성을 만들어 낼 수 있는 가능성의 기반적 토대를 제공한다. 평면과 가상공간의 교호(交互)는 일정한 순서에 따라 진행되는 것이 아니다. 따라서 본 연구자는 그러한 불규칙한 모습을 드러내기 위해서는 순서관계가 정해지지 않은 비선형적인 표현이 적합하다고 생각하였다. 그것을 통해 화면의 자체적 움직임에 대한 내부적 가능성은 외부적으로 발현되어 평면과 가상공간은 더 강하게 엇갈리게 되고 이것과 동조하여 화면은 평면과 이미지, 가상공간의 불연속한 단속성 사이를 넘나들면서 한 자리에 머물지 않고 이리저리 떨리면서 흔들리게 된다. 이처럼 비선형적 표현에 의해 다양한 조형요소들과 화면의 이중적 공간성이 다발적인 관계에서 상호작용을 일으킴으로써 화면은 다층적 상태의 운동적 양상으로 전개된다.

2. 불연속적 공간성

공간의 불연속성은 운동을 발생시키는 요체이다. 왜냐하면 단속적인 상태는 하나의 절편에서 다음 절편으로 이어지는 시각적 운동을 일으키기 때문이다. 공간의 불연속이 마련되지 않는다면 운동을 위한 여분의

존재성을 가지면서 동시에 부재를 발생시킨다는 점에서 모순된 면모를 노정한다. 존재와 부재가 시간적인 경계를 이루면서 공존한다고 보면 욕망의 존재와 그 실현의 부재가 동시에 성립하는 타르타로스에서는 그 자체의 존재로서의 공간과 대상과의 상호성에 기인한 부재상태로서의 공간으로서의 이중의 경계가 있다고 할 수 있다. 하나의 존재이면서 동시에 부재의 존재로서 타르타로스의 공간은 존재와 부재의 배타적 양향성을 동시에 가지고 있는 것이다.

공간이 없어서 정지된 상태로 보여진다. 자연계에서도 공간이 팽창하거나 수축될 수 있으려면 빈 공간이 있어야 한다. 마찬가지로 화면에서도 불연속한 상태가 갖는 빈 공간이 있어야만 이쪽에서 저쪽으로 이동하는 운동성이 만들어지는 것이다. 화면에서 그러한 빈공간이 존재하는 가를 살펴보는 것이 운동성의 확보에 필요한 전제가 된다.

캔버스의 화면은 표현이 이루어지는 장소이다. 그것은 내재적으로는 2차원 평면이며 3차원 공간 속에서는 직선적으로 절단된 하나의 단면에 해당한다. 때문에 단면으로서의 평면이 속한 공간의 성질과는 무관한 채 그 자체의 특정하고 고유한 공간성을 가질 수 없다. 왜냐하면 평면도 그것이 속한 공간의 일부분이기 때문이다. 예를 들어 곡률이 없는 유클리드 공간(Euclid Space)의 단면적 평면을 휘어진 공간에 넣게 되면 그 평면은 휘어질 것이다. 왜냐하면 휘어진 공간에서의 직선적 단면은 곡률을 가지고 있기 때문이다. 이것은 아인슈타인(Albert Einstein)이 일반상대성이론에서 예견하고 에딩턴(Arthur Eddington)이 관측에 의해 확인된, 빛의 휘어짐 현상에서 드러난 바다.[6] 유클리드적 관점에서 직선의 개념은 가장 거리가 짧고 이동시간이 가장 적은 것을 의미하므로 이 공간에서는 곡선이 직선이 된다. 평면도 직선들의 교직이므로 휘어진 공간에서는 평면도 곡률을 가져야 한다. 이러한 점은 평면도 그것이 속한 공간과 불가분의 관계를 가지고 있다는 것을 드러낸다. 물체의 표면 상태와 달리 평면이 공간의 한 단면이라는 관점을 채택하면 공간을 연속체로 보느냐 불연속체로 보느냐에 따라 평면의 규정은 달라진다. 공간을 연속체로 본다면 공간의 한 단면은 공간을 분리하는 경계면이 될 것이다. 그 경우

6) 빛은 언제나 직진한다. 그러나 태양과 같은 중력이 큰 물체가 있는 공간에서는 빛이 휘어지는 현상이 발생한다. 이것을 아인슈타인은 빛이 중력에 의해 휘어지는 것이 아니라 중력의 작용에 의해 공간이 휘어짐으로써 빛도 휘어지는 것으로 보았다. 빛은 가장 짧은 시간이 걸리는 경로를 채택하는데 휘어진 공간에서는 그 경로가 변형되며 그 경로를 따라 빛은 진행한다. 직선은 가장 거리가 짧고 이동시간이 가장 적은 것을 의미한다. 평면도 직선들의 교직이므로 휘어진 공간에서는 평면도 곡률을 가져야 한다.

에 두 개의 축으로 이루어진 단면은 그것과 직각하는 한 축을 내재적으로는 제외한다. 그것은 직교좌표에서 파생적 좌표관계를 이룰 것이다. 이는 거기에서 새롭게 공간상태가 생겨남을 함의한다. 공간을 가르는 임계면은 어떠한 부피도 갖지 않은 상태를 함의한다. 두개의 공간 사이에 위치하는 단면은 한 공간의 내면이며 다른 공간의 외면이거나, 이 공간의 외면이며 다른 공간의 내면이거나 할 것이다. 즉 부피가 없으므로 외면과 내면은 동등한 채로 이중적 단일체를 이룬다.

아울러 공간이 연속체라면 그 공간을 절개한 단면도 거기에 속한 공간성을 갖게 된다. 이것은 실수의 연속성과도 연결된다. 데데킨트(Richard Dedekind)가 단면개념을 도입하여 실수의 연속성[7]을 규정하였지만 그 단면은 가상적 상태이며 실재의 상태가 아니다. 왜냐하면 단면에도 어떤 수가 상존하므로 절단면을 만든다는 것이 불가능하다. 마찬가지로 연속체의 공간에서도 단면은 어떤 공간적 상태가 존재하므로 그것은 엄정한 상태의 단면이 아니게 된다. 만약 단면이 성립한다고 하면 그것은 가상의 상태에 불과하게 된다. 실재적으로 존재하지 않고 임의적인 차원에서만 성립하는 단면은 가상적이 될 수밖에 없다. 화면이 그러한 가상의 상태가 된다면 거기에 그려진 모든 것은 허상에 해당한다. 따라서 연속체의 공간에서 단면성은 가상성의 범주적 상태로서만 성립하게 된다. 무엇을 그리던지 간에 평면은 단지 소규모의 얇은 공간이 되는 것이다. 그 때 화면은 평면으로 성립하지 않게 되므로 평면적 화면에 그려져야 할 이미지의 표현가능성은 사라진다. 때문에 연속체 공간개념을 수용한다는 것은 화면이 평면이라는 것을 부정한다. 왜냐하면 연속체 공간

7) 실수는 선적인 특성을 갖는다. 선을 절단하면 그 단면은 점이다. 이것은 정확한 위치를 의미한다. 선적인 특성을 갖는 실수를 절단하였다고 가정하면 연속하지 않는 실수라면 특정한 수를 드러낼 것이며 실수가 연속한다면 임의의 특정한 수는 나타나지 않을 것이다. 데데킨트는 이러한 절단에 의한 단면개념을 도입하여 실수의 단면에서 특정한 수가 나타남이 모순임을 드러냄으로써 실수의 연속함을 귀류적으로 증명하였다.

에서는 화면과 같은 경계로서의 단면이 나타날 수 없기 때문이다. 미시적인 차원을 벗어나 일상의 규모로 화면을 보면 연속체의 개념으로 공간을 보든 그렇지 않든 간에 별 문제가 발생하지 않는다. 그러나 모든 크기의 공간을 대상으로 삼는다면 연속체 공간개념은 이러한 모순에 직면한다.

이것을 해결하고 넘어가려면 공간이 불연속하다는 것을 받아들여야 한다. 양자물리학의 관점에서 공간은 단속적이라고 보고 있다.[8] 하지만 그 불연속한 공간을 일상의 규모에서 경험적으로 확인할 수 없다. 왜냐하면 물리학에서 상정하는 불연속 공간의 간극($1.61624(12)\times10^{-35}$m)은 관찰의 범위를 넘어서 있기 때문이다. 무엇을 본다는 것은 빛의 가시 파장 범위(380-780nm, $1nm=10^{-9}$m) 안에서 이루어지는데 현재까지의 과학으로는 빛 파장의 반 정도밖에 볼 수 없다. 실증주의적 관점에서는 관찰되지 않는다면 정당성은 확보되지 않는다. 하지만 실재론적 관점에서는 연관된 상황이 어떤 존재를 반영하고 있다면 반드시 관찰된 사실을 필요로 하지 않는다. 불연속 공간의 존재여부에 대해서 여러 실험들은 그것이 사실임을 상황적으로 드러내고 있다. 이것에 대해 곽희(郭熙)는 공간 표현에 대해 말한 것을 상기하는 것도 유용하다. 그는 “멀리 있는 산은 주름이 없고, 멀리 있는 물은 물결이 없으며, 멀리 있는 사람은 눈이 없는데, (사실은) 없는 것이 아니라 없는 것 같을 뿐이다.”라고 하였다.[9] 이처럼 특정한 시점에서 보이지 않는다고 존재하는 것을 그렇지 않다고 할

---

8) 다카다 요시로, 『물리학의 재발견(하)』, 한명수 옮김, 전파과학사, 1993. p.171-172
막스 플랑크(Karl Ernst Ludwig Planck 1858-1947)는 1900년 흑체복사를 연구하면서 양자의 최소단위를 알아냈다. 이 단위를 물리학에서는 플랑크 상수($h=6.6261\times10^{-34}$J.s 디랙 상수 $\hbar=h/2\pi$)라고 부른다. 플랑크 크기는 상식적으로 연속한다고 생각하는 공간이 불연속하다는 것을 말해준다. 양성자, 전자 등은 연속하는 상태의 공간에 위치하고 있는 것이 아니라 불연속한 공간을 형성하며 양자도약은 이것을 암시하는 것 중의 하나이다.
플랑크 길이($1.61624(12)\times10^{-35}$m) 플랑크 시간($5.39121(40)\times10^{-44}$s)

9) 곽희, 『임천고치(林泉高致)』, 허영환 주역, 열화당, 1989. p.34

수 없다는 것이다. 그렇다면 여러 현상들이 드러내는 '공간이 불연속'하다는 점을 받아들일 필요가 있다. 공간이 불연속하다면 공간의 단면은 엄정한 분리적 차원에서도 성립할 수 있다. 공간크기에 있어서 단절이 있으므로 물리공간의 존재공간 사이에 있는 어떤 공간을 염두에 두고 그 사이 공간에서 물리적 존재공간을 보면 특정한 속성을 갖는 단면이 성립할 수 있다. 우리는 물질공간에 속하지 않는 그 사이 공간을 반공간이라고 지칭하기로 하자. 반공간에 온전히 들어가 있는 단면적 평면이면 그것은 결코 시각적 모습을 보여주지 않을 것이다. 인간이 사는 물질계의 너머에 있는 반공간은 물질의 시각의 영역에 포함되지 않으므로 물질계에 속한 시각의 방식으로는 그 존재국면이 노정되지 않으므로 결코 볼 수가 없다. 하지만 공간의 경계선이 존재하기 때문에 그 반공간은 존재공간의 경계적 단면을 통해 암시적 상태이긴 하지만 시각적으로 드러날 수 있는 가능성을 가진다. 그 경계면은 물질공간과 반공간을 가르는 지점에 서 있다. 그것은 물질계의 공간과 접하고 있는 경계면이므로 물질공간과 반공간의 존재적 위상을 동시에 갖는다. 그 경우에 그 단면은 화면과 같이 물질적 평면성을 가지면서도 물질적 수단으로는 계량할 수 없는 반공간성을 동시에 지닌 이중적 속성을 가질 것이다. 그렇다면 평면공간이 접하고 있는 반공간은 어떤 성질을 지닌 공간인가를 살펴보아야 할 필요성이 제기된다.

반전자가 전자와 성질이 갖지만 전하가 다르듯이 반공간 역시 공간과 자체적 속성은 같지만 다른 모습을 가질 것이다. 물질공간이 다른 공간이나 물질을 끌어당기는 인력적 성질을 보이는데 반해 반공간은 밀어내는 척력의 성질을 갖고 있는 것으로 알려져 있다. 뿐만 아니라 추론적 입장에서 반공간은 물질공간과 다른 시간적 전개양상을 보일 수 있다. 물질공간에서 시간은 단선적인 상태로 과거에서 현재를 거쳐 미래로 흘

러가는 것으로 전제되어 있다. 그러나 반공간에서는 과거, 현재, 미래가 혼재하는 속성을 가지는 것으로 전제할 수 있다. 그래야만 공간의 생성과 소멸, 물질의 발생과 사라짐이 일어날 수 있기 때문이다. 반공간이 공간과 반대되는 어떤 속성을 갖는가는 아직까지 실험적으로 명확하게 밝혀지지는 않았다. 하지만 반전자와 전자가 그렇듯 어떤 반대되는 속성이 반드시 있으리라는 상당한 논리적 토대를 갖는다. 왜냐하면 그 속성이 존재하여야만 공간과 반공간은 서로 동등한 상태에서 존재할 수 있을 것이라 여겨지기 때문이다.[10]

폴 디랙(Paul Dirac)은 공간에 반전자가 가득 찬 바다의 상태를 가정하고 거기서 전자가 생성되어 나오는 것을 이론적으로 제시하였다.[11] 나중에 그것이 타당성을 가지는 것임이 밝혀졌다.[12] 따라서 그 반전자가 가득 찬 바다가 사실은 반공간이라고 간주할 수 있다. 왜냐하면 물질적 개체는 자시만의 속성을 지닌 내부적 공간뿐만 아니라 외부적 공간과도 동질적 관계를 이루기 때문이다. 그 반공간은 공간처럼 특정한 물리적인 법칙이 성립하지만 시간이 혼재적 양상으로 진행하므로 현실계의 물질계에서는 관측할 수가 없다. 우리가 기억을 하거나 상상을 하는 것은 그러한 시간이 혼재하는 공간이 있어서 가능한 것이 아닌가라고 추정할 수

---

10) 반전자와 전자가 만나면 소멸하는데 그 소멸은 공간과 반공간의 임계면을 구성한다. 왜냐하면 반전자가 속한 공간은 반공간이며 전자가 속한 공간은 공간이기 때문에 그 둘은 경계선 상에서 조우하면서 무화의 임계면을 이루기 때문이다. 그렇다고 그것이 정적인 고정상태에 있는 것은 아니다. 그 면은 수시로 위치와 방향을 바꾸면서 점멸한다. 전자와 반전자가 만나면 에너지를 방출하면서 소멸한다. 그리고 그 에너지는 양의 에너지와 음의 에너지 상태로 나뉘어 진다. 그 에너지는 반공간과 공간으로 전개해나가 각 공간에 맞는 입자를 만들어낸다. 파인만은 가상입자가 나타나고 그것이 입자와 충돌하여 새로운 입자를 만들어내고 그것들이 물질을 구성한다고 하였다.

11) Roger Penrose, *The road to reality: a complete guide to the laws of the universe*, New York: A.A. Knopf, 2005.『실체에 이르는 길Ⅱ』, 박병철 옮김, 승산, 2010. p.267-270

12) 반입자의 존재는 1928년에 물리학자 디랙(P. Dirac)에 의해 이론적으로 예언되었다. 이후 전자의 물질인 양전자는 1932년 캘리포니아공대의 칼 앤더슨이 처음 발견했고, 이어 55년 체임벌린이 버클리대의 베바트론가속기를 이용해 반양성자를 발견했다.

있다. 그럼에도 불구하고 물질적 신체에 기억이 저장된다고 여긴다. 세포의 어떤 특정한 화학물질의 형태로 사건들이 축적된다면 생명의 존재여부와 상관없이 그것들은 재생될 수 있어야 하며 어떤 화학적 결합은 공통적인 기억의 유형을 갖고 있어야 한다. 이것이 기억의 형태에서 범주적 보편성을 갖는다 하더라도 개개인의 개별화된 경험이라는 측면에서 보면 상당한 모순을 드러낸다. 이에 대해 베르그송(Henri Bergson)은 『물질과 기억』에서 “기억의 실체를 파악하는데 있어서 물질적 상태만으로는 설명이 되지 않는다”고 하였다. 그러나 그것이 물질이나 신경계의 어떤 호르몬의 작용이 아니라 공간의 성질에서 비롯된 것이라면 기억이 저장된다는 것은 신체가 아니라 반공간적인 특정한 형태인지도 모른다. 어떤 사람이 기억력이 좋다는 것은 그것을 물질공간의 형태로 변환시키는 능력과 연계되어 있을 수 있다. 확장적 관점에서 융의 집단무의식은 그러한 잠재된 기억공간의 통합적 상태를 의미할 수도 있다. 무의식적 기억과 환기에 관련하여 물질공간과 반공간은 마주선 거울처럼 서로에 대해 반영적 관계를 맺고 있는 것으로 추정된다. 공간과 반공간의 거울적 관계를 힘의 관계로 보면 물질공간은 중력에 의해 끌어 당기는 인력을 발생시키지만 반공간은 밀어내는 척력을 발생시킨다. 이러한 양항적 면모를 갖는 공간과 반공간에서 일어나는 양상을 이해하기 위해서는 실수와 허수가 결합된 복소수가 효과적인 수단을 제공한다. 여기에서 실체적인 면모를 갖지 않는 것으로 간주되는 허수가 필요한 것은 실공간적 관점에서만 보면 해결되지 않는 국면을 전체의 공간이 가지고 있기 때문이다. 실수가 물질공간을 이해하는 데 필요한 수단이라면 물질공간 이외의 것이 반공간이며, 이에 해당하는 공간적 계수의 근이 바로 허수라고 할 수 있다. 때문에 표현과 감상의 차원에서도 실수에 해당하는 물질적 관점과 허수에 해당하는 가상적 공간에 대한 관점을 결합하여 화면

의 공간과 운동적 양상을 바라보아야만 한다.

불연속적 공간의 이중적 면모를 화면으로 연결해서 단면으로서의 화면이 물질공간과 경계를 이루는 곳에 서 있고 자체적으로는 물질공간에 속하면서도 반공간의 면모를 포함하고 있다고 가정하면, 그 단면인 화면과 거기에 그려진 이미지는 물질적 상태에 있음에도 불구하고 반공간의 속성에도 입각하므로 둘의 거울적 관계에 의한 반영태의 면모를 갖는다. 즉 반공간 속의 위치에서 그 단면을 보면 반공간적이면서 물질적 공간이 드리워져 있고 물질의 공간 속에서 그 단면을 보면 그것은 물질적이면서 반공간이 가상적 공간의 형태로 비쳐져 있다. 따라서 물질적 상태와 가상적 상태가 섞여 있는 화면과 그 안에 조성된 이미지를 보는 것은 물질적 차원과 가상적 공간의 결합적 인식을 통해 이루어진다. 여기에서 일견 환영적 시각이라고 부르는 가상적 공간에 대해 반응하는 시각은 망막상에서 받아들여진 정보가 뇌에서 정리, 재구성되는 과정을 거쳐 인식한다. 그렇지만 가상적 공간은 이중적 부재의 공간에 속하는 것이기 때문에 우리는 결코 반공간의 성격을 갖는 그 가상적 공간을 촉각적으로 잡을 수 없다. 물질적 측면에서 확인 불가능하다는 이유 때문에 반공간을 무시한다면 인간은 총체적인 공간의 측면에서 일어나는 현상을 볼 수 없을 뿐만 아니라 이해할 수도 없다.[13] 마찬가지로 화면에서 촉각적 확인

13) 눈으로 확인된 것만을 개체로 인정하는 시각적 관점에서 보면 공간 그 자체는 존재하지 않는 것으로 여겨진다. 왜냐하면 시각적으로 보여지지 않기 때문이다. 이에 반해 손으로 만져보는 것과 같이 육체적으로 확인되는 것을 통해 존재를 인정하는 촉각적 관점에서 보면 공간은 보이지 않지만 분명히 있다고 인정한다. 그렇다면 공간은 존재하는 것인가 아닌가에 대한 질문은 역으로 어떤 관점에서 제기된 것이냐에 따라 대답이 달라진다고 할 것이다. 인간은 대개의 경우 시각적 관점과 촉각적 관점의 두 과정을 통해 사물이나 공간을 인식한다. 이것은 시각적으로 보여지는 것이 촉각적 경험과 연결될 수 있는 지점에서 공간을 대상체로서 인정한다는 점을 의미한다. 하지만 인간의 한정적 신체조건과 활동에 따른 제한적 범위 때문에 촉각에 의존하여 모든 공간을 지각할 수 없다. 촉각을 활용할 수 없다면 공간 자체의 존재여부를 확정하기는 어렵다. 왜냐하면 그 상태에서 공간은 있을 수도 있고 없을 수도 있기 때문이다. 빈 하늘을 보는 것과 같은 텅 빈 공간이 그러한 현상을 갖는다. 우리는 그 빈 공간을 보면서 막연히 공간이 있다고 추정한다. 그러나 그것은 때로 하나의 평면일 수 있다. 여기서 더 나아가 공간관계를 암시하는 개체가 있다면 비록 그것이 평면에 그려진 것이라 하더라도 우리는 공간으로 인식한다. 그것은

의 부재에 근거한 가상적 공간성의 배제는 제한적 표현과 화면인식에 머무르게 한다.

그렇다고 촉각이 실체에 대한 명료한 앎의 상태를 만족시키는 것도 아니다. 촉각에 의한 지각도 인식적 측면에서 불확실성을 갖고 있다. 이것에 대해 메를로 퐁티(Maurice Merleau-Ponty)는 “신체의 개입에 의해서 공간이 확인되었다고 여기거나, 무엇을 시각적으로 본다고 여기는 것도 인식의 환각에 의한 것”이라 주장하였다.[14] 이는 공간이 촉지(觸肢)적 상태에서 지각되는 것이 아니라 의식에 비춰진 반영적 상태에서 지각적으로 인식된다는 것을 말한다. 또한 반공간의 존재적 기반에 근간한 가상적 공간인식의 상태에서 물질적 존재공간의 국면이 인식된다는 것을 의미한다. 그럼에도 불구하고 우리가 반공간에 속한 공간영역에 전적으로 서서 물질적 공간을 보는 것은 어렵다. 인간의 몸은 공간에 속해 있기 때문에 반공간에서 보는 것은 인간의 지각의 존재공간이 아닌 것에서 본다는 것을 의미한다. 이것은 우리의 시각 밖에서 시각으로 본다는 것을 함의하므로 시공간의 이동 없이는 불가능하다. 따라서 인간이 지각하는 평면이 물질공간이 아닌 반공간에 있다고 할 때 위에서 말한 것처럼 그것은 거울적 관계에 의한 반영적 상태에 있는 것으로만 화면을 보게 된다. 이것은 플라톤(Plato)의 동굴에서 제시된 반영계에서 그림자에 해

실체적으로 경험되지 않았음에도 불구하고 촉각적 경험을 부여하여 실재의 상태로 받아들인다. 물질적 측면에서는 환영이지만, 공간에 대한 재현적 회화가 공간감각을 불러일으키는 것은 바로 그러한 점 때문이다. 이럴 때 등장하는 것이 가상적 공간에 대한 관점이다. 통상적으로 가상적 공간은 실체가 아니라고 여겨진다. 하지만 현대 양자물리학은 자연계에 가상적 허수공간이 존재한다고 본다. 그 허수공간은 실제로 경험되거나 보이지 않는다. 그럼에도 불구하고 여러 자연현상들은 그것의 존재를 부정하기 어렵게 한다. 예를 들어 빈 공간이 요동하는 현상이나, 터널링 효과 등은 가상적 허수공간의 있음을 암시한다. 뿐만 아니라 반공간적이고 가상적인 허수성을 포함하지 않으면 실질적 상태에서 공간에서 일어나는 현상을 계산할 수 없다. 그래서 과학분야에서는 3차원 공간을 6개의 차원으로 설정한다. 우리가 물질적 상태에서는 평면인 빈 화면에서 공간을 느낄 수 있는 것도 허수공간의 존재 때문일 수도 있다.

14) Maurice Merleau-Ponty, *phénoménologie de la perception*, Editions Gallimard, 1945.『지각의 현상학』, 류의근 옮김, 문학과지성사, 2002. p.424-429

당하는 면모를 함축한다.

화면이 가상적 상태에 있다는 것을 수용하면 거기에는 표현의 다양성이 새롭게 파생되어 나온다. 평면과 가상의 공간성이 교직되면 화면의 성질은 다르게 전개된다. 평면의 속성이 화면에서 전면적으로 대두하면 가상의 공간은 자신의 존재를 감춘다. 그렇지만 그것은 다시금 이미지의 도입과 더불어 나타난다. 하지만 이미지의 평면성이 강조되면 그것은 다시 화면 밑으로 가라앉는다. 완전하게 정지되어 있다고 여기는 평면성도 또 다른 가상공간의 틈입을 불러일으킨다. 따라서 화면은 평면과 가상공간 사이를 넘나들면서 깜박인다. 때문에 평면과 가상의 공간은 명징하게 분리되어 있는 어떤 상태가 아니다. 왜냐하면 그것들은 상보적 측면을 이루면서 존재의 공간성 안에 부재의 공간성이 같이 있어 나누어 질 수 없기 때문이다. 성질을 달리하는 두 가지가 동시적으로 성립하고 있다면 그 둘 중에 어떤 것이 전면에 나타나느냐는 가변적이며 확률적이다.[15] 확률성은 공간이 자신을 드러내는 방식이다.[16] 그러므로 평면과 가상적

---

15) 어떤 사물의 상태를 확률적으로만 알 수 있다는 것은 상식적으로 이해하기 어렵다. 하지만 그것은 이 세상의 존재방식이다. 하이젠베르크는 그러한 성질을 불확정성 원리에서 증명하고 있다. $\Delta x \Delta p \geq \frac{1}{4}\hbar$ Δx는 위치, Δp는 운동량/ 운동량을 알려고 하면 $\Delta p=0$이 되고 Δx는 무한대가 되어 정확한 속도를 알 수가 없다. 위치를 알려고 하면 $\Delta x=0$이 되고 Δp는 무한대가 되어 정확한 위치를 알 수 없다. 따라서 속도나 위치는 확률의 상태에서만 알아낼 수 있다. 그 원리에 따르면 이 세상은 어떤 존재속성을 완전하게 파악할 수 없다. 왜냐하면 움직임과 위치가 그것을 파악하는 단서인데 그 두 요소가 파악할 수 없는 상태에 있다면 물질태를 온전히 알아낼 수 없게 되기 때문이다.

16) 미시세계를 다루는 양자역학이 기본적으로 쓰고 있는 수학적 도구는 허수이다. 엄밀히 말하면 복소수이다. 이것은 미시세계를 이해하는데 그리고 기술하는데 없어서는 안 될 것이다. 오늘날 세계를 기술하는 기초 방정식이 된 슈뢰딩거방정식에는 허수가 등장한다. $i\hbar\partial/\partial t\Psi=H\Psi$ (i는 허수의 단위, $\hbar$는 디랙상수(에이치바)-플랑크 상수 h를 2π로 나눈 것, $\partial/\partial t$는 시간미분, H는 해밀토니안(해밀턴연산자)-운동에너지와 퍼텐셜(위치)에너지를 합친 것, Ψ(프사이)는 파동함수) 이 방정식의 해는 i가 들어있으므로 복소수이다. 하이젠베르크는 "양자의 세계는 행렬로 기술되리라고"고 생각하였다.(행렬(matrix)는 여러 가지 숫자를 한꺼번에 표로 나타내고 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈을 하는 수학적 방법 중의 하나이다. 슈뢰딩거의 파동역학이나 하이젠베르크의 행렬역학은 수학적으로나 물리학적으로 같은 것임을 폴 디랙이 입증하였다. 이것은 세상이 실수적 존재만이 아니라 허수적 부재성으로 이루어져 있으며 확률로 세상을 이해해야 한다는 것을 의미한다. 뿐만 아니라 세상은 언제나 파동처럼 움직이는 상태에 있다는 것을 슈뢰딩거의 파동방정식은 말하고 있다. 허수는 양자역학에서 내부적 공간, 실수는 외부적 공간을 기술하게 한다.

공간이 얽혀 있는 화면은 미결정의 상태에 있는 것이다. 뉴만의 그림을 해석하면서 리오타르(Jean-François Lyotard)가 논하였던 “여기 있음”으로서의 현재는 바로 그러한 속성을 말하는 것이다.[17]

현재는 어떤 대상이나 현상이 존재적으로 나타나 있는 시간의 지점이다. 그러한 관점에서 화면은 항상 현재에 속한다. 하지만 그 현재가 반공간의 성격을 가진 가상적 공간의 현재와 물질공간의 현재에 속한 평면성으로서의 단면이 갖는 현재가 쌍으로 성립한다. 이는 현재가 이중화되어 있다는 것을 함의한다. 그렇다면 겹으로 이루어진 현재는 어떠한 성질을 갖는가? 그리고 가상적 공간의 현재와 물질공간의 현재가 겹쳐있는 상태에서는 어떤 공간적 면모와 현상이 발생하는가? 물리적 상태의 화면을 시간적 관점에서 현재라고 하면 뒤의 공간은 과거이고 앞의 공간은 미래라고 설정할 수 있다. 이에 반해 가상적 공간의 형태로 화면에 틈입하고 있는 반공간에서는 시간이 혼재한다. 따라서 물질의 존재 공간적 측면에서 부재공간인 그 곳의 존재양식은 물질적 현재와는 다른 양상의 현재를 구성한다. 즉 현재이면서 과거의 공간이며 미래의 공간이기도 하는 것이다. 물질적 측면에서 보면 현재를 넘어서 있는 시간대를 의미하는 미래와 과거는 매우 다른 것처럼 보일수도 있지만 반공간에서는 동질적 속성을 가진다. 그러므로 반공간은 현재, 과거, 미래가 등가적 관계에서 이루어지는 세계상이라고 할 수 있다. 반공간의 혼재적 시간성이 화면의 물질적 현재성과 결부됨으로써 물질성과 반공간의 반영태인 가상적 공간성을 이중적으로 갖고 있는 화면은 물질적 평면과 가상적 공간성 사이를

복소수는 그 둘을 아우르면서 공간을 표현할 수 있게 한다. 인간의 상식으로 이해할 수 없는 것처럼 보이는 양자세계의 현상들은 허수적 특성에 기인한다. 물질과 반물질, 양자요동, 양자 얽힘, 삶과 죽음을 결정할 수 없는 ‘슈뢰딩거 고양이 문제’, 부재가 짝으로 이루어져 있음을 드러내는 켤레복소수, 빈 공간에서 물질이 생기는 현상 등이 그것이다. 이 세상이 그렇게 구성되어 있다고 하면 화면에도 그러한 속성들을 회화의 영역에서도 드러내야 할 필요성이 제기된다.

17) Jean-François Lyotard, “The Sublime and the Avant-Garde”, *The Lyotard Reader*, Edited by Andrew Benjamin, Basil Blackwell Ltd., 1989. p.196-211

요동적으로 넘나들게 된다.

반공간에 속한 화면에서 화면, 앞의 공간, 뒤의 공간은 시간적으로 등가적 상태에 있으므로 반공간의 거울적 관점에서 보면 화면에서 무엇을 재현한다는 것은 과거, 현재, 미래의 동시적 모습을 그리는 것이다. 그래서 물질적 시간의 측면에서는 먼저 그려진 것임에도 불구하고 화면의 가상적 공간에서는 나중에 그려진 것보다 먼저 그려진 것처럼 현상화되기도 한다. 겹으로 이루어진 현재면으로서 화면은 그러한 전환을 일어나게 한다. 과거이면서 미래이고 미래이면서 과거인 상태, 본 것이 화면에서 일어나는 것과 같은 다중적 상태의 공존을 성립하게 하는 것이 겹공간에 의한 겹현재이다. 이것은 화면이 물질계이면서 동시에 가상계의 공간이며 평면이면서 무한의 공간이기도 한 것에 연원(淵源)한다. 만약 그러한 변환적 모습이 일어나지 않는다면 화면은 단지 하나의 물질적 벽에 불과한 것이다.

물질공간과 반공간은 공간이 불연속함으로써 성립한다. 화면 자체의 공간도 그러한 이중적 면모의 공간적 양상으로 물질적 평면과 반공간적 성격의 가상적 공간이 불연속한 상태에서 겹으로 존재하며 시간적으로는 이중의 현재성을 갖는다. 그것은 화면이 이중의 겹으로 이루어진 공간과 그 공간들의 시간적 모습인 이중 현재성의 경계에 서 있음을 함의한다. 그 경계선을 구성하는 공간의 불연속한 단속성 때문에 물질적 평면과 가상적 공간이 분리되고 여기에 가상적 공간의 시간적 혼재성이 개입되어 두 공간의 교차가 빈번히 일어나면서 화면 공간자체의 운동이 생겨나 끝없이 요동한다. 화면이 갖는 그러한 운동적 양상에 대한 내재성은 본 연구자가 설정한 비선형적인 표현에 의해 가시적 측면에서 활성화된다. 그래서 화면은 물질적 평면과 가상적 공간의 경계를 넘나들며 현상적으로는 항상 현재의 상태를 유지하면서도 양상적으로는 과거와 미래까지도

포괄하는 다층적이고도 맥동적인 모습을 보여주게 된다.

3. 비선형적 표현구조와 맥동성의 관계

사전적 정의에 의하면 어떤 대상이나 상태가 독립적으로 있는 것을 존재라고 한다. 이것을 공간에 적용하여 확장해보면 어떤 대상물이 그 안에 있지 않더라도 하나의 독립된 실재를 이룬다면 공간 자체는 존재성을 갖는다. 여기에는 모든 물질적인 것들이 그 안에 담겨진다는 의미를 가지고 있다.[18] 따라서 일반적인 관점에서 존재라고 한다면 공간 안에서 어떤 위치적 존재를 가진다는 것을 말한다. 데카르트 좌표계에서 위치는 어떤 교점의 상태를 의미한다. 그러나 거기에는 물질적 대상이라는 것이 없다. 수학적 관점에 의한 차원의 정의에 따르면 점은 0차원에 해당한다. 거기에는 길이, 부피, 면적, 질량 등이 없고 단지 어떤 위치성만 있으며 내부적으로 구조를 가지지 않는다. 따라서 점은 어떤 형태화된 대상으로서의 시각적인 모습을 가지고 있지 않다. 그럼에도 불구하고 점은 다른 것으로 대체될 수 없는 독자적인 위치의 점유에 따른 자기 고유성을 가지고 있으므로 독립적인 존재이다. 비록 시각적으로 확인될 수 없다고 하더라도 공간 안에 그것이 없다고 할 수는 없다. 그러한 점에 비추어 볼 때 위치로서의 점은 공간을 포함한다는 것이며 이는 곧 자신이 공간을 갖는다는 점을 함의한다. 위치라고 하면 상대적인 공간관계를 지칭하기도 한다. 그저 하나의 점만 있다면 그것은 오직 존재할 뿐이다. 존재적 고유성이라는 측면에서 공간 전체는 동질적 속성을 갖는 다른 공간과의

18) Max Jammer, *Concepts of space*, Cambridge, Mass: Harvard university press 1969. 『공간개념』, 이경직 옮김, 나남, 2008. p.20

비교적 위치관계가 없이 성립하므로 절대적 존재성을 갖는다고 할 수 있다.

공간이나 대상이 자신만의 독점적 위치를 갖는다는 것은 그것이 객체적 성질을 가졌다는 것을 내포한다. 이는 공간이 단일한 상태만을 갖는, 홑으로 이루어져 있다는 것을 말한다. 하나의 상태만이 있을 때 그것의 구조는 선형적 질서성과 같은 차원에 놓인다. 연속하는 순서의 상태라고 말할 수 있는 선적 공간에서는 언제나 고정된 순서에 따라 위치가 정해진다. 따라서 그 위치는 다른 것에 의해 대치될 수 없는 절대적 지위를 누린다. 연속성과 선형질서는 분리가 허용되지 않는 단일적 전체를 이룬다. 여기서는 부분이 합치면 전체를 이루고 전체를 나누면 부분으로 나누어지는, 총합이 일정한 공간이 성립한다. 이것은 시간에 있어서도 마찬가지이다. 그 공간에서의 위치는 조밀하며, 여러 지점이 같이 합쳐지거나 제거되지 않는다. 따라서 어떤 위치가 내부공간이나 외부 공간으로 나누는 것은 불가하며 의미 또한 갖지 않는다. 이것이 근대 과학의 공간관점인 절대공간 하에서의 위치와 존재관계의 면모이다. 절대공간의 관점에서 순서는 고정되어 있다. 그것은 공간이 틈이 없이 이어져 있다고 생각하기 때문이다.[19] 공간이 연속성을 갖는다면 변화는 선형구조의 위계질서 안에서 일어난다.

그러나 양자물리학의 관점처럼 공간이 불연속하면 독립적 가치의 모습이 각 공간의 속성에 내재하고 있기 때문에 위계의 구조는 선형적 서수성(序數性) 뿐만 아니라 이산적(離散的)인 기수성의 모습을 갖는다. 이

19) 실수의 체계는 연속하며 선형적이다. 그것의 전후관계는 순서적이면서 동시에 비순서적이다. 곧 모든 수는 동등가치의 상태이며 아울러 이웃의 관계성에서 이루어진다. 그러나 그 단면을 확인하고 이것을 이웃의 수와 대립시키면서 분리하려는 것은 불가능하다. 왜냐하면 설령 어느 수가 단면으로 주어진다고 하더라도 그 이웃의 수는 추출할 수 없다. 비록 데데킨트가 단면성을 통해 실수의 연속성을 증명하였다고 하더라도 칸토어가 실수연속체의 성질을 수학에 도입하고 있기 때문에 어떠한 수가 인접하는 수인지는 알아낼 수 없다. 즉 두 수의 관계가 인접하며 양립하는 상태를 선명히 드러내 보일 수 없다는 것이다.

것은 공간에서 어떤 지점이 절대적 위치가 아닌 상대적이며 변동적인 위치관계에 놓여 진다는 것을 함의한다. 따라서 각각의 공간은 동등한 가치를 가지게 됨으로 등가적 병렬관계를 갖는다. 양의 곡률을 가진 볼록한 공간에서 이것은 평행선의 중첩으로 나타나며, 음의 곡률을 가진 오목한 공간에서는 평행선의 수많은 복수화로 이어진다.[20] 이러한 면모는 선형적 공간 구조에서는 나타나지 않는 비선형적인 공간의 모습이다.

공간의 그러한 불연속성과 변동성을 시각적이고 조형적으로 드러내기 위해서는 화면에서 비선형적인 공간구조를 취할 필요가 있다. 그것에 기반하여 화면은 이미지가 만들어내는 표층적 공간의 모습뿐만 아니라 그 내부에 감추어진 공간성을 드러낼 수 있게 된다. 왜냐하면 공간의 순서가 정해지지 않음으로써 전후관계의 순서가 임의적으로 되고 심지어는 중첩됨으로써 잠재적으로 감추어진 구조가 뒤바뀌어 앞으로 전개되어 나타나는 현상이 발생하기 때문이다. 이때 화면의 공간상은 중층적이면서도 병렬적인 모습을 취하게 되며 이에 따라 화면은 비위계적 공간구조로 인해 끝없이 움직이고 요동한다. 뿐만 아니라 화면상에 그려진 이미지들 또한 고정적 상태에서 벗어나 변동적이고 동적인 상태에 놓이게 된다. 이렇듯 선후관계가 정해진 수직적 위계성과 개별적이고 독립적인 상태에서 각 조형요소들이 기능하는 수평적 병렬성을 결합되어 있는 비선형적 구조를 통해 화면은 다층적인 공간의 모습을 담아낼 수 있는 장소가 된

---

20) 수학과 물리학에서는 플러스 곡률을 가진 볼록한 공간을 리만공간(Riemann Space)라고 한다. 이 공간에서 삼각형 내각의 합은 180^0보다 크며 중심을 공유하는 모든 측지선들은 하나의 점으로 모이므로 평행선은 존재하지 않는다. 로바체프스키 공간(L0bachevski Space), 혹은 말안장 공간이라고 수학과 물리학에서 부르는 마이너스 곡률을 가진 오목한 공간에서는 삼각형 내각의 합이 180^0보다 작으며 직선 밖의 한점을 지나는 평행선은 무수히 많다. 여기서 곡률은 공간의 굽어진 정도를 말하는 것이다. 양의 곡률은 구의 표면과 같이 볼록한 정도를 가진 상태를 말하며 음의 곡률은 푹 파인 구덩이처럼 오목한 정도를 말한다. 양의 곡률을 가진 공간은 지구상에서 평행선이 하나도 없는 것처럼 수렴하는 성질을 가지며 음의 곡률을 가진 공간은 무수한 평행선이 성립 가능한 것처럼 파생적인 병렬의 가능태를 가진다. 등방적으로 펼쳐 있으며 평탄한 상태인 유클리드 공간(Euclid Space)는 곡률이 0이다.

다.

본 연구자가 작품을 제작할 때 채용하는 비선형적 표현구조 하에서 화면이 담고 있는 이미지와 화면은 평면과 허수공간의 공간관계에 있어서 동반과 배제가 다층적으로 교차한다. 따라서 평면, 이미지가 갖는 공간성과 내재적으로 화면공간이 갖는 허수적 공간성은 중첩의 상태를 이룬다. 화면이 선형적 구조를 가질 경우 이미지의 공간은 화면의 공간을 압도하면서 허수적 공간을 잠정적으로 제외시킨다. 그러나 비선형적인 구조를 이룰 경우 이미지가 파생시키는 공간은 기층화(基層化)상태로 있는 부재성의 임의적 부상(浮上)으로 말미암아 교차적 측면에서 때때로 가상적 허수공간의 뒤에 놓이기도 한다. 이 경우에 배채(背彩)[21]처럼 화면의 허수공간성이 스며나와 표층화(表層化)된다. 하지만 그 상태가 항상 지속되지는 않는다. 왜냐하면 이미지는 비선형적 구조 때문에 물질적 현시성을 부여받아 전면에 나서기도 하기 때문이다. 비선형적인 구조 하에서는 물질적 상태성으로서의 평면, 이미지의 환영공간과 화면의 가상적 허수공간이 혼재적 상태를 이루면서 그것들 중의 하나가 인식적 우월성을 갖는 표층화(表層化)와 그에 따른 다른 공간성이 지각적으로 배제되는 하부적 차원으로 변경되는 기저화(基底化)가 무작위적으로 뒤섞이며 변동하는 상태를 보이게 된다. 이것이 평면 및 환영공간과 허수공간의 상전이(相轉移)를 일으킨다.[22] 이미지의 존재공간은 자신의 자리를 잃고 허수적 상태의 공간으로 변한다. 이때 허수공간은 전면에 나서면서 존재공간으로 탈바꿈한다. 이를 통해 이미지의 존재공간과 화면에 직교

---

21) 배채법(背彩法): 조선시대 초상화를 그릴 때, 뒷면에 채색하여 앞에서 은은한 빛을 내는 기법

22) 물질이 온도, 압력, 외부 자기 마당 따위의 일정한 외적 조건에 따라 한 상(相)에서 다른 상으로 바뀌는 현상을 말하는 것으로 물이 얼음이나 수증기 등으로 변하는 것이 이에 해당한다. 이것을 허수부가 양의 제곱근의 상태와 음의 제곱근의 상태로서 쌍으로 존재하는 켤레 복소수라는 수학적 개념과 연계하여 생각할 수 있다. 거울 대칭적 형태의 켤레 복소수는 존재와 부재의 상태의 교호가 다른 거울상과 연결되어 있다는 바를 함의하기도 한다.

하는 허수공간은 교차와 재교차를 거듭하면서 두 공간이 불확정성의 원리 하에서처럼 불규칙하게 운동하면서 범위의 공간을 이루며 중첩된다. 존재하면서 허수적으로 부재하는 것, 허수화되면서 존재하는 등의 공간관계는 화면에서 양항(兩項)상태로 성립함을 드러내면서 교차적으로 운동한다.[23] 롤랑 바르트는 이를 존재와 부재의 교호라고 보았다.[24] 그러므로 화면에서 그러한 전환적 공간성을 적극적으로 확보하기 위해서는 화면의 이중적 공간성이 잘 드러나도록 부각시키는 역할을 하는 비선형적인 표현구조를 필요로 한다.

비선형적 구조와 표현을 통해 평면과 가상공간의 불규칙한 교차는 부풀어졌다 꺼졌다 하면서 화면의 순환적 운동성은 호흡작용이나 심장의 수축과 이완에 의해 맥박이 보여주는 동적 움직임인 맥동성과 닮은꼴을 이룬다. 자연에서 일어나는 많은 운동들이 그렇듯이 호흡이나 심장박동 역시 항상 일정하게 일어나지는 않는다.[25] 그러한 운동에는 비선형적 요

---

23) 존재공간과 부재공간은 클라인병과 같은 내부와 외부가 혼재하며 연속하는 시공간의 면모를 갖고 있다.

24) Bruce Fink, *Lacan to the letter : reading Écrits closely*, University of Minnesota Press, 2004.『에크리 읽기 : 문자 그대로의 라캉』, 김서영 옮김, 2007. p.214

25) 정재승,『과학 콘서트, 동아시아』, 2003. p.120-129
심장 박동을 장시간 정밀하게 측정해보면 심장 박동의 간격(beat-to-beat intervals)은 일반적 상식과 달리 훨씬 더 복잡하며 불규칙하다는 것을 발견할 수 있다. 심지어 잠을 자고 있는 상태에서도 심장 박동은 굉장히 불규칙하다. 이 사실을 처음 발견한 하버드 대학교 외과대학의 에이릴 골드버거(Ary Goldberger) 교수는 1분, 1시간, 하루 등 시간의 스케일을 바꾸어도 이러한 심장 발동의 불규칙성은 여전히 사라지지 않는다는 사실을 증명했다.
1993년 미국 보스톤 대학에서 박사 후 연구를 하고 있던 중국인 물리학자 펭 충강(Chung-Kang Peng) 박사는 그의 공동 연구자 골드버거 교수와 함께 10명의 건강한 피험자와 심장 질환을 앓고 있는 같은 수의 환자들의 심전도(Electrocardiogram, ECG)를 측정한 후, 두 그룹의 심장 박동 간격을 비교해 보았다. 정상인의 심장 박동 간격이 훨씬 더 불규칙적이었으며, 환자들의 심장 박동 간격은 상당히 규칙적이었다. 그리고 펭 박사는 정상인의 심장 박동 간격이 '정기적으로 반대의 상관관계(long-range anti-correlations)'를 갖는다는 것을 보였다. 환자들의 심장 박동이 과거의 박동 패턴에 별 상관없이 매우 규칙적으로 뛰는 데 반해, 정상인의 심장 박동은 한동안 증가하는가 하면 몇 분 후에는 반대로 줄어드는 상태가 되고 이런 요동이 계속 반복된다는 것이다.
MIT 대학의 중국인 교수 푼 치상(Chi-Sang Poon) 박사와 크리스토퍼 메릴(Christopher Merrill) 교수는 자신들이 고안한 좀 더 수학적인 방법으로 심장 박동의 운동이 노이즈처럼 불

소가 작용하고 있다. 맥박이나 호흡수의 증가와 감소가 비선형적인 불규칙한 곡선적 순환관계를 이루는 것은 수많은 변수들이 상호작용하여 가변적 관계를 이루기 때문이다. 마찬가지로 화면의 맥동성 또한 저절로 가시적 상태로 진입하여 드러나지 않는다. 모순적 구조하에서 선, 색, 경계, 여백 등의 조형적 요소들이 혼재적으로 서로 충돌하기도 하고 엇갈리기도 하면서 수많은 변동적 관계를 파생시킬 때 화면의 맥동성은 가시화될 수 있다. 화면에서 불규칙하고 변동적인 움직임이 일어나는 것은 화면 자체가 갖고 있는 이중적 공간의 불연속성과 그에 따른 중첩과 교차와 아울러 비선형적인 표현구조의 어울림 때문이다. 그 과정에서 화면이 본래적으로 갖는 불연속하면서 이중적 공간성은 빛의 횡파적 특성[26]과 비슷한 양상의 움직임을 화면의 운동에 개입시킨다. 그것은 화면전체를 지진과 같이 하부에서 흔들기도 하고 보강과 간섭에 의해 부분적으로 화면의 운동성을 강화시키거나 소멸시키기도 하면서 무작위적으로 점멸하는 공간성 및 운동성이 화면에서 씨줄의 형태로 조성된다.이것과 날줄의 형태로 특정화된 비선형적인 표현의 결합에 의해 본 연구자의 각 작품마다 개별적이고 구체적인 시각화가 나타난다. 이렇듯 화면 자체가 야기하는 씨줄의 운동성과 조형요소들이 만들어내는 날줄의 운동성은 다양한 변수적 결합을 통해 화면이 요동적 맥동성을 갖게 한다. 조형적 변수를 조정함에 따라 전개되는 맥동성은 달라진다. 그에 따라 앞뒤가 뒤바뀌거나, 파열과 봉합의 어긋나면서 끼워지거나, 밀고 밀리면서 되먹임하거나, 진출과 후퇴가 중층적으로 얽혀지는 등의 다양하고 다층적인 맥동성들이 화면에서 발현된다.

규칙하지만 그 안에 나름대로 질서가 들어 있는 '카오스 운동'이라는 사실을 증명했다.

26) 태양광선과 같은 빛은 나선형으로 진행하고 그 진행방향과 수직인 방향으로 파동이 일어난다. 따라서 빛은 사방으로 퍼지게 된다.

Ⅲ. 모순적 구조에 의한 역동(逆動)

1. 모순적 구조와 공간적 움직임의 관계

“사실의 앞뒤가 서로 맞지 않을 때”를 모순이라고 한다.[27] 화면에서 어떤 순서로 그려진 이미지들의 관계가 그것을 부정하는 관계성을 드러낼 때 그 둘의 관계성들은 서로에 대해서 부정의 양상을 취한다. 즉 앞뒤의 관계가 인접한 상태에서는 선명하지만 다른 순서적 관계가 명징한 순서를 교란하는 면모를 가질 때 공간적 순서는 부정되어 순서구조가 재편되도록 촉구한다. 이를 통해 일관성 있는 공간의 양상은 이것을 부정하는 공간적 관계와의 사이에서 상호배척의 면모를 발생시킨다. 동일률(同一律)[28], 배중률(排中律)[29]과 함께 사고의 기본법칙에 속하는 모순율

---

27) 논리학에서는 “두 개의 명사(名辭)나 명제간(命題間)에서 동일한 요소를 동일한 관점에서 동시에 한편이 긍정하고 다른 한편이 부정할 때 이 양자간의 관계를 말한다. 이것을 원칙으로 만들어 놓은 것이 모순율(矛盾律)이다. 아리스토텔레스에 의해 확립된 논리학의 기본원리 중 동일률(同一律), 배중률(排中律)과 함께 3대 원리. 논리학(論理學) 용어이다.
A를 하나의 명제로 할 때 “A는 A가 아니다”라고 말하는 것은 앞뒤가 맞지 않는 말이며, A의 내용이 무엇이건 간에 그 말은 항상 옳지 않다. 따라서, “‘A는 A가 아니다’일 수는 없다”는 항상 옳은 명제, 즉 논리적 진리의 하나로 된다. 이 진리를 모순율이라고 한다. 또, “모순이 있는 것을 주장해서는 안 된다”라는 금칙(禁則)의 의미로서 모순율이라는 말을 사용하며, 이것을 논리학의 근본규칙의 하나로 생각한다.” http://100.naver.com/100.nhn?docid=63008 2012, 04, 25 네이버 백과사전/민중국어사전

28) “전통적인 논리학의 한 원리로서 “A는 A이다.”와 같이 표현되는 명제. 논리적 연계(連繫)를 나타내는 말(copula)로서의 「이다」라는 표현이 가지는 논리적 기능이 다양하고, A의 범위 또한 불확실하므로 동일률은 다소 애매성을 가진다. A=A, A⊃A, A≡A 등으로 표현된다.
동일률(同一律), 자동률(自動律)이라고도 한다. 라이프니츠가 처음으로 확립한 원리론. ′A는 A이다′라는 형식으로 표현된다. 이것은 언어표현(명제 혹은 개념)의 의미 및 지시대상(指示對象)의 동일성을 주장하는 것으로, 일정 범위의 논의나 논술에 있어서 지켜져야 하는 원리이다. 예를 들면, ′A군은 남자이고 남자가 아니다′라고 하는 표현은 형식논리적인 사고에서 생각하면 모순율을 침범하고 있다.
그러나 그와 같은 표현이 보통 사용되고 있는 경우, 최초에 나타난 ′남자′와 두 번째 나타난 ′남자′의 의미는 동일하지 않다. 처음에 나타난 ′남자′는 성별상의 의미에서의 ′남자′이며, 두 번째 나타난 ′남자′는 ′남성다움′이라고 하는 의미에서의 ′남자′인 것이다. 따라서, 이 표현은 두

(矛盾律)은 하나의 확정적 모습만을 갖는 것을 함의한다. 어떤 명제에 대해 그것을 부정하거나, 이렇기도 하고 저렇기도 하다는 이중적 상태는 성립하지 않는다는 것이다. 논리적 측면에서 그것을 용인한다는 것은 선형적 수미일관성을 상실하며 비논리적인 상태에 놓이게 한다. 이는 어떤 질서를 부정하면서도 서로 맞지 않는 구조를 용인한다는 의미를 지닌다. 따라서 두 개의 논리가 교차하는 것을 수용하는 장에 있어서는 두 개의 질서가 동시적으로 성립함으로써 충돌하고 얽히는 상태가 일어남에 따라 새로운 가능성을 형성한다. 즉 장(Field, 場)의 논리에 의거하면 어떤 질서에 속하는 부분이면서도 그 질서에 모순되어 속하지 않거나, 이것이면서 저것인 상태는 성립할 수 있다. 따라서 그 공간에서 양의(兩意)적 면모는 거짓이 아니라 또 다른 영역의 동시화에 속한다.

선형적으로 순서 지워져 있는 상황이면서 동시에 그 안에서 재순서화되는 모순적 양상을 갖는 그러한 구조는 다면적이면서 중혼적인 상태에 놓이게 된다. 이것은 처음에 선택한 구조가 부정의 위치에 놓이게 됨으로써 그것을 모순으로 빠뜨리는 다른 구조를 원형적 상태로 간주하도록 요구하게 된다. 때문에 이러한 선택에서 하나의 구조관계는 정당성을 확

번 나타난 '남자'의 의미가 다른 것이기 대문에, 모순율을 범하고 있지 않으며, 그런 의미에서 또한 동일의 원리도 유지되고 있다.

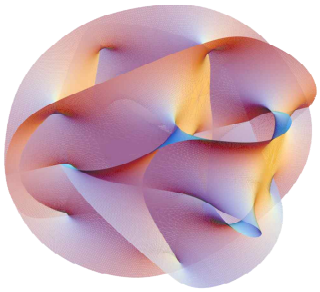
'저 사람은 남자다'라고 한 후에 '저 사람은 여자다'라고 한 경우, '저 남자'의 지시대상이 동일한 것이라면, 이 두 표현은 모순율을 범하고 있지만, 지시대상이 다르다면 모순율을 범하고 있는 것이 아니다. 따라서 일정 논의나 논술 중에서는 지시대상의 동일성이 요구된다. 그러나 인식이 발전하면, 개념의 의미도 풍부해지는 것이기 때문에, 특정 개념을 언제까지나 고정된 것으로 취급할 수 없다. 이 경우에도, 일정 논의나 논술의 범위 안에서 개념의 내용이 달라져서는 안 되는 것은 두말 할 필요 없이 명백하다." 네이버 백과사전

29) "A는 B도 아니고, 또 B가 아닌 것도 아니라는 것은 없다."라는 원리.

"제3자 배척의 원리라고도 한다. 형식논리학 용어로서 어느 것에 대해서 긍정과 부정이 있는 경우, 하나가 참(眞)이면 다른 하나는 거짓이고, 다른 하나가 참이면 하나는 거짓이라는 경우처럼 이것도 아니고 저것도 아닌 중간적 제3자는 인정되지 않는 논리법칙을 말한다. 고전논리학에서는 배중률이 동일률(同一律) ·모순율(矛盾律)과 함께 논리학의 근본원리로 되어 있으나, 현대기호논리학은 이를 공리(公理)로 인정하지 않고 공리에서 도출되는 하나의 정리(定理)로 보고 있을 뿐이다. 다치논리학(多値論理學)은 제3자 배척의 원리는 부정하지만, 다치논리학에서 사용되는 논리치(論理値)에 1을 더한 배척의 원리는 인정한다." 네이버 백과사전

보하지만 다른 순서적 구조관계는 부당성에 놓인다. 그렇지만 제3의 관계에서 그 둘은 하나이면서 둘이고 둘이면서 하나인 상태의 교직적 관계를 갖는다. 이때 공간은 한 가지 양상에서 둘 이상의 양상으로 변경된다. 뿐만 아니라 A는 A가 아니므로 그 공간적 관계는 부정적 영역으로 변경되어 인식에서 배제되게 된다. 모순적 관계에 의해 화면이 조직되었을 경우 그것이 표상하는 공간은 인정과 부정의 사이에 있게 된다. 하나의 표현구조를 인정하면 다른 구조는 모순에 빠지므로 그것을 일으키게 하는 것은 자체의 고유한 모습이 사라지게 된다. 이것을 화면에서 보면 부분적인 상태만 타당성을 부여받아 공간적 연상을 만들어내지만 모순적 상황에 놓인 부분들은 공간적 성질을 상실하고 평면적 상태에 놓이게 된다. 하지만 이것은 또 다른 문제를 야기한다. 즉 같이 공간적 모습으로 그려져 있음에도 어떤 부분은 공간적 연상에 대한 타당성을 지니고 다른 쪽은 평면적 상태에 놓인다는 것인데 이것은 화면 전체에서 보면 모순이다. 때문에 화면은 공간적 모습을 다루었다고 하더라도 가상적 공간성을 잃고 평면적 상황으로 변경되려는 경향성을 갖게 된다. 왜냐하면 평면적 나열은 모순적 상태를 허용하기 때문이다. 공간적 관계를 암시하는 표현에 의해 가상적 공간성의 영역에서 특정한 위상을 형성하려는 경향을 띠지만 모순적 상황의 개입으로 인하여 그 공간성은 평면으로 회귀한다. 하지만 전면적 차원에서 모순적 상태가 있다고 하더라도 국소적 영역에서는 순서적 공간성을 갖고 있으므로 화면의 가상적 공간성은 모순적 닻에 걸려 있으면서도 다시금 가상적 공간으로 뒤틀려 나간다. 이 때문에 화면은 평면적 상태의 이미지성의 표피적 모습과 가상적 공간이 화면에서 이탈하는 것과 회귀하는 것이 끝없이 일어나게 된다. 모순적 관계는 자체의 공간성을 이탈하도록 하기도 하지만 자신이 가지고 있는 공간에 연관된 속성적 측면은 그것 다시 공간성을 띠도록 한다. 그러나 상충하

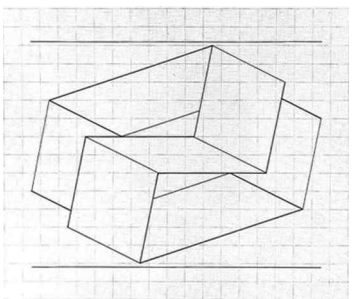
는 관계들은 그 순환적 움직임에 다른 방향성을 부여한다. 그것은 모순된 관계가 토대하는 공간적 어긋남 때문에 발생한다. 따라서 이탈과 회귀의 재귀적 운동은 칼라비-야우 공간(Calabi-Yau Space)도2)에서 보이는 것처럼 불규칙한 나선적 움직임과 같이 매번 다른 양상으로 전개된다. 그 배경에는 모순된 상태가 동일률에 어긋나지 않는 방향으로 전개되려는 경향을 파생시키는 것이 포함되어 있다. 이 때문에 모순적 구조는 다중적 면모를 갖게 된다. 이와 아울러 선적인 차원의 배중률은 평면과 공간적 차원에서 중층적 교차를 통해 가상적 해결을 취하려는 경향성을 띠므로 이로 인해 내부적 운동이면서 동시에 외부적 운동을 발생된다. 그러므로 모순적 구조에 의한 화면은 평형적 안정성을 벗어나 소용돌이치는 공간의 모습과 인식상의 뒤틀림에 의한 역전적 움직임을 보인다.



도2). 칼라비-야우 공간

2. 전치(轉置)적 역동

상충하는 공간적 상태를 표현하고 있는 <모순공간>작품1)은 죠셉 앨버스(Josef Albers)의 <구조배치, 1956>도3)에서 모순된 공간의 개념과 선택의 문제를 따왔다. 앨버스의 그림은 두 개 이상의 공간이 공존하고 있다. 그렇지만 그 공간들은 한 눈에 들어오지 않는다. 왜냐하면 각 공간들은 인



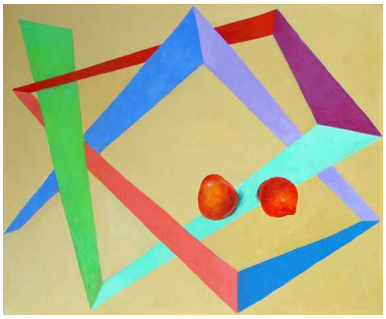
도3). 죠셉 앨버스
<구조 배치>, 1956

식적 선택을 통해서만 시각적으로 명확해지기 때문이다. 중앙부위에 위치한 형태는 밖으로 꺽인 상태이거나 안으로 꺽인 상태의 두 가지 공간의 모습을 갖고 있다. 그러나 그 공간들은 동시에 인식되지 않는다. 하나의 공간을 선택하면 다른 공간은 인지에서 배제된다. 물론 두 개의 공간이 있다고 의식하게 되면 의지적 선택에 의해 다른 공간이 언제든 나타날 수 있다. 교차적 상태의 공간을 번갈아 선택하면 꺽인 면의 조합은 안과 밖으로 펄렁이면서 운동하는 공간이 만들어진다. 하지만 이 모습도 그 옆에 배치된 다른 면에 의해서 새로운 양상이 형성된다. 우선 하단의 면의 조합에서 면이 밖으로 꺽여져 있다고 보면 오른쪽으로 배치된 면은 자연스러운 공간의 모습을 취한다. 그러나 안으로 꺽여 있다고 보면 그 공간을 모순을 양산한다. 세워져 있는 면과 오른쪽으로 펼쳐져 있는 면이 접혀져 있다고 가정하지 않으면 그 공간은 입방적으로 성립하지 않는다. 그럼에도 불구하고 이전의 선택에 의해 입방화된 공간이 거기에 개입되어 있으므로 안으로 접힌 공간을 취하더라도 인지적 공간은 입방체의 공간으로 돌아가려는 지향성을 갖는다. 그 과정에서 하단의 면은 정상적인 면처럼 보이기도 하면서 뒤틀린 모습을 내재하게 된다. 이러한 엇갈림의 면모를 통해 전체적으로 7개의 면이 만들어내는 공간의 조합은 펄럭이고 뒤틀리는 인지적 운동성을 만들어낸다.

본 연구자의 작업인 <모순공간>은 앨버스의 작품에서 보여진 면모를 좀 더 발전시키고자 하였다. 이를 위해 본 연구자는 먼저 동일한 두께로 이루어진 면을 원근적 형태가 암시될 수도 있는 사다리꼴 형태로 바꾸었다. 그리고 그 형태들이 방향이 꺽이는 다른 면들과 분명한 경계선을 보이도록 조합하여 이중화된 공간의 상을 이루도록 하였다. 안쪽으로 접히는 공간, 바깥쪽으로 젖혀지는 공간의 모습을 가진 두 면의 결합상태는 각 면이 갖는, 멀고 가깝게 보여지는 특성화된 공간적 상태를 파열적으

로 변경시킨다. 본 연구자는 다중적 공간상태를 갖도록 각각의 띠를 단일한 색으로 명암변화 없이 칠하였다. 그러면서도 인접한 띠와의 공간적 연상관계에 의해 각 띠 형태의 면이 직선적 펼쳐짐에 있거나 띠의 중간 정도에서 틀어지는 공간성을 제공하도록 표현하였다. 그것에 따라 띠의 형태들은 뒤틀리는 모습을 연속적으로 드러낸다. 공간의 선형성을 뒤틀어 두 가지의 공간을 양립시킴으로써 본 연구자는 <모순공간>에 혼재된 공간상이 담아지도록 하였다. 또한 본 연구자는 암시적으로 꼬이는 띠의 형태들이 파생시키는 선택적 공간성에 모순적 공간성, 상하가 얽히고 뒤바뀌는 전치된 공간을 포함시키고자 하였다. 그리고 그 관계적 상황을 좀 더 명확히 하고자 두 개의 과일을 같은 면처럼 보이는 곳 위에 위치시켰다. 이 그림에서 각각의 자두는 그림자 방향이 다르다. 그것은 하나의 공간적 상황에 두 개의 자두를 놓으려는 일반적 시각을 감상자가 벗어나 명징하게 각 과일의 공간상태를 인지하도록 하기 위한 의도에서 만들어진 표현이다. 만약 공간이 불연속한 상태에 놓이게 된다면 멀고 가까운 관계나 위아래의 관계 역시 겹쳐질 수 있다. 이 그림에서 위에서 본 공간과 아래에서 본 공간은 겹쳐 있다. 이것은 감상자에게 선택의 필요성을 제기한다. 위에서 본 띠의 모습을 취하면 그 구조는 일관된 공간형태로 보여 진다. 그러나 두 개의 자두는 다른 공간의 상태에 놓여 있게 그려져 있다. 그렇다면 분명 위에서 본 공간 시점에서 아래쪽에서 본 자두는 존재할 수 없다. 그럼에도 불구하고 가시적으로 아래에서 본 시점이 상존하므로 아래쪽에 위치한 자두가 포섭하는 공간을 취하면 위에서 본 공간은 모순적 상황에 처한다. 왜냐하면 아래쪽에서 본 자두의 공간을 취하면 띠가 보여주는 공간은 위에서 본 공간이 아니라 아래에서 본 공간이 되기 때문이다. 하지만 그 공간도 위에 그려진 자두가 동반하는 공간에 의해 다시금 부정된다. 이처럼 모순은 또 다른 선택을 불러오

고 그 선택은 또 다른 모순을 파생시킨다. 이 그림에는 다섯 개의 공간적 상황이 겹쳐 있다. 원근적 공간, 내부 지향적 공간, 외부 지향적 공간, 위에서 아래를 내려다보는 경시(傾視)적 공간, 아래에서 위를 쳐다보는 앙시(昻視)적 공간은 각자의 독자성을 가지면서도 통합된 상태에서 그려져 있다. 원근적 공간은 거의 같은 크기로 그려져 있는 두 개의 자두에 의해 방해받는다. 내부나 외부 지향적 공간은 자두들이 드러내는 공간성에 의해 엇나간다. 경시, 앙시적 공간은 내외부적 공간성을 지닌 띠들의 조합이 파생시키는 틀어지는 공간성과 원근적 공간성의 간섭으로 인해 자신들의 위치에서 비껴진다. 이러한 현상들로 인해 다섯 개 공간들은 서로 서로를 견제하여 안정적 상태에 있지 못하게 된다. 그리고 그것들이 충돌할 때 공간들은 감상자에게 급격히 뒤집어지면서 얽혀지는 운동성이 지각적으로 일어나게 된다.



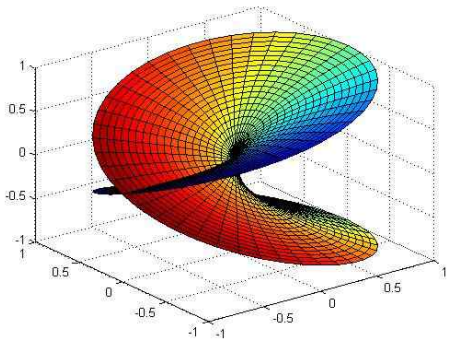
작품1). <모순공간>, 2007

작품2). <순환위계>, 2006

작품3). <공간정물>, 2011

이 뿐만 아니라 좌측 상단에 보이는 연두색의 띠는 그것의 크기 때문에 가장 가까운 공간의 위치들 중의 하나를 갖고 있다. 그 띠에 인접한 띠들은 꺾여 가면서 점차 공간의 앞뒤로 전개되어 나간다. 그러한 와중에서 보

라와 빨강의 면들은 파랑색의 띠들의 뒤에 있으며 이는 연두색의 띠보다 뒤에 있는 공간적 상황을 보여준다. 이러한 선형성에 기초할 때 빨강색의 면은 연두색 부분에서 화면의 가장 먼 쪽에 있어야 한다. 그러나 그림에서는 연두색 띠의 앞으로 지나가고 있다. 이것



도4). 리만곡면

때문에 화면의 전체구조는 모순적 상황에 놓인다. 심지어 연두색의 띠는 빨강색의 띠에 포획되어 화면 공간에서 뒤쪽으로 끌려간다. 따라서 화면 전체는 평면의 상태로 급격히 전환된다. 하지만 연두색 띠의 크기와 짙은 빨강색의 띠를 제외한 다른 띠들과의 상대적 위치가 갖는 공간성 때문에 그것은 다시금 공간적 양상들을 발생시킨다. 이 그림은 이러한 과정들이 계속해서 일어나므로 감상자가 어떤 정해진 공간에 시선이 머물 수 없게 만들어져 있다. 이것은 복소 기하학에서 보여주는 것처럼 허수와 실수가 결합한 복소수의 공간의 모습과 닮아 있다. 실수와 허수가 교차하고 있는 공간을 보여주는 리만 곡면(Riemann Surfaces)도4)에서 공간은 나선형 형태를 취한다.[30] 이것은 복소수가 회전하는 성질에 일정부분 기인한다. 그것뿐만 아니라 우리가 사는 공간이 실수공간과 허수공간은 지속적으로 교차하는 양상을 갖는다. 이러한 회전과 교차의 모습은 그 둘이 결코 고정적 상태에 있지 않다는 것을 시사한다.

본 연구자가 비선형적 표현구조를 통해 <모순공간>에서 얽힌 공간을 조성한 것은 평면상의 이미지와 선택에 의해 파생하는 가상적 공간들이

30) 실수는 허수로 변하지 않지만 허수는 겹침을 통해 실수로 전환될 수 있다. 그리고 실수와 허수는 결합적 관계를 이루어 하나의 구조체를 이루기도 한다. 이것이 나선형 공간구조가 나타나는 요인을 제공한다.

비틀리며 회전하는 공간적 움직임을 보여주기 위한 시도의 일환에서 비롯되었다. 이 그림에서 이미지는 캔버스의 표면에 그려져 있지만 착시적이고 연상적인 공간이 발생하도록 구조화된 화면의 조직으로 말미암아 평면을 사이에 두고 점멸한다. 이것은 실수공간과 허수공간의 확률적 교차에서 명멸하는 양상에 근접하는 측면을 갖는다. 때문에 본 연구자의 작업에서 어떤 형태의 공간적 움직임에는 감추어진 다른 움직임과의 관계에서 생성되는 사실상 우발적 상황이라고도 할 수 있는 측면이 상존한다. 이 그림에는 위와 아래의 공간뿐만 아니라 다른 형태의 공간도 존재한다. 멀고 가까운 관계가 이 그림에서는 뒤집힌다. 거기에서 형태적으로 하나의 띠는 원근적 형태를 취한다. 녹색의 띠는 가까이에서 멀어지는 형태를 갖고 있다. 그러나 그것은 멀리 있는 공간에 속할 수 있는 화면 좌측의 빨강색의 띠로 인해 두 가지 양상을 갖는다. 선 원근법의 유클리드 공간에서 먼 곳의 것은 결코 가까운 곳의 형태를 가릴 수 없다. 때문에 이 그림에서 녹색과 빨강 띠의 교차는 이 공간이 유클리드 공간이 될 수 없음을 드러낸다. 멀고 가까운 것의 관계가 부정되는 이 결합은 공간이 접혀져 있음을 상정하지 않으면 성립하지 않는다. 이것은 영상의 편집에 있어서 공간의 거리가 무관하게 결합될 수 있는 크로마키 기법[31]과 같은 선상에 있다. 현대의 영상편집은 비선형적인 방식을 취한다. 그럼으로써 공간과 시간의 관계는 고정되지 않고 변동적이며 임의적이다. 이것은 픽셀(pixel)방식이 불연속과 비선형의 틀 위에 있기 때문에 가능한 것이다. 마찬가지로 본 연구자의 그림에서 공간은 불연속적이며 비선형적인 장에 놓여져 있다. 상하관계나 원근관계의 교차를 통해 화면의 공간은 뒤틀리고 접혀 있는 상태를 노정한다. 본 연구자는 이러한 표현을 통해 화면의 공간이 다층적 상태에 놓여 있도록 하였다. 그리고 이를

31) 장소와 무관하게 독립된 개체로 만들기 위해 블루 스크린이나 그린 스크린을 배경으로 인물이나 대상을 찍고 나중에 그 배경색을 빼서 어떤 공간과 결합시키기 위해 사용하는 영상기법.

통해 촉각되지 않는 공간의 비일상적 모습을 드러내고자 하였다.

<모순공간>이 기하학적인 직선적 구조를 이용하여 꼬인 공간의 역동적 운동감의 모습을 드러내고자 하였다면 <순환위계>작품2)에서는 곡선적 구조를 이용하여 얽힌 공간의 관계를 표현하고자 시도하였다. 이 그림에서 앞에 나와 있는 형태는 하나도 없다. 사물은 어떤 사물 위에 위치해 있다. 색채에 의한 관계는 차치하고서라도 형태에 의한 관계가 일상에서는 놓여 질 수 없는 상황이다. 본 연구자는 이것을 명증하게 확인하기 위하여 3D 제작용 소프트웨어를 사용하였다. 3D Max에서 입체적 물체를 공간상에 위치시키면서 그림과 같은 모습이 나타나는 가를 검토하였다. 그 결과 유클리드 공간에서는 결코 그 모습이 나타날 수 없다는 것을 확인하였다. 하지만 화면은 평면적 성질로 인하여 그와 같은 모순적 공간을 간접적으로 표현할 수 있었다. 이 그림을 통해 드러내고자 한 공간은 앞 뒤 공간의 뒤집힘이다. 물체를 하나하나 따라가면 그 모순적 상황은 사라지고 매우 자연스러운 상태의 공간으로 인식된다. 그러나 전체적인 공간의 선후관계를 따지면 그 순서는 불합리한 것으로 여겨진다. 따라서 이 그림에서 보이는 모순적인 공간관계에는 앞에서 본 공간과 뒤에서 본 공간이 병렬적으로 결합되어 있다. 본 연구자는 이러한 상보적인 공간의 얽힘을 드러내기 위해 사물의 순서를 사용하였다. 따라서 이 그림의 목적은 사물을 잘 그리는 것이 아니라 사물이 놓여지는 공간의 자체적 문제와 인식적 움직임을 잡아내기 위함이었다. 그리고 본 연구자는 이 그림에서 가장 앞에 있는 사물이 가장 뒤에 있는 상태에 있기도 한 이중적 위치상황을 통해 공간의 전후가 뒤틀린 공간의 와류(渦流)적 움직임을 간접적으로 드러내고자 하였다.

자연에서 소라나 DNA 구조에서 나선형을 취하는 것은 공간을 가장 넓고 안정적으로 활용하기 위한 선택의 결과이기도 하지만 다른 한편으

로는 공간이 나선형의 모양으로 이루어져 있지 않나하는 생각을 갖게 한다. 아인슈타인이 상대성이론에서 예견한 것을 에딩턴이 관측에서 확인한 바 있듯이 빛은 공간이 제공한 형태를 따라 진행한다.[32] 그렇다면 자연계에서 보이는 나선형의 형태는 생물의 자발적 선택이 아니라 이미 결정된 공간의 결을 따라 만들어진 결과일 수가 있다. 그렇다면 왜 공간은 나선형구조로 이루어져 있는가? 그것은 실수공간이 허수공간과의 교차관계에서 안과 밖이 뒤집히는 결과가 일어나기 때문이 아닌가라고 추정할 수 있다. 리만곡면은 이러한 관계의 한 예를 보여준다.

본 연구자는 공간의 이러한 면모를 생각하고 그것이 어떻게 시각적으로 만들어질 수 있는가를 고심하던 중에 공간순서를 뒤집으면 의태 또는 의사(擬似)적으로 그러한 공간의 면모를 보여줄 수 있겠다고 여겨 <순환위계>의 공간구조를 구성하였다. 여기서 대상들의 관계는 물고 물리는 공간적 움직임을 갖는다. 선형구조에서는 이러한 모습을 취할 수 없다. 그에 반해 비선형구조는 공간의 거리나 시간적 순서를 없애고 동일 시점의 자리에 놓을 수 있다. 그럼으로써 시공간은 편집가능하고 그를 통해 이질적 공간들을 결합하여 새로운 공간의 양상을 운동적 시각에서 보여줄 수 있다. <순환위계>는 그러한 면모를 가진 비선형적인 구조를 통해 시각적으로 감추어진 공간의 모양과 운동적 양상을 드러내고자 시도한 작품이다. 화면 밖의 공간에서는 성립할 수 없지만 이 그림에서 항상 선행하거나 후행하는 사물들의 관계는 뱅글뱅글 도는 모습으로 비쳐진다. 이러한 움직임 속에는 부재적 공간의 낯선 등장과 물체가 갖는 존재적 공간의 사라짐이 담겨 있다. 그것 때문에 이 그림을 보는 감상자는 밀리듯이 옆으로 비스듬히 비어져 나오면서 회전하는 대상들의 움직임을 느

32) 빛은 가장 짧은 거리를 진행하는데 중력이 커서 공간 왜곡이 일어나면 빛은 공간의 모양에 따라 움직인다. 태양의 중력으로 인해 공간의 모양이 변화되고 보일 수 없는 위치에 있는 별이 보이는 현상을 일식상태에서 에딩턴은 관측하였다. 이는 사물의 현상이 공간의 형태에 따라 결정된다는 것을 암시한다.

끼는 것이다.

<공간정물2011>작품3)은 그러한 비위계적 공간상에서 만들어지는 일렁이는 운동감을 집합적 차원에서 드러내고자 하였다. 공간은 장의 형태로 공간의 운동하는 모습을 다양하게 가질 수 있다. 개개의 사물들이 만들어내는 공간 환경은 더 큰 범위에서 동일한 속성을 가진다. 이것이 공간의 장을 형성한다. 그 곳에서는 사물들의 관계가 장이 제공하는 일정한 규칙에 의해 형성되고 움직인다. 공간이 불연속하고 비선형적인 면모를 갖고 있다면 불규칙하게 벌어지고 겹쳐지며 변동적인 상태에 있을 것이다. 따라서 사물들의 모양과 관계 또한 그러한 장의 속성에 의거하여 공간성과 운동성이 성립될 것이다. 이러한 생각을 기반으로, <공간정물>은 개별적 공간들이 모여 하나의 전체적 장을 형성하고 그것들이 얽혀있는 공간의 운동하는 모습을 형성할 것이라는 추정을 토대로 제작된 작품이다. 본 연구자는 이 작품에서 각 대상물들이 항상 어떤 대상물의 뒤에 위치하도록 표현하였다. 그래서 왼쪽 아래 위치한 황토색의 형태는 앞쪽에서 공간적 위치를 점유하는 듯이 보인다. 그러나 그 옆의 파랑색의 형태는 황토색의 뒤쪽에 있으면서도 한쪽으로 비어져 나오면서 황토색의 형태보다 앞쪽의 공간성을 보인다. 그로 인해 이 그림에서 형태들의 위치가 갖는 선행(先行)적 공간의 관계는 역전된다. 이러한 모습들은 오른쪽 위의 작은 빨강색을 둘러싼 부분에서도 보인다. 때문에 인접한 형태들 사이에서 선형적 순서관계가 보인다 하더라도 연이어서 그 형태들을 따라가면 공간적 순서관계는 뒤집어짐이 드러난다. 앞뒤가 선형적 인과 관계성을 잃고 꼬여있는 공간적 면모들을 역전시켜보면 각 대상들은 항상 어떤 대상물의 앞에 자리 잡는다고 할 수 있다. 이것은 순서의 혼돈적 상태이기도 하면서 부재적 상태이기도 하기 때문에 이 그림의 화면은 동시에 모든 가능한 순서의 발현태(發顯態)를 포섭하고 있는 것이

다. 존재와 부재, 정렬과 혼돈, 선행적 구조와 역전적 공간성의 서로 얽히는 양상들 때문에 이 그림에서 보이는 임의적이고 변동적인 사물들의 관계는 격류에서 물이 뒤섞여가는 것처럼 공간들이 서로 얽히고설키며 움직이는 모습을 취하게 된다.

그와 달리 선형적 관계의 어긋남을 통해 얽히는 공간과 그러한 움직임을 만들어내려고 한 작품이 <줄서기>작품4)이다. 이 그림은 정해진 순서가 전복되는 표현을 통해 공간에서 대상이 차지하고 있는 고유한 위치를 뒤틀어 분산적이고 단속(斷續)적인 공간을 드러내려는 의도 하에서 제작된 작품이다. 본 연구자는 객체적 형태들이 화면의 좌측 위에서 시작하여 순서를 가진 채 아래로 나열되어 있지만 화면의 아래까지 내려가면 순서의 역전이 일어나도록 표현하였다. 일상적인 상태에서 보면 이 그림에서 화면의 위쪽에 그려진 사물은 순서적인 측면에서 앞에 나와야 한다. 하지만 두 번째 줄에서는 그 순서가 거꾸로 되어 있다. 그리고 3번째 줄에서는 다시금 정상적인 상태로 순서 지워져 있다. 4번째 줄에서는 역전적 순서가 5번째 줄에서는 정상적인 순서로 그려져 있다. 이처럼 이 그림에서 순행적 순서와 역행적 순서는 줄을 달리하면서 교대하여 나타나지만 하나하나 사물을 따라가다 보며 그 순서는 질서정연하게 앞 뒤 관계가 맺어져 있음을 볼 수 있다. 그러나 그 순서는 인식적 착시에 기인한다. 본 연구자는 그 착시마저도 교란하고자 순서의 엇갈림을 줄과 줄 사이에 집어넣었다. 예를 들면 화면 좌측 중앙에 갈색의 물체와 보라색의 물체는 본래의 차례와는 어긋나는 또 다른 순서가 함께 조성되어 있다. 그러한 파생적 진행을 따라가면 좌측 상단에서 시작된 흐름은 보라색에서 더 이상 나아가지 못하고 갈색으로 빠져 주황색의 물체로 이어지면서 뱅뱅 돌게 된다. 이로써 보라색 물체의 위쪽에 놓여진 파랑색의 대상들에서 이어지는 줄서기는 분리적 상태에 놓이게 된다. 이것과는 다

른 측면에서, 화면 왼쪽 위의 두 개의 녹색에서 진행하는 순서는 갈색의 물체가 보라색 대상보다 뒤에 있게 되므로 주황색 대상으로 이어지는 관계적 이어짐으로 나아가지 않고 불연속적으로 보라색 개체로 건너뛰어 위쪽으로 연결된다. 이 때문에 갈색 아래쪽은 고립된 순환구조를 이룬다. 여기에서 보라색의 물체는 양단적 줄서기가 겹쳐진 이중적 상태성을 갖는다. 이러한 모습은 오른쪽 마지막 줄에서 녹색, 주황, 파랑의 개체들이 어우러져 만들어내는 공간적 상태에서도 보인다. 본 연구자는 이 작품에서 4개의 겹쳐진 줄서기를 통해 진행적 모습, 순환적 양상, 이격(離隔)적 건너뜀에 의한 단속적 분리 등을 다중적으로 조성하였다. 그에 의해 순서화된 줄서기와 어긋난 줄서기들이 내보이는, 선형적 진행과 팽이같이 빙글빙글 도는 흐름들은 상호적으로 겹쳐지면서 화면은 동적 상태로 바뀌어 진다. 우측 중앙부위에 주황색과 녹색의 대상 사이에 끼어든 파랑색의 사물이 형성하는 면모도 다른 겹쳐진 줄서기와 마찬가지로 순서의 어긋남을 일으킨다. 본 연구자는 여기에서 그 교차가 가상적 성질의 것임을 그림자를 통해 드러내었다. 왜냐하면 파랑색의 물체는 정상순서라면 주황색의 물체에 그림자를 던져야 하지만 그림에서는 그림자가 없이 겹쳐있다. 이것은 주황색과 파랑색의 모순적 성질의 순서가 가상 공간적 순서공간임

작품4). <줄서기>, 2007

작품5). <비선형 줄서기>, 2007

을 암시하며 순서가 흩어지는 이중화된 상태에 놓여 있게 한다.

물질공간 안에서 대상은 자신만의 배타적 위치를 갖는다. 하지만 다중화된 공간에서 단면적 위치는 복층적 상태에서 분산적 교호관계를 갖는다. 그것은 실수의 세계에서의 순서와 복소수의 세계에서의 순서가 교차하는 공간의 모습과 동종(同種)적 측면을 갖는다. 다케우치 가오루는 "양자역학에는 내부와 외부라는 두 가지 세계가 존재한다"라고 하였다. 여기서 외부세계는 측정장치로 확인할 수 있는 실수의 세계로서 뉴턴역학의 세상과 비슷하다. 내부세계는 복소수로 기술되는 세계로 세상이다.[33] 그 세계는 확률로 예측할 수밖에 없다. 위치의 문제에서 확률이 개입됨은 선형적 순서가 임의적이라는 의미이다.

본 연구자는 종합적 측면에서 볼 때 <줄서기>에서 덩어리들이 계속적으로 어떤 순서를 이루고 있지만 그 순서는 비위계적인 겹침에 의해 뒤집혀지도록 표현하였다. 때문에 이 그림에서 새치기처럼 공간적으로 뒤에 있어야 하는 것이 앞으로 나옴으로써 순서관계는 교란된다. 그것 이외에 선의 방향이 바뀌는 경계영역에서는 순서가 뒤집혀지면서 안과 밖의 교차가 일어나는 역전(逆轉)적 운동이 나타나 공간의 상태가 모호해진다. 그러한 공간의 모습은 확률적 공간의 성격을 지닌다. 이 때문에 실수공간과 허수공간의 틈입적 얽힘이 외부로 드러나게 된다. 일상적 차원에서는 그러한 불합리한 순서관계에 해당하는 면모가 가시화될 수는 어렵다. 하지만 한 차원 낮은 2차원의 특성 때문에 평면에서는 가시화가 가능하다. 만약 공간에서 그러한 일이 일어난다면 세상의 위계질서는 종잡을 수 없게 된다. 3차원 공간에 서있는 곡선적인 줄에서 순서적으로는 뒤에 있지만 어떤 시점에서 보면 앞에 나와 있는 것처럼 보이는 경우가 있다. 하지만 그림에서 보이는 것처럼 연속적인 줄서기의 모습을 한 상

33) 다케우치 카오루, 『양자론』, 김재호, 이문숙 옮김, 전나무숲, 2010. p.61

태에서 순서가 바뀌는 경우는 없다. 그러한 측면을 고려할 때 <줄서기>는 일상적인 공간을 그린 것이 아님을 알 수 있다. 그것은 각 물체의 형태적 모습에서도 암시적으로 포함되어 있다. 본 연구자는 이 그림에서 사물들을 거의 비슷한 크기로 그렸다. 그것은 각 물체들이 평행적 개체성을 갖고 있으면서도 순서화적인 모습으로 결속되도록 하기 위함이었다. 때문에 외부세계의 줄과 내부세계의 줄이 서로 엇갈리면서 중층화된 공간상태를 감상자가 파악하기 위해서는 눈에 의한 보기와 머리로 그려보기를 결부시켜야 한다.

'본다(To see)'와 '안다(To know)'는 세상을 바라보는 다른 관점들이다. 그것들은 어떻게 그려야 할 것인가에 대한 표현에 방향성을 제시하고 어떻게 감상할 것인지에 대한 토대를 제공한다. 시점에 의해 공간을 자기화하는 것이 '보기(To see)'라면 직면적인 것들에 의한 부분과 부분들을 묶어낸 종합을 총합적 차원에서 관계지어 이해하는 것이 '알기(To know)'이다. 거리에 의해 공간을 보는 관찰자적 시각은 망막상의 이미지이다. 명징한 단면을 잡아낸다는 점에서 '보기'는 강점을 갖는다. 그러나 어느 한 지점에서 공간의 부분적 상태를 본다는 것은 상대적 관계에서 발생할 수 있는 착시적 오류로 인해 공간의 구조적 모습을 놓치기 쉽다. 이러한 결함을 보완하는 것이 '알기'에 의한 교정이다. 무엇을 알기 위해서는 사물과 그것을 둘러싼 공간적 모습들을 경험함으로써 부분적 모습들은 저장되고 그것들은 실체적 차원에서 뇌에서 재구성되어 전체를 파악하게 된다. 하지만 '알기'에 의한 공간의 이해와 표현은 개별적 시각상을 감소시키기 때문에 '알기'를 형성하는 시각적 세계상을 손상시킨다. '보기'를 동반하지 않는 '알기'는 관념에 그칠 것이고 '알기'를 수반하지 않는 '보기'는 착각에 머물 공산이 크기 때문에 두 가지 중에 어느 것이 더 우월한가를 따지기는 어렵다. 이와는 다른 측면에서 '보기'가 정서적

작용을 일으키는데 반해 깨달음에 의한 즐거움을 형성하기 어렵고 '알기'에 의한 그림은 이해에 따른 기쁨을 주지만 건조해 지기 쉽다. 이러한 면모를 고려할 때 시각적 감상과 인지적 감상은 병행되어야 한다. 특히나 '보기'와 '알기'가 병행하는 그림을 볼 때는 더더욱 그렇다. <줄서기>를 눈으로만 보면 종합적 공간적 관계가 감추어지고, 인지적 앎은 시각적 상태와 상충한다. 하지만 양자를 수시로 전환시키면서 이 작품을 감상할 때 뒤틀리면서 운동하는 화면공간이 좀 더 선명히 나타나며 그에 따라 모순적 관계가 일궈내는 역동(逆動)은 가시화되고 이해된다.

운동하는 공간적 면모에는 중첩의 문제도 포함되어 있다. 양자중첩(Quantum entanglement)은 물리적으로 이곳과 저곳이 너무 멀리 떨어져 있어서 동시에 반응이 일어날 수 없음에도 불구하고 동시에 상호작용하는 것을 말한다. 마찬가지로 <줄서기>는 사물들 사이에 간격이 있어서 순서가 바뀔 수 없음에도 불구하고 전후가 전복되는 상태를 보여준다. 그것은 중첩의 국면을 보이기 위해서 마련된 표현이다. 이러한 표현적 장치들을 통해 이 그림은 공간이 불연속함에 따라 일어날 수 있는 전복적인 공간과 그 움직임을 담아내고 있다.

선형적 관점에 의한 시간적 측면에서 보면 앞에 있는 것과 뒤에 있는 것들은 현재, 과거, 미래의 어떤 시간적 관계의 시점을 형성한다. 어떤 위치가 현재의 위치에 있다면 선행하는 것은 과거이며 후행하는 것은 미래를 취한다. 이 경우에 오직 현재만이 존재공간을 구성하며 나머지는 부재공간 속에 놓인다. 하지만 순서가 얽힘으로써 어떤 위치는 현재이기 때문에 존재공간을 갖지만 얽힌 결과에 따라 부재공간의 위치에 놓이게도 된다. 때문에 다른 겹친 물체는 부재이면서 존재의 양상을 취하기도 한다. 이로써 존재공간과 부재공간은 단면적 관계에 있지 않고 배향적(背向的) 이중관계를 가지게 된다. 단일 선의 궤적에서 발생하는 공간의

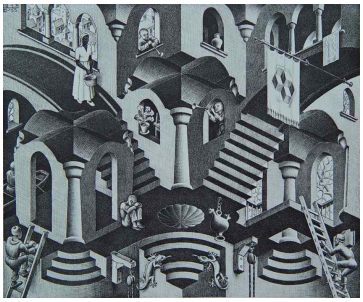
빗나감을 <줄서기>에서 채용하였다면 본 연구자는 <비선형 줄서기>작품5)에서 장의 개념으로 비틀어진 공간을 표현하고자 하였다. <비선형 줄서기>에서 모든 형태들은 선행하거나 후행하는 개체들이 항상 있도록 그려져 있다. 또한 오른쪽 위쪽에 파랑색, 노랑색, 파랑색의 형태들이 서로 교차하는 모습처럼 화면의 곳곳에서 형태들은 서로에게 박혀 있다. 그러한 형태들의 엇갈리기도 하고 연결된 순서들로 인해 이 그림에서 어떤 지점을 선택하고 좁게 그 주변만을 살피면 논리적 순서를 만족시키면서 존재의 영역에서의 나열을 보게 된다. 그러나 범위를 넓히면 그 존재는 순서의 뒤바뀜으로 인해 부재의 영역을 포함하게 된다. 아울러 중간 중간에 순서와 비순서가 동시에 존재함으로 인해 그림에서 존재공간과 부재공간이 깜박이며 점멸한다. 예를 들어 화면의 아래쪽에서 보라색이 들어가 있는 순서는 하나의 고리모양을 이루고 이것은 주변으로 확산되어 나간다. 각 물체들은 여기에서 때로 맞물린 상태로 그려져 있는데 이것이 전체 화면을 고정적 위치성에 근간한 공간에서 벗어나게 한다. 때문에 공간에서 물체들의 선형적 위치성은 흔들린다. 왜냐하면 물체의 배타적 위치가 유일하지 않고 겹쳐지며, 어긋난 순서 때문에 어떤 위치를 점유하지만 그 곳에 있지 않은 상태가 발생하기 때문이다. 따라서 전체 화면공간은 있음과 없음의 그러한 다중적 교차 하에서 생성과 소멸이 진동하는 공간으로 변한다. <비선형 줄서기>는 이러한 공간국면이 더 크게 확장된 그림이다. 그래서 이 그림은 존재공간과 부재공간이 이리저리 휩쓸리며 움직이면서 공간의 뒤집힘이 불규칙하게 일어나는 모습을 취한다. <비선형 줄서기>의 겹치면서 바뀌는, 동요(動搖)하는 화면에서 대상물의 위치는 평면적 상태의 실수적 점과 가상적 상태에서 부재성을 지닌 허수적 점이 공존하고 있으므로 그 자체가 평면적 존재지역이면서 동시에 가상적 위치로서의 부재적 모습이 겹쳐져 있는 곳이다. 따라서 이 그

림에서 정상적인 줄서기의 형태를 취하고 있다 하더라도 그 줄서기에서의 각 위치들은 물질적 차원에 있기도 하지만 또한 가상적 상황에도 놓여있기 때문에 다중적 줄서기의 양상을 갖는다. 평면적 줄서기, 가상적 공간에서의 줄서기, 점멸하는 상태로서의 줄서기가 그것이다. 이처럼 다양한 양상의 줄서기가 중첩하여 있으므로 절대적 위치에 있는 것조차도 부정하는 국면이 상존하게 된다. 이로 인해 선후의 관계를 건너뛰는 징검다리와 같은 양상을 가진 줄서기가 성립한다. 이 이외에 가상적 상태의 부재적 징검다리는 존재의 징검다리와 더불어 양립한다. 더 나아가 징검다리적 관계조차도 이중적 위치성에 기반한 상태 때문에 임의적 줄서기의 형태를 암묵적으로 내포하고 있기도 하다. 이 그림에서 무엇을 본다는 것이 무엇을 보지 않는 것과 동반적 상태에 놓임으로써 존재공간의 질서성은 가상적 공간의 질서성과 교차하면서 뒤섞이고 꼬인다. 그래서 이 그림을 감상한다는 것은 얽히고 뒤집어지는 공간적 관계들을 읽어내고 그것들이 만들어내는 운동적 양상을 바라보면서 재구성하는 노력을 필요로 한다. 그렇다고 메마른 분석과 종합만을 요구하는 것이 아니라 움직이는 퍼즐게임과 같은 즐거움이 동반되어 있다는 점에서 이 그림을 감상하는 매력이 있다.

시각적 감상은 눈을 통해 이루어진다. 그러한 과정의 일차단계에 해당하는 사람의 눈은 항상 움직인다. 0.001초의 단위에서 미세진동하는 안구의 움직임은 하나의 고정된 시점을 갖는다는 것이 불가능함을 의미한다. 이는 곧 다시점이 인간지각의 기본적 태도라는 것을 드러내며 응시한다고 하더라도 0.3초의 시간범위에 있는 경우이다.[34] 이는 응시의 태도를 취한다 하더라도 그 시간의 범위 안에서 이루어지며 그 안에서도 미세진동이 일어나고 있으나 어느 범위값 안의 이미지 수용을 응시인 것

34) 마츠다 유키마사, 『눈의 모험』, 김경균 옮김, 정보공학연구소, 2006. p.266

이다. 만일 안구가 자연적으로 움직이지 않는다면 인간은 외부세계의 정보를 받아들이지 않고 있기 때문에 생사의 위험에 처할 수 있다. 끊임없이 움직임으로써 생존의 문제에 대한 대처가 생기는 것이다. 고정된 시점을 갖는다는 것은 생리학적으로 맞지 않는 것이다. 움직이지 않는 시점은 인위적 상태에 해당한다. 설령 망막을 강제로 고정시킨다 하더라도 세상의 이미지는 끊임없이 변한다. 왜냐하면 빛은 파동의 성질을 가지고 있음으로 공간의 이미지는 대상들의 모습은 끝없이 변화하게 된다. 아울러 거기에는 간섭현상이 발생하므로 대상의 이미지는 나타났다 사라지는 현상으로 진동하게 된다. 이를 잡아내기 위해서는 안구가 지속적으로 진동하며 움직여야 하는 것이다. 중심와는 이미지를 선명히 잡아내는 역할을 하는데 이미지가 선명히 인식되면 그 다음에 그 주변이나 관계된 대상들을 파악하기 위하여 시점은 이동한다. 이것이 시각이 움직이는 모습이다. 명징한 상태를 얻어내기 위한 그러한 안구의 운동을 통해 얻어진 불연속한 공간 이미지들은 두뇌에서 결합된다. 이 과정을 통해 인간은 통합적으로 공간 상태를 파악한다. 하지만 그 인식은 언제나 상대적이며 임의적이다. 공간 구조의 전복을 통해 파생하는, 성질을 달리하는 공간들이 한 공간에 같이 있으면 감상자의 공간인식은 불연속한 확률적 파악의 장에 놓이게 된다. 에셔(Maurits Cornelis Escher)의 <볼록과 오목>도5)에서는 양립하지 않는 두 가지 공간의 존재들을 한 화면에서 결합하고 있다. 위아래가 한 공간의 영역을 차지함으로써 관람자는 항상 선택의 기로에 서게 된다. 왜냐하면 두 공간을 동시에 볼 수 없기 때문이다. 따라서 두 공간은 서로 상대의 이면에 놓여 질 경우를 항상 포함하므로 비록 한 화면에 두



도5). 에셔 <볼록과 오목>, 1955

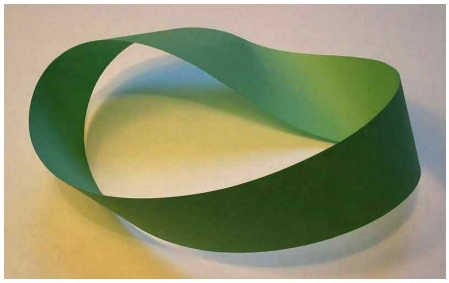
가지 공간상태가 동시에 담겨 있지만 어떤 하나는 반드시 감추어진다. 비록 인식에서는 존재하지만 시각적 측면에서 적어도 하나의 공간은 부재한 상태가 된다. 두 공간은 선택에 의해 언제든 자리바꿈이 일어난다. 그로 인해 공간은 존재와 부재를 왕래하며 화면은 깜박인다. 존재하면서 감추어지고, 감지되지 않지만 존재하는 다층적 공간의 상황이 그 그림에서 발생한다. 그 움직임은 정해진 순서가 있는 것이 아니고 임의적이고 산발적으로 일어난다. 아울러 공간의 상은 화면의 존재적 상황과 인식에 의한 공간의 모습이 일치하지 않는다. 때문에 불연속적으로 존재와 부재의 국면은 조우하고 분리되어 보강적이기도 하고, 상쇄적이기도 한 교차가 일어난다. 이것은 두 이질적인 공간이 존재와 경계를 공유함으로써 나타나는 모습이다.

본 연구자의 작품인 <비선형 줄서기>도 그러한 파동적 면모를 갖도록 시도되었다. 빛의 파동이 골과 마루의 겹침을 통해 간섭무늬를 만들어내듯 <비선형 줄서기>도 물체와 물체의 공간이 교차하면서 때로는 강화된 공간폭을 만들어내기도 하고 상쇄되어 평면화되거나 중성화된 공간이 부재적 측면처럼 나타나기도 한다. 그러한 공간의 간섭을 통해 불연속한 사이 공간이 존재공간 사이를 비집고 나오기도 한다. 그 때문에 공간적 관계들은 단층적인 집합을 벗어나 다층적인 간섭과 개입에 의해서 맺어지고 갈라지고 분산된다. 군데군데 비어있는 상태의 공백영역은 그에 따른 위치의 불확정성으로 인해 물체 사이에서 생성된 간극공간의 출현과 겹쳐지면서 공간을 말려들어가게 하고 분리된 공간을 만들어 내기도 한다. 본 연구자는 <비선형 줄서기>에서 맺혀지고 이완하면서 전진과 후퇴가 일어나며, 맥동하는 국면을 구조적 모순과 결부시킴으로써 평면과 가상적 공간의 상호적 이첩(移牒)이 확률의 상태로 맺어지도록 하였다.

총괄적인 측면에서 모순적 구조에 의한 표현에 대하여 정리하면 다음과 같다. 선형적인 성격의 논리적인 차원은 선과 같은 1차원의 특성을 갖고 있다. 거기에는 원인과 과정이 있으며 결과가 있다. 즉 선형적 차원의 논리적인 전개에서는 선행적인 것에 뒤이어 다음 것이 위치한다. 하지만 평면은 선의 차원이 넘을 수 없는 영역인 2차원이다. 따라서 선형적 논리성과는 다른 것이 등장한다. 그것은 전면적 드러남이다. 선을 빼곡히 채워 평면을 덮는다 하더라도 거기에는 채워지지 않는 부분이 있다. 교차하고 있으면서도 어긋나는 모습이 그것에 해당한다. 때문에 평면이 기반하고 있는 것은 선형적 논리성과는 다른 형태인 장(場)의 논리성인 것이다. 비선형적이라고 할 수 있는 전면적 양상이 그것에 해당한다. 물질적으로는 2차원의 평면이지만 캔버스의 화면이 갖고 있는 비선형적인 모습은 단순한 평면의 나열적인 것과는 다른 면모를 갖고 있다. 왜냐하면 거기에는 위에서 살펴본 바와 같이 가상적 공간성이 동반되어 있기 때문이다. 따라서 화면은 평면적 비선형성 이외에 가상적 공간에 의한 허수적 비선형성이 있다고 할 수 있다. 그렇다면 두 가지의 비선형성을 화면에서 교차적으로 결합하면 그것들의 이질적 교합이 파생시키는 운동이 나타날 것이라고 본 연구자는 생각하였다. 이러한 개념에 근간하여 출발한 것이 모순적 구조를 이용한 표현이었다.

비슷한 크기의 덩어리들을 교차시키거나, 물리적 시각에서는 불가능하지만 논리적으로는 성립하는 공간적으로 순환적인 모습을 취하거나, 안쪽으로 꺾이거나 바깥쪽으로 꺾이는 선택적 공간의 양상과, 멀고 가까움, 위와 아래의 공간들이 공존하는 모습 등을 가진 작업을 통해 평면은 가상적 공간과 맞물리면서 화면은 인식적으로는 꼬이고 시각적으로 역동적인 운동의 모습을 보여주었다. 여기서 얻어진 것은 시각적 운동이라는 것이 선택에 의해 연속적으로 이루어지며 동시에 그 선택에 의해 점멸적

양태의 운동적 공간이 만들어 진다는 점이었다. 화면은 물질적으로는 정지의 상태에 있지만 모순적인 상황의 연출적 표현을 통해 본 연구자는 뫼비우스 띠(Möbius strip)도6)처럼 꼬이고 비틀어지는 공간에 의한 역동적으로 전환하는 공간적 움직임이 조성될 수 있음을 보았다. 그것은 처음에 예상한 것보다 훨씬 강한 운동성이 나타났으며 시각적 뿐만 아니라 인식적 차원에서도 공간적 회전이 확보될 수 있음이 드러났다.



도6). 뫼비우스 띠

Ⅳ. 선과 경계대비에 의한 파동(波動)

1. 선과 경계의 조형적 특성

이미지가 그려지는 화면은 물질의 바탕을 근간으로 하고 있으며 그 화면위에 칠해진 물감도 하나의 물질이다. 이미지를 물질로 그려낸다면 그 이미지는 하나의 물질이다. 이것은 시각적 이미지와 물질이 동등한 가치를 가진다는 것을 함의한다. 그렇다면 화면에 그려지는 대상적 이미지는 하나의 사건으로 보이지만 그것은 물질의 결합된 결과들에 기초하고 있다. “화면에 그려진 것은 그것이 어떠한 것이든 단지 평면 위의 물감들의 집합체”라는 모리스 드니(Morris Deny)의 말처럼 그려진 이미지와 물감은 물질적 측면에서 동등한 것이다. 그렇다면 아무것도 그려지지 않은 빈 캔버스일지라도 그것이 물질이기 때문에 하나의 이미지이기도 하다. 그러므로 물질성이면서 동시에 이미지성을 지닌 융합적 등가체계에 기반하여 화면은 성립한다. 그러한 속성을 갖는 화면은 물질적 측면에서 2차원 평면조건에 입각(立脚)한다. 화면은 평면으로 보이지만 그렇다고 엄밀한 의미에서 평면인 것은 아니다. 3차원 안에서 그 어떤 것도 다른 차원성을 가지지 못한다. 왜냐하면 3차원의 구조체 안에 있다면 모든 것은 3차원성에 귀속되기 때문이다. 그러나 공간에 대한 규정조건을 변경하면 평면은 제한적으로 성립할 수 있다. 어떤 운동축의 단면성을 드러내고 있다는 가정을 하였을 경우에 화면은 평면적이라고 할 수 있다. 그 후면이나 옆면은 존재하지 않는 것으로 간주할 경우에 이 가정은 타당성을 갖는다. 때문에 3차원에서 나머지 한 개의 차원을 배제하였을

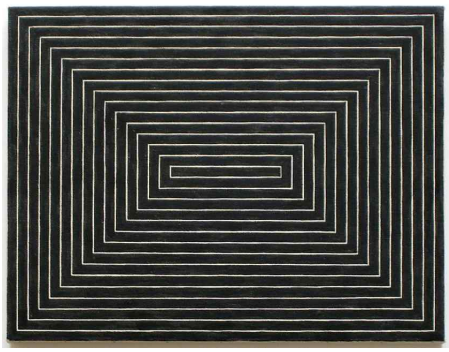
때에만 화면은 2차원의 성질을 가진다. 배제된 한 개의 차원은 실재적 3차원 운동성이 제거된다. 아무리 운동성을 가지려 하여도 거기에는 단지 환영적 운동성만이 남게 된다. 뿐만 아니라 공간성의 상실은 이미지성으로 표현 대상들이 변화됨을 의미한다. 그렇다면 하나의 공간축을 배제한 평면에서 공간을 다시 살려내는 것은 가능한가라는 질문이 자연스레 제기된다. 항공사진을 보면 지상의 요철은 평면적으로 보인다. 하지만 거기에는 선들을 함유하는 많은 경계들이 존재한다. 이것을 해석하면 기존의 공간성은 살아난다. 그러므로 경계가 있는 그림은 해석을 통해 공간이 파생될 수 있는 여지를 갖는다.

이것은 공간과, 평면 위에 만들어진 이미지가 연결되어 다루어질 수 있다는 논거의 당위성을 제공한다. 이우환이『만남을 찾아서』라는 책에서 이미지에 대해 말한 것을 바꾸어 보면, 사실적 대상관계가 실체적으로 있지 않는 사실상 부재의 속성을 지닌다고 할 수 있다.[35] 그러면서도 이미지는 실체적 측면에서 공간을 환기시키는 역할을 담당하기도 한다. 이것과 관련된 발언으로서 곰브리치(Ernst H. Gombrich)는 “모든 예술적 발견은 유사성의 발견이 아니라 우리로 하여금 이미지의 관점에서 실재를 보고 실재의 관점에서 이미지를 보게 할 수 있는 등가성(等價性)의 발견이다. 그리고 그 등가성은 구성 요소의 유사성보다는 어떤 관계와 그에 대한 반응의 동일성에 근거하고 있다.“고 하였다.[36] 그렇다면 공간적 이미지가 눈에는 보이지 않지만 거기에 있는 겹부재적 공간을 상정하

35) U-Fan Lee, *Shinpan Dealwo Motomete*, Bjutsu Shuppan-Sha, 2000.『만남을 찾아서』, 김혜신 옮김, 학고재, 2011. p.88
“자기세계 확대라는 표상작용에 의해 오브제화를 시도하는 것은 표의를 지향하는 것일 뿐이며 표상관념은 외계와 근원을 단절당한 인간의 의지가 만들어낸 가설로서의 상이기에 필연적으로 허상임을 피할 수 없는 것이다.”

36) Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion; A Study in the Phychology of Pictorial Representation*, Princeton University Press, 1956.『예술과 환영』, 백기수 옮김, 이화여자대학교 출판부, 1992. p.514

거나 공간 부재를 드러내는 파생적 지시체를 이룬다면, 역으로 이미지에 의해 부가적으로 형성되는 부재적 공간이 가촉(加觸)적 공간의 경계를 드러내는 역할을 할 수도 있다. 이러한 존재공간과 부재공간의 상호의존적 구조화는 쿠블러(George Kubler)가 『시간의 형태』에서 말한 소수 대상(prime object)[37]이 되기도 한다. 어떤 사물이나 작품이 다른 분해요소로 나누어지지 않는 속성을 지니는 것은 매우 희귀하다. 그러나 그것은 다른 것들의 약수(約數)적 분해요소로 작용하기 때문에 관계의 해석에 있어서 매우 중요한 측면을 가진다. 프랭크 스텔라(Frank Stella)의 <톰린슨 공원(Tomlinson Court Park)>도7)은 소수대상의 예들 중의 하나이다. 물론 화면을 분석하면 몇 개의 띠가 반복하여 화면에서 나열되어 있으므로 그것을 몇 개의 띠와 그렇지 않은 것으로 나눌 수 있다. 그러나 그렇게 하면 스텔라의 그림은 그 기본속성이 와해되어 더 이상 작품으로 성립하지 않게 된다. 그러므로 그렇게 억지로 분석하는 것은 소수적 특성을 염두에 두지 않는 결과를 초래한다. 어떤 것을 분해하여도 그것의 본질적 속성이 없어지지 않는 상태가 되어야만 분석과 분해라고 할 수 있다. 인간을 낱낱이 쪼개 세포 하나하나로 나누면 과연 인간은 그 주체성을 확보할 수 없다. 인간은 총체적으로 하나의 존재이기 때문이다. 이것이 가장 작은 기본단위의 존재적 측면이다. 형식과 내용의



도7). 프랭크 스텔라
<톰린슨 공원>, 1959

37) George Kubler, *The Shape of Time-Remarks on the history of things*, Yale University Press, 1962. p.70
숫자의 체계에 있어서 소수는 1과 그 자체 이외에는 분할되지 않는 숫자이다. 이것을 대상에 확장하면 어떤 사물이 자체의 주체성이외에는 다른 것으로 해석되지 않는 것을 소수대상이라 할 수 있다.

단일화를 고려하여 제작한 스텔라의 그림 역시 전체가 하나의 기본단위를 구성한다. 1964년 그가 자신의 작품에 대해 “보이는 것이 곧 보이는 것이다(what you see is what you see!)”라고 한 말은 이것을 잘 드러낸다. 산은 산일뿐이며 그 이상도 그 이하도 아니라는 것이다. 루이스 마린(Louis Marin)은 이에 대해 “틀이 수단의 하나로서 재현이 자체적으로 어떤 것을 재현하는 모습을 보이게 한다면, 스텔라의 그림은 자신의 표상을 재현한다”고 말하였다.[38] 이 말은 화면이 재현의 대상이면서 동시에 재현의 장소이기도 한 재귀적 관계를 스텔라의 그림은 보여주고 있다는 것을 의미한다.

캔버스의 틀은 재현과 같은 내용을 담아낼 수 있는 현재성을 띤 내부적 영역을 확보하는 역할을 한다. 어떤 대상이 자신과 분리되는 경계를 가졌을 때 다른 사물과 구별되듯이 캔버스의 틀은 경계를 통해 형태적으로 외부공간과 분리된다. 따라서 외곽의 형태를 반복하여 보여주는 스텔라의 그림은 화면의 외부적 조건을 내부화 시켰다고 할 수 있다. 그의 그림에서 캔버스와 일상공간의 경계적 형태를 의미하는 띠는 캔버스의 옆면이기도 하다. 하지만 옆면은 캔버스의 화면을 구성하는 수직과 수평으로 이루어진 두 개의 축과는 다른 축의 공간이다. 면을 3차원 공간에서 직교하는 축을 중심으로 회전시키면 그것은 더 이상 가시적 범위를 벗어난다. 따라서 이 그림에서 띠는 보이지만 보이지 않는 속성을 가진다. 이것은 스텔라의 그림을 또 다른 양상으로 전개시킨다. 반복하는 띠들 사이는 일정한 간격으로 떨어져 있다. 띠와 띠를 분리하는 역할을 하기도 하는 그 사이 공간은 띠가 화면의 형태적 경계를 의미한다는 측면에서 보면 외부의 공간이기도 하다. 그러므로 물질적 평면의 제한적 영

38) Louis Marin, “The Frame of Representation and Some of its Figures”, *The Rhetoric of the Frame*, edit by Paul Duro, Cambridge University Press, 1996. (《Le cadre de la répresentation et quelquesunes ses figure-Cahiers du Musée National d'art Moderne(Summer 1988)》 Editions du Centre Pompidou, 1988) p.93

역인 그의 그림에는 반공간의 면모를 가상적 공간의 상태로 외부공간이 함의적으로 개입되어 있다. 이러한 면모로 말미암아 내부적 관점에서 보면 화면 바깥의 외부공간은 없다. 왜냐하면 내부의 형태는 무한히 밖으로 증식되어 나갈 수 있기 때문이다. 그리고 외부공간의 관점에서 보면 그의 그림은 내부공간이 없다. 왜냐하면 외부공간의 경계는 반복하는 형태를 통해 내부공간으로 들어가므로 내부공간은 그 경계에 의해 잠식되어 종국에는 화면 내부의 공간은 사라지기 때문이다. 캔버스라는 물질적 측면에서는 존재하지만 가상적 공간과의 관계에 의해서 부재하는 면모를 가진 화면의 경계를 반복하는 표현에 의해 그의 그림은 화면의 외부공간과 내부공간이 대립하고 있는 물질적 양상을 벗어나면서 화면의 확장과 소멸이라는 상황으로 펼쳐진다. 이로써 그 작품에서 화면은 물질적 평면이기도 하면서 가상적 공간이 되고 내부공간과 외부공간이 서로에 대해 재현적 양상을 가지면서도 분리 불가능하게 이중적 상태로 겹쳐 있게 된다. 그것에 의해 형식과 내용은 한편으로는 융합적이면서도 다른 한편으로는 상보적인 상태에 놓이게 된다.

형식공간과 내용공간이 그렇게 섞여 있는 상태가 되어 화면의 평면공간과 가상적 허수공간의 관계를 동시에 알아낼 수 없다는 것은 위치나 속도와 같이 상이한 성질의 속성을 동시에 파악할 수 없다는, 하이젠베르크(Werner Heisenberg)가 밝힌 '불확정성의 원리'[39]와 동치의 상태를 형성한다. 그러한 측면에서 화면의 가상공간은 평면을 상실함으로써 허수공간이면서도 스스로가 평면이 되는 소수(素數, Prime number)의 성격을 지닌 이중적 모습을 갖는다. 여기서 평면이 된 허수공간은 또 다른

39) 물체의 속도를 확인하려하면 위치정보는 확인불가의 것이 되며 위치정보를 확인하려하면 운동정보는 확인할 수 없다는 것이 '불확정성의 원리'이다. 엄정한 절대관측치로써 운동정보나 위치정보를 알 수 없다. 이것을 알려고 하면 불확정의 값이 발산되어 하나의 것으로 판정하는 단계의 수치를 결정할 수 없게 된다. 이것이 원리라는 용어가 붙는 것은 세상의 본질이 그것이기 때문이다. 불확정성 원리에 따라 대상의 존재상태와 그것의 움직임을 동시적으로 파악할 수 없다는 것은 둘이 혼재되어 있다는 것을 함의한다.

기의적 가상공간을 요구한다. 하지만 그것이 가능해지기도 전에 기의적이면서 가상적인 허수공간은 다시금 기표적 평면공간이 되어 기표적 가상공간과 충돌하게 된다. 이로써 가상공간의 기표적 성질은 이전의 표면이었던 물질로서의 평면을 가상적 허수공간으로 변경하는 역전의 관계를 이룬다. 하지만 이 둘은 상보적 상태가 됨으로써 주어진 조건에 변화에 따라 평면과 가상적 허수공간은 변동된다. 표리부동(表裏不同)한 상태에 놓여진 그것들은 교차적 축들을 이루어 평면공간을 분열시키면서도 통합하는 틀을 형성한다. 그것에 의해 데리다(Jacques Derrida)의 차연(Différance)[40]처럼 기표와 기의가 이탈적 상태에 놓이게 됨으로써 기표적 평면공간은 기의적 가상공간과 병렬적으로 공존하게 되어 그들 공간의 다중적 상호 대응이 발생한다. 화면에서 평면공간과 가상공간은 이 때문에 서로의 층 밑으로 들어갔다 나왔다 하면서 얽히는 상호 섭입(攝入)[41]의 양상을 가지게 된다. 이것은 화면이 평면적 상태에서만 기능하지 않고 가상적 허수공간과 더불어 동시적으로 성립함을 의미한다. 그리고 이미지로 이루어진 화면은 평면성, 가상성과 더불어 겹공간을 형성하며 그것들과 연계된 이중적 현시성과 현전성의 면모를 가진 장으로 나타난다.

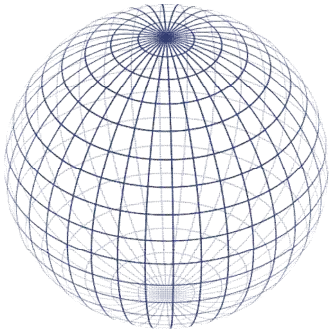
실체적 평면공간과 가상적 허수공간의 양면성의 교차가 이루어지는 화면은 공간의 모양에 따라 다른 양상을 나타낼 수 있다. 유클리드 공간의 면모와 달리 볼록한 모양의 공간 속에 있는 화면에서는 리만공간

---

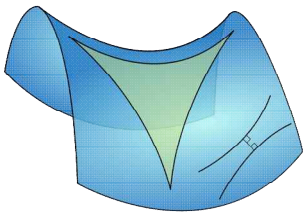
40) Jacques Derrida, *De la Grammatologie*, Minuit , 1967. 『그라마톨로지에 대하여』, 김웅권 옮김, 동문선, 2004. p.121
차연(Différance)은 프랑스 해체주의 철학자 자크 데리다가 만든 용어이다. 이것은 지연시키다(to defer)와 차이짓다(to differ) 두 가지 말을 결합해 만든 것이며, 언어가 말을 전달하지 못하고 계속 지연시키는 상태에 있다는 것을 지칭하는 뜻으로 사용된다.

41) 섭입(subduction , 攝入)은 암권의 판과 판이 서로 충돌하여 한 판이 다른 판의 밑으로 들어가는 현상을 말하며, 해구 아래에서 일어난다. 들어가는 판의 위쪽 면을 따라 지진이 활발하게 일어난다.

(Riemann Space)도8)의 공간적 성질[42]이 화면에 적용되므로 평면상의 모든 존재성은 굽어지고 합쳐지면서 동시에 점이 될 수 있는 가능성을 갖는다. 즉 그 공간 조건에서는 평면과 가상공간이 서로 맞물리며 통합될 수 있으며 문맥의 읽기나 의미의 존재가 사실상 사라질 수 있다는 것을 함의한다. 또한 시간성의 관계에 있어서도 일련의 순서를 지닌 전후관계의 고정성이 없어지게 됨으로써 순서상의 모든 관계들은 동일한 지점에 위치할 수도 있다. 이러한 관점에서 평면과 가상공간은 하나의 단일체가 되고 아울러 공간 위치에 따른 위계성은 사라져 순서관계는 임의화 될 수 있다. 볼록한 공간이 갖는 성질과 다르게 오목하게 만곡(彎曲)한 공간(Lobachevski Space)도9)은 다른 모습을 갖는다. 그 공간에서 모든 존재들의 관계들은 평행적이며 분산적으로 열려 있다.[43] 애니쉬 카푸어(Anish Kapoor)의 <구름 문(The Cloud Gate)>도10)은 그러한 공간이 만들어 낼 것이라 예상되는 모습을 보여준다. 그의 작품에서 안으로 파여져 있는 표면은 거기에 비춰진 대상들을 복제화시키면서 흩어 놓은 모습으로 비춘다. 그것과 비슷한 양상으로 곡률이 마이너스인 오목한 상태에 있는 공간에서 대상들은 평행적 관계를 갖고 다양화될 수 있다. 하지만 공간적 차원에서 직접적으로 그



도8). 리만공간



도9). 만곡한 공간

42) 리만 공간과 같이 곡률이 플러스인 볼록한 상태의 공간인 지구 위의 측지선은 모두 한 점에서 모이며 그 점은 특이점의 한 형태이다. 이것이 블랙홀과 같은 공간적 현상을 발생시킨다. 이것을 반대로 진행하면 한 점에서 모든 것이 파생되어 나온다. 이것이 빅뱅과 같은 맥락이다. 이 공간에서 구면 위에 모든 점은 평면 위의 선 위로 사상(寫像)된다.

43) 음의 곡률 공간에서는 어떤 한 직선에 평행한 직선이 무수히 많다. 이것이 평행우주론과 같은 맥락이다. 음의 공간에서 삼각형 내각의 합은 0^0로 수렴한다. 이는 특이점 상태에서 소멸이 아니라 자체적으로 사라지는 것이다. 이것이 양전자 반전자의 소멸과 연결된다.

러한 양상을 보여주기는 매우 어렵지만 3차원의 입방체를 평면에 가상적으로 그려낼 수 있듯이, 의사(擬似)적 상태로 드러낼 수는 있다. 카푸어 작품의 표면이 수동적 거울상에 해당하는 것이라면 캔버스와 같은 회화평면은 가상적 공간성을 갖고 있으므로 적극적인 표현을 통해 만곡한 공간 및 그것의 운동적 모습도 담아낼 수 있다. 위에서 살펴본 바처럼 화면의 이중적 공간성으로 인해 여러 공간적 조건들에 상응하는 표현이 가능하다는 점에서 화면은 열려진 공간표현의 장이라 할 수 있다.

도10). 애니쉬 카푸어
<구름 문>, 2007

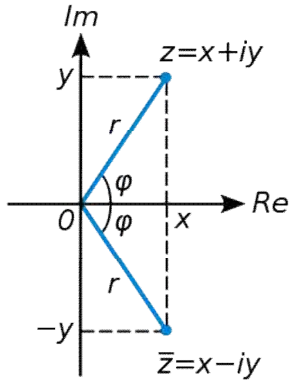
화면에서 그러한 공간적 양상을 표현한다는 것은 특정한 형태로 그 공간들을 이미지화하는 것이다. 이것에 필요한 과정으로써 3차원을 2차원의 평면인 캔버스에 담아내려면 1차원과 2차원의 요소인 선과 면의 관계로 공간을 변형시키는 것이다. 이때 선과 면은 공간을 함축하는 기제를 갖는다. 이것을 표현과 연결시키려면 선과 면이 어떤 조형적 토대를 가지며 화면과 어떤 연관성을 갖는가를 살펴보아야 한다. 이를 위해 공간의 가장 하부차원인 점에서부터 분석을 시작하고자 한다. 점은 0차원이면서 시간의 어디에도 속하지 않으면서 자체적으로 현재성을 갖는다. 점 차원의 관점에서 선은 원칙적으로 시간적이다. 왜냐하면 선에는 앞뒤가 있으며 그러한 순서를 가진다는 것은 시간의 경과를 담고 있기 때문이다. 그 시간축을 절단하면 하나의 단면이 나온다. 그것은 0차원의 점이다. 따라서 선의 차원에서 점은 현재를 상정한다. 마찬가지로 2차원인 평면의 차원에서는 선이 하나의 단면에 해당한다. 따라서 평면 위에서 선은 시간의 맥락성보다는 현재라는 성격을 갖는다. 그 안에서 점은 내재

된 상태로 있으면서 선의 포화된 현재성을 구성한다. 그에 따르면 선차원적 관점에서 평면은 시간적 국면에 해당한다. 하지만 차원을 확장해 3차원의 관점에서 보면 평면은 3차원 공간의 단면이므로 현재성의 자격을 얻는다.[44] 때문에 평면 안에서 선은 내화된 상태에서 포괄적 현재를 이룬다. 그렇다면 화면의 평면이 현재라는 장의 성격을 가질 때 그 위에 그려진 선은 어떠한 상태에 있다고 하더라도 총체적으로 현재적이라 할 수 있다. 뿐만 아니라 하위 차원과의 관련성 때문에 선은 시간적 면모 또한 포함하고 있다. 그러한 이중적 속성을 갖고 있는 선은 엄정한 규정에 근거할 때 넓이의 속성이 결여되어 있으므로 결코 보일 수 없다. 면의 경계를 통해서만 선은 암시적인 차원에서 자신의 모습을 드러낸다. 경계를 갖는 면은 다른 면을 분리해내는 배제의 역할을 한다. 입체공간에서 공간을 분리하는 역할을 면이 담당하지만 화면에서는 그 같은 역할을 면의 경계, 즉 선이 한다. 선은 공간을 가르면서 동시에 시공간을 총체적으로 통합하여 확보하는 역할을 한다. 대상의 영역은 공간의 영역을 함의하고 있으므로 선을 통해 공간을 경계시키는 것은 이러한 존재와 비존재의 양자적 대립성을 합치하여 보여주는 장치를 성립시킨다. 그리고 경계를 넘어서면서 진동하는 관계성의 조직은 내부적 공간과 외부적 시

44) 2차원의 시각에서 보면 3차원의 공간은 시간적이다. 하지만 4차원의 시각에서 보면 3차원 공간은 4차원의 단면이므로 현재이다. 따라서 단면적 속성으로서의 3차원 공간에서 점, 선, 면은 내재된 현재의 면면들이며 그것들은 차원적 상이성에 따라 시간적이기도 하다. 3차원 공간 전체가 현재라는 것은 이곳과 저곳의 구별이 없다는 것이고 그러한 모습은 양자얽힘의 현상과 겹쳐진다. 또 다른 측면으로서 각각이 가진 현재성과 시간성이 어떻게 다른 모습을 갖는지를 살펴볼 필요도 있다. 시간적 차원이라고 할 수 있는 선에서 현재를 확인하기 위해서는 점차원의 단면이 드러나야 된다. 그러나 점적인 현재가 드러나면 선의 시간성은 확인할 수 없다. 마찬가지로 면적인 차원에서 선의 현재성을 알게 되면 장으로서의 면의 시간성은 무한적 차원에 놓인다. 그리고 현재적 상태의 선 안에는 또 다른 현재태인 점적인 면이 도사리고 있다. 때문에 그 선의 현재성도 명징하게 확보할 수 없다고 할 수 있다. 시간적 관계에서 볼 때 모든 차원은 점적인 속성의 단면과 선적인 속성인 시간성으로 구성되어 있다고 볼 수 있다. 때문에 위치를 점의 차원이라고 하고 위치와 위치간의 이동을 시간의 경과로 보는 속도는 선의 차원적 관점이다. 그러한 관점을 기반으로 할 때 어떤 입자의 위치를 알려고 하면 속도를 알 수 없고 속도를 알게 되면 그 입자의 위치는 확정될 수 없다는 “불확정성 원리”도 위에서 말한 차원적 상이성에 따른 현재와 시간성의 이중성에 잇닿아 있다.

공간을 결합하는 표현을 만들어내게 된다. 선이 어떤 형태를 넘어서 기능하는 것은 바로 이러한 내부와 외부의 요소들의 넘나듦이 있기 때문에 일어나는 가능성의 태를 확보한다. 내부의 요소는 외부의 요소와 동치(同値)된 관계요소를 가지게 됨으로써 진동하는 시공간의 태는 표현의 영역에 포함되어질 수 있다. 이 때 선은 연속적 변화에 따른 시간폭을 가지는 일반적 상태에서 벗어나 면과 면이 만나면서 갈라지는 경계의 상태에 놓여져 현재라는 특수화된 상태로 변경된다. 면 공간의 대립은 두 개의 선이 겹치는 상태를 지닌다. 한 면의 경계와 다른 면의 경계가 만나므로 대립적 상태에서 선은 두 개인 것이다. 비록 그것이 하나로 보인다 하더라도 경계에는 복수의 선이 존재하는 것이다. 하나의 평면은 복수적 선의 공존을 허용하지 않는다는 점에서 양향성을 가진 선들이 겹쳐진다는 것은 평면이 연속하지 않고 불연속하다는 바를 말해준다. 아울러 그것은 하나의 단일 평면만이 존재하는 것이 아니라 복수의 평면이 공존한다는 것을 상정한다. 평면 내에서 한 면이 존재의 영역이면 다른 면은 자신에 비추어 부재의 영역이다. 그리고 이것은 역도 성립한다. 겹쳐진 전체 평면에서 하나가 존재의 영역공간이면 다른 중복 평면은 부재의 영역공간이다. 그러므로 아무것도 표현되어 있지 않을 경우에 있을 때조차도, 그것이 비록 단일한 평면의 모습으로 보인다 하더라도 화면은 이미 복수의 평면인 것이다. 화면은 현시적 현재성에 있으므로 화면공간은 두 개의 현재가 겹쳐 있는 겹현재의 평면이다. 하나는 실수성의 공간이며 다른 하나는 가상적 허수성의 공간이다. 두 개의 공간은 화면에서 통체적으로 직교한다. 양자역학은 허수적 속성의 내부공간과 실수적 속성의 외부공간이 양립하는 기술하고 있으며 “두 세계는 엄연히 공존한다”고 한다. 그렇다면 이 세상은 실수적이면서도 가상적 허수의 세상이 겹쳐 있는 곳이기도 하다. 때문에 실수로만 이 세상을 기술하려고 하면 필연

코 난관에 봉착한다. 가상적인 허수적 존재성을 결합해야만 비로소 이 세상은 설명될 수 있다. 화면도 평면적 차원에서만 다루면 화면이 가진 가상적 차원은 배제될 수 있는 듯이 보인다. 하지만 표현에 의해 그 가상적 차원은 자신의 모습을 드러낸다. 그러한 가상적 차원의 공간을 배제한 화면은 부분적일 수밖에 없다. 물질적인 실수적 차원에 따른 평면성과 가상적 차원에 따른 공간성을 동반한 개념과 표현을 통해 접근을 했을 때만 화면은 자신의 존재성을 현현되도록 허락한다. 공간과 거기에서 일어나는 현상을 설명하려고 실수축과 허수축을 결합하여 만든 복소평면(Complex Plane)도 11)에서처럼, 화면도 평면과 가상의 두 축을 결합해야만 화면이 펼쳐질 수 있는 온전한 가능성은 확보될 수 있을 것이다.



도11). 복소평면

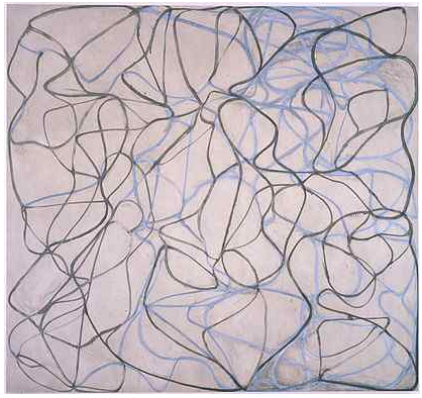
이러한 측면에서 볼 때, 실수적 3차원 공간에서 평면은 하나의 단면이지만 화면은 그것을 관통하는 가상적 공간의 축에 의한 단면이 쌍을 이루며 성립한다고 할 수 있다. 때문에 화면은 평면과 가상적 영역의 공간을 포함하는 장소이다. 그러한 화면의 속성을 근저로 하여, 평면과 가상적 공간을 아우르는 것을 표현하고자 할 때, 그 공간적 교차와 운동적 면모는 선적 요소의 개입을 통해 시각화될 수 있다. 왜냐하면 경계를 구성하는 겹쳐있는 두 개의 선을 통해 실수적 공간의 분리임과 동시에 허수적 공간의 교차가 일어나는 지점을 노정할 수 있기 때문이다. 그 때 선적인 특성을 갖는 경계를 사이에 두고 평면적 대립과 가상적 공간의 대립이 복합적으로 성립하는 양상이 만들어 진다. 그리고 대립에 의한 중층적 교차는 점멸적 양상을 동반하므로 무수한 선이 존재하는 화면은 수많은 불연속의 공간들이 혼재하면서 임의적으로 요동하는 현상을 보여

준다. 그러한 화면은 다양한 공간 양상들이 분리적이기도 하고 겹쳐지기도 하면서 그 자체로 존재적 면모와 부재적 면모가 일어나는 공간전환의 장이다.

도12). 데이비드 살레
<음주 운전사>, 1983

분석을 통해 얻어진 위에 기술된 화면에 내재하는 공간적 속성 및 운동성과 선과 경계로서의 면이 함의하고 있는 조형적 관계성들이 비선형적인 표현에 결합됨으로써 드러내는 모습에 대한 예들 중의 하나로 데이비드 살레(David Salle)의 <음주 운전사(The Drunken Chauffeur)>도12)가 있다. 이 작품에서 선에 의한 형태들은 공간적 층위에서 비선형적으로 겹쳐져 있다. 이에 의해 선들은 대상 위에 부유하며 존재의 공간을 방해하면서 동시에 자신의 존재공간을 포획하는 모습을 보여준다. 또한 선형적인 형태적 공간 속에 부속된 상태로 머무르지 않는다. 상자의 모양을 이루는 선에서 그러한 양상은 보인다. 거기에서 선은 단일한 색으로 이루어지지 않았다. 연속적 상태이면서도 청색, 적색, 에머랄드 색 등으로 선의 색은 변한다. 그리고 선의 색과 동일한 색의 선이 인물의 형태를 이루며 그 위에 겹쳐져 있다. 같은 색깔의 선이 상자와 인물의 모양을 이루면서 겹쳐져 있어서 각 대상의 존재공간은 자체적 영역을 가지면서도 단속적으로 다른 대상의 공간으로 전환된다. 따라서 대상의 존재공간은 수시로 부재화된다. 그 와중에 그 부재 공간의 틈새로 선 자체가 만들어내는 공간이 틈입된다. 그 결과 화면의 공간은 상이한 공간들이 뒤섞이면서 비선형적인 혼재의 면모를 드러낸다. 그 공간에서 대상과 선은 불연속적인 점의 속성을 가지며 공간은 점멸한다. 때문에 불현듯 섞이고 스물 스물 그 순서와 조직이

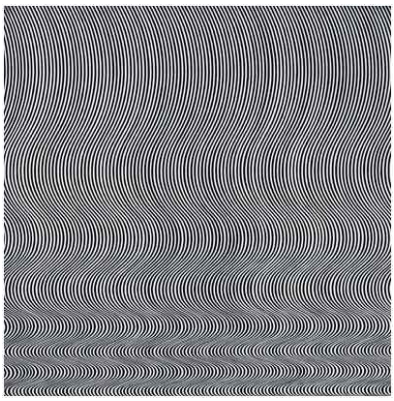
변화되어 전후관계가 얽힌다. 그리고 관객은 선택에 의해 그것의 다변적 모습을 재조직화한다. 그를 통해 시각경험은 다층화하고 다면화된다. 살레와 다르게 브라이스 마든(Brice Marden)의 <덩굴(Vine)>도13)은 구불구불하게 그어진 선들은 이리 저리 겹치면서 다양한 모양의 공간을 잡아낸다. 그리고 화면의 보라색기가 감도는 회색이 만들어 내는 공간에 의해 선들은 선 자체의 색과 모양에 의한 공간과는 또 다른 위리(圍籬)적 공간성을 부여받는다. 그리고 청색의 선들은 검정색의 선들과 다른 공간성을 띠고 있기 때문에 공간적으로 먼 거리에 위치해 있는 듯이 보인다. 그러나 그 파랑색의 선들은 검정색의 선들 사이사이에서 이어져 있어서 혼돈적 공간상을 파생시킨다. 그리고 평면상에 그려진 선들의 양상으로 볼 수도 있지만, 그것들의 자체적인 공간적 위치와 다른 색들의 선들이 연결된 관계가 갖는 공간적 상태가 불일치함으로 인해 화면은 선형적인 속성의 선이 만들어내는 위계성을 벗어나서 비선형적으로 교호하는 공간으로 넘나든다. 이것은 평면과 이미지가 만들어내는 가상적 공간이 파동적으로 결속하여 평면성이나 가상공간이 강화되거나 소멸하는 혼합적 공간의 면모를 드러낸다.



도13). 브라이스 마든
<덩굴>, 1992-93

선적인 요소의 결합이 공간적 움직임을 만들어 낼 수 있는 것은 브리짓드 라일리(Bridget Riley)의 작업에서도 보인다. <낙하(Fall)>도14)에서 선의 강약 없이 굴곡진 선들이 반복적으로 이어져 있음에도 그 화면은 쿨렁거리는 것처럼 느껴진다. 이것은 선이 자체적으로 공간적 요소를 품을 수 있다는 것을 드러낸다. 각 선이 가지고 있는 가상적 공간성은 반

복이라는 수단에 의해 강화되어 전체 화면이 그 공간성을 확연히 나타내게 된다. 이러한 선이 야기하는 운동적 양상은 화면이 가상적 공간의 영역에 걸쳐 있다는 것을 함의한다. 평면적 조건을 벗어나 공간적 상태와 움직임이 착시적 상태라고 할 수도 있지만 화면 자체가 갖고 있는 가상적 공간성의 발현이라고도 할 수 있는 것이다.



도14). 브리짓드 라일리
<낙하>, 1963

살레, 마든, 라일리의 예들을 통해 볼 때 선은 길이의 차원에 해당하지만 경계로서의 면과의 결합에 의한 확장적 사용을 통해 평면과 가상의 공간 및 그것들의 동적국면을 포함한 다층적 공간상황을 포괄적으로 담아낼 수 있는 역할을 담당할 수 있다. 그러한 가능성을 본 연구자의 작품에서 실현하기 위해 비선형적으로 선과 경계를 다양하게 전개하여 표현하는 데 연관된 조형적 토대와 방법 및 의미와 파생적 양상들에 대해 다음 장에서 기술할 것이다.

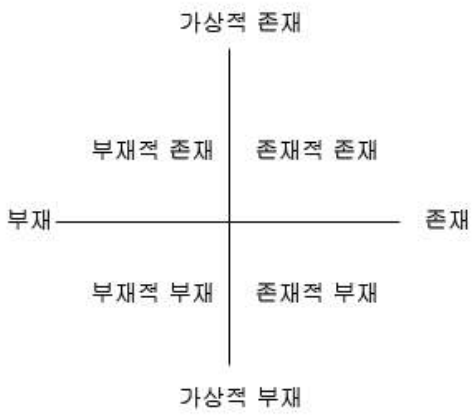
2. 분산(分散)적 파동

어떤 대상이나 상태가 현상적으로 드러날 때 그것의 외부적 존재성은 확보된다. 그렇다면 화면에서 존재는 어떤 객체적 이미지나 관계적 양상을 통해 노정함으로써 표현될 수 있다. 공간 속에 있었던 어떤 대상이 없어졌을 때 그 대상은 부재의 상태가 되고 사물이 차지하고 있었던 곳은 부재의 장소가 된다. 하지만 존재와 부재는 단선적 상태에만 머물지

는 않는다. 일정한 크기의 어떤 공간이 공간 속에서 사라지면 그 공간은 부재의 공간이 되며 그것을 둘러싼 공간은 존재의 공간이 된다. 차후에 그 존재의 공간마저 완전히 사라지면 나중에 사라진 공간이 부재의 공간이 되면서 먼저 사라진 공간은 부재의 부재공간이 되면서 존재와 부재와의 상대적 관계가 사라져 부재적 존재공간으로 변경된다. 이것을 대상의 공간과 대상 밖의 공간의 문제로 바꾸면 대상이 가진 고유의 공간 몫은 물리적으로 소멸하면 그 공간은 대상부재의 공간으로 전환되며 비록 그 대상 밖의 공간이 그 공간을 채운다 하더라도 부재하는 대상공간이 그곳에 중첩하면서 기거한다고 할 수 있다. 그리고 전체 공간이 없어지면 대상이 차지하고 있던 공간은 결여 안의 부재의 상태를 이루며 존재의 성격을 취하기도 한다.

이처럼 존재와 부재에 가상적 허수공간성이 개입되면 상황은 더 복잡해진다. 존재도 가상적 측면에서 존재적 존재와 부재적 존재로 성립하게 되므로, 부재 역시 존재적 부재와 부재적 부재로 나뉠 수 있다. 동시적으로 화면에 어떤 이미지가 그려질 경우 그것은 평면적 바탕 위에 칠해진 것이다. 이 경우에 이미지는 화면의 일정부분을 감추므로 이미지는 존재의 상태에 있지만 화면은 부재적 측면을 가진다. 그러나 화면의 바탕이 사라지는 것은 아니므로 이미지가 있는 영역의 화면의 상태는 존재적 부재가 된다. 하지만 이미지는 칠해지는 순간 화면의 물질적 바탕과는 다른 공간성을 가진다. 화면과 같은 공간성을 얻으려면 화면과 모든 공간적 조건에서 같아야 한다. 하지만 표현 이전의 상태와 조건적으로 일치한다는 것은 표현이 성립하지 않아야 한다는 모순을 일으킨다. 그러므로 화면과 완전히 동등한 상태에 있지 않는 한 표현된 이미지는 화면보다 앞에 위치하거나 뒤에 서게 된다. 때문에 이미지는 화면의 물질적 평면과 유리된 가상적 공간의 위치에 있게 된다. 이 경우에 그 가상적 위치

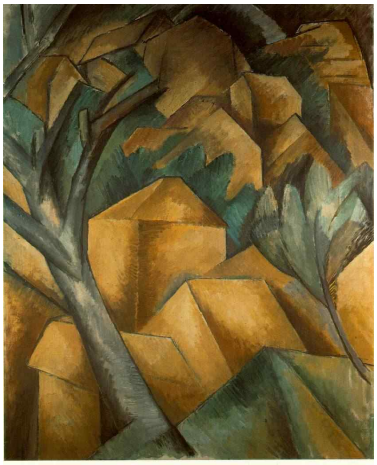
는 실제로 있는 상태가 아니므로 가상적 존재영역에 머무른다. 이것은물질적 측면에서 부재이지만 가상적 차원에서는 존재가 되므로 부재적 존재이다. 화면의 평면은 물질적으로는 이미지와 맞붙어 있지만 이미지가 있던 자리를 가상적으로 벗어나 있기 때문에 화면의 평면은 이미지와 가상적으로 떨어진 상태에 놓인다. 이때 화면은 물질적으로 변함이 없지만 이미지와 맞붙어 있는 가상성이 부재적 존재가 되므로 평면은 부재적 존재가 된다. 이미지가 화면의 앞으로 진출할 경우에 화면과 물감의 이미지가 있는 장소와 가상적 상태의 화면과 이미지 사이에는 파생적 공간이 생긴다. 만약 이미지가 평면의 뒤로 가는 시각상황이 되면 물질적 평면과 가상적 이미지의 공간은 관계가 역전된다. 이때 평면은 존재적 부재이지만 제일 앞 층으로 나와 존재적 존재가 된다. 때문에 화면의 뒤로 간 이미지는 이중 부재적 존재가 된다. 물질적 공간조건에서 벗어난 이미지나 화면은 가상적 상태의 부재적 존재가 되지만 화면구조가 만들어 놓은 인력에 의해 다시금 물질적 상태로 되돌아간다. 이때 부재적 존재는 다시금 부재의 상태가 되어 부재적 부재가 된다. 하지만 물질적 조건에서의 화면과 이미지는 상대적 명도관계나 색깔관계 때문에 또 다시 가상적 상태로 튀어 나간다. 이러한 과정이 반복됨으로써 화면과 이미지는 평면성을 벗어나 움직임이 일어나고 있는 범위의 가상적 공간폭을 가지게 된다. 도15)



도15). 존재와 부재의 관계

특정한 방법에 의한 표현의 개입에 의해 화면의 내재적 공간성과 운

동성은 여러 조형요소들과 다양한 관계를 맺으며 개별적 공간과 운동양상으로 전개된다. 이러한 것은 조르지 브라크(Georges Braque)의 <레스타크의 집들(Houses at L'Estaque)>도16)에서 볼 수 있다. 아서 밀러(Arthur Ⅰ. Miller)는 그 그림에서 보여지는 공간적 모습과 표현방법에 대해 "소실점 없이 배경에서 전경방향으로 파사주를 재조립하고 면과 면이 만나는 경계에서 강한 명암의 대비와 그림자 같은 처리를 통해 촉각적 공간을 그려냈다."고 말하였다.[45] 이 그림을 입방적 형태의 단위로 이루어진 것으로 보면 촉각적 공간에 대한 밀러의 견해는 타당성을 갖는다. 그러나 하나의 형태를 이루며 결합되어 있는 것으로 여겨지는 선명한 대비를 이루는 두 면을 개별적으로 분리되어 있는 상태로 보면 두 면은 공간적 어긋남을 보여주면서 앞뒤로 교차한다. 거기에는 평면이 전제적으로 개입되어 있으며 평면을 사이에 두고 명암의 대비에 의해서 상호적인 공간적 이탈이 발생한다. 때로는 두 면이 결합적 관계를 이루면서 앞으로 꺾여 있는 상태와 뒤로 꺾여있는 두 개의 공간적 상태가 유발되어 돌출하고 후퇴하는 공간적 움직임이 나타난다. 따라서 공간의 깊이는 수시로 변경된다. 때문에 이 그림은 신체의 개입에 의해 깊이가 확인되는 것처럼 인식되는 촉각적 공간과는 다른 모습을 보여준다. <레스타크의 집들>에 대한 분석을 통해 선적인 경계를 대비적 명암관계와 연결시키는 표현이 캔버스의 평면과 가상적 공간 사이의 교차적 움직임에서 파생하는 공간의 운동적 양상을 드러낼 수 있음이 조명되었



도16). 조르지 브라크
<레스타크의 집들>, 1908

45) Arthur Ⅰ. Miller, *Einstein, Picasso: Space, Time, and The Beauty That Cause Havoc*, Basic Books, 2001.『아인슈타인, 피카소』, 정영목 옮김, 작가정신, 2002. p.235-238

다.

브라크의 그림은 레스타크라는 외부적 공간을 내부적 조형관계로 변경시켜 표현하였다. 때문에 그 그림에는 외부적 공간관계를 포함하고 있다. 이렇듯 재현적 표현에 있어서 물질적 대상과 이미지는 서로 지시적 관계를 이룬다. 그러나 보드리야르(Jean Beudrillard)가 『시뮬라시옹』에서 말한 것처럼 지도와 같은 이미지가 실체를 다 덮으면 그 지시적 관계는 사라진다. 즉 그 실체는 있으면서도 없는 것과 같은 존재적(存在的) 부재(不在)가 된다. 그리고 그것은 이미지와 거울상인 부재적(不在的) 부재(不在)에 놓일 수 있다. 이와는 다른 측면에서 어떤 대상이 전면화되어 대행적 지시체인 이미지가 필요하지 않게 되면 그 이미지는 존재가치를 잃고 부재적 부재가 된다. 그러나 그것은 이미 어떤 상태로 되돌아간 흔적이다. 부재적 부재는 결국 이미지 없는 존재가 된다. 이는 존재하지만 있지 않은 것으로 여겨지는 상태이다. 따라서 이미지를 버리면 존재적 존재는 존재적 부재와 대면하여 자기존재성을 확인할 수 없게 된다. 그러므로 실재적 존재공간은 부재적 존재공간과 긴장관계이면서 상호부조관계를 이루며 다층적 공간을 구성한다. 화면은 물질성과 가상성을 동시에 갖고 있으므로 그러한 복층공간이 발현될 수 있는 장이다.

다양한 공간적 양상으로 펼쳐질 수 있다는 가능성을 갖고 있지만 화면은 물질적 측면에서 일정한 넓이를 갖는 평면이다. 거기에 표현된 평면적 이미지나 재현적 이미지는 데카르트 좌표계적인 모습을 갖는다.[46] 하지만 데카르트 좌표계는 한계를 갖고 있다. 그것은 각각의 좌표점이 고유성을 가짐으로써 존재와 존재적 부재가 좌표상에서 위치하는 것이 가능하지만 가상적 공간에서의 존재와 부재를 포함시킬 수는 없다. 물질

46) 데카르트는 공간의 대상들의 위치관계에 수를 통한 좌표개념을 도입하여 평면상에 공간의 위치관계를 표현 가능하도록 하였다. 그가 만들어낸 대수기하학은 대상들을 수의 개념으로 변경하는 것을 가능하게 하였다. 이는 대상들을 이미지화하여 공간의 어떤 상황을 드러낼 수 있는 가능성을 제공하였다고 해석될 수 있다.

적 존재와 부재의 양상을 가상적 공간에서의 존재와 부재와 결합하기는 쉽지 않다. 왜냐하면 가상성은 물질적 부재성을 갖고 있기 때문이다. 따라서 물질성과 가상성의 공간을 결합하기 위해서는 특정한 시각적 장치를 필요로 한다. 이를 통해 평면과 가상공간의 이질적 상태는 동시에 화면에서 현재화될 수 있다. 화면에 그려지는 이미지는 대상과의 직접적인 관계에서 부재의 특성을 가지지만 가시적 측면에서는 존재성과 현재성 또한 갖고 있다. 때문에 이미지의 이러한 이중성과 화면의 이중성을 비선형적으로 교차화하면 평면과 가상의 공간은 엮여져 나올 수 있을 것이다. 그것을 위해 활용될 수 있는 것 중의 하나가 수학에서 만들어진 복소평면 개념[47]이다. 이것은 물질적 공간과 가상적 공간이 결합되어 있는 양상을 좌표의 형태로 만들어 놓은 것이다. 이것을 직접적으로 이용할 수는 없다. 왜냐하면 물질적 형태로서 화면의 평면은 수학적 바탕이 아니라 시각적 바탕이기 때문이다. 때문에 복소평면개념을 이용하려면 실수선형좌표의 형태를 평면에 노정될 대상적 공간면모로 바꾸어 놓아야 한다. 선적인 요소를 내포하는 예리한 경계를 가진 면들의 갈등적 조합을 통해 평면에서 가상적 공간의 면모는 분리되어 나올 수 있다. 이러한 면모는 화면에서 평면의 이미지와 가상적 공간에서의 이미지를 결합할 수 있게 한다. 그 가능성의 토대는 화면이 기본적 속성으로서 평면과 가상적 공간의 이중성을 갖고 있다는 데서 마련된다.

화면에서 평면과 가상적 공간은 병행적으로 존재하지만 서로에 대해 배척하는 대립적 양상을 가지기도 한다. 이것은 둘 사이에 경계가 있다는 것을 의미한다. 존재와 부재는 시공간적 경계를 사이에 두고 존립한

47) Roger Penrose, *The road to reality: a complete guide to the laws of the universe*, New York: A.A. Knopf, 2005.『실체에 이르는 길』, 박병철 옮김, 2010. p.151-152
캐스퍼 베셀(1797), 장 아르강(1806), 존 워렌(1828), 카를 프리드리히 가우스(1831), 이 세 사람은 독립적인 연구를 통해 복소평면개념을 개발해냈다. 그들은 실수축과 허수축이 평면상에서 직교하게 만듦으로써 보이지 않는 허수를 기하학적으로 시각화하는데 성공하였다. 복소평면을 3차원으로 확장하면 복소다양체가 만들어진다. 복소다양체에서 차원은 6개의 축으로 이루어진다.

다. 존재라는 것은 분리되고 대상화된 상태를 의미하므로 그것은 언제든 경계를 필요로 한다. 작은 범위의 존재공간은 다른 존재 공간과 경계를 공유하며 병립한다. 그리고 그 공간과 경계하여 있는 공간을 제거한다면 존재공간은 부재공간과 경계를 공유하며 존재한다. 그것의 경계는 하나의 표면을 이룬다. 따라서 경계는 한 사물과 그것을 둘러싼 공간을 가르는 특성을 갖는다. 2차원의 평면인 화면에서 존재와 부재의 나눠짐을 형성하게 하는 것은 선적인 면모로서의 화면의 경계이다. 하나의 물질인 상태에서 화면의 가장자리는 다른 대상과의 사이에 놓인 공간의 분리를 드러낸다. 공간과 공간을 개별적으로 구분시켜 구현하기 위해서 가장자리는 새롭게 정의되어야 한다. 그 이전의 화면들은 가장자리는 재현이미지 혹은 표현의 선택영역의 경계라는 점이 강하였다. 이것은 그 안에서 이루어지는 표현들이 어떤 질서를 가지고 있으며 이것을 예술이라고 정의하기도 하고 아름다움의 설정장치라고도 불리워지는 태도를 제공하였다. 아울러 그 경계는 세상을 떠내는 걸름틀로서 기능하는 범주성을 드러냈다. 즉 외부보다는 내부가 중요했던 것이다.

하지만 뉴만은 내용적으로 신화와 연결지으면서 그 경계선을 화면 내부로 끌고 들어온다.[48] 바넷 뉴만(Barnett Newman)의 <Vir Heroicus Sublimis>도17)는 그러한 측면의 일부를 드러내는 면모를 보여준다. 그의 그림에서 수직띠는 화면의 경계를 구성한다. 그렇게 됨으로써 수직띠에 붙어있는 좌우의 면에서 한 쪽은 화면이고 다른 쪽은 화면 밖의 공간이 된다. 따라서 그의 그림은 화면의 내부공간과 외부공간을 동시에 보여주는 전개도의 모습을 취한다. 수직띠에 의해 어느 면은 화면의 존재공간이며 다른 면은 화면에 있어서는 부재공간이 된다. 비록 가시적 형

48) Charls Harrison, *Abstract Expressionism*, 『추상표현주의』, 이영철 옮김, 열화당, 1988
이것이 읽혀질 수 있는 다른 맥락도 존재한다. 옆으로 길게 펼쳐진 세속적 공간에서 수직의 띠는 중세의 고딕성당의 첨탑이 보여주듯 신을 향한 지향의 태도인 수직주의(verticalism)와 같은 정신성을 상징하기도 한다.

도17). 바넷 뉴만 <Vir Heroicus Sublimis>, 1950-51

태가 보이지 않더라도 경계는 대상의 객체와 객체를 분리하는 역할을 하게 되므로 뉴만의 그림에서 화면 내부의 일부분을 부재의 상태로 변경하는 것을 가능하게 하는 것은 이질화의 속성을 만들어내는 경계가 부재의 자격을 부여하는 권한을 갖는 것에 기인한다. 5개의 띠로 구성된 이 그림에서 어떤 띠를 사이에 두고 부재공간이 밀착하여 있을 경우를 상정하면 거기에서 경계는 부재에서 부재로 넘어가는 단층적인 속성을 가지게 된다. 이 때 그 경계는 동질적 상태의 공간을 분리하는 기능을 담당하므로 존재적 성격을 가진 상태가 된다. 따라서 그 두 공간을 알립시키는 띠는 면적을 갖고 있음에도 불구하고 경계로서 선의 역할을 한다. 또한 그 띠는 앞에서 살펴본 스텔라의 그림에서처럼 화폭의 옆면에 해당하는 공간이기도 하다. 화면과 수직하는 축에 해당하는 옆면은 화면을 직시하는 축에서는 보이지 않는 곳이지만 뉴먼이 그것을 화면에 펼쳐놓음으로써 그 면적공간은 부재하지만 시각적으로 존재하는 공간이 된다. 그것을 겹공간의 관점에서 보면 뉴만의 그림에서 부재적이면서도 존재적으로 성립하는 띠와 같은 상태는 복소평면에서 허수축에 해당한다. 부재하면서도 존재하는 허수공간이 띠의 형태로 그의 화면에서 매개하고 있는 것이다. 이에 따라 뉴만의 그림에서 전체 화면은 실재의 외부공간들을 가르는 존재의 장 혹은 부재의 장을 성립시키는 경계의 표면에 해당하게 된다.

경계에 대해 하이데거(Martin Heidegger)는 “경계선이란 거기에 도달했을 때에 멈추어 버리는 것을 의미하는 것이 아니라 그리스인 들이 인식했던 것처럼 무엇인가 그 모습을 드러내기 시작하는 것을 의미한다.”

고 하였다.[49] 그렇다면 경계는 공간의 한계를 설정하는 가장 바깥이면서 다른 공간과 첨예한 조우를 함의한다. 그것은 막의 형태를 갖고 있으면서 선적인 상태를 내포하고 있다. 엄격한 정의적 측면에서 선이 면적을 갖지 않는다는 것을 확장하면, 캔버스의 평면에서 경계선을 통해 부재계의 공간을 드러내는 표현이 확보될 수 있다. 순수한 선의 상태는 면의 절단을 통하여 만들어낼 수 있다. 면과 결부된 선은 공간과 공간을 분리시켜 나타낼 수도 있을 뿐만 아니라 공간과 사물의 암시적 표현을 부분적으로 혹은 전면적으로 가능하게 한다. 그것은 함축된 대상과 공간의 경계선이기도 하기 때문이다. 배타적 존재 공간들 사이를 가르고, 평면에 그려진 이미지와 부재적 성격을 갖는 가상적 허수공간을 분리시키는 기능을 경계선은 담당한다. 경계선을 활용하면 비어있는 공간과 대상물의 공간을 나누 교차함으로써 공간상의 위계관계를 다룰 수 있다. 가상적 공간축이 화면에 직교되어 있는 것으로 설정하여 대상물의 외곽을 상정하는 선들을 위계적으로 혹은 비위계적으로 교차시키고 겹쳐놓을 때, 화면의 평면 안에서 존재공간과 부재성으로서의 가상적 공간의 모습을 시각적으로 드러낼 수 있다. 왜 그것이 가능한가를 분석하면 다음과 같다. 선이 단절되면 선의 경계가 드러난다. 다른 축을 개입하여 그 선의 경계를 회전하였을 때 그 단면은 점이 된다. 그러나 점은 보이지 않는다. 왜냐하면 점은 차원이 없기 때문이다. 이차원에서도 선은 보이지 않는다. 면의 가장자리를 통해서 선의 비가시적 존재가 암시될 뿐이다. 면의 최외곽으로서의 선이 삼차원의 축에 의해 단절되었을 때 그 삼차원의 축과 직교하는 가상의 축은 그 선의 허수적 단면을 보여준다. 이때 숨어 있는

---

49) Hal Foster(ed.), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, 1983. 「케네스 프램프톤(Kenneth Frampton): 비평적 지역주의에 대하여: 저항의 건축을 위한 6가지 요점」(윤호병 옮김)『반미학』, 윤병호 외 옮김, 현대미학사, 1993. p.58 (Martin Heidegger, 「Building, Dwelling, Thinking」in 『Poetry, Language, Thought』,(New York Happer Colophon, 1971) p. 154 재인용

선의 단면은 부재의 공간을 드러내며 이는 반공간의 모습이기도 하다. 때문에 평면과 가상적 공간으로 구성된 화면은 겹공간과 그것들에 동반하는 겹현재의 상태에 있는 이중 직교의 장이므로 비선형적으로 표현될 때 대상화된 표면과 가상적 허수공간의 이질적 교섭운동을 동반적으로 노정시킬 수 있다. 그러한 혼재적 상태를 갖는 관계적 공간은 메를로 퐁티(Maurice Merleau-Ponty)가 말한 “사물 없는 공간성”과 연계될 수 있다.[50]

공간 속에 위치한 대상은 표면을 통해 외부의 공간과 분리된다. 대상 내부의 공간과 외부의 공간의 경계를 이루는 표면은 2차원의 면이다. 이것을 화면에 적용하여 표현하면 물체의 외곽선은 형태를 암시하기 때문에 그 표면은 선의 형태를 취할 수 있다. 이때 선은 일차원의 속성을 가지고 있으면서 동시에 표면적 성질을 지닌다. 본 연구자의 작품인 <겹친 공간의 선들>작품6)은 그러한 양상을 갖는 선을 통해 겹친 공간의 모습을 표현하고자 시도된 드로잉이다. 빨강, 파랑, 노랑의 선들은 형태를 암시하는 폐곡선의 형태로 그려져 있다. 여기서 본 연구자는 그 닫힌 선이 공간의 모습임을 드러내기 위해서 고립된 면 안에 꼭지를 삽입하였다. 물질적인 상태에서는 시간을 달리하면서 놓여졌다, 치워졌다를 반복하면서 같은 장소를 여러 사물이 순서적으로 차지할 수는 있다. 그러나 한 공간에 동시적으로 성질이 같은 여러 대상이 놓일 수는 없다.[51] 그렇다

---

50) Maurice Merleau-Ponty, *phénoménologie de la perception,* Editions Gallimard, 1945.『지각의 현상학』, 류의근 옮김, 문학과지성사, 2002. p.428
“분명하고 뚜렷한 대상 세계가 없어진 것으로 드러날 때, 자신의 세계와 단절된 우리의 지각적 존재는 사물 없는 공간성을 그린다. 이것이 밤에 일어나는 것이다.”

51) 다카노 요시로,『물리학의 재발견(하)』, 한명수 옮김, 전파과학사, 1993. p.202-203
1924년 파울리(Wolfgang Pauli)는 “전자는 주 양자수=n, 방위 양자수=l, 자기 양자수=m, 스핀 양자수=s의 한조로 지정되는 하나의 상태에는 다만 하나 밖에 존재하지 않는다고 하였다. 이것이 ”파울리의 배타원리“이다. n=1일 경우 l, m는 0만을 취한다. 그리고 s는 ½, -½두 가지 가능성이 있다. 그러므로 제일 안쪽의 궤도에는 전자가 두 개 들어갈 수 있다. n=2일 경우 l=0 or 1 l=0일 때 m=0, l=1일 경우 m=1 or 0 or -1 각각에 대해 s는 두 개의 가능성이 있으므로 이 궤도에는 전자가 8개가 들어갈 수 있다. 스핀이 다른 전자는 한 오비탈에 동시에 있을 수 있다.

면 이 작품은 시간의 노정을 드러내는 것이라고 할 수 있다. 해석적으로 시간의 가장 먼 곳에 있는 사물을 파랑색의 선으로 가장 늦은 시간에 속하는 대상을 노랑색이나 진한 빨강색의 선으로 표현하였다고 할 수도 있다. 이것은 시간적 측면에서 타당성을 갖는다. 하지만 화면에는 모든 선들이 겹쳐 그려져 있으므로 다른 공간적 양상을 가지고 있다고 할 수 있다. 화면은 항상 현재에 놓여져 있으므로 화면 안에 표현된 모든 시간의 공간은 병렬적 상태에 있다고 할 수 있다. 그러한 화면의 현시성을 받아들이면 <겹친 공간의 선들>이 드러내는 공간은 다층적 공간의 동시적 현현(顯現)에 해당한다. 그렇지만 거기에는 시간적 층위가 같음에도 불구하고 환영적 공간이 나타난다. 선의 강도나 색에 의해 화면의 공간은 깊이를 가진 모습을 보여준다. 예를 들어 이 작품에서 푸른색의 선은 시각적으로 멀리 느껴진다. 그리고 굵은 선은 앞으로 전진하여 보인다. 이것은 다양한 조건에 의해 표현된 요소들이 화면의 평면을 이탈하는 현상을 발생시킨다는 것을 알게 해 준다. 2차원의 표면 위에 그려진 것들이 그 평면을 벗어난다는 것은 화면이 본래의 차원성을 벗어난 공간을 포함할 수 있다는 가능성을 열어준다. 이것은 또한 화면이 평면적 조건뿐만 아니라 가상적 조건의 공간을 포함하고 있다는 것을 시사한다. 그 가상공간은 환영공간을 의미하기도 하지만 그것과는 다른 속성의 공간을 아우르고 있기도 하다. 환영이 가시적 착시에 속하는 것이라면 다른 공간은 비가시적 면모를 갖는다. 그래서 항상 존재하지만 보여지지 않아 배제적 상태에 그 공간은 머무른다. 수학적 용어로 표현하자면 그것은 허수공간이다. 맨눈으로는 확인할 수 없지만 그 이질 공간은 화면에서 평면성과 더불어 또 다른 막을 구성한다. 본 연구자의 작업에서 평면에 그려진 것이 화면의 앞뒤로 공간적 층위를 가질 수 있는 것은 허수공간 도

왜냐하면 공간적 성질이 다르기 때문이다.

움 때문이기도 하다. 왜냐하면 그 공간은 화면의 공간과 직교하고 있기 때문이다. 간접적인 방법에 의해 교차하는 두 표면은 가시적으로 암시될 수 있다. 선이 잡아낸 형태에 해당하는 화면의 바탕면은 아무 것도 그려지지 않은 화면의 물리적 바탕층과는 다른 공간의 위치에 가상적으로 놓인다. 선의 강도나 색의 강도에 의해 그 면적의 화면 이탈도(離脫度)는 커진다. 때문에 화면을 경계로 앞뒤로 벌어진 가상적 허수공간은 그림이 입체공간의 양상을 취하게 한다. 하지만 빈 바탕의 물질적 성질은 그 이탈면을 다시금 화면에 끌어당기는 인력(引力)을 일으킨다. 따라서 바탕은 물질적 공간층위로 돌아가고 선은 떠 있는 상태로 남아 있는 상태가 일어난다. 그래서 화면은 선이 만들어내는 가상적 깊이 공간 속에 위치하게 된다. 물질로 그려진 것이므로 선도 물리적 공간차원으로 돌아가게 된다. 이 과정에서 중간에 바탕면은 선의 움직임 때문에 다시금 화면을 벗어난다. 이로써 선과 평면은 계속적으로 움직이면서 불규칙한 공간 양상을 파생시킨다. 가상적 공간은 이러한 움직임 속에서 허수적 공간의 면모를 일부분 드러낸다. 움직이며 회전하는 모습이 그것이다. 허수공간의 드러남의 정도는 화면의 조직을 어떻게 하느냐에 따라 많이 좌우된다. 선형적 조직은 가상적 공간의 발생과 전개양상을 매우 제한적인 범위에서만 풀어낸다. 이에 반해 비선형적 구조는 그 불규칙함으로 인해 더 풍부한 허수공간의 발생빈도와 강도를 허용한다. <겹친 공간의 선들>은 의도적으로 선들을 겹침으로써 임의적 공간의 폭을 확보하여 중층적 공간을 조성하고자 시도하였던 작품이다.

들뢰즈는 『감각의 논리』에서 엘리 포크의 말을 인용하면서 “회화의 비할 수 없는 발견물인 선은 외관을 그리는 것이 아니며 안에서나 밖에서나, 오목하게나 볼록하게 어떤 대상도 한계 짓지 않는다. 선은 한 점에서 다른 점으로 가는 것이 아니라 점들 사이를 지나고 쉴 새 없이 방향

을 바꾸며 1보다 더 우세한 어떤 힘에 도달한다. 그럼으로써 모든 표면에 적합한 것이 된다.” 52)고 하였다. 본 연구자는 이 말에서 ‘모든 표면’을 화면과 공간으로 의미를 확장하였다. 그리고 선을 통하여 존재계의 공간성을 드러내는 표현의 한 방향을 설정하였다. 무수히 많은 선들과 그 선들에 의해 드러난 빈 공간들로 이루어진 <선과 빈공간>작품7)은 그러한 측면에서 시도된 작품이다. 스텔라가 평행적 관계에 의한 화면의 경계를 이용해 내부공간과 외부공간 교차적 모습을 표현했다면 이 그림에서 본 연구자는 수평적 관계뿐만 아니라 수직적인 관계를 이루는 가상적 허수공간을 화면에서 드러내고자 하였다. 여기에서 보이는 선으로 에워싸진 빈공간은 축들의 교차로 인해 만들어지는 점차원의 회전으로 반공간을 드러내고자 하는 의도에서 마련된 것이다. <선과 빈공간>에서 화면의 중앙 상단에 보이는 것처럼 빨강 색의 면과 파랑 색의 면은 가운데 빈 공간을 사이에 두고 마주보고 있다. 본 연구자는 두 색이 흰 바탕과 만나는 경계를 어둡게 처리하였다. 상대적으로 밝은 바깥 쪽 색에서부터 경계로 갈수록 어두워지는 명도는 흰 공간과 강한 대비를 이룬다. 이를 통해 색이 칠해진 면적은 경계의 어두움으로 인해 안으로 말려가면서 공간의 폭을 만들어낸다. 그리고 화면의 바탕으로부터도 이격된다. 그 때문에 흰 바탕의 공간도 자신의 물질적 조건인 화면의 물질적 조건인 평면에서 이탈한다. 화면의 평면적 상태를 벗어난 그 공간은 가상적 공간으로 전이됨으로써 반공간의 성격을 띠게 되고 그에 따라 캔버스 화면의 물질적 공간성을 파열시키고 가상적 공간의 내부에 속하는 이면화((裏面化)된 단면과 가상적 현재성을 끄집어 낸다. 이 작품에서 맨 좌측 가운데 부분에서 보이는 것처럼 빨강 색에 맞물린 빈 공간은 앞으로 끌

52) Gilles Deleuze, *Francis Bacon Logique de la Sensation*, Éditions du Seuil, 2002.『감각의 논리』, 하태환 옮김, 민음사, 2008. 엘리 포크,『회화의 역사, 근대 회화1』(Poche 판 pp.167-177) 재인용 p.120-122

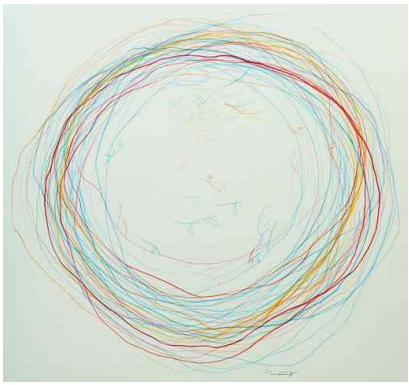
리면서 튀어 나오고 파랑 색에 붙은 흰색 바탕은 뒤로 끌리기도 하면서 한편으로는 앞으로 튕겨지도록 표현되어 있다. 이러한 이질적 상태에서 흰 공간은 앞뒤로 움직이면서 가상적 허수공간의 폭을 조성한다. 이것은 면과 면의 대립에서 파생되어 나오는 것에 한정되지 않는다. 이 작품에서 화면의 색깔들의 띠는 면들의 형태를 취하고 있는 듯이 보이지만 실상은 선의 움직임에 수반된 것들이다. 이리저리 구부러지고 교차하며 꺽인 선들은 코흐의 프랙탈 선들처럼 일차원성에 머무르지 않는다.[53] 방향을 바꾸는 빈도수에 따라 선들은 점점 2차원에 근접해 간다. 그렇다면 선은 2차원의 띠와 결합함으로써 이차원 이상의 공간을 암시할 수 있는 가능성을 제공한다. 그러한 측면에 의해 이 그림의 화면은 평면공간에서 벗어나 앞뒤로 깊이를 가진 공간으로 전환된다.

이처럼 빈 화면의 물리적 존재성에 대상의 공간이 개입되면 그 경계를 사이에 둔 평면 공간들은 물질적 평면공간에서 벗어나 부재적 가상공간으로 도약한다. 그 과정에서 파생된 허수공간은 3차원 공간에서의 어떤 대상과 대상 부재의 빈 공간 사이에 비집고 들어간다. 그 때 대상 외부의 공간은 주름 접히는 것과 같은 모습을 취하게 된다. 뿐만 아니라 그 공간은 수시로 방향을 바꾸고 겹치며 끊어지는 선들로 인해 비선형적인 흐름이 생겨나며 이 때문에 공간차가 생기면서 그 영향으로 파동친다. 그리고 빈공간의 개입은 이러한 출렁거림에 또 다른 단속적인 어긋남을 만들어 공간을 깜박이게 한다. 이러한 모습을 발생시키는 경계선은 대상과 대상을 구별시키는 것뿐만 아니라 대상과 공간을 분리시킨다. 아울러 그 경계는 공간간의 거리의 구별도 일어나게 한다. 왜냐하면 이차원이나 3차원의 공간적인 상태에서 선은 주변공간을 갖기 때문이다. 끊어진 선들과 연속된 선들을 불규칙하게 병렬시키거나 교차됨으로써, 공

53) 세 개의 선분에서 _∧_4개의 선분으로 바뀌면 차원수는 log4/3≒1.2618이 된다.

간의 불연속성과 그 공간들의 간극을 벌어지고 그 사이사이에 다른 공간들이 끼워 질 수 있다. 이를 통해 대상적 시점에서의 공간과 공간적 시점에서의 이탈(離脫)공간을 양향적으로 확보해 낼 수 있다. 이러한 면모로 인해 면의 경계를 구성하는 선들의 단절과 화면 도처에 걸쳐 있는 선들과 선들의 날선 대립은 불규칙하고 이질적인 조합에 의해 평면적 갈등에 그치지 않고 화면을 벗어나 가상적 공간을 포섭한다. 이 때문에 이미지에 의한 공간과 화면바탕의 공간은 자신의 자리를 떠나 부유한다. 이처럼 다층화된 공간의 운동적 면모는 면과 선의 공존적 관계를 비선형적으로 결합시키는 표현을 통해서 확보될 수 있다. 그러한 측면을 고려하여 본 연구자는 <선과 빈공간>에서 선이 순서를 가지지 않고 비위계적으로 겹쳐 있도록 하였다. 이것은 선이 이루는 공간성이 선형적으로 고정화된 구조에 머물지 않도록 하기 위함이었다.

특정한 공간적 관계에서 벗어나 독립적으로 기능하는 선은 화면에 개방적 공간상태를 제공한다. 이것과 관련하여



작품6). <겹친 공간의 선들>
2007

작품7). <선과 빈공간>, 2010

작품8). <얽힌 흐름>, 2011

칸딘스키(Wassily Kandinsky)의 <구성6(Composition Ⅵ)>도18)을 예로 들 수 있다. 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 칸딘스키(Wassily Kandinsky)의 그림에 대해 말하면서 “기하학적인 추상적 선들 옆에 외양을 그리고 있지 않는, 제멋대로 떠돌아다니는 선들이 있었다”고 하였다.[54] 이것은 그의 그림에서 선들이 형태에 종속되지 않고 흐르거나 솟아오르거나 하면서 움직이는 물과 같은 성향을 띠고 있음을 가리킨다. 자유롭게 움직이는 선들은 공간에 있어서 스스로가 능동적 주체임을 함의한다. 본 연구자는 이러한 점을 활용하여 <선과 빈공간>에서 입방화된 양상을 가진 대상들의 공간관계들을 선으로 바꾸고 이를 비위계적으로 조직화함으로써 가상 및 실제적 측면에서 부재하는 공간을 상정하였다. 이를 위해 대상의 이미지를 평면에 담아내면서도 비선형적 구조관계를 그 형태와 결부시키고자 선의 중첩과 교차를 여러 차례에 걸쳐 재조정하였다. 아울러 수직적 깊이뿐만 아니라 그것들을 수평적으로도 미끄러지게 하기 위해 화면의 중앙의 우측에 그려진 계단모양의 배열과 같은 의도적 병렬관계를 만들기도 하였다. 때문에 이 그림에서 선을 따라가다 보면 불현듯 단속적으로 끊어져 있음을 보게 된다. 이것을 통해 평면공간과 가상공간 사이에서 발생하는 탈착(脫着)적 다층공간은 은연중 드러난다. 선은 연속적 상태에서 조차도 암시적 공간성을 가지기 때문에, 선이 분절되었다는 것은 환시(幻視)적 공간뿐만 아니라 그 사이에 이질적 공간이 개입되었다는 것을 지시적으로 드러낸다. 따라서 단절된 선들은 부재성향의 공간과 맞물리면서 각각의 공간성을 가지며 그것들의 조합은 다층적 공간성을 함유한다. 예리

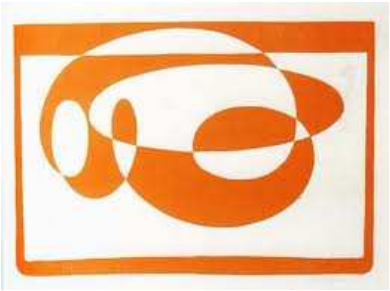
도18). 칸딘스키, <구성 6>, 1913

54) Gilles Deleuze, *Francis Bacon Logique de la Sensation*, Éditions du Seuil, 2002.『감각의 논리』, 하태환 옮김, 민음사, 2008. p.120-122

한 선의 경계가 성격이 다른 공간간의 충돌을 표현한 것이라면 경계의 뒤쪽에서 흐려져 가며 바탕공간으로 흡수되는 모습은 공간의 섭입과 잠복(潛伏)적으로 바탕공간의 내부에 스며드는 공간을 의도한 것이다. 이렇듯 다른 모습의 공간적 상황이 선의 양 옆으로 펼쳐진다. 거기에서 색의 계조가 변화되면서 소멸되는 공간은 연속 상태에서의 존재공간이며 비어있는 공간은 존재공간과 분리되는 부재공간이면서 반공간이다.

본 연구자는 <선과 빈공간>에서 빈 공간이 튀어 오르거나 후퇴하여 경계의 위 아래로 부유하게 만들기 위해 명암의 단절시키는 방법을 도입하였다. 그 방법에서 면과 면, 선과 선의 경계는 선명하게 단절되는 양상을 취한다. 왜냐하면 부재공간이나 빈 공간을 물감으로 가시화할 수 없기 때문에 그것을 드러내기 위해서 경계의 분리적 속성을 사용한 것이다. 이 작품에서 선의 경계성은 다른 선의 경계와 양립하고 중첩하면서 만나기도 한다. 따라서 그 상태에서 대립면은 동일한 공간적 위치에서 조우하는 것이 아니다. 뿐만 아니라 색의 분리성이 공간의 위치를 빗나가게 하므로 두 선의 공존에도 불구하고 공간적으로 어긋난 불연속한 이격상태가 그 대립면 사이에 조성되었다. 그에 따라 갈등하는 공간의 벌어짐을 내포하는 그 공간적 관계는 부재공간을 단속적으로 성립하게 한다. 이 그림에서 보이는 그러한 모습은 본 연구자가 면과 면이 선적인 상태의 선명한 경계에서 마주하게 하기도 하고 단절적 상태에서 겹치도록 하여 가상적 공간이 화면에서 부각되도록 한 표현의 결과이다. 거기에서 파생된 가상적 공간은 현실적 존재공간이 아니므로 부재적 성향을 갖는다. 그러나 그 부재적 성향은 시각에서 확인되고 있으므로 존재적 성향을 띤다. 이러한 이중 공간성은 화면의 겹현재성의 상태에서 만들어지는 것이다. 그 겹현재성은 공간과 반공간의 상태에 있는 불연속 공간을 상정(上程)시킨다. 공간은 실수축과 허수축의 교직과 같이 엇갈린 끼

움의 상태에서 다중화한다. 그러한 면모는 선과 선이 만나면서 떠내는 고립공간에서 암시화되고 있다. 왜냐하면 단일 선에 의해 만들어진 공간은 오목한 형태를 취할 때 잘라져 부상하고, 볼록한 형태를 취할 때는 선이 그 공간을 내부적으로 확인하는 상태를 갖기 때문이다.



도19). 죠셉 엘버스
<수족관>, 1934

어떤 영역과 영역을 가르는 만남과 분리라는 공간관계를 드러내는 경계선은 또한 선택의 문제를 제기한다. 김춘일은『조형의 기초와 분석』에서 "죠셉 앨버스(Josef Albers)의 목판화 <수족관(Aquarium)>도19)은 평평하고 대조적인 면들이 만남으로, 간접적으로 생겨난 선들을 보여주고 있다. 앨버스는 이 작품에서 선과 형이 관찰자의 지각과 함께 작용하게끔 처리하고 있다. 그래서 우리는 병치되어 있는 형태들에 의해 생겨난 선들과 계란형의 선으로 이루어진 형들을 선택적으로 보게 된다."[55] 고 하였다. 이처럼 김춘일이 "고정되지 않고 부동하는 선의 활용"[56]이라고 말한, 형태와 겹쳐있어 직접적으로 나타나지 않은 선의 모습은 선택의 문제를 발생시킨다. 선을 보느냐 형태를 보느냐에 따라 공간의 모습은 달라진다. 이쪽 공간을 선택하고 이 선을 선택하면 저쪽 경계공간과 다른 선의 공간관계는 변한다. 그리고 다른 공간의 경계면을 선택하면 또 다른 공간관계가 만들어진다. 경계는 이렇듯 취사선택에 따른 부가적 공간파생의 모습을 발생시킨다. 그러므로 평면과 가상적 허수공간의 능동적 교호 역시 경계가 품어내는 양상들 중의 하나이다. 그것은 존재적 부재공간과 존재공간, 그리고 부재적 공간, 부재적 부재공간이 고정적 상

55) 김춘일, 박남희 편역,『조형의 기초와 분석』, 미진사, 1996. p.30

56) 같은 책. p.30

태에 있지 않고 매번 새롭게 다른 성격으로 갱신되는 변동적 공간발생의 하부적 토대이다. 전체적 측면에서 볼 때 <선과 빈공간>에서 노정시키는 것이 존재계에서의 공간의 움직임과 다르게 보이는 이유는 부재적 속성의 공간들이 선택에 의해 불연속적으로 끝없이 요동하기 때문이다. 이 그림에서도 보여지는 바이지만 대상을 본다는 것은 선택의 연속이며 그것을 통하여 수많은 파생적 경험태가 생성되고 사라지며 움직여간다는 것을 드러나게 한다. 때로는 의식적으로 혹은 생리적으로, 무의식적으로 일어나는 선택의 과정과 인지의 면모는 화면을 고정된 모습으로만 바라보는 것을 넘어가게 한다. 이를 통하여 경험은 새롭게 나타나며 화면, 감상공간, 감상자는 흔들리는 시간과 공간의 동요적 면모가 제공하는 세계상에 위치해 있게 된다. 인간존재는 공간관계에 따라 존재국면이 달라지므로 존재공간과 부재공간의 표현은 존재국면의 확장을 꾀하는 시도를 포함하고 있기도 하다.

존재공간과 부재공간은 공존할 수 없는 것으로 여겨진다. 그러나 본 연구자는 그것을 화면에서 이루어내도록 하기 위해서 화면평면의 이차원적 단면의 면적 전체를 실재적 존재축으로 상정하고 선과 경계를 이용하여 이미지와 공간을 표현하였다. 평면을 실수적 존재축화 한다는 것은 앞뒤의 공간적 순서가 있다는 것이고 시간적 순서 또한 고정적으로 있다는 것을 함의한다. 그것이 실재의 대상을 보여주거나 기호적 측면에서 다루어지는 것과 관계없이 일정한 위계구조 안에서 화면이 조직화되어야 함을 말한다. 때문에 외부공간과 화면평면과의 관계가 직접 대응, 이미지 대응, 물질 대응, 순수 존재확보, 기호 대응이냐에 따라 화면의 존재양태가 달라졌다. 모더니즘 회화에서는 평면이 병렬성의 개념에 한 다리를 걸치면서 성립하였다. 왜냐하면 병렬성은 회화가 다른 장르와 구별되기 위한 가장 본질적 조건인 평면성을 화면에서 확보하기 위한 조형적 장치

를 제공하기 때문이다. 하지만 표현이 이루어지는 순간 화면에는 공간성이 개입된다. 따라서 표현을 하면서도 화면이 이차원적인 평면성을 유지하도록 하기 위해서는 모든 조형적 요소들이 등가적인 상태나 그에 상응하는 이미지로 표현되어야 한다. 결국 병렬성은 모더니즘 회화에서 근간(根幹)적 토대였다. 이는 포스트모더니즘에서 사건의 병렬성, 대상과 이미지의 병렬성, 기표와 기의의 병렬성 등으로 변화되었다. 따라서 화면공간에서는 시공간의 위계관계가 사라지고 존재의 대등관계만이 남게 되었다. 그리고 화면은 자족적 구조와 텍스트성으로 바뀌었다. 하지만 일상은 보통의 측면에서 시공간의 위계성을 가진다. 이것이 매번 다르게 어긋나면 아마 다른 공간개념과 삶의 면모가 달라졌을 것이다. 삶이 유지되는 것은 실재적 위계성과 점유성이 있기 때문이라고 볼 수 있다.[57] 하지만 형태적으로는 위계적 질서를, 색 등을 통해서는 비선형성을 갖게 함으로써 존재축의 일상적 측면인 장소의 고유성을 확보하며 그와 동시에 부재의 비선형성을 드러낼 수 있을 것이다. 선형성은 언제든지 앞뒤의 관계가 있으며 이것을 통해 공간관계는 나타나며 시간관계도 나타난다. 본 연구자는 작업을 통해 그러한 선형성을 뒤틀어 뫼비우스 띠(Möbius strip)의 상태와 같은 비선형성을 확보하기 위하여, 위계상의 공간관계를 바꾸어 어느 것도 다른 것보다 앞에 있거나 뒤에 있다고 단정 지을 수 없게 만들었다. 그것에 의해 평면을 비선형의 공간으로 규정지음으로써 가능한 표현의 장을 확보함에 따라 가능하게 되었다. 이는 허수적 부재공간성의 한 모습을 드러낸다. 또한 시간의 요동이기도 하다. 왜냐하면

57) 물론 양자역학에서도 파울리의 배타 원리는 같은 성질의 대상이 한 공간에 동시에 같이 있을 수 없다는 것을 알려준다. 그러므로 배타원리는 만물이 자체의 고유한 존재공간의 확보를 미시적이든 거시적이든 일상적이든 갖고 있음을 보여준다. 그러나 한꺼풀 더 들어가면 그 위계성 뿐만 아니라 비위계성/비선형성도 동시에 잠재하고 있음을 알 수 있다. 이는 공간이 한편에서는 배타성을, 다른 측면에서는 비록 성질을 달리하지만 비배타성을 갖고 있는 것이다. 따라서 화면평면은 한편에서는 배타성의 위계성을 다른 한편에서는 비배타성을 갖는 것으로 상정하여야 한다. 이는 화면에 들어가 요소들이 규정됨을 의미한다.

각 대상이 하나의 사건을 이루는 집합체임을 대표하면 비선형성의 구조는 시간의 순서가 요동하고 있는 것을 함축하고 있기 때문이다. 앞 뒤 관계가 바뀌는 것이 고정적으로 일어나는 것이 아니라 매번 달라지는 변동적 양상에서 일어나며, 확률적 경우의 수에 의해 결정된다고 하는 것은 관계의 설정작용 안에 임의성이 도사리고 있다고 할 수 있다. 그것은 바로 실재적 존재와 부재의 진동성과 불확정성에 의거한다. 그러한 방향성을 가진 본 연구자의 표현은 <선과 빈공간>에서 화면을 요동의 장으로 만들고자 하였던 시도들 중의 한 모습의 토대를 이룬다.

불균등한 흔들림에서 만들어지는 떨림의 다른 모습을 이루는, 연속적인 곡선의 형태로 구부러지면서 얽혀 있는 것은 정적인 화면에서 동적인 전개를 보일 것이라는 생각을 토대로 본 연구자가 제작한 것이 <얽힌 흐름>작품8)이다. 이 그림은 한 선으로 구성된 작품처럼 보인다. 하지만 색깔을 달리하는 여러 개의 선적인 것들이 불연속적으로 꼬여 있다. 좌측 상단에 보이는 것처럼, 형태적으로는 연속되어 있지만 하나의 선은 중간에 다른 색의 선과 이어지면서 공간적 불일치를 파생시키도록 표현되어 있다. 그에 의해 노랑색과 파랑색의 띠는 매끄러운 변화를 갖지 않고 짜깁기 나무처럼 단절적 양상에서 이어지는 것으로 양상화되었다. 그 부조화적인 결합은 띠를 따라가다 보면 보라색의 띠와 만나면서 보색관계에 의한 갈등적 연결상태를 드러낸다. 그리고 그 보라색은 중앙 하단에서 노랑색과 수직으로 만나면서 갑작스런 단절을 나타낸다. 공간적으로 끊어지는 상태는 중앙 하단의 약간 오른쪽에 있는 보라색에서 다른 양상으로 전개된다. 때문에 하나의 색상이 다른 색상과의 조우에서 종결되는 것이 아니라 자체적으로 단절된 국면을 갖게 된다. 또한 그것과 경계하는 노랑색의 띠도 부분적으로 대립하면서 불연속하게 마감된다. 이러한 모습은 막다른 끊어짐이 아니라 비가시적 공간 뒤로 사라지는 양상

을 지시한다. 그러한 비가시적 공간태의 면모를 시사하려고 본 연구자가 화면에 도입한 것은 흰색의 띠이다. 이 그림에서 각 띠들은 명징한 경계에 의해 암시되는 공간적 형태와 맞물려 있다. 그 비어있는 곳은 경계하는 색들과의 관계에 의해 제각기 다른 공간적 형태가 부여되도록 조성되어 있다. 그에 따라 화면의 바탕이면서 촉각적 시각에 의해 공간의 면모를 갖게 되므로 그것은 물질적이면서 수동적 상태에 놓여 있게 된다. 이에 반해 흰색으로 다른 색의 띠와 마주하는 부분은 다른 공간적 상태를 만들어낸다. 이는 부재적 상태에 있으면서도 적극적으로 공간의 경계성을 드러내고 있으므로 가상적 공간의 현현적 면모를 갖는다. 화면의 바탕색으로 색띠들과 마주보며, 부재적 성격의 흰색으로 색띠들과 대립하는 고립적 형태로 이루어진 내부의 공간들은 능동적 상태와 수동적 상태의 동반을 통해 움직임을 발생시킨다. 본래 회색은 중화적 성질을 갖지만 이 그림에서 청색조(青色調)의 회색은 내부의 여백적 공간성과 노랑색, 빨강색, 파랑색에 의한 공간적 움직임을 고양시킨다. 본 연구자는 동적 화면으로 향한 방향성을 부추기는 역할과 달리 무채색의 기미를 지닌 평탄한 색으로 바탕을 칠함으로써 바탕이 평탄한 물질적 평면성에 기울어 지도록 하였다. 하지만 경계선의 성격을 갖고 있는 색의 면들이 상호적으로 끼워져 있는 큰 범위의 안쪽은 원래 캔버스의 바탕면과 동종의 관계를 이루는 흰색과 후퇴적 성향의 파랑색의 작용에 의해 우묵하게 들어가게 보이기도 한다. 빨강색과 노랑색의 색의 띠들은 구부러진 형태성과 색 자체의 진출적 속성의 발현을 통해 흰색 부분을 들어 올려 융기하게 한다. 이러한 작용들에 의해 이 그림의 가운데 부분은 공기가 찼다 빠졌다를 반복하는 호흡적 동작들을 보여준다. 화면의 외곽은 그와 같은 움직임에 비해 평면적인 상태로 칠해진 것으로 인해 의사적인 정태성을 띤 중립화된 공간성을 유지하는 듯이 보인다. 그럼에도 불구하고 색이

야기하는 “영점진동”[58]의 면모를 동반하는 파동의 기운과 더불어 내부적 요소들의 연결과 대립에 의해 캔버스의 바탕면은 연속과 도약의 들썩거리는 공간적 흐름이 퍼져가는 출발점이 된다.

어떤 선적인 흐름이 공간적 출렁임을 일으키는 장점을 갖고 있지만 본 연구자는 그러한 선의 면모를 이용하지 않고 경계적 상태의 공간적 층위에 의한 말리는 운동감을 보여줄까를 고민하였다. <경계 없는 화면>작품9)은 그러한 연구의 산물이다. 이 작품에서 선적인 요소는 도입되지 않았다. 그럼에도 불구하고 경계의 모습은 담겨져 있다. 오른쪽에 그려진 과일 형태는 오른쪽 구석이 잘려져 있다. 그리고 화면 밖으로 나간 형태의 부분은 왼쪽 하단에 그려져 있다. 일상에서 하나의 단일체를 구성하는 형태가 분리된 상태에 놓여질 수는 없다. 그렇다면 화면에 그려진 형태는 다른 공간에 속한다고 할 수 있다. 평상적 관점에서 우주는 무한히 펼쳐져 있다고 생각한다. 하지만 우주선을 발사하여 직선으로 진행하면 다시 제자리로 돌아온다고 물리학적으로 가정한다. 이러한 모습의 우주를 물리학자들은 경계가 없는 공간이라고 한다. 이것은 뫼비우스의 띠와 같은 성질의 공간이다. 보통의 띠는 안과 밖으로 이루어진 두 개의 단면을 갖는다. 이에 반해 뫼비우스 띠는 안과 밖이 이어져 하나의 단면만 갖고 있다. 때문에 뫼비우스 띠와 같은 성질의 우주는 결코 우주 밖으로 나갈 수 없게 한다. 왜냐하면 우주의 밖으로 나가기 위해서는 안팎을 나누는 경계가 있어야 하기 때문이다. 경계가 없다는 것은 내부와 외부가 하나의 공간을 이룬다는 것을 의미한다. 아울러 그것은 그 공간과 분리된 다른 공간이 없다는 의미도 가질 수 있다. 앞에서 살펴 본대로 복소수의 공간은 내부와 외부가 얽혀 있다. 따라서 그 공간은 경계를

58) 다카노 요시로,『물리학의 재발견(하)』, 한명수 옮김, 전파과학사, 1993. p.198
자연계에서 아무리 낮은 에너지 상태를 갖는다 하더라도 0이 아니고 $\frac{1}{2}h\nu$의 값을 갖는다. 이것을 “영점에너지”라고 한다. 그리고 그 상태에서의 진동을 “영점진동”이라고 한다. 따라서 진공상태에 있다고 하더라도 공간은 쉼 없이 요동하게 된다.

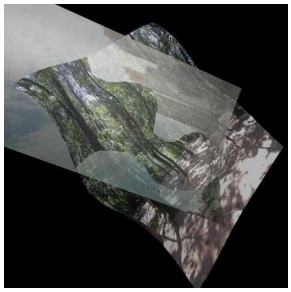
갖지 않는다고 할 수 있다. 화면에 그러한 개념을 적용하면 화면이 화면 밖의 공간과 분리된 영역일 수가 없게 된다. 때문에 화면의 경계는 사라지고 만다. 그래서 화면에 대상 이미지는 잘려질 수 없는 상태에 놓인다. 경계가 없어진다면 스텔라와 같은 화면 경계의 내부적 반복은 있을 수 없다. 아울러 화면은 세상의 일부분이 아니라 그 자체가 자족적 공간임을 경계 없는 화면은 천명(闡明)한다. 여기에서 더 나아가면 경계가 없는 화면은 물질적 평면공간과 가상적 상태의 허수공간이 분리되지 않은 채 한 공간을 이룬다고 설정하게 된다. 본 연구자는 이러한 공간을 드러내기 위해 <경계 없는 화면>에서 화면을 벗어난 과일의 부분을 다시금 마주보는 변에 그려 넣었다.

도9).<경계 없는 화면> 2012

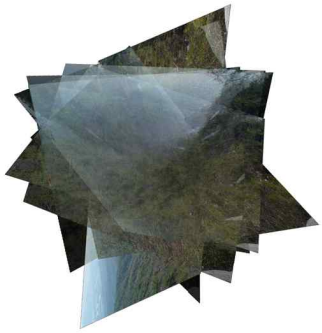
작품11). <선-스킨1> 2007

작품10). <하나의 천도 복숭아>, 2012

작품12). <혼합>, 2007



작품13). <숲과 도시> 2007

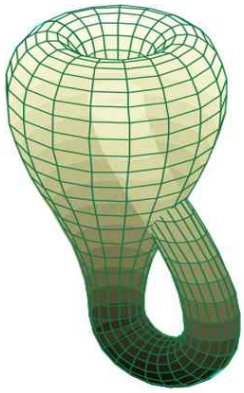


작품14). <진동하는 풍경> 2007

이것과는 다른 측면에서 화면의 경계를

이용한 작품이 <하나의 천도복숭아>작품10)이다. 한 개의 사물인 천도복숭아를 분리하고 각각이 다른 크기로 조정하여 가로축의 마주보는 변에 거울반사의 형식을 이용하여 위치시켰다. 한 사물이 깊이의 축이 아닌 수평적 축에서 크기를 달리한다는 것은 그것이 깊이의 축을 대신한다는 것을 의미한다. 그러나 그것은 모순이다. 왜냐하면 하나의 축이 두 개의 축의 속성을 갖기 때문이다. 두 개의 축이 겹쳐 있으려면 하나의 경계선을 공유하며 있을 때 가능하다. 즉 선이 하나만 성립해야 한다는 것이다. 이러한 특성을 갖는 공간을 뫼비우스적인 공간이라고 한다. 그 공간에서 선이 하나이며 면도 하나이다. 그래서 안과 밖은 하나로 이어지고 면을 이루는 두 개의 선은 하나의 상태로 겹쳐져 있다. <하나의 천도복숭아>가 속해 있는 공간도 그러한 모습을 갖는다. 본 연구자는 깊이와 수평축을 하나의 상태로 만듦으로써 한 개의 천도복숭아는 좌우가 바뀌고 거리에 따른 크기의 변화와 더불어 평행한 병렬의 상태를 가질 수 있게 하였다. 이 작품은 가로축이 길고 세로축이 짧다. 따라서 시선은 위아래 방향으로의 이동은 제한되고 좌우로 이동하기 시선의 움직임을 이끌어 낸다. 또한 깊이 축에 대한 연상을 차단하기 위해서 밝은 주황의 색으로 전체가 채워져 있다. 즉 앞으로 전진하는 색이 속성을 화면이 갖고 있기 때문에 멀리 후퇴하는 공간적 상태가 배제된다. 이 때문에 화면을 보면 좌우로 분리된 과일의 부분을 번갈아 보게 된다. 그러면서도 왼쪽에 있는 부분이 작고 오른쪽에 있는 부분은 현격하게 크므로 시선은 깊이 축에 대한 반응을 동반하면서 수평축의 관계들이 이루는 이중적 상황에 감상자는 처하게 된다. 그것 이외에 좌우의 과일이 하나의 형태적 특성을 공유하므로 분리적인 부분들은 하나의 대상물적인 상태로 결합하는 움직임도 있게 된다. 좌우의 화면의 경계선과 수평축, 깊이축이 하나의 상태에서 조우하는 다양한 공간적 상황으로 인해 이 작품은 매우 정적인

특성를 갖고 있으면서도 격한 시각적 움직임과 인식적 공간의 파동을 만들어 낸다. 이에 따라 화면에서 평면공간과 가상공간은 그 자체적인 고유성에 머무르지 않고 '클라인 병(Klein Bottle)'도20)의 상태[59]처럼 상대의 영역에서 자신을 드러내고 다시금 자신의 영역을 상대의 영역으로 끌어 들이면서 맥동한다.



도20). 클라인 병

일렁거리면서 움직이는 가상적 공간에서 형태들과의 관계에서 어떤 모양을 취할 것인가를 생각하면서 드로잉한 것이 <선-스킨1>작품11)이다. 하나의 사물은 중심부분에서 동시적 상태에서 꼭지를 통해 여러 각도의 모양을 취하고 있다. 그리고 그 주변으로 퍼져가면서 굴곡진 상태를 보여준다. 그것을 위해 선적인 경계를 이용하고 있다. 선이 이루는 궤적은 병행적 관계의 연속으로만 표현되어 있지 않다. 가운데 부분의 왼쪽과 오른쪽에서 겹쳐지면서 공간적 겹침의 상태를 갖는다. 이러한 선적인 경계의 변화를 통해 화면은 가상적 공간의 동적 양상을 포섭하고 있다.

선과 면의 경계가 겹쳐지고 상호작용하는 모습에 해당하는 것으로 본 연구자는 <혼합>작품12)에서 입체적 형태들이 서로 중첩하는 상황을 가정하고 거기에서 각 형태의 공간들은 어떻게 결합될 수 있는가를 연구하였다. 과일의 모양새를 취하고 있으며 비슷한 크기의 각 형태들은 공간적 우선순위 없이 동등한 공간적 존재위치를 갖고 있다. 왜냐하면 형태들의 바깥쪽 부분에서는 연속되는 순서가 만들어져 있지만 내부에서는

---

59) 김용운, 김용국,『공간의 역사』, 전파과학사, 1992. p.228
수학자 펠릭스 클라인(Felix Klein)이 4차원 공간을 시각화하기 위하여 고안한 병이다. 클라인 병은 그것을 드러내는 데 단지 내부와 외부의 동시적 성립을 의미하는 것이 아니라 공간태의 양립성을 융합하는 면모를 가지고 있다. 즉 내부는 어떤 공간이며 외부역시 어떤 공간이다. 이 둘은 분리되지 않는 연속성을 통해서 확보된다.

서로 맞물리면서 엇갈리는 상태에 있기 때문이다. 그에 따라 그것들의 결합은 평행적 상태에서 이루어지고 있음을 시사한다. 본 연구자는 색깔들의 관계에 있어서 파랑색을 노랑색보다 위에 있는 물체에 바르고 녹색은 빨강색보다 앞서 있는 개체에 부여했으므로 형태적 순서와는 반대되는 관계로 색을 칠하였다. 이 때문에 공간적 관계는 양향적 상태에서 이루어지게 된다. 얽혀 있는 공간의 모습은 형태들의 집합적 모습이 나타나는 안쪽에서 극명화된다. 거기에서 후행하는 형태들의 외곽선은 선행하는 형태들에서 파편적으로 암시되어 있다. 때문에 과일들의 공간적 섭입관계는 선적인 상태로 변경되어 화면의 중앙에 개입된 모습에서 노정되고 있다. 이것은 공간과 선이 어떤 관계성하에서 양립하면서 결합될 수 있는가를 연구하는 과정에서 나타났다. 이 작품의 화면의 하단에 그림자가 그려져 있는 것은 공간 속에서 떠 있으면서, 연이어 움직이는 순서적 공간, 색에 의해 본래의 형태적 순서에서 벗어나 가상적으로 이탈하는 공간, 선의 양상으로 섞여 들어가면서도 숨겨져 있는 것이 드러나는 공간들이, 복합적으로 작용하여 회전하고 물결치는 양상이 일어나는 것처럼 보여지도록 한 의도를 반영하고 있다.

이질적 공간들이 교차하는 것을 층(Layer)의 개념에서 접근한 것이 <숲과 도시>작품13)이다. 인공과 자연처럼 도시와 숲은 서로 배타적 관계에 있는 공간들이다. 도시는 숲을 밀어내고 자신의 자리를 넓혀간다. 그러면서도 자연을 수용하여 친화적인 모습을 보이고자 숲의 구성원인 나무들에 알량한 자리를 제공한다. 이 얼마나 기만적이고 이질적인 공간의 관계인가? 본 연구자는 이러한 생각을 갖고 어떻게 그것을 공간적 관점에서 풀어낼 것인가를 고민하였다. 그리고 공간들은 이질적 상태에서 밀고 밀리는 관계를 보이고 있다는 점에 주목하였다. 물론 공간은 그 이전에도 결코 한 자리에 고착되지는 않았다. 그럼에도 불구하고 도시화는

공간적 변동을 가속화시켰다. 아마도 공간 자체도 그러한 상태에서 출렁거리고 있을 것이다. 화면에서 숲의 형태가 장의 모습을 취하고 있는 것을 볼 것이다. 일렁거리면서 전체가 구불구불한 막의 형태를 띠고 있는 숲이 선명한 것은 상징적 의미에서 그것이 본질적 주체 공간임을 드러내고자 한 본 연구자의 의도를 반영하고 있다. 이에 반해 도시의 공간은 유령처럼 떠 있는 상태로 숲과 얽히고 있다. 두 공간이 교차하는 경계가 구성하는 형태는 기이한 모습을 하고 있다. 그러나 그것을 통해 화면의 공간적 환영성은 깊이를 포섭한다. 때문에 감상자의 시선은 깊은 공간 속으로 진행하다 우측의 삼각형 형태로 비어져 나온 숲의 가장자리를 보게 된다. 도시의 어스름한 모습은 그 시선을 가로채 화면 안에 뾰족한 공간을 세운다. 아래쪽에 걸쳐 있는 다른 도시의 구석은 숲의 언저리를 나가면서 이중적 공간 상태를 보여준다. 어떤 것이 공간이고 어떤 것이 가상인지를 고민하게 하는 그 부분은 화면을 바라보는 시각을 숲과 도시과 교차한 곳으로 유도한다. <숲과 도시>는 형태들의 교차가 만들어내는 시선의 이동에 따른 운동감을 보여준다. 아울러 본 연구자는 이 작품에서 섞일 수 없는 이미지들을 통해 공간들의 관통관계와 움직임을 드러내고자 하였다.

움직이는 공간의 상태를 다른 방법에 의해 표현하고자 시도한 작품이 <진동하는 풍경>작품14)이다. 디지털 작업으로 이루어진 이 작품은 풍경을 사진으로 찍고 그것을 3D 소프트웨어에서 공간적 상황으로 변형한 후에 다시 평면적 결합을 통해 만들어졌다. 디지털 작업의 강점 중의 하나는 공간과 움직임에 대한 개념을 가상적 조건에서 직접적으로 다루어 현시화 할 수 있다는 점이다. 비록 기계적인 도구의 도움을 받기는 하지만 손으로 하는 표현이 갖는 신체적 움직임에 의한 개인적이고 감성적인 상태를 줄이고 사고(思考)적 차원에서 개념을 적극적으로 드러냄으로써

수작업에 의한 시간의 소요를 줄이고 여러 관점들을 다양하게 시도할 수 있다는 측면에서 본 연구자는 디지털 작업을 캔버스 작업과 병행한다. <진동하는 풍경>은 디지털 사진기에 의해 포착된 산 위에서 바라본 풍경들을 여러 각도에서 재결합함으로써 다원적 공간의 모습을 드러내도록 조정하였다. 그것을 통해 풍경은 정적인 상태가 아니라 이리저리 흔들리는 양상을 취하는 모습으로 전환되었다. 본 연구자가 움직이는 공간의 개념을 마련하는데 도움을 준 것들 중의 하나가 데이비드 봄(David Bohm)의 "홀로무브먼트(holomovement) 개념"이었다.[60] 자발적 상태에서 전체적으로 공간이 항상 움직인다는 그 개념은 일상적 풍경도 운동적 관점에서 새롭게 바라보게 하였다. 동적 상태에 있지만 공간은 불연속하므로 공간이 수많은 층으로 구성되어 있을 것이라는 가정[61]을 기초로 제작된 이 작품에서 다면화된 풍경의 모습은 실체적 차원에서의 공간적 관조가 아닌, 가상적 차원에서의 변동적 운동성을 유발한다.

---

60) Michael Talbot, *The Holographic Universe*, Harper Collins, 1991. p.174
미시세계든 거시세계든 공간이 끊어져 있다는 것은 반공간(6.626×10^{-34}cm/Js)의 상태가 성립할 수 있는 가능성을 제공한다. 존재가 이루어지는 공간, 즉 실재하는 공간 자체가 어떤 범위의 크기를 가지므로 그 외곽에는 실재가 부재하는 공간이 둘러싸고 있다고 가정할 수 있다. 아울러 존재공간이 불연속하므로 그것의 부재 공간이 공간의 전체성 안에 내재하여 있다고 볼 수 있다. 그렇다고 그 존재와 부재가 배타적인 분리의 관계는 아니다. 이들은 병행의 관계이면서 동시에 하나의 관계이다. 두 개의 작은 단위가 상충하면 그들은 사라지거나 새로운 공간을 창출한다. 존재공간과 부재공간, 그것들은 둘이면서 하나이다. 실재하는 시공간은 존재하며 부재하는 것이다. 따라서 없음과 있음은 이미 하나이다. 존재공간은 부재공간 속에서 생겨나고 부재공간은 존재공간 속으로 은닉(隱匿)된다. 존재의 공간과 부재의 공간은 상대적이다. 그것은 시공간에서 상대적으로 마주한다. 하지만 그것은 병렬의 관계에서의 배타적 분리상태로만 성립하는 것은 아니다. 존재 시공간은 부재 시공간과 전체에서 경계하며 동시에 동일하다. 따라서 서로 역동적으로 병행하고 교호하며 움직인다. 데이비드 봄이 말하였듯이 이 세상은 홀로무브먼트(holomovement)이기 때문이다. 모든 것은 계속적으로 변해가기 때문에 홀로그램에 맺혀진 이미지는 부분적일 수밖에 없다. 그리고 그 변화운동은 물리적 운동이 아니라 공간존재의 변화이다.

61) 1994년 초 장자(莊子)의 포정(庖丁)편을 읽는 과정에서 공간은 분리적 상태에서 나뉘어 있다는 생각을 하게 되었다. 그리고 그것은 레이어(layer)라는 개념으로 발전하였다. 그리고 그 개념을 이용하여 작품을 제작하였으며 그룹전(한걸음전, 이콘갤러리 1994)에 출품하였다. 포토샵(photoshop)의 레이어를 접하기 전이었으며 생각의 출발점이 달랐으므로 본인이 생각하였던 레이어의 개념은 가상적이고 공간적 측면에서, 거의 모든 그래픽 소프트웨어에 포함되어 있는 레이어의 개념과는 다른 측면을 갖는다.

선과 경계에 의한 표현에 앞서 개념적 측면에서의 연구는 다음과 같이 진행되었다. 구조적 모순에 의한 표현에서 형태적으로 숨겨진 두 가지 가능성을 동시에 끌어내면서 뒤틀린 공간과 운동성을 보여줄 수 있다면 이와는 다른 접근방식을 취하면 다른 모습의 운동성을 확보할 수 있을 것이라는 생각을 하였다. 그러한 가능성을 실현하기 위해 모순적 구조와는 궤를 달리하는 연구를 진행하였다. 화면에서 물질성과 가상성을 염두에 두면서, 거기에서 평면과 가상공간의 교호가 일으키는 운동하는 모습을 드러내기 위해 사용한 표현요소들 중의 하나가 선이었다. 이론적 연구의 과정에서 얻어진 것은 다음과 같다. 선은 일차적으로 길이의 특성을 가지면서도 양 끝 단에서 점 차원과 대면하며 차원과 차원의 경계를 이룬다. 그리고 연속과 불연속은 그 경계에서 드러나며 양립적 공간을 노정한다. 개방의 선과 달리 폐쇄된 선은 자체의 차원이 포섭하는 내부적 공간을 만들어내지만 그 외부에 있는 공간을 분리시킨다. 따라서 선으로 이루어진 형태는 제한적 공간의 모습을 갖는다. 화면과 같은 2차원의 평면에서 이러한 선의 측면을 도입하면 선은 면적을 가진 평면의 부분들을 분리해내는 역할을 담당할 것이다. 선은 거기서 경계를 형성하며 이쪽과 저쪽의 공간을 갈라서 물질과 가상과 같이 다른 특성을 가진 각각의 존재양식으로 대립하게 하여 갈등적 운동성을 만들어 낼 수 있을 것이다.

이것을 토대로 진행한 본 연구자의 작업에서 개방적 선의 형태를 가진 작업은 대립에 의한 파편적 공간의 분리성을 염두에 두었다. 그리고 공간적 이탈성을 배태하는 것들의 상호적인 겹침을 통해 중층화된 화면의 공간을 만들어내고자 하였다. 작업을 통해 선의 쌓여진 순서를 얽히게 하여 존재공간과 그것을 에워싸며 대립하는 공간을 조성해냄으로써 일차적 존재공간과 파생적 존재공간을 드러낼 수 있었다. 그 과정에서

선이 뚜렷한 경계를 형성한다면 면적인 상태에서 공간을 분리할 수 있다는 사실을 인지하고 공간의 분화를 일으키는 기능적 역할을 선이 담당하게 하였다. 이에 따라 폐쇄된 선은 내부적 공간과 외부적 공간이 길항(拮抗)적으로 마주설 수 있게 하였다. 이론적 토대와 작업의 과정 및 결과를 비교하여 볼 때 대두된 차이들 중의 하나는 면과 면의 경계에서 암시적으로 포함된 선은 평면적 표현의 상태에서는 특성이 잘 드러나지 않는다는 점이다. 때문에 공간 분리적인 선의 특성을 이용하여 운동적 표현을 조성하기 위해서 면의 경계 부위를 옆의 면과 강한 대비를 일으키도록 색이나 명암의 차이를 부가하여야 하였다. 이를 통해 선과 마주하는 양쪽의 부분들이 서로 분리되면서도 좀 더 선명한 공간적 차이가 만들어 질 수 있었다. 본 연구자의 작업에서 불연속적 영역들은 이러한 방법을 통해 형성되었다. 본 연구자가 특정한 상태를 갖도록 표현한 선에 의해 만들어진 명징한 경계들은 화면을 절개하였고 양안화된 영역들은 앞뒤로 시각적으로 떨어진 공간을 이루면서 움직이는 모습을 발생시켰다. 이론과 실제 표현이 불일치한 또 다른 차이점은 선이 불연속한 상태에 있음에도 불구하고 인지적으로 연속하는 상태로 보여지기도 한다는 점이다. 이것은 본 연구자가 의도한 불연속한 선에 의해 파생하는 공간감의 생성에 도움을 주기도 하지만 운동감을 약화시키기도 하였다. 이의 해결을 위해 본 연구자는 선을 분리시켰을 때 연속성이 약화되도록 적당한 거리를 벌리거나 급격하게 선의 방향을 바꾸기도 하였다. 이러한 조정을 통해 화면 전체가 똑똑 끊어진 상태를 조성하여 점처럼 화면이 분산적으로 맥동하는 표현이 만들어 질 수 있었다. 세 번째 차이점은 세 개 이상의 선이 한 접점에서 교차하였을 경우에 예기치 않은 공간적 운동이 파생함을 보았다. 부정적인 측면에서 여러 선의 한 점에서의 교차는 화면 곳곳에 고정점을 주는 역할을 하기도 하여 역동적 움직임을 약

화시켰다. 긍정적인 측면에서는 예상한 것 이상으로 파열된 공간을 조성해 화면의 비선형적 운동성이 강화되기도 하였다. 그러므로 적절한 표현을 위해서는 선들이 모이는 지점을 선정하고 그 점의 주변의 면의 크기와 형태를 조율해야 함을 느꼈다. 네 번째는 율동적 곡선의 형태를 취하면서 경계하는 면의 크기의 변화가 적은 선들의 전면적 분포는 화면의 수평적 파동성을 일으킨다는 점이다. 이것은 선이 길이의 차원과는 다른 횡적 운동을 일으킬 수 있다는 점을 보여주었다. 때문에 본 연구자는 수직적 운동을 부가하기 위하여 색의 강도나 인접면의 크기에 변화를 주기도 하였다. 종합적 측면에서 볼 때, 여러 작품의 예를 통해서 볼 수 있듯이 본 연구자가 조성한 화면에서 선은 겹쳐진 형태의 배열에서 보여지듯 순서의 속성을 갖고 있으면서도 면의 경계에 내재하여 이것과 저것을 갈라놓는 역할을 담당한다. 평면과 가상적 공간들은 선명하게 분리되는 선적인 경계를 통해 다양한 움직임을 위한 초석을 확보한다. 이것은 선과 경계가 불연속한 공간의 속성과 운동성을 화면에서 강화시키는 요소임을 함의한다. 뿐만 아니라 선과 경계는 여백의 개입에 의한 화면의 움직임에도 관여한다.

Ⅴ. 여백을 활용한 연동(聯動)

1. 여백의 속성

물질적 평면의 상태에 있는 화면을 조각내고 그 틈새에서 가상적 공간성이 튕겨 나와 화면을 이동적 상태에 놓이게 하는, 선과 경계의 기능과 비슷하면서도 차별적인 속성을 갖는 조형 요소들 중의 하나가 여백이다. 화면은 최초의 시작점에서 보면 평면과 가상적 공간이 혼재한다. 그것들은 결합적 상태와 분리적 상태를 넘나든다. 이러한 이중적 다양성 속에는 자연계에서처럼 불연속한 공간적 속성이 내재해 있다고 할 수 있다. 물질적 측면에서 공간이 단속(斷續)하다는 것은 공간과 공간 사이에 경계가 존재하며 더 나아가 비어있는 틈새가 있다는 것을 시사한다. 그것은 가상적 측면에서도 동일하게 성립한다.[62] 따라서 물질적 공간과 가상적 공간은 서로에 대해 경계하며 서로에 대해 거울적 상태에 있다고 할 수 있다. 때문에 화면은 물질적 공간과 반공간적 속성을 가진 가상적 공간의 각 틈새의 양단에 걸쳐 있는 불연속적이며 양면적인 존재성을 갖는다. 이러한 관점을 기반으로 할 때 화면은 평면과 가상적 공간이 열려져 있는 상태에 있다는 것을 함의한다. 공간적 열려짐은 여백의 한 특성이다. 그러므로 비어있는 화면은 총칭(總稱)적 관점에서 하나의 여백이

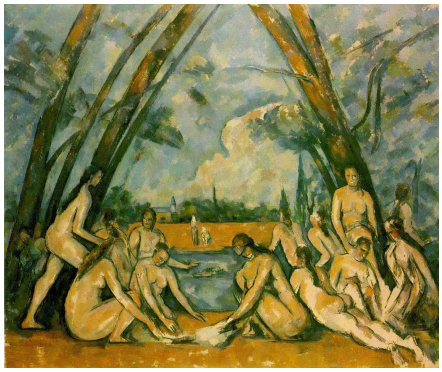
62) 물질적 공간과 가상적 허수공간은 교대로 시루떡 같은 수직적 층을 이루면서도 동시에 횡적으로도 층을 이룬다. 따라서 켤레복소수는 실수적 측면에서 본 허수의 공간적 속성이며 허수의 세상에서 보면 실수 역시 켤레성을 지닐 것이다. 실수적 공간과 허수적 공간은 서로 뫼비우스적 상태에서 연결된다. 때문에 물질은 가상으로 연결되고, 가상은 물질로 연결된다. 하지만 둘은 회전하면서 켤레적 뫼비우스의 공간을 형성하므로 실수는 실수의 영역에, 가상은 가상의 영역에 머무는 경우도 발생한다. 그러나 이것은 하나의 확률적 순간을 구성하므로 그 양상은 임의적이다. 공간의 불연속은 이러한 교대와 중첩과 역전의 관계를 가능하게 한다.

라고 할 수 있다. 이것은 화면에 평면적 경향의 이미지가 도입되어 경우 물질적 조건으로 기울어진다 하더라도 가상적 공간이 원천적으로 배제되지 않는다는 것을 상정(想定)한다. 그 감춰진 가상적 공간은 스스로 발현되어 나오기도 한다. 따라서 평면은 물질적 공간과 가상적 공간의 교호적 총체성의 국면을 갖는다. 여백에 있어서 이것은 매우 중요한 관점을 제공한다. 그렇다면 여백은 단지 그려지지 않은 상태나 대상의 모습이 없는 상태만을 의미하는 것이 아니라고 할 수 있다. 왜냐하면 대상으로 가득 차있는 경우에도 그 자체는 여백을 가지며 아울러 그림의 모든 방향에서 여백의 힘이 작동하기도 하기 때문이다.

위에서 살펴본 것을 토대로, 여백은 단지 어떤 대상 사이의 공간만은 아니다. 화면에서 여백이라 함은 그려진 대상의 외부에 본래대로 있는 평면적 상태이면서 동시에 그 공간이 움직여가는 가상적 사이 차원을 의미한다.[63] 그 경우에 각 공간은 하나의 분리성의 상태에 있으며 그것들이 결합하여 여백적 공간층을 형성한다. 그러므로 각 공간은 떨어져 있어야 하는 당위성을 가진다. 따라서 그 공간층들 사이에는 관계적 공간이 설정되어야 한다. 그 관계적 공간을 여백으로 바라보면 여백이 단지 비어있는 공간만을 의미하는 것이 아님을 알게 된다. 때문에 여백의 개념설정이 더 큰 폭으로 자리해야 한다. 동양화에서 보듯 공간을 암시하거나 대상들을 매개하는 것으로 여백을 설정한다면 그것은 제한성을 가질 수밖에 없다. 또한 사군자에서 보이는 대상들의 조화적 결합매개수단으로서 화면의 채워지지 않는 것으로 여백을 설정하여도 마찬가지로 현실공간에 매이는 결과를 초래한다. 즉 단차원적인 것으로서 여백을 정의한다면 그것이 가진 능동성을 수동성으로 변경하는 왜곡을 발생하게 만

63) Roger Penrose, *The road to reality: a complete guide to the laws of the universe*, New York: A.A. Knopf, 2005.『실체에 이르는 길』 박병철 옮김, 승산, 2010. p.507-511
물리학에서는 일상적인 공간과 시간에 새로운 공간차원이 추가된 공간으로서 흔히 내부차원이라고 하는 파이어번들 공간은 층 지워진 공간들을 개념적으로 필요로 한다.

든다. 그 경우는 여백이 단지 표현의 하부적 조직체의 성격을 가지게도 되는 부차성으로 전락하기도 한다. 세잔느(Paul Cézanne)는 <대수욕도>도21)에서 인물들을 표현할 때, 화면을 색으로 다 채우지 않고 듬성듬성 흰 공간을 놔우었다. 이 그림에서 일견 미완성의 상태라고 여겨질 수 있는 캔버스의 바닥면은 비슷한 색조의 색을 섞이지 않고 부각시키며 형태를 공간적으로 충일하게 한다. 형태의 외곽선을 칠하지 않고 남겨놓는 앙티 세른(anti-cerne) 기법[64]은 화면에서 형태와 색채를 밝은 상태에서 다른 형태나 색들과 선명하게 분리하여 부각시키는 데 사용된다. 본 연구자는 세잔느의 이 그림에서 채색하지 않고 인물들의 내부에 남겨둔 캔버스의 바탕은 앙티 세른 기법의 확장이라고 여긴다. 색들은 그 비어있는 부분들로 인해 공간적으로 진동하며 형태들의 입체감은 강화되고 있다. 이처럼 여백이 단지 빈 조각에 그치지 않고 그것이 맥동하는 힘을 가지는 것은 공간의 조건성에서 비롯되는 것이다.[65] 일상적인 차원에서 비어있는 것은 그저 비어있는 상태로 머무르는 수동성의 맥락에서 접근하는 것이 보편적이다. 그러나 한 단계 더 들어가면 비어있는 공간의 힘은 물체가 차지하는 힘을 훨씬 능가한다.[66] 곧 공간은 공간의 힘에 의해 움직여가



도21). 세잔느, <대수욕도>, 1906

64) 앙티 세른(anti-cerne): 야수주의 화가들이 즐겨 사용하던 회화 기법의 하나. 'cerne'은 프랑스어로 윤곽선을 의미하므로 문자 그대로 검은 윤곽선에 반대한다는 의미이다. 말하자면 색면이 접하는 곳에 캔버스를 그대로 남겨둠으로써 만들어진 흰색의 윤곽선을 말한다. 세계미술용어사전, 월간미술, 1989

65) 공간 자체가 어떤 움직임도 없다고 하는 것은 근대적 관점으로써 절대적 공간개념에 해당한다. 상대성이론에서는 공간은 물질의 분포도에 따라 인력이나 척력을 가진다고 보았다. 이것 때문에 우주팽창설이나 수축설이 성립한다. 이와 다르게 양자역학에서는 극미의 차원에서 에너지가 투입되지 않은 상태에서도 공간이 자발적으로 격하게 움직인다고 하고 이를 "양자요동"이라고 한다.

는 것이므로 물체나 대상들의 관계는 그 힘에 의해 변경되고 달라지기도 한다. 때문에 화면의 빈 곳은 공간과 사물의 관계적 흐름을 위해 적절히 조정되어야 하는 것이다. 여백을 다루는 데 있어서 능동적 공간태의 성격을 지닌 여백은 화면을 출렁이게 한다. 이에 반하여 수동적 정태성을 가진 여백 공간은 차가운 공간성을 가지게 되어 결정화와 부동성의 성향을 띠지만 화면의 안정성에 기여하기도 한다. 능동형 여백과 수동형 여백은 때로 다른 이면의 성질을 가진 교환성을 가지며 이것들은 임계적 상황에서 매우 다른 양상으로 매 순간 변화의 가능성을 가진다.

도22). 뒤샹 <대형유리>, 1915-23

여백은 또한 부분적 여백과 전체적 여백으로 나누어질 수 있다. 화면 전체가 칠해지지 않은 상태에 있는 전면적 여백은 물질적 평면성과 가상적 공간이 동시적으로 성립한다. 따라서 어떤 공간을 재현하고자 하면 화면이 갖고 있는 성질을 감추거나 제거하여야 한다. 때문에 르네상스의 회화는 공간의 재현을 위해 화면에 창문개념을 도입하였다. 여기에서 창문의 틀은 화면의 가장자리 경계에 해당한다. 그러므로 화면의 평면은 존재하면서도 보이지 않는 막으로 기능한다. 그 투명한 막을 유리의 형태로 바꿔 화면으로 만들어 낸 것이 뒤샹의 <대형 유리(The Large Glass)>도22)이다. 이 작품에서 유리는 건너편이 선명하게 보이기 때문에 자신의 존재를 무화시키고 투명성을 일정부분 만족시킨다. 그에 의해 르네상스의 창문개념에 의거한 고정적이며 불변하는 환영적 공간을 벗어나, 항상 현재의 공간을 유리 너머로 보여준다. 그 곳은 엄연히 존재하는

66) 농구공만한 크기의 진공을 내부에 가진 물체를 쪼개기 위해서는 여러 마리의 말을 그 물체의 반반씩 나눠 묶고 서로 반대방향으로 당겨야만 쪼개진다.

물질적 공간임에도 불구하고 재현적 공간의 성격을 지니게 됨으로써 유리로 이루어진 화면은 가시적이면서도 비가시적인 공간영역을 아우른다. 뒤샹은 그 유리에 욕망의 내러티브를 개입시켜 실제공간에서 부유하게 한다. 이것은 공간과 이미지가 물질적 공간과 가상적 공간 사이에서 교차하게 한다. 그러한 시공간적 가변성에 의한 다양한 면모를 이 작품이 보여주고 있기는 하지만 캔버스의 화면과의 비교적 측면에서 보면 이 작품에서의 유리는 화면과 달리 자체적으로 가상적인 파생공간을 만들어내고 있지 않기 때문에 비어있음에도 불구하고 물질적 평면과 재현적 공간의 제한적 이중성에 머무르고 있다. 말레비치(Kazimir Malevich)도 <흰색 위의 흰색(Suprematist Composition: White on White)>도23)에서 화면의 속성을 자신의 개념을 표현하는데 이용하고 있지만 그것은 공간자체의 모습이기 보다는 초월적 공간에 대한 지향에 초점이 맞추어 있다. 그는 화면에 사각형 형태로 흰색을 칠함으로써 초월적 공간의 대상적 단면에 더 접근하고 있다. 그래서 그의 작품은 화면 자체의 여백적 공간성을 활성화하는 표현에 의해 이 세계의 현상너머의 공간을 끌어오기 보다는 화면의 형태적으로 조성된 단면을 통해 부재적 상태의 그것을 암시하고 있다.

도23). 말레비치 <흰색 위의 흰색>, 1918

화면에서 여백이 갖고 있는 존재와 부재의 속성은 '없음'과 맥통한다. 이것은 로잘린드 크라우스(Rosalind E. Krauss)가 배제의 성격을 갖는다고 말한 격자(grid)의 상태를 포함한다.[67] 그 배제의 국면에서 사라지거나 아예 없거나 하는 상태는 수에서 0(Zero)의 개념에 해당한다. 수의

67) Rosalind E. Krauss, *The originality of the avant-garde and other modernist myths*, The MIT Press, Cam, Massachusetts, London, England, 1987. p.8-22

체계에서 0은 보이는 것과 보이지 않는 것을 가르는 경계점이다. 그것은 하나의 단절점이며 단절면이다. 뿐만 아니라 그 자체로 자족적 성질을 갖는다. 공간 자체는 비교의 대상을 갖지 않으므로 0의 성질과 같이 존재이면서 부재이다. 마찬가지로 '있음'과 '없음'의 이중성을 가진 화면도 0과 같은 속성을 지니고 있다. 경계의 속성을 가진 화면에 그려진 이미지는 양의 수적인 면모에 해당한다. 그것이 지워지거나 감추어져 보이지 않게 되면 시각적 측면에서 음의 수에 해당되어 부재의 영역에 들어간다. 하지만 이것은 고정적인 것이 아니다. 이미지와 화면은 서로의 관계적 상황에 따라 물질적인 성격의 존재적 공간과 부재적 성격의 가상적 허수공간 사이에서 움직인다. 이때 0의 면모를 가진 화면은 그러한 공간 파생이 일어나는 기저층(基底層)을 제공한다는 측면에서 확장성을 갖고 있다. 화면에서 발생하는 공간적 층위에는 존재의 비 물질성, 가상성, 부재의 존재성, 존재성 등의 다양한 면모를 포태함으로써 시간의 요동과 기표와 기의의 요동, 존재와 부재의 요동, 해석의 요동 등을 평면의 확장 영역으로 갖는다. 따라서 화면은 공백을 통한 존재와 부재의 요동성을 확보하여, 그려져 있는 대상이 없는 영역인 여백이 실재의 공간으로 변화되는 맥동성을 갖게 된다. 그것을 통해 여백은 존재와 부재가 혼합된 공간의 모습을 체현한다. 이는 화면 속에 있는 공백이 다만 비어있는 불활성의 영역이 아니라 능동적인 공간이라는 것을 시사한다. 그 여백은 화면의 바닥이면서 동시에 다층적 공간의 막이다. 그러한 속성을 가진 여백은 화면의 비어있는 면적이지만 동시에 캔버스 옆면과 같이 가상적 관통공간의 단면이기도 하다. 때문에 여백은 화면의 평면성에서 벗어나 화면 밖의 공간으로 진출하여 감상공간에서 부유한다.

작품은 감상자와의 관계에서 직접적으로 표현에 포함되지 않은 면들이 전개된다. 이에 대해 바슐라르는 "회화에서는 관객과의 관계 속에서

만 의미를 만들어내는 양태들이 존재한다"고 하였다.[68] 그의 말처럼 화면은 감상자와의 만남을 통해 실재성뿐만 아니라 기억 등의 가상성과 환경성과 연결되어 다양한 양태의 공간적 모습을 파생시킨다. 그것은 금새 사라지고 나타나기를 계속한다. 표현공간은 그에 의해 요동하는 상태가 된다. 그 과정에서 대상이 된 표현체는 감상자와 등가의 관계를 형성한다. 즉 감상자는 대상적 표현물에서 출발하였지만 자체의 돌발적 독립성을 지닌 다른 표현체를 만들어내기 때문이다. 아울러 대상들의 사이에 매개하는 공간 역시 이들과 또 다른 등가성의 체계를 이룬다. 그럼으로써 등가들은 복수가 되며 분리적 속성을 지닌다. 작품의 성립이 독립되어 있으면서 감상자 역시 독립되게 되며 또한 매개공간도 독립의 것이 된다. 이들은 다른 것들에 대한 배제를 파생적으로 발생시킨다. 따라서 그들은 존재의 관계뿐만 아니라 부재의 관계와 함께 묶여진다. 작품의 대상성이 존재하지 않는다면 그 감상자 역시 연원(淵源)적 관계의 작품을 만들어낼 수 없다. 물질의 대상으로서의 작품이 자신의 부재를 만들어내는 역할을 하면서 감상자는 그 존재적 부재를 등에 업고 또 다른 부재적 존재를 파생시킨다. 이제 작품은 그 존재와 부재의 등가성으로 인하여 배제될 수 있다. 등가의 방정식은 이를 허용하기 때문이다. 감상자는 그에 따라 그 두 가지 형태로 공간을 경험한다. 존재적 화면공간을 평면으로 경험하면 환영은 부재의 상태에 놓여 보여지지 않는다. 그러나 허수적 환영공간을 경험하면 감상자는 메를로 퐁티가 "내가 보는 공간은 밖에서 보이는 공간의 껍질이 아니라 안에서 보이는 공간이다."[69]라고 말한 것처럼 물질적 차원에서 응시하는 캔버스의 바탕이 아니라 화면과

---

68) Gaston Bachelard, *The Poetics of space*, Beacon Press,1969-La Poétique de l'espace, Presses Universitaires de France, 1958-Translation by The Orion Press, 1964. p.73

69) Maurice Merleau-Ponty, *L'oeil et l'esprit*, préface de Claude Lefort Gallimard, 1994. 『눈과 마음』, 김정아 옮김, 마음산책 , 2008. p.97

감상자의 시각 사이에서 확장하는 가상공간의 내부에 있게 된다. 그것은 감상자와의 관계에 의해 존재의 국면으로 전환되어 있으므로 화면의 평면공간은 부재의 공간으로 변경된다. 이때 이 두 가지 경험은 감상자의 선택에 의해, 아니면 그림이 제시해주는 피선택에 의해 존재공간과 부재공간은 교체를 거듭한다. 거기에서 물질적 상태인 평면은 가시적이어서 실체의 측면에서 보이지만 그것에 전적으로 입각하면 가상적 허수공간은 보이지 않게 된다. 그렇지만 가상적 공간을 바라보는 관점을 취하면 공간은 가상적이지만 존재로 나타난다. 그리고 그때 물질적 평면은 비가시적인 것으로 전환되면서 부재의 상태가 된다. 그러므로 보이면서도 보이지 않고 부재하면서도 존재하는, 여백은 수동적 비어있음의 상태가 아니라 존재공간과 부재공간의 능동적 전환을 일으키게 하는 공간매개의 한 역할을 담당하는 것이다.

공간의 각 축은 하나이지만 방향이 다른 두 개의 단면을 가지므로 3차원 공간에서는 6개의 단면을 가진다. 물질과 가상이 엮여지는 복소수 공간은 6개 차원, 12개의 면을 이룬다. 그리고 그 단면들의 속성은 평면이다. 때문에 회화의 확장을 하면 공간으로 평면공간을 늘릴 수 있다는 논리성이 가능해진다. 대상의 면면을 본다는 것은 곧 평면의 경험과 잇닿아 있기 때문에 회화는 단면성으로서의 평면을 넘어가게 된다. 복수의 평면성이 제공되게 되며 이는 곧 경험의 문제와 연결된다. 평면은 대상이면서 관찰자가 되는 곳이다. 시간은 여기에서 중립의 상태를 지닌다. 이것이 확장되어 시간에 따른 경험의 복수성으로서의 평면들이 제기하는 것은 각 관찰자들과의 관계이다. 각 계는 자체로 독립되어 있어서 전체적인 평면성을 확보한다. 곧 관성계들의 독립성과 같은 것이다. 그러나 시간이 개입된다는 것은 자체의 관찰자와 또 다른 관찰자가 생겨남을 의미한다. 즉 그 자체는 시간의 중립에 있지만 다른 관찰자는 시간에 따른

경험과 기억과 연상이 제기된다는 것이다. 이는 대상화된 물체성으로서의 평면, 그것이 감상자의 관찰관계를 이루면서 사이에 개재하는 공간, 그리고 그것들의 전진과 후퇴가 야기하는 공간방향성의 혼재적 관계가 파생된다는 것이다. 이제 공간은 내부에 존재하지만 않고 외부에 존재하기도 한다. 즉 화면에 포섭되는 공간관계가 복수화 된다는 것이다. 이것에 의해 여백적 차원에서 평면의 화면은 물질의 공간에 속하면서도 화면을 넘어선 가상적 공간을 포함하는 상태로 전환된다. 여기에서 현실의 공간과 화면에 의해 파생되는 가상의 공간은 겹쳐지면서 다층적이고 상호적인 섞임이 일어나게 된다. 이러한 모습은 여백에서 더 부각된다. 왜냐하면 여백은 평면과 가상공간, 존재공간과 부재공간에 걸쳐있는 경계의 공간을 이루고 있기 때문이다. 경계적 면모로 인해 여백에서 물질적 존재공간과 반공간의 성격을 갖는 가상적 부재공간은 입자이면서 동시에 자신에 대해 반입자이기도 한 빛과 같은 존재적 상태로 서로 마주보는 관계를 이룬다.

이처럼 대립적 면모를 가진 두 개의 상태가 하나의 범주 안에 있으면서 대면적 관계를 맺고 있는 모습은 거울이 거울을 보는 것과 같은 상황을 이룬다. 이것은 마주보는 거울이 아니라 자신이 대상이면서 곧 거울인 내부적 거울 비침을 의미한다. 자체적으로 존재하는 거울과 거울과의 관계에서 한 거울은 맞은편 거울을 비추지만 그것은 이미지일 뿐이며 대상적으로는 부재상태이다. 이것은 맞은편 거울도 마찬가지이다. 그 두 거울이 합쳐진 상태에서는 존재와 부재가 양향적으로 성립한다. 자신이 자신을 비추는 배면적 거울관계처럼 물질적 공간과 가상적 공간도 존재와 부재의 상호적 상태에서 등가적 공간관계를 이루며 겹쳐 있다. 따라서 이질적인 것처럼 보이는 두 공간은 서로를 포함하는 통합적 공간을 이룬다. 그리고 한 공간의 변화가 내부적 힘에 의해 일어나기도 하고 외부적

힘에 의해 일어나기도 하지만 그 변화의 모습은 하나의 양상처럼 보여지기도 한다. 이는 어떤 공간 안에서 자체의 힘에 의해 추동되는 가속도와 외부의 질량관계에 의해 일어나는 중력은 같은 현상으로 나타난다는 일반상대성이론의 관성계의 문제를 함의한다. 그러한 공간관계의 상태에서 캔버스의 평면은 그 자체가 물질적 공간에 속하면서도 동시에 반공간에도 속하므로 이중적 공간성을 갖고 있다. 때문에 화면은 물질적 측면에서 존재하지만 가상적 공간의 측면에서 존재하기도 한다. 그리고 물질적 공간과 가상적 공간은 화면에서 직각의 상태로 교차한다. 그처럼 화면은 물질적 존재공간과 가상적 부재공간이 직교하고 있는 겹공간이므로 물질적 평면으로서의 화면에서 가상의 허수축은 화면 외부의 공간으로 불거져 나온다. 그럼으로써 가상성을 지닌 전면적 여백공간은 부재공간에서 시각성의 존재공간으로 전환된다. 이처럼 가상적인 것이 성립하는 영역에 물질적 기반의 화면이 걸쳐져 있다는 것은 화면 안에서 이루어진 표현 또한 물질적 존재관계와 가상적 부재관계가 겹쳐 있는 자기회귀적 순환성을 갖는다는 것을 함의한다.

이에 비해 부분적 여백은 물감이 닿지 않아서 화면의 바탕이 그대로 드러나는 영역이다. 그것은 두 가지의 속성을 갖는다. 하나는 원래부터 비어있는 공간이며 다른 하나는 공간 속에 있던 물체가 치워진 자리이다. 사물이 차지한 적이 없는 곳은 자체적 존재성을 가진 존재공간에 해당한다. 이에 반해 물체가 치워진 자리는 공간과 사물의 관계가 남아 있기 때문에 부재의 공간에 해당한다. 순수 공간적 측면에서 그 둘의 차이는 미미하다. 하지만 그것들의 차이는 인식론적으로 다른 의미를 가진다. 존재공간 자체는 선험적이라고 규정될 수 있지만 부재의 공간은 경험적 측면을 갖기 때문이다. 화면에서도 처음부터 비워놓은 상태가 작품의 완료까지 지속된다면 그 부분은 화면의 힘과 속성을 일정부분 공유한다.

이와는 달리 이미지가 그려져 있다가 지워진 부분은 보는 사람의 인식에 부재의 인식을 갖게 하므로 화면의 속성보다는 사건의 추측에 더 많이 기울어지게 된다. 물론 완벽하게 지우면 그 부분은 화면의 속성에 더 가까워진다. 단지 물감으로만 덮어서 바탕처럼 보인다면 표면 이하의 물감이 영향을 미쳐 화면의 기본속성의 양상에서 약간은 벗어나게 될 수도 있다. 화면에 물감이 칠해진 부분과 칠해지지 않은 부분이 어떤 구조화를 이루면 특정한 공간적 면모가 만들어진다. 먼저 칠해진 부분은 표현에 따른 공간의 위상을 갖는다. 이에 반해 칠해지지 않은 부분은 평면과 가상적 공간의 면모를 동시에 갖게 된다. 그 곳은 물질적 평면일 수도 있고 가상적 공간일 수도 있다. 이렇듯 여백이 개입된 표현에서는 다양한 측면의 평면과 가상적 국면이 혼재하게 된다. 표현의 한 부분을 이루지만 칠해지지 않은 영역은 표현의 부재가 성립하는 공간이면서 물리적 화면의 존재를 드러내는 공간이 유지됨으로써 다중적 성격을 지니게 된다. 물질적 존재와 가상적 존재가 성립하면서 동시에 환영 상태로서의 표현이 결여된 부재의 공간이기 때문에 물질적 존재태를 가상의 표현장에 띄우면서 밀어내는 면모를 빈 여백은 발생시킨다. 그것은 환영존재의 암시태이면서 환영의 배제된 고립을 통해 물질존재의 지시태이기도 하다. 또한 외부사건의 포화된 응축성과 재현적 장의 배제성을 아울러 갖기도 하다는 측면에서 이미지와 결합된 빈 여백은 부재적 성격의 가상적 허수공간을 포함한 다층적 공간성을 내포한다고 할 수 있다. 이러한 여백이 가지는 평면의 물질적 존재성과 가상적 존재성의 혼미(昏迷)가 공간의 진동을 파생시키며 시간적 임의성을 배태하게 된다.

2. 틈입(闖入)적 연동

정태적인 양상을 갖는 일반적인 여백의 수동적 상태에서 벗어나 여백공간의 운동성을 확보하기 위하여 <드러내기>작품15)에서는 입체화한 대상들 사이에 여백적 속성을 갖는 비어있는 공간을 맞물려 놓았다. 내부가 칠해져 있지 않지만 그 공간의 외곽적 형태는 대상의 그것과 다르지 않다. 때문에 그 여백적 형태와 입체화된 대상적 형태들은 물질적 대상관계를 맺고 있는 것으로 인식될 수 있다. 그러나 그 관계를 대상적 형태들이 맺고 있는 관계와 비교해보면 입체적 대상들이 맞물렸을 때 각 대상들은 밀려나지 않고 겹쳐져 있다. 그에 반해 여백적 형태들과 만나는 입체적 대상들은 여백적 형태들에 의해 밀린 듯이 그려져 있다. 여백적 형태의 내부가 맨천의 형태로 남겨져 있기 때문에 입체적 대상들은 여백적 형태의 공간적 힘에 의해 그러한 밀림이 일어나는 것으로 보인다. 그렇다면 여백적 형태와 입체적 형체들은 물질적 대상관계가 아닌 힘의 관계이다. 따라서 여백적 형태는 단지 칠해지지 않은 비활성화된 캔버스의 바닥면으로만 머물러 있지 않고 공간적 힘을 가진 상태에 있는 듯한 시각적 양상을 만들어 낸다. 때문에 화면에서 대상들 사이에 끼어있는 빈 공간은 평면적 조건에서 벗어나 반공간적 양상을 포함하는 가상적 상태에서의 입체적 공간의 폭을 갖는다. 그러므로 그것들은 기초적으로 평면의 장소이기도 하면서 입체적 대상과의 관계에 의해서 앞으로 튀어 나오거나 뒤로 후퇴하는 가상적 공간이기도 하다. 이러한 이중적 면모는 화면이 내재적으로 포섭하고 있는 평면과 가상적 공간의 이중적 공간성과 속성적 측면에서 동등하다. 하지만 때로는 열려있는 화면과 달리 입체적 모습을 하고 있는 과립적 형태들 사이에 놓여 잇는 여백적 형태들은 화면의 부분적 국면에서 제한적 범위에 놓여 있기도 하다. 예를 들

어 그림의 좌측 가장자리 약간 위쪽에 청색, 황색, 핑크색 등으로 둘러싸인 빈 공간의 앞 쪽에 주황의 물체가 쑥 튀어나와 있다. 그것보다 뒤쪽에 있는 물체들이 여백적 형태에 의해 밀려간 것처럼 그려진 것과는 달리 온전한 형태를 유지하고 있다. 이 때문에 타원형의 그 여백적 형태는 주황색의 물체 뒤쪽 공간에 한정된다. 이에 반해 그 여백적 형태의 우측 아래 대각선상에 있으면서 주황색의 대상과 연결되어 있는 약간은 구부러진 모양새를 갖는 여백적 형태는 주황의 물체를 밀어내고 있다. 위의 두 여백적 형태 사이에 놓인 빨강색의 개체는 위쪽 부분에서는 빈 공간에 의해 찌부러진 모양으로, 아래쪽은 공간 위로 볼록하게 돌출되어 있다. 이러한 관계들에 의해 타원형의 모양, 구부러진 모양의 여백적 형태가 단순히 평면적으로 비어있는 상태에 있는 것이 아니라 비가시적 상태에서 입방적 양상을 내포하고 있다고 가정하게 한다. 뿐만 아니라 두 개의 다른 공간적 상황은 여백적 형태들이 단순히 나열되어 있는 것이 아니라 공간적 층위가 서로에 대해 다름을 시사한다. 따라서 각 여백적 형태들은 물리적 측면에서 동일한 화면의 바탕적 위치에 있지만 또 다른 가상적 위치에서는 각각 다른 장소에 놓여 있는 것을 드러낸다. 더 나아가 이것은 물리적 평면 이외의 가상적 측면의 허수공간을 아우르는 다층적 공간성을 화면이 포섭하고 있음을 함축한다. 그러므로 어두운 색에 의해 경계화 되어 분리된 공간은 활성화된 여백의 면모로서 기능한다 하겠다. 그러한 여러 공간적 층위를 갖는 여백적 형태들은 주변공간의 색의 조건에 따라 전진 하거나 후퇴한다. 파장이 짧은 파랑색은 망막의 앞쪽에 초점이 맞춰져 실제보다 멀리 있는 것으로 인식된다. 파장이 긴 색은 망막의 뒤에 초점이 맺혀져 시각적으로 더 가까이 있는 것처럼 지각된다. 이처럼 색은 자신의 파장의 조건에 따라 다른 생리적 공간성을 갖는다. 따라서 하나의 온전한 고립태를 이루고 있더라도 여백적 형태의

주위에는 노랑색, 빨강색, 파랑색 등이 단절적으로 겹쳐있기 때문에 색들의 공간성들의 충돌에 의해 그 공간은 전진과 후퇴가 파편적으로 일어나면서 불규칙하게 움직인다. 여백적 형태들이 놓여 있는 공간막(空間膜)들은 색의 수만큼이나 중층화된 층으로 겹쳐져 있기 때문에 이곳저곳에 펴져 있는 그것들의 위치적 상태는 매우 불안정하여 확률적 면모를 갖는다. 뿐만 아니라 여백적 형태들 주위의 대상들이 갖고 있는 공간적 관계 또한 얽혀 있다. 오른쪽 하단의 두 여백적 형태들 사이에 있는 파랑색을 출발점으로 하여 그 옆의 대상들의 전후관계를 연속적으로 점검해 보면 그 관계들의 공간적 위치나 거리관계가 불규칙하고 어긋나며 뒤틀려 있는 것을 알 수 있다. 이 그림에서 여백적 형태들은 이러한 비선형적 구조 속에 있기 때문에 색들의 공간관계와 연동하여 복층적으로 진동한다. 이러한 공간의 다층적 모습은 가장자리에 비워진 바탕 때문에 또 다른 공간적 국면을 만들어낸다. 대상과 빈공간의 집합체를 화면의 바탕면이 둘러싸고 있음으로써 전체 화면의 표현은 빈 공간의 토대 위에 세워지고 있다. 이는 화면의 물질적 조건인 평면성에 대상들의 집합체가 놓여져 있는 상태를 갖기도 하지만 다른 한편으로는 가상적 공간 속에 그 집합체가 있는 모습을 갖게도 한다. 그것은 한편으로 평면공간의 전면성과, 대상들과 여백적 형태들이 만들어내는 다층적 공간이 충돌하는 면모를 발생시킨다. 물질적 조건으로서의 화면은 입체적 대상들과 여백적 형태들이 어우러져 조성하는 가상적 상태의 파생적 공간성을 부정하는 모습을 취하여 화면의 이미지들을 평면적 상태로 전향시키려 한다. 그러나 대상들의 내부에 조성된 여백적 형태들로 말미암아 발생하는 허수적 성격의 가상적 공간성은 화면의 평면공간을 향한 직각적 축의 방향성과 맞물리면서 화면이 물리적 평면뿐만 아니라 가상적 상태에서 외부의 공간까지 아우르는 확장적 공간성을 통합적으로 포섭하게 한다.

화면에서 확보되는 공간적 깊이에 관여하는 시각적 요소에 대해 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)은 “직각의 방향에서의 시각은 깊이 차원을 파고들게 하며 이는 구조 자체가 조성한 것보다 더 깊은 공간을 제공한다”고 하였다.[70] 그가 말한 것처럼 가상적 공간의 직각축의 개입에 의한 더 깊은 가상적 공간 속에서 화면의 평면은 그것의 앞뒤로 움직이면서 떨리면서 점멸하는 대상들 내부의 여백적 형태들로 인해 다층적 양상으로 분산된다. 왜냐하면 화면 가장자리의 여백은 대상들의 내부에 있는 여백과 물질적으로 동질적인 상태를 갖기 때문이다. 따라서 대상들 내부의 여백적 형태들이 가상적 공간성을 띠게 되면 그것에 동조되어 대상체 외부의 여백의 공간성은 변동된다. 이러므로 대상체 외부의 여백은 자신의 물질적 평면조건이 부재하는 상태에 놓이게 된다. 이것은 가장자리 여백이 평면적 조건하에 있으면서도 가상적 허수공간으로 연결되어지게 되어 물리적 외부공간이 가상적 내부공간으로 이어지고 아울러 대상체가 만들어낸 내부적 허수공간이 물리적 외부공간으로 바뀌짐을 의미한다. 그러므로 화면은 물질공간과 허수공간이 하나의 단면만을 갖는 뫼비우스적인 공간이 되는 것이다.

다른 측면에서 화면의 가장자리 여백이 가상적 공간에 있다면 대상체의 공간은 그것과 상승작용을 일으키기도 하지만 다른 한편으로는 대상 내부의 여백이 갖는 물리적 평면성 때문에 다시금 물리적 평면성의 조건을 동반하게 된다. 그것은 대상들의 이미지를 평면적 조건으로 몰고가 전체화면이 평면적 이미지에 놓이게 한다. 그러나 대상들은 원근법이 없이 개별적으로 표현되어 있기 때문에 대상 내적인 자체공간성들의 양상에 따라 시각적 입체성을 갖는다. 아울러 이것은 여백에 다양한 공간적 층을 파생시키게 한다. 그리고 그것은 다시 가장자리 여백에 가상적 허

70) Rudolf Arnheim, *The Power of the Center*, University of California Press, 1982. p.59

수공간성을 환원시켜 화면을 허수적 차원에서 진동하게 만든다. 전체적으로 볼 때 가장자리 여백이 자체의 가상적 조건에서 출발하여 대상내부의 가상성과 만나서 강화된 허수적 공간성은 여백들의 평면적 조건들 때문에 뒤집혀 물질적 평면성으로 변해 대상 외부로 나오게 된다. 하지만 그 평면성은 다시 대상과 이어지면서, 대상들과의 관계로 인해 내부적 여백이 평면성을 뒤집어 기존에 갖고 있던 가상공간성을 다시 드러냄으로써 이것과 연결된 대상외부의 여백은 다시 가상적 허수공간으로 전화된다. 이러한 일련의 과정은 가장자리 여백이 화면을 평면공간과 가상적 공간이 끊임없이 이어져 있는 뫼비우스적인 모습에 놓이도록 또 다른 방향에서 역할한다. 본 연구자는 화면을 특정한 공간적 움직임이 일어나는 장으로 만들기 위해 개체들이 화면 내부에 국한된 채 군집을 이루도록 하였다. 전체적으로 <드러내기>에서 대상들과 여백들은 순서적 관계나 공간적 관계에서 절대적 우위를 가질 수 없게 물고 물리는 상태로 표현되어 있다. 그러한 상호속박적 관계는 외곽의 여백마저도 입체적 모양의 개체들과 내부화된 여백들의 맥락으로 끌어들여 하나로 묶이게 함으로써 화면의 앞뒤뿐만 아니라 상하좌우로 밀려갔다 밀려나오는 연동(聯動)을 중층적으로 파생시킨다.

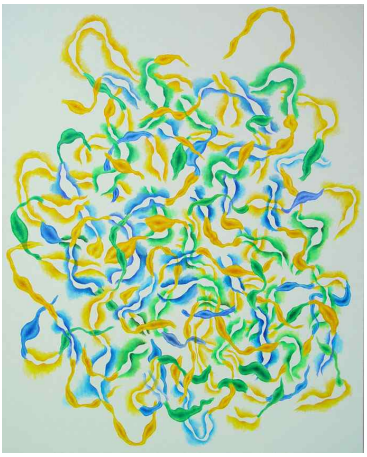
주변적 여백과 더불어 개체들의 군집 내부에서 따로 떨어진 개별적 여백들을 통해 다층적 공간을 <드러내기>에서 표현한 이후에, 본 연구자는 각각의 여백들을 겹쳐놓는다면 어떠한 공간적 모습을 담아낼 수 있을까를 스스로에게 질문하였다. <공간과 여백2>작품16)에서 여백들은 양 쪽에 경계하는 선들에 의해 만들어지는 파생적 부분이다. 다른 관점에서 보면 두 개의 포지티브 공간(Positive space) 사이에 위치한 네거티브 공간(Negative space)이다. 색깔의 영역을 포지티브의 영역으로 인식할 경우 화면은 수많은 굴곡들로 이루어진 상태를 보여준다. 거기에서

튀어나오거나 들어간 형태적 특성에 따라 올록볼록한 공간적 모습들이 나타난다. 이 경우에 색의 공간은 능동적 상태에 놓이고 여백은 수동적 상태에 놓인다. 그리고 이 때 여백은 불활적인 공간적 속성에 더 근접한다. 정지의 국면성을 여백이 가지는 경우는 수동적 여백성을 가졌을 경우에 발생한다. 그것은 정태적 완강성을 화면이 갖게 한다. 이 경우에 시간은 흘러가지 않고 고정된 채 감상자에 부유한다. 아울러 화면 역시 부동적 성격을 가지게 된다. 더 나아가 수동적 여백이 듬성듬성 산재해 있을 경우에 시간은 연속적 흐름을 갖지 않고 단속적 상태로 존재한다. 그것은 현재의 시간성과는 다른 정지성을 갖는다.

블랙홀의 사건의 지평선과 같은, 시간이 거의 멈추어있는 상태가 만들어지는 것이다. 정보는 그 경계선에서 한없이 느리게 진행되므로 인식의 상태도 한없이 느려지게 되며 이는 표현과 감상의 사이에서도 부동의 정태성으로 진행된다. 감상자는 무엇을 보고 있지만 들어오는 정보의 이동이 존재하지 않으므로 그 공간에서 인식의 부재를 가져오며 아울러 한 없이 그것에 수렴하는 상태에 놓이게 된다. 일반적인 관

작품15). <드러내기>, 2008

작품16). <공간과 여백2>, 2009



작품17). <공간과 여백1>, 2009

점에서 많은 작가들은 그것을 부조화의 상태로 여겨 제거하고자 하였다. 그러나 부정적 성격의 수동적 여백은 화면에서 시간의 흐름을 변경시키기고 감상자를 일정한 과정을 거치는 의미해석의 단계에서 벗어나게 해주기도 한다. 그것은 수동적 여백이 개입된 부분에서 시간의 흐름이 정지하는 듯한 모습이 발생하는 데에 기인한다. 시간이 정지하는 상태가 있다면 시간이 불연속적으로 도약할 수도 있을 뿐만 아니라 늘어나거나 빨라지는 현상 등도 일어날 수 있다. 수동적 여백에 의해 시간의 전개가 중첩되거나, 단속적으로 건너뛰거나, 응축화되어 느려짐으로써 화면은 전 범위에서 시간의 일정한 속도를 갖지 않고 지역별로 다른 양상을 갖는 시간적 부등성(不等性)의 양상이 생겨난다. 이는 어떤 조건에 의해 시간의 흐름이 다르게 진행되는 공간적 부분들이 생긴다는 '쌍둥이 역설'[71]이라고도 하는 상태와 결부되어 있다. 그러한 화면의 시간적 흐름이 다중화됨에 따라 표현과 감상의 관계는 다양한 공간적 관계와 운동성에 연결되면서 다변화된다. 화면에서 그러한 불연속하고 불규칙한 시간적 전개가 일어나는 상태는 여백에 의해 활성화된다. 왜냐하면 여백은 본질적으로 비어있는 상태이며 이는 어떤 사건의 진행이 공백화되거나 감추어지기 때문이다. 따라서 여백은 시간의 단순한 선형차원에 머무르지 않는다. 거기에는 부재적 시간성이 개입되는 이면적 여백이 존재한다.

<공간과 여백2>에서 본 연구자는 이러한 존재적 양상을 지닌 여백에 해당하는 비어있는 네거티브 공간을 사이에 두고 색의 공간들이 좌측 상단의 경우처럼 밀고 밀리는 모습을 갖기도 하고 화면 중앙의 빨강색 형태처럼 서로 반대쪽으로 밀리는 양상을 보이도록 조직하였다. 뿐만 아니

71) 쌍둥이 중 한명(A)은 지구에 있고 다른 한명(B)은 빛에 가까운 속도의 로켓을 타고 멀리 떨어진 행성에 갔다 온다. 이때 지구에 있는 A는 B가 자신에게서 멀어졌다 돌아왔으므로 B의 나이가 더 어림을 알게 된다. 반대로 B의 입장에서는 A가 빛에 가까운 속도로 멀어졌다 다시 만났으므로 A의 나이가 더 어림을 본다. 이것이 특수상대성 이론이 제기하는 쌍둥이 역설이다. 하지만 아인슈타인은 중력이 포함된 상대성이론을 통해 이것의 해답을 제공한다. 즉 가속을 하였을 때 시간은 느리게 흘러가므로 로켓을 타고 갔다 온 B의 나이가 A의 나이에 비해 어리게 된다.

라 좌측 하단의 노란색 영역에서처럼 서로 다가가 긴장관계를 이루도록 표현하였다. 이러한 모습들을 통해 화면은 색들이 이루는 다양한 변화들로 공간의 양상을 보여준다. 물론 그 공간상에서 여백은 자체적 힘을 보여주기도 하고 수동적으로 색채의 공간면모를 받아들이고 있기도 하면서 다층적 공간상을 이루는데 일조를 하기도 한다. 이러한 색공간의 포지티브적 측면을 변경하여 여백을 포지티브로 하면 색들은 네거티브 영역으로 옮겨가 다른 공간적 상황을 만들어냄을 볼 수 있다. 이 경우에 여백은 스스로가 능동적으로 자체적 운동성을 가진다. 따라서 능동형의 여백에서는 운동을 일으키게 하는 시간이 생겨난다. 여기서 생겨난다고 하는 것은 부차적이면서 병행적인 다른 시간태가 생겨남을 의미한다. 그것은 두 가지로 다시 나누어진다. 하나는 수렴성의 시간을 가진 것이며 이는 양의 곡률적 성격을 가지고 먼저 감상자에게 제공된다. 모든 시간성은 그것에 의해 모여지며 단축적으로 다른 것으로 옮겨가게 한다. 즉 하이퍼링크와 같은 역할을 하는 것이다. 여기서 시간은 다차원적 성질이 공존하는 집합적 시간범주를 가진다. 양의 시간화와 달리 음의 곡률적 성격을 지닌 여백은 공간을 파생시키며 시간을 파생시키는 역할을 한다. 무수한 의미의 파생성도 여기에 연접하여 있는 것이다. 본 연구자는 그러한 속성을 가진 여백을 <공간과 여백2>에서 선적인 면들의 변화와 더불어 끊어지기도 하고 서로 겹치지도록 표현하였다. 그 선상에서 색들은 빨강, 노랑, 파랑 등으로 변하면서 불연속한 공간의 차이를 생리적 지각차원에서 만들어 낸다. 그리고 여백의 경계가 드러나도록 표현된 선들은 이리저리 굴곡지면서 연상적 공간을 드러낸다. 따라서 화면은 바탕의 평면을 드러내는 여백과 색들의 관계로 이루어진 장이기도 하면서 여백의 경계들이 드러내는 선들이 만들어내는 공간 층위들의 곳이기도 하다. 이 그림의 전체적 국면에서 여백들은 겹쳐져 있고 때때로는 반공간성으로

인해 사라지기도 한다. 각 여백적 부분에 속하는 선들은 연속하는 것처럼 보이지만 선의 경계에 붙어 있는 색들의 변화와 그 색들이 독립적 상태에서 갖는 생리적 지각공간성 때문에 각기 다른 위치의 공간으로 옮겨짐으로써 불연속한 상태성을 포함하고 있다. 한 여백이 다른 여백의 앞이나 뒤로 감에 따라 여백에 속하는 선들은 끊어져 하부로 잠입한다. 이것은 각 여백의 선들이 갖는 불연속한 모습들과 어울려 더 크게 움직이는 공간을 파생시키기도 한다. 그것과 더불어 때때로는 미세하게 떨리면서 공간의 순서를 전복시켜 모순적 모습을 갖게 한다. 한 예로 이 그림의 오른쪽 위에 푸른색 뒤로 사라지는 여백의 선은 노랑색을 경계에 붙어 있어 앞으로 전진한다. 때문에 공간의 순서는 뒤집힐 뿐만 아니라 청색과 노랑색의 경계를 갖는 여백들은 절벽과 같은 단애(斷崖)상태의 공간의 분리를 일으킨다. <공간과 여백2>에서 본 연구자는 여백을 사이에 두고 마주보는 선들을 대개의 경우 같은 색으로 칠하였다. 하지만 오른쪽 구석에 있는 여백의 경계는 양쪽을 다른 색으로 처리하였다. 화면에서 몇 군데는 이러한 모습을 갖고 있다. 이 경우에 여백 양쪽의 색들이 다름으로 해서 각 경계가 가지는 공간적 위치는 다르게 된다. 이는 전체 화면에 불일치한 공간의 차이를 만들어 공간이 도약하는 현상을 발생시킨다. 그러한 공간의 이격(離隔)은 오른쪽 상단부의 경우처럼 여백의 한쪽 빨강색의 경계는 파랑색을 경계로 하는 여백 뒤로 사라지고 다른 쪽의 빨강색 여백경계는 파랑색의 여백경계 위로 그려져 있는 곳에서도 드러난다. 양쪽 경계의 불일치는 공간을 분리시켜 깊이를 만들어낸다. 경계차에 의해 만들어진 공간 사이로 파랑색의 여백은 관통하여 지나간다. 밀도가 다른 물이 서로 잘 섞이지 않는 것처럼 공간도 밀도나 에너지의 상태가 다른 것은 서로 합치지 않는 것처럼 여백 공간도 상태가 다른 공간은 분리된 채 존재하기도 한다. 따라서 이러한 상호작용 없는 여백의

교차는 여백이 언제나 합쳐지는 것이 아니라 각 공간의 고유성을 가지고 있는 것을 그림에서 함의적으로 드러내기 위함이었다.

이와 달리 <공간과 여백1>작품17)은 본 연구자는 여러 층위적 여백들이 실타래처럼 엮인 모습을 보여주려 하였다. 이 그림에서 여백의 공간적 경계가 만들어낸 변화를 통해, 화면의 바탕공간이기도 한 여백은 그 평면성과 더불어 가상적 공간을 형성하면서 공간의 단절과 도약 등을 만들어낸다. 그로 인해 화면은 맥동하는 다층적 공간관계들을 보여준다. 여백은 그 자체가 하나의 대상을 위한 공간이면서 동시에 독립적인 대상성을 지닌 공간태이다. 아울러 그것은 대상이 생겨나는 곳이며 대상의 도사림이 내정된 공간이기도 하므로 여백의 시공간은 겉으로 드러나지 않지만 내부적으로는 대상들의 다양한 공간적 상황이 공존하기도하고 대상적 공간들이 배제되기도 하는 맥동적 상태에 있다. 본 연구자의 작업에서 여백은 그러한 숨겨져 있지만 다양한 양상으로 공간의 생성과 소멸이 격하게 일어나는 요동(搖動)의 시공간을 상정하고 있다. 여기서 여백은 단지 표현이 제거된 공간이 아니라 적극적 시공간의 표현에 해당한다. 따라서 본 연구자의 작업에서 나타나는 여백은 그 자체가 대상이면서 동시에 다른 대상들의 것과 등질의 차원을 갖고 능동적으로 흔들리는 시공간의 모습을 갖고 있다. 다른 이질의 시공간이 대립하면서 그 교차점에 여백이 들어가는 것은 그러한 시공간의 시각적 진동을 위한 표현장치이며 그 실체적 드러냄을 위한 것이다. 그리고 그려진 것과 그려지지 않은 것은 상대적인 준위(準位)에서 결합하고 기능한다. 이것은 그들이 따로 떼어져 개별화 상태에서 해석될 수도 있다는 점을 내포한다. 물질로서의 캔버스에 물질의 측면에서 물감을 칠하여 기존의 물질적 평면을 이미지를 통해 공간적 양태로 변화시키는 것이 대상화된 물질변조의 표현이라면, 본 연구자가 이 그림에서 그려진 것과 비어있는 것을 결합하

여 표현한 것은 물질적 평면과 가상적 공간의 상호적 간섭관계를 발생시켜 화면과 이미지가 갖고 있는 내재적 시공간의 맥락성을 동적으로 불규칙하게 바꾸고자 한 의도에서 비롯되었다. 시공간 맥락의 전환을 통해 시각은 화면에서 맺어지는 내외의 변동되는 관계성을 따라가게 된다. 여기서 내외는 가시적 이미지대상과 보여지지 않지만 잠재된 상태에서 기능하는 비가시적 요소가 상호적인 힘의 교환관계로 묶여지는 것을 말한다. 그들의 시공간은 끊어지고 결속하면서 상호적으로 얽어매는 구조태의 면모를 가진다. 색들과의 관계, 공간들과의 관계가 그렇고 구조도 그러하다. 그들은 복잡계의 속성으로 묶여있다. <공간과 여백1>에서 여백들은 대상적 형태가 되었다가 다시 여백이 된다. 화면의 중앙부분에서 보이는 것처럼 여백공간이어야 할 부분을 본 연구자는 노랑계열의 색으로 채웠다. 그렇다고 그것이 편평한 상태의 색 채워짐은 아니다. 또한 입체적으로 그려져 있음에도 불구하고 그것은 한쪽 방향으로만 돌출한 형태가 아니다. 가장자리 부분은 돌출되는 형태로 이루어져 있지만 내부는 안으로 말려가는 모양새로 되어 있다. 이것은 공간이 여백에서 불거져 나오는 모습이기도 하다. 이 때 형태의 주변은 화면의 바탕이면서 동시에 비생성적인 상태를 갖는 가상적 허수공간성격을 지닌 여백이기도 하다. 노랑색으로 표현된 발산적 형태에 반해 화면의 가운데 위쪽에 파랑색의 계열로 그려진 형태는 안으로 빨려 들어가는 것처럼 표현되어 있다. 이러한 모습은 여백이 가상의 허수공간의 속성을 지니기도 한다는 측면에서 소멸하는 공간상을 의미한다. 그 옆의 녹색형태는 생성과 소멸의 교호적 공간상을 의미하면서 표현하였다. 나타나고 사라지는 공간의 모습을 함의하는 그 형태들은 푸른색에서 노란색으로 이어지는 형태상에서 보는 것처럼 성질을 달리하는 양태로 이어지기도 하고 고립화된 여백으로 이어지기도 한다. 또 한편으로는 녹색의 형태에서 보이는 것처럼

화면의 바탕적 여백으로 사라지듯 이어지기도 한다. 이러한 대상공간들은 서로 엮이면서, 일렁이며 주름 잡히고, 겹쳐 있다. 본 연구자는 여백공간과 대상공간을 또 다른 공간으로 사라지기도 하고 나타나기도 한 것처럼 표현함으로써 가시적 여백과 대상, 비가시적 여백과 공간들 결속시켰다. 이 그림에서 여백, 대상, 공간은 복잡하게 얽혀 있지만 하나의 기본공간으로 의도되었다. 여백과 색의 비선형적 관계가 시점을 수시로 바꾸게 하기 때문에 이 작품을 바라보고 있으면 끊임없이 안구를 움직이게 해 눈을 혹사시키는 것처럼 느껴지기도 한다. 평범하고 일상적인 태도에서는 시공간 자체는 아무런 변화가 없는 것처럼 보인다. 하지만 밀고 밀리면서 진동하는 공간을 경험하게 함으로써, 시공간이 유동적으로 항상 움직이고 있다는 관점을 감상자가 갖도록 하려는 의도에서 <공간과 여백1>은 제작되었다.

비가시적인 면모를 가진 공간을 비선형적으로 교차시키고 겹쳤을 때 여백공간이 색으로 이루어진 공간과 어우러져 어떠한 가상적 공간이 파생될 수 있는가를 <공간과 여백1>에서 실험하였다면 본 연구자는 <팽창과 함입>작품18)에서 개별적 대상의 형태를 지닌 여백이 대상의 모습을 지닌 공간과 교차하였을 때 화면에서 공간이 어떠한 양상으로 전개될 수 있는가를 알아보고자 하였다. 또한 여백적 공간에서 대상적 공간으로 부드럽게 이어지는 모습을 갖는 공간의 면모를, 뚜렷한 경계를 가진 여백공간과 조우시킬 때 가상적 허수공간은 대상의 공간과 결합하여 어떤 공간의 모습을 드러낼 수 있는가도 이 그림의 제작 동기에 포함되었다. 이것들은 대상적으로 생겨나는 공간과 여백으로 흡수되는 공간의 모습을 표현하기 위한 작업방향을 구성하였다.

다양한 모습의 여백을 통하여 공간의 가짓수와 종류가 늘어나면서 병행성이 동반되면 임의적 측면에서 그려진 것 이상의 다층적인 공간이 생

겨나고 그 공간은 화면에서 표현이 직접적으로 만들어낸 공간의 범위를 때때로 넘어가게 된다. 양자물리학적 관점에서의 “터널링 효과(Tunneling effect)”[72]와 비슷한 양상을 가진 이러한 면모에 의해 물질적 평면의 한계를 넘어 화면 밖의 영역으로 여러 가상적 공간의 양상이 펼쳐지므로 화면에는 다양한 시공간 영역이 포섭될 수 있다. 물질공간과 허수적 성격의 반공간, 물질적 평면과 가상적 공간이 어우러지는 그 공간에서는 전자도약[73]의 경우처럼 하나의 공간에서 다른 공간단계로의 점프가 일어날 뿐만 아니라 소멸적 공간화와 발생적 공간화가 함께한다. 본 연구자는 색, 경계대비 등의 표현적 요소들을 여백과 결속시키는 여러 방법들을 이용해 그러한 공간적 양상을 화면에서 발생시키고자 하였다. <팽창과 함입>을 시작하기 전에, 본 연구자는 대상 공간에 수렴하는 여백과 공간 자체를 생성하는 여백을 통해 이중 부재의 허수적 차원을 이미지와 그림의 바탕면이 포함하게 한다면 화면이 평면적 차원과 더불어 가상적 공간차원을 아우르면서 확장될 수 있을 것이라고 생각하였다. 그리고 그것을 시각화하기 위한 표현상의 장치로써 고정적 범위의 여백공간과 함몰하거나 발생하는 공간을 구별하려고 수렴하거나 발산하는 공간의 경계를 제거하였다. 예를 들어 왼쪽 하단의 노란색, 갈색, 푸른색 위에 놓여진 여백은 대상과 경계를 섞고 있다. 따라서 이 공간은 대상으로 스며들고 대상에서 나오는 공간을 의미한다. 본 연구자는 이 여백공

---

72) 오노 슈, (小野 周),『에너지로 말하는 현대물리학; 영구기관에서 현대우주론까지』, 편집부 옮김, 전파과학사, 1994. p.158
파장이 긴 상태의 입자가 그 파장의 길이보다 작은 공간에 놓이면 그 입자는 통계적 상태에서 때때로 그 공간을 넘어 다른 공간에서 발견된다. 물질적 장벽이 있으면 강력의 영향으로 물질은 그 장벽을 넘을 수 없다. 하지만 터널링 효과 때문에 물질은 예측할 수 없는 상태에서 물질 장벽 바깥에서 발견된다. 이것은 어떤 광자가 갇혀져 있는 유리의 벽을 넘어 다른 편 공간에서 볼 수 있는 현상을 설명한다. 공간의 허수성은 그 장벽의 존재를 뜨문뜨문 제거하는 상태를 발생시킬 수 있다. 이때 입자는 공간의 벽을 넘어간다고 할 수 있다.

73) 전자가 에너지를 수용하여 일정한 한계를 넘으면 기존에 있던 에너지 준위의 공간 위치에서 벗어나 높은 에너지 준위의 공간 위치로 뛰어 오른다. 이것을 양자 도약이라고 한다. 그리고 그 위치에서 전자는 광자를 배출하고 다시 원래의 에너지 준위의 공간으로 돌아간다.

작품18). <팽창과 함입>, 2008

간을 '발생과 수렴'적 공간이라고 명칭을 부여하였다. 그 공간은 대상과 교호적 섞임의 관계를 이룬다. 하지만 본 연구자는 이중적 성향의 여백이 명확한 윤곽을 가진 공간과 겹쳤을 때는 명징한 분리적 경계를 통해 독립적 상태에 놓여있는 것처럼 표현하였다. 오른쪽 가운데에서 볼 수 있는 것처럼 이 공간은 개체집합 외부의 바탕적 여백공간과는 뚜렷한 경계를 이루고 있다. 이것은 이 공간의 성격이 다분히 화면의 바탕과는 떨어져서 부유하는 상태에 있음을 명시적으로 드러내기 위함이었다.

개체들, 발생과 수렴의 여백, 팽창적 여백들은 이 그림에서 화면 대부분의 면적을 차지한다. 그렇지만 대상들이 모여 있는 군집체 내부에는 오른쪽 위의 화면 구석에

작품19). <만들어진 여백>
2010

작품20). <-1x1의 세상2>
2010

작품21). <표류>, 2010

서 노랑색, 빨강색, 파랑색의 개체 사이에 갇혀 있는 것과 같은, 화면의 바탕이 드러나면서 자체적 운동성이 없는 것처럼 표현된 수동적 여백도 포함되어 있다. 이것은 비활성화되어 화면이 공간적 변동성을 갖는데 아무런 역할도 하지 않는 것으로 여겨진다. 하지만 그 수동적 여백은 화면의 안정성을 유지하는 데 한 역할을 한다. 즉 배가 물 위의 어떤 위치에서 닻을 내리면 배는 닻줄의 범위 안에서 움직이게 되는 것과 같이 수동적 여백은 이미지와 자체적 운동성의 여백이 비선형 구조 속에서 심하게 변동하여 화면이 인식의 범위를 과도하게 넘어가는 것을 제한하여 일정한 공간적 영역 안에서 움직이도록 기능한다. 운동의 범위를 마련하고 그 안에서 움직임이 내적으로 충일한 균질성을 확보하도록 작동하는 것 이외에도 수동적 여백은 화면에서 배음의 관계성을 갖는다.[74] 화면의 가장자리에 자리 잡고 있는 여백이 평면성과 가상성 사이에서 움직이므로 대상 군집체 내부의 수동적 여백도 그것에 동조하여 공간적 속성이 변경된다. 이것은 능동적 여백과 대상적 이미지가 만들어내는 국지적 상황과 더불어 화면이 평면성과 가상적 공간 사이에서 위치적 상태를 수시로 바꿔 전체적으로 들썩이게 한다. 그 움직임 속에서 화면은 원래 가지고 있던 평면적 토대가 존재적 부재의 상태에 놓이면서 가상적 허수공간에서의 부재적 존재공간으로 도약하기도 한다. 그리고 화면의 부재적 존재공간은 부재적 부재상태에 흔적을 남기면서 다시 평면적 토대로 돌아가기도 한다. 대상들과 능동적 여백들의 집합체 내부에서 수동적 여백은 가장자리의 여백과 망을 형성하여, 이러한 양상이 전체 화면에서 일어나도록 작용한다. <팽창과 함입>에서 이러한 다양한 특성의 여백들은 비선형적 결합구조 하에서 이미지와 수직적 연쇄관계 뿐만 아니라 병렬적 동

74) 르 코르뷔지에(Le Corbusier)가 자신의 건축에서 공간의 확장성과 배경성을 확보하는 개념으로 제시하였다. 에이젠슈타인(Eisenstein)의 몽타쥬이론에서 배음의 문제는 존재와 부재가 혼재하는 공간면에서의 실체적 대상과 여백의 모습에 연결된다.

반관계를 이루면서 화면에서 물질적 평면과 가상적 공간의 상호적 변환뿐만 아니라 공간적 위치를 서로 뒤바꾸는 불규칙한 교환(交換)적 운동성을 수시로 발생시킨다. 이러한 운동적 표현을 통해 부재공간으로서의 여백공간과 존재공간으로서의 대상공간은 화면을 넘어 감상자의 공간에 침범한다. 그 결과 이 그림에서 대상과 여백이 협력하면서 일궈내는 이탈적 움직임은 서로 섞이지 않는다고 여겨졌던 화면과 감상자 공간의 평행적 공간관계들을 분열시키고 교란시킨다.

능동적 여백이든 수동적 여백이든 화면의 빈 공간이 남겨진 채 작업이 마무리되었다면 그것은 원래적 화면의 바탕성의 성질을 동반한다. 이에 반해 그려진 이미지를 덮거나 지움으로써 만들어지는 부차적 여백은 다른 성질을 갖는다. 흰색은 조형적으로 두 가지 역할적 성질을 갖는다. 하나는 지우는 것이다. 검정색과 더불어 빛과 어둠의 상태를 암시하는 흰색은 '없음'의 의미를 동반하고 있다. 알고 있었던 어떤 생각이 떠오르지 않을 때 관용적으로 '머리가 하얘졌다'라는 표현을 쓴다. 이 경우에 '하얘지다'는 말에는 무(無)의 상태에 놓였다는 것을 암시한다. 존재의 근원적 바탕은 무라는 인식이 여기에 포함되어 있다. 아무 것도 없는 허공을 대위적으로 사용하는 것이 '하얗다'이다. 때문에 흰색을 화면에 바르면 물질적으로는 부가적 상태에 있지만 의미론적이나 인식론적으로는 소거하였다는 것을 함의한다. 이는 아무 것도 그려지지 않은 캔버스 평면이나 종이 등의 화면은 그 물질들이 갖고 있는 본연의 색과는 무관하게 하얗다고 간주하는 것과 연결되어 있다. 빈 상태를 암시하는 흰색은 여백으로 이어진다. 그러므로 어떤 색으로 이미지가 그려져 있었다 하더라도 흰색으로 칠해지면 지워지는 현상을 일으켜 그 부분은 화면의 최초 상태로 돌아감과 동시에 여백화되는 측면을 갖는다. 이와 달리 흰색의 또 다른 면모는 색으로서의 역할이다. 이때 흰색은 다른 색과 마찬가지

로 물질이면서 표현적 특성을 갖는다. 그것은 흰색 밑에 있는 색과 시간적으로 관계한다. 가령 어떤 색으로 칠해진 이미지를 흰색이 덮었을 경우에 조명을 그림에 비추면 빛은 일차적으로 흰색에서 반사되어 나오지만 어느 정도의 빛은 흰색의 층을 지나서 시간차를 두고 감추어진 색에서 반사되어 튀어 나온다. 감상의 시간을 길게 하면 화면은 흰색과 밑색을 교대적으로 보여주기도 하면서 어느 시점(時點)에서는 그 두 색을 동시에 감상자에게 제공한다. 여기에는 양자적 터널효과(Quantum Tunnel Effect)[75]와 같은 현상이 동반되어 밑색은 조명과 상관없이 화면 위로 매우 불규칙하게 배여져 나온다. 때문에 흰색으로 덮여진 화면은 밑색과 함께 다양한 색의 양상을 보여주게 된다. 흰색은 물감의 구성성분에 따라 차갑거나 따뜻한 느낌을 동반하므로 여러 공간적 면모를 포함한다. 따라서 밑색과의 관계에 따라 공간적 깊이가 생겨난다. 티타늄 화이트(Titanium White)는 찬 느낌을 갖고 있는데 그 흰색 밑에 난색(暖色)이 있으면 화면은 뒤로 물러났다가 미약하게 앞으로 전진하는 반복적 움직임을 보인다. 이에 반해 따뜻한 흰색(Silver White) 밑에 한색(寒色)이 있으면 화면은 앞으로 돌출하면서도 살짝 뒤로 물러나는 진동적 양상을 발생시킨다. 이와 더불어 제거의 속성과 부가의 속성을 가진 흰색은 그러한 공간적 움직임과 상호작용하면서 평면과 가상의 사이를 넘나든다. 이 때문에 어떤 이미지 위에 흰색으로 칠해져 여백으로 변경되는 상태는 아무것도 칠해지지 않은 맨바닥으로서의 여백과 다른 점을 이루는 것이다.

본 연구자는 이러한 흰색의 면모를 염두에 두고 <만들어진 여백>작품19)을 제작하였다. 이 그림에는 입체적 형태로 그려진 이미지가 흰색의 표면 밑에 숨겨져 있다. 본 연구자는 그 대상적 이미지가 갖고 있던

75) 넘을 수 없는 벽으로 막혀진 상태에 있는 입자가 벽의 외부에서 발견되는 현상.

영역의 경계선 외부나 내부에 색을 칠함으로써 지워진 형태를 시사적으로 암시하였다. 이 그림은 비록 흰색으로 그 공간이 덮여져 있지만 밑에 깔려진 색은 완전하게 사라진 상태는 아니다. 그래서 기존 이미지의 공간은 감상시간의 경과에 따라 밖으로 스며 나온다. 이처럼 만들어진 여백은 이중의 공간성을 갖고 있다. 하나는 흰색 뒤에 감추어진 이미지의 공간이며 다른 하나는 흰색이 갖고 있는 평면성과 가상적 공간성이다. 은폐된 이미지 공간과 흰색의 여백공간은 불완전하게 결합하여 지속적으로 상대방의 공간성을 흔든다. 이미지의 공간성은 흰색 밖으로 배여 나옴으로써 백색의 여백공간이 갖는 평면성을 이미지 공간의 뒤로 밀어 놓으려 하며 아울러 가상적 공간성의 힘을 약화시킨다. 이에 반해 흰색의 여백공간은 깔려 있는 이미지 공간을 속박하면서 자신의 평면성과 가상성의 이질적 공간 층위를 유지하려고 한다. 하지만 이미지와 부가된 여백은 불안정한 상태에서 뒤섞인다. 부가된 여백의 공간에 힘을 주는 것은 단속적인 경계들이다. 본 연구자는 감추어진 형태들의 경계를 불연속으로 끊어 놓고 내부와 외부를 번갈아 교차시킴으로써 부가된 여백이 분열된 공간차를 갖도록 시도하였다. 그것은 색의 공간성에 기댄 복층적 공간을 확보하려는 시도의 일환이었다. 그 복층공간은 경계 내부로 향한 색칠과 경계 외부로 향한 색칠이 파생시킨, 공간의 분리적 어긋남에서 발생한 층들 사이의 간격이 만들어낸 폭이기도 하다. 하지만 이 공간 층들은 가상적 인지 차원에서 감지되는 공간성이므로 조각적 상태를 갖는 것만은 아니다. 때문에 <만들어진 여백>은 물질적 상태의 평면공간과 가상적 허수공간의 병행적 관계에 의한 공간을 드러낸다. 흰색이 조성한 부가적 여백은 대상 집합의 외부에서 외부공간으로 퍼져나가고 있기 때문에 화면의 공간적 폭 속에서 부유한다. 여백은 꼬리를 물고 이어지다가 구체적 대상의 표현에서 외현적 공간성과 연결되어 순서 지워짐으로

써 대상적 공간성으로 넘어온다. 이 때 대상적 순서성은 모순적 상태의 비선형적 구조에 의해 비틀어진 공간으로 변화된다. 그리고 부가된 여백은 비가시적 공간이면서 내부적으로 감추어진 개체성을 갖고 있으므로 대상적 공간성을 단속적으로 비침으로써 가시적 공간으로 튀어 오른다. <만들어진 여백>에서 본 연구자는 덧 입혀진 흰색이 만들어낸 여백성을 통해 그러한 가시와 비가시의 상태를 품으면서 여백의 대상화와 비대상화를 아우르는 운동성을 확보하고자 하였다. 이 그림은 여백이 여러 가지로 분화될 수 있다는 것을 드러낸다.

여백의 다양한 표현양상을 전개하기 위하여 <-1x1의 세상2>작품20)에서 본 연구자는 두 종류의 여백을 시도하였다. 하나는 형태의 내부를 하얗게 칠해 고립된 여백의 상태를 조성한 것이고 다른 하나는 형태의 외부를 흰색으로 칠해 외부화된 여백이다. 본 연구자는 내부화된 여백을 빨강과 파랑의 색으로 에워싸 공간적 양상을 달리하도록 하였다. 붉은색으로 경계가 지워진 여백적 형태는 강한 공간적 돌출감을 형성한다. 그것은 빨강으로 칠해진 경계 부분이 어두운 명도를 가짐으로써 흰색과의 대비가 심하게 이루어지기 때문에 내부 영역의 공간적 이탈이 강화됨으로 인해 발생한다. 공간의 분리감은 내부적 여백의 면이 화면의 평면에서 뚝 떨어져 유리된 상태로 가상적 공간 위에 떠 있는 듯한 효과를 일으킨다. 그러나 형태의 한쪽이 화면의 색과 조우하면서 퍼지게 표현되어 있어 빨강색을 경계로 하는 내부적 여백은 바다 속의 융모(絨毛)처럼 하늘거린다. 이에 반해 파랑색을 선명한 경계적 상태로 갖는 내부적 여백은 파랑색의 공간 위치보다 뒤에 있는 듯이 보인다. 파란 색이 공간적으로 멀리 떨어져 있는 것처럼 인지되는 성질을 가지고 있으므로 여백은 그 색의 공간보다 앞에 있어야 하는 것으로 생각할 수 있다. 그러나 표현의 결과 내부적 여백은 파랑색의 공간 뒤에 위치하고 심지어는 파랑색

에 의해 제한되어 있을 뿐 열려진 공간을 갖는 것으로 나타났다. 이것은 주변의 색에 의해 여백이 제한적으로 떠 낸 형태적 공간을 드러낼 수도 있고 열려진 채 뒤로 물러나는 양상을 가질 수도 있다는 것을 드러낸다. 두 개의 내부적 여백들은 평면과 관계를 맺으면서 화면이 가상적 공간적 폭을 확보하게 한다. 그리고 내부적 여백 안에 그려진 과립(顆粒)같은 형태들은 동일 계통의 색으로 칠해진 경우 여백 공간 내부에 수직적 축의 양상을 띤다. 이에 반해 경계에 칠해진 색과는 다른 색으로 표현된 과립의 형태는 이질적 공간감을 일으킨다. 거기에서 빨강 경계 내부에 파랑의 개체들은 전진하는 여백의 공간성과는 반대되는 방향으로 움직여 가서 분열적 공간을 이룬다. 그리고 파랑의 경계에 빨강의 개체는 세 개의 공간적 층위 양상을, 노랑의 개체는 파랑으로 잡혀진 위치와 뒤로 개방된 여백의 공간 사이에서 회전하는 면모를 노정(露呈)한다. 내부적 여백이 이러한 모습을 보이는데 반해 외부적 여백은 다른 양상의 공간적 면모와 움직임을 포섭한다. 황갈색의 형태를 드러내게 처리된 그 여백들은 공간적으로 형태들에 비해 뒤에 있는 것으로 보이기도 하지만 다른 한편으로는 명도적 차이에 의해 화면 위에서 표류하려는 경향을 보인다. 그 외부적 여백들도 내부적 여백들처럼 한 쪽이 화면에 밀착된 것처럼 표현되어 있고 내부적 여백에 비해 상대적으로 작아서 내부적 여백 사이에서 살랑 거리는 듯이 보인다. 이 그림에서 중성적 색채에 해당하는 녹색 계열의 색이 화면의 전면에 퍼져 있기 때문에 여백들의 흔들거리는 움직임이 더 힘을 받는다. 부드러운 융모적 형태들의 작은 움직임들과 빨강과 파랑에 의해 만들어지는 내부적 여백의 집중된 운동감은 감상자로 하여금 성적 이미지를 연상시키기도 한다.

<-1x1의 세상2>가 분산적 여백들의 개체성에 초점이 맞추어 있다면 <표류>작품21)에서는 다른 양태의 여백관계를 보여준다. 본 연구자는

<표류>에서 교차되는 여백이 공간적 순서 없이 평행적 상태에 놓여 있도록 표현하였다. 이것은 여백이 주변의 색에 따라 각기 다른 양상을 보이고 있지만 색과 어울려 하나의 단일체처럼 묶여서 기능하도록 하기 위함이었다. 그래서 선적 형태를 이루는 여백은 교차점에서 두 가지 면모를 갖는다. 하나는 공간적 층위가 다른 색들이 겹쳐짐으로써 암시적 순서관계를 갖는 것이다. 다른 하나는 여백의 동등한 평면적 상태로 인해 여백주변의 색들의 공간적 위치와 분리되는 모습으로 나타나는 것이다. 그것은 흰색으로 된 내부적 여백이 벽에 걸린 캔버스의 전면에서 본 상황에 기초한다면 초록, 빨강, 파랑으로 칠해진 여백 주위의 색은 가상적 공간에서의 x, y, z 축에 해당하는 측면을 함의하고 있기 때문이다. 초록은 옆으로 펼쳐져 가는 공간성을, 빨강은 위로 상승하려는 면모를, 파랑은 캔버스 평면의 뒤로 향하려는 성질을 내포하고 있다. 각 색들은 자체적 측면에서 흰색의 내부적 여백을 사이에 두고 마주보는 두 개의 경계를 이루며 선적인 진행성을 보인다. 시선이 경계를 따라 진행할 때 선은 공간적 암시태를 형성하며 시간적 속성을 드러낸다. 이것은 우측 하단에서 파랑의 선, 좌측 하단에서 초록의 선과 같이, 한 색의 선이 자체적으로 교차될 때 양자(量子, quantum)적 세계에서의 현상적 측면과 비슷한 꼬이는 공간성과 사건의 중첩적 상태를 조성한다. 빨강의 선은 초록과 파랑의 선에 비해 상대적으로 많은 꼬임을 갖고 있다. 이 때문에 화면은 상승하고 진출하는 방향성을 좀 더 많이 발생시킨다. 각 색들에서 마주보는 경계들은 분리적 국면을 제시하며 화면에 내재하는 불연속한 공간성을 현현(顯現)한다. 때문에 물질적 평면에서 면을 나누는 경계는 가상적 공간의 경계이기도 하다. 그 단속적이면서 가상적인 공간의 상태를 여백부분은 함유하고 있다. 그래서 한편으로는 평면적 상태이기도 한 연유로 내부적 여백은 색들의 축이 갖는 가상적 공간의 방향성들과 갈등적

관계에 있기도 하고, 다른 한편으로는 화면의 평면도 가상적 공간의 상태를 지니고 있기에 여백은 색들의 공간성들과 유리되면서도 색들이 파생시키는 공간성들과 어우러져 화면의 앞뒤로 흔들리기도 한다. 때문에 흰색의 선처럼 보이는 여백들은 평면에 머무르기도 하고 캔버스 화면의 앞뒤로 펼쳐진 공간 속에서 하늘에 둥둥 떠 있는 구름처럼 보이기도 한다. 이 그림이 갖고 있는 또 다른 측면은 본 연구자가 의도적으로 조성한 노랑색의 바탕으로 인해 발생한다. 노랑색은 강한 공간적 두드러짐을 보이지만 넓게 깔리는 성질을 갖기도 한다. 이것은 땅에 대한 연상과 맞물려 대지(大地)의 상징적 기능을 갖기도 한다. 본 연구자는 이러한 점을 염두에 두고 전면적으로 노랑색을 칠했다. <표류>에서 상징적이고 시각적 측면을 갖는 노랑색은 위에서 바닥을 보는 시점에 자리하면서 경험적 관점을 내재하고 있다. 때문에 이 그림은 전면에서 바라보는 직면(直面)적 시점과 부감(俯瞰)적 시점이 공존하는 이질화된 공간적 상태를 함유하고 있다. 이로 인해 선형적인 내부 여백은 엇갈린 방향성 하에서 평면과 가상의 공간 사이를 와류(渦流)적으로 표류(漂流)한다.

아서 밀러(Arthur I. Miller)는 “우리는 지각과 인식 두 가지를 통해 우리 주변의 세계를 이해한다.”[76]고 하였다. 이 말은 무엇을 본다는 것은 단지 시각적 정보에만 국한하지 않는다는 것을 의미한다. 알고 있거나 기대하는 것도 본다는 과정에는 포함된다. 따라서 화면에 있어서 비어 있는 부분이 단지 하나의 평면적 조각으로만 여겨질 수도 있지만 물체와의 상관관계를 일으키는 사이 공간으로 보려는 인식적 지각이 동반되면 그 곳은 열려진 상태의 곳이 된다. 수묵화에서는 대상이 없는 부분을 허(虛)라고 하고 대상화된 이미지 부분을 실(實)이라고 간주한다.[77] 대상의

76) Arthur I. Miller, *Einsten, Picasso; Space, Time, and The Beauty That Cause Havoc*, Basic Books, 2001.『아인슈타인/피카소』, 정영목 옮김, 작가정신, 2002. p.281

77) 김춘일, 박남희 편역, 조형의 기초와 분석, 미진사, 1996. p.124

측면에서 보면 허에 해당하는 여백은 외부의 공간이지만 비어있는 공간의 관점에서 보면 실에 해당하는 대상화된 부분이 외부 공간이 된다. 따라서 허와 실은 상대적 상태라고 할 수 있다. 그러한 측면에서 볼 때 대상화된 부분이 허를 구분시키지만 여백 또한 실의 영역을 성립하게 한다. 그러므로 허의 영역은 단순히 화면의 미완(未完)적 부분이 아닌 것이다. 더 나아가 외계적 물체를 이미지화 한 것이 실의 함의적 모습이라면 허의 영역은 물체가 개체성을 갖게 하는 공간의 지시적 상태라고 할 수 있다. 따라서 공간에 대한 대응체로 여백을 인식하면 지각은 그에 상응하는 공간성을 인지하게 된다. 앞에서 살펴보았듯이 캔버스의 화면은 평면과 가상적 공간성을 갖고 있고 본 연구자는 보았다. 그러한 생각을 기반으로 물리적 공간의 지시태로서의 전통적 관점의 여백에 대한 개념을 확장하여 가상의 공간을 포함한 다양한 공간성을 여백의 개념에 포함하고자 하였다. 본 연구자는 수동적 여백, 대상화된 여백, 만들어진 여백, 부유하는 여백 등을 대상들의 비선형적 구조, 색채의 생리적 공간성과 결합하여 여백과 대상이 다층적으로 연계되어 움직이는 모습들을 여러 작품을 통해 화면에 조성하려고 하였다. 그 과정에서 비어있음을 넘어 보일 수 없는 영역까지 여백은 아우를 수 있다는 것을 보게 되었고 대상적 이미지 또한 가상적 허수공간으로 까지 펼쳐질 수 있다는 것을 목도하였다. 그러한 다층적 양상들은 다양한 방법에 의한 대립적 표현을 통해 정태적인 화면을 벗어나 쉼 없이 움직이면서 연동적 맥동성을 발생시킬 수 있음을 인지하였다.

여백을 이용한 화면의 움직임을 이용한 작업을 진행하기 전에 본 연구자는 그것에 대해 개념적으로 다음과 같이 규정하였다. 캔버스는 물질적 평면이지만 가상적 공간이기도 하기 때문에 서로는 등가의 관계를 이룬다. 따라서 독립된 상태의 물질장인 평면이 성질이 다르다고 여겨지는

가상의 장으로 변경될 수 있는 가능성이 내재한다. 보이지 않는 가상의 장으로 화면이 전환되면 가시적 상태의 평면은 부재하는 성격을 갖게 된다. 이때 가상적 공간은 전면화하여 가시적 선택을 하도록 요구한다. 그리고 가상성으로서의 환영공간은 비실체적 공간이므로 물질적 평면을 그 공간 내부의 어느 위치에 놓이게 한다. 하지만 물질적 상태의 평면은 가시적 상태를 갖고 있으므로 다시금 제 위치를 찾으려는 운동성을 갖는다. 이 과정에서 화면은 가상적 공간과 평면이 자리바꿈을 계속하면서 공간적 움직임을 발생시킨다. 여백은 그러한 화면의 혼성적 상태를 통섭(統攝)하는 활성화된 공간을 만들어내는 기능을 담당할 수 있다.

이론적 고찰을 통해 마련된 가능성을 시각화하는 과정에서 조정할 부분이 나타났다. 화면을 빈 상태로 놓지 않고 그림을 그려 그 활동적 움직임을 일정한 양상으로 전개시키기 위해서는 빈 공간의 조절이 필요하였다. 때문에 본 연구자는 여백의 종류를 속성적 차원에서 분류하였다. 산수화에서처럼 그려지지 않은 화면의 바탕적 상태에서 한정되지 않은 깊이를 가지면서 그 안에 있는 사물들과 공간적 움직임을 만들지 않는 것을 수동적 여백으로, 사군자 등에서 보이는 것처럼 사물들 내부에서 칠해진 모양들과 형태적인 관계를 맺고 있는 빈 공간을 내부적 여백으로 하였다. 그리고 채워져 있지 않지만 칠해진 주변과의 대비적 경계로 인해 화면에서 분리됨으로써 대상적 형태들과 상호적인 영향관계를 일으키는 양상을 지닌 빈 부분을 능동적 여백이라고 정리하였다. 이것은 국소적으로 빈 부분을 화면의 평면 및 가상적 공간과 결합시켜 화면을 맥동적으로 움직이도록 하기 위한 예비적 토대를 위한 것이었다.

시각은 속이 채워진 구체적 형태로 초점을 맞춰 움직이려는 경향을 갖고 있으므로 형태를 취하지 않은 빈 공간은 쉽게 간과될 수도 있다. 표현의 과정에서 내부적 여백과 능동적 여백은 일정한 형태를 취하지 않

기도 하였지만 빈 공간이 갖는 이러한 주목의 한정성을 피하고 여백성을 적극적으로 이용하기 위하여 일정한 형태를 취하게도 하였다. 그 중에서도 과립(顆粒) 모양을 취한 것은 양감을 가진 형태와 공통성을 지니게 함으로써 시각이 대상적 개체와 형태화된 여백을 중첩하여 인식하고 연이어 옆에 그려진 입체적 형태와 또 다른 겹침을 이어가면서 운동적 양상을 일으키도록 하기 위함이었다. 이러한 면모 이외에 일상사물의 특정한 형태를 가진 여백은 그 공간이 감상자와의 관계에서 부재적 기억과 환기적 연상이 연동성을 갖고 순환적 공간의 움직임을 일으키도록 하기 위해 도입된 것들이었다. 하지만 여백을 활용함에 있어서 특정한 모양을 가진 여백은 그것이 하나의 대상으로 인식되어 가상적 공간성과 평면의 위치바꿈에 의한 인식적 교란과 혼합에서 나오는 맥동적 운동 속에서 묻혀버리기도 한다는 점을 주목하였다. 때문에 내부적으로 고립된 여백이 특정한 형태를 취하지 않도록 일부분의 경계선을 제외한 나머지 부분은 경계를 모호하게 처리하기도 하였다. 이러한 표현을 통해 여백이 과립적 대상들과 날선 경계를 이루기도 하면서 한편으로는 흡수되고 스며나오는 성질을 가진 공간적 면모를 다중적으로 함유하게 됨으로써 화면은 위리(圍籬)적 운동성을 유발하기도 하였다. 여러 각도로 여백을 이용한 표현들은 화면에서 비어있는 부분들이 평면과 가상적 공간의 다층적이고 암시적 지시태를 구성하면서 양감을 가진 형태들과 다양한 관계를 맺으며 맥동적으로 연동하도록 의도되었다. 본 연구자는 여백에 대한 개념과 표현의 동조(同調)에 의한 긍정적 성공과 더불어 존재와 부재의 교차적 움직임, 평면과 가상적 허수공간의 섞임과 분리의 얽힌 관계에 따른 상응적이면서도 이질화된 연동의 복층화 등을 포함, 좀 더 연구하고 확장적으로 시도할 수 있는 가능성이 열려있음을 보았다.

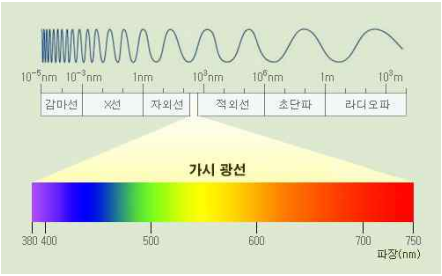
Ⅵ. 색의 생리적 공간성을 이용한 요동(搖動)

1. 색의 공간적 속성과 운동성

물질적 상태에서 캔버스의 화면은 정적이고 단면적인 평면이다. 하지만 표현에 의해 색이 칠해지면 화면은 공간적 변화를 일으킨다. 이것에 대해 한스 호프만(Hans Hoffman)은 "화면은 어떤 표현이 이루어지면 어쩔 수 없이 공간성이 파생되어 나온다"고 하였다. 단지 물감이 칠해졌다고 평면적 화면에서 공간이 파생된다면 공간생성의 원인은 물감이다. 그것이 사실이라고 하더라도 물질적 평면으로만 화면이 성립하면 그것은 뒤가 막혀있는 벽과 같은 상태이기 때문에 물감에 의한 공간적 발생은 일어날 수 없다. 동등한 측면에서 화면이 공간적 속성을 갖고 있다하더라도 색이 공간적 면모를 동반하지 않는다면 그 역시 화면에서 공간은 생겨나지 않을 것이다. 그러므로 화면에 물감을 칠했을 때 공간적 깊이가 파생되기 위해서는 화면뿐만 아니라 색도 어떤 공간적 면모를 갖고 있어야 한다. 그렇다면 색은 어떤 공간적 속성을 갖고 있는가? 이 질문에 대한 답은 본 연구자의 작업과 직접적인 연관관계를 맺는다. 색의 공간적 면모는 본 연구자의 작업에서 개념적인 측면이외에 조형적 측면에서도 가능한 표현의 범위를 제공할 것이기 때문이다.

뉴턴(Isaac Newton)은 1666년에 프리즘을 통과한 햇빛이 '스펙트럼' 도24)상에서 연속적인 색채의 변화를 보이는 것을 발견하였다. 그렇다고 색이 빛의 전체를 대표하지는 않는다. 왜냐하면 감마선이나 라디오파와 같이 비가시적인 빛의 영역이 있기 때문이다. 이것을 통해 볼 때 색은

빛의 일부분에 속한다. 빛과 색의 관계에 대해 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 “빛은 시간이고 색은 공간이다”라고 하였다.[78] 그렇다면 색의 본질적 속성은 무엇인가? 이것을 알기 위하여 뉴턴은 프리즘을 통과한 그 색을 다시 분광하였지만 변화가 없었다. 이것은 색마다 단일한 속성을 갖는다는 것을 드러낸다. 단일하다는 것은 더 이상 나누어 질 수 없음을 의미한다. 어떤 것이 분해될 수 없으려면 그 내부가 구조를 갖지 않아야 한다. 미분될 수 없는 상태가 점이다. 이것은 광자(光子, photon)의 모습이다. 빛은 광자라는 입자의 다발로 이루어져 있다. 빛을 분광하였다는 것은 입자적 형태로 빛을 재배열 했다고 할 수 있다. 따라서 분광된 색을 다시 분광하여도 새로운 모습은 나타나지 않은 것이다. 그러므로 색은 점과 같은 입자(粒子)적 성질을 가졌다고 할 수 있다. 하지만 입자의 형태로만 빛이 구성되어 있다면 빛의 스펙트럼을 확대해보면 조밀하게 분포된 점의 모습이 나타나야 한다. 이와 달리 빛의 스펙트럼을 보면 연속하는 색들의 띠로 이루어져 있음을 보게 된다. 토마스 영(Thomas Young)은 1801년 이중슬릿(Double Slit) 실험을 하였다. 그는 이 실험에서 하나의 광원으로 두 개의 구멍을 동시에 비추고 그 구멍 뒤에 일정한 거리를 두고 막이 있게 하였다. 그 결과 그 막에는 빛이 입자라면 도달할 수 없는 영역에 간섭무늬가 만들어져 있었다. 이 실험은 나중에 두 개의 구멍을 향해 광자를 하나씩 발사한 결과에서도 동일한 모습을 보였다. 이 실험을 통해 영은 빛이 파동으로 이루어져 있음을 밝혔다.[79] 호이겐스

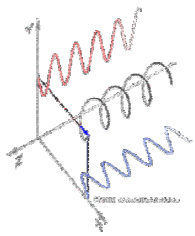


도24). 빛의 스펙트럼

78) Gilles Deleuze, *Francis Bacon Logique de la Sensation*, Éditions du Seuil, 2002.『감각의 논리』, 하태환 옮김, 민음사, 2008. p.158

79) 한 개의 광원에서 나온 빛이 두 개의 슬릿 A와 B를 지나 스크린 C 위의 임이의 점 P에서 만

(Christiaan Huygens) 또한 빛이 3차원적으로 주기적인 진동을 반복하면서 전파한다는 것을 밝혀냈다. 이중슬릿 실험과 달리 구멍을 하나만 만들면 광자는 입자의 모습으로 막에 자취를 남긴다. 위와 같은 예를 통해 빛의 구성요소인 광자는 입자와 파동(波動)의 이중적 형태를 취하고 있다는 것을 알 수 있다.[80] 이러한 점에 기초하여 색채학에서 색은 연속적인 파동의 상태와 불연속적인 입자의 상태라는 두 가지의 성질을 갖는 것으로 간주한다.



도25). 빛의 파장 횡파

뉴턴의 실험을 통해 증명된 것처럼 점과 같은 입자적 상태로 각 색은 고유한 색의 상태를 갖는다. 그렇다면 파동에 의한 색의 고유성은 어떻게 마련되는가? 빛은 나선형으로 진행하고 그 진행방향에서만 수직적인 파동이 있는 횡파(橫波)이다.도25) 빛의 파동은 골과 마루사이의 높이에 따른 진폭과 골과 골 혹은 마루와 마루 사이의 간격으로 이루어진 파장으로 이루어져 있다. 일정한 시간에 지나가는 파장의 수와 간격에 의해 색은 결정된다. 예를 들면 초록의 파장은 532nm(1nm=10^{-9}m) 정도이다. 그렇다면 색은 일정한 묶음으로 이루어진 개별적 단위라고 할 수 있다. 따라서 스펙트럼 상에서 볼 수 있는 연속적인 색의 변화는 색의 단위들로 형성된 불연속적인 것의 연속적 형태라고 볼 수 있다. 여기서 에너지

날 때, 두 슬릿의 중간 점으로부터 점 P까지의 연장선과 중심축 사이의 각도는 θ이고 중심축에서 P점 까지의 거리는 y이다. 이 때 같은 광원을 출발한 빛을 사용하므로 A와 B를 지나가는 빛의 위상은 같다. 하지만 A에서 P에 이르는 파동과 B에서 P에 이르는 파동의 위상은 서로 다른 거리를 진행하기 때문에 경로차에 따라 다를 수가 있다. 만일 경로차가 없거나 경로차가 반파장의 짝수배가 되었다면, 두 파동은 정확히 보강 간섭을 일으킨다. 그러나 경로차가 반파장의 홀수배에 해당한다면 두 파동은 완전히 반대이므로 상쇄 간섭을 일으키게 된다.

80) Roger Penrose, *The road to reality: a complete guide to the laws of the universe*, New York: A.A. Knopf, 2005.『실체에 이르는 길Ⅱ』, 박병철 옮김, 승산, 2010. p.50-51
양자 도약(Quantum Jump)을 일으키는 입자와 파동의 모습을 보이는 광자의 성질에 대해 닐스 보어(Niels Bohr)는 상보성(相補性)이라는 말로 표현하였다. 광자는 원형편광을 가진 나선성을 갖는다. 좌측과 우측의 편광을 달리한 특수한 조건의 안경을 쓰면 입체적인 영상을 보는 것 같은 3D 영화는 이것을 이용한 것이다.

의 상태에 따라 달라지는 불연속한 각 색의 단위들은 단일한 고유성을 이룬다. 빛은 입자성과 파동성의 상보적 형태를 갖고 있기 때문에, 개별적 묶음으로서의 파동은 입자성을 내재하면서도 연속적인 동적 상태에 있다. 그러한 동적 상태의 파장에서 마루와 마루나 골과 골이 만나면 보강간섭이 일어나 진폭은 2배가 되고 세기는 4배가 된다. 마루와 골이 만나면 그것은 상쇄간섭이라고 하는 빛과 색이 없어지는 소멸의 상태가 된다. 보강간섭의 형태로 색이 강화되거나 상쇄간섭의 결과로 소멸되는 모습이 하나의 색에서도 존재한다는 것이다. 여기에서 이러한 색의 강화와 없어짐에 대하여는 양자역학적 관점에서 다른 해석이 존재한다. 색의 상태는 고양된 상태와 침전된 상태가 공존한다. 고양된 상태는 색의 순수성을 강화하며 아울러 전연성(前緣性)의 측면으로서 발현성이 높아진다. 이에 반하여 침전된 상태는 색의 활력성(活力性) 면에서 기저의 상태를 가지게 됨으로써 후연성(後緣性)을 가지게 된다.[81] 색의 충돌에서 이러한 상태들은 전연성(前緣性)을 강화하거나 후연성을 강화하게 하게 된다. 이것이 이중 슬릿 실험에서 보이는 간섭무늬의 이면(裏面)적 면모이다. 빛과 빛이 조우할 때 간섭에 의해 색의 세기가 강해지기도 하고 색이 부재하는 암흑의 상태가 되기도 한다. 따라서 중첩에 의해서 색은 존재적 위상이 고양되거나 존재적 지위를 잃어버리기도 한다. 이것은 보색의 쌍이 보여주는 모습과 연결된다.

화면에서 표현을 위해 색을 사용하기 위한 방법적 토대를 확보하기 위해서는 색의 본질적 속성이외에 보색과 같이 각 색들이 다른 색과 맺

81) 후연성(後緣性)이란 가장자리 뒤쪽으로서 색이 약화되는 상태를 의미한다. 전연성(全緣性)은 가장자리 앞쪽으로서 색이 강화되는 상태를 의미한다. 파장에 있어서 고점에 해당하는 마루의 상태가 전연성에 해당하고 골에 해당하는 상태가 후연성이라고 할 수 있다. 이것을 전자적 관점에서 보면 전자가 일정량 이상의 에너지를 받으면 들뜬 상태가 되어 에너지 준위가 높은 층위로 튀어 오른다. 그러나 이것은 오래 지속되지 않는다. 전자는 광자를 배출하고 원래 있던 에너지 준위로 되돌아간다. 여기서 전자가 에너지를 받는 최소의 상태일 때를 후연성, 전자가 도약하기 직전의 임계에너지 상태가 전연성에 해당한다.

고 있는 관계적 측면을 살펴볼 필요가 있다. 가시적 측면에서 태양광선의 스펙트럼의 경우를 보면 끊어짐이 없이 연속적으로 색이 변하고 있는 것을 볼 수 있다. 가시광선의 이러한 모습은 색채학자들이 색을 원으로 만들 때 문제가 나타나는 원인을 제공한다. 왜냐하면 보색관계를 포함하는 색상환을 만들기 위해 직선으로 이어진 색의 연속을 원의 체계로 바꾸면서 스펙트럼의 양 끝단이 서로 마주보는 관계를 갖게 됨으로써 보색관계의 정초가 완전하게 되기 어려운 모순이 발생하였다. 아울러 연속하는 색들을 원에서 거리를 일정하게 두면서도 원의 중심을 사이에 두고 마주보는 색들이 보색관계를 형성해야 되는 점에서 색들을 임의의 불연속의 모습으로 배치하게 하였다.[82] 이것은 색의 성질을 이해하기 위한 것이며, 보색쌍으로 관계지음으로써 색들을 체계적으로 결합하고 이용하려는 개념의 반영이었다. 간섭에 의해 빛의 세기가 높아지거나 소멸하는 상태와 같은 양상을 보이는 것이 보색이다. 보색의 관계는 어떤 파장의 색이 다른 파장의 색과 만나서 일어나는 현상인데 빛의 경우에는 가산적으로 합쳐져 백색의 상태가 되며 물감의 경우에는 색이 표면에서 사라지는 검정의 상태가 된다.[83] 저에너지의 상태에서는 색은 파장이 긴 붉은색의 상태를 가지며 고에너지의 상태에서는 파장이 짧은 푸른색의 상태를 가진다. 그처럼 색들은 각자의 공간성과 시간성을 가지고 있으므로 보색의 관계에 있는 색들이 섞여졌을 때 가시적으로 보여지는 모습 이면

82) 문은배,『색채의 이해와 활용』, 안그라픽스, 2005. p.174-175
색의 스펙트럼은 파장이 짧은 것에서부터 파장이 긴 적외선까지 연속적으로 색이 변한다. 그러나 그것은 직선의 상태에 있기 때문에 색생환을 만들기 위해서 스펙트럼의 양끝을 돌려서 원으로 만들게 되었다. 서로 마주보는 색은 보색이어야 하지만 색상환에서는 엄밀한 의미의 보색관계가 성립하지 않는다.

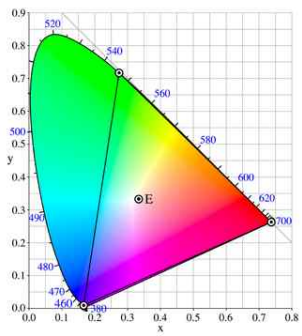
83) 빛에 있어서 보색의 혼합이 분광이전의 상태로 돌아가거나 물감의 경우에 모든 파장의 빛을 흡수하는 물질적 면모를 갖는 것은 아니다. 빛의 혼합에 있어서 보색의 혼합은 인간 시각의 상태에서는 빛과 같이 보이지만 스펙트럼 상에서는 끊어져 있는 모습을 보인다. 이것은 특정한 파장 영역들이 모여서 이루어진 결과 이므로 빛의 다른 파장은 거기에 포함되어 있지 않아 중간 중간 비어있게 되는 것이다. 물감의 보색혼색도 이론적으로는 완전한 흑색이 만들어져야 하지만 실제적으로는 회색이 나타난다. 이것은 흡수되지 않은 빛의 파장이 존재하기 때문이다.

에는 색들이 갖고 있는 각각의 시공간성이 내재해 있다.

파동적 측면에서 인간이 볼 수 있는 색의 범위를 가시광선이라고 한다. 이 폭은 전체 빛의 파장역에서 매우 협소한 범위를 갖는다. 대략 380nm-780nm사이에 있는 가시광선은 파장이 짧은 파랑계열에서부터 파장이 긴 붉은색계열까지 연속적으로 분포한다. 색이 파동으로 이루어진다는 것은 그것이 움직임의 상태에 있다는 것을 반증한다. 색은 항상 떨림의 상태에 있으므로 색을 보는 것은 진동의 범위에 대한 수용적 반응을 의미한다. 이것에 덧붙여 색은 묶여진 단위들로 이루어져 있지만 연속체의 성질 위에 기초하고 있는가 아니면 불연속의 성질 위에 기초하고 있는가를 다른 측면에서 생각해 볼 필요가 있다. 연속된 색의 변화가 나타나는 스펙트럼에서 각 색들의 단위들은 틈 없이 맞물려 있는지 아니면 보이지는 않지만 반공간(Anti-space)적인 허수층이 개입되는 틈이 있는지는 색의 사용과 그것들이 불러오는 다양한 모습들에 연결될 수 있기 때문이다. 본 연구자는 빛이 연속적 면모로서의 파동적 측면을 갖기도 하지만 상보적 상태에서 입자성을 갖고 있으므로 각 색들은 불연속적인 양상을 내재하고 있으며 빛도 공간 속에 존재하므로 그것을 공간의 불연속적인 면모와 연결시키면 각 색들의 분리를 만드는 경계에는 반공간이 개재하여 있다고 본다. 이러한 생각은 본 연구자의 작업에 반영되어 있다.

색의 불연속적 면모에 관여하는 것이 빛의 입자성과 연결되어 있는 색의 입자적 면모이다. 입자적 형태에 의한 색의 단절성은 색의 연속적 움직임에 연관된 파동성과 대별된다. 색의 입자적 측면은 어떤 파동의 상태에 의해 특정한 색이 나타나는 것이 아니라 색 자체가 점과 같이 구조가 없이 단일한 성질의 고유성 또한 갖는 것을 의미한다. 그것은 물질적 실체성을 갖고 있지만 가상적 허수성을 동반하고 있다. 불확정적으로

그 두 가지 속성들은 자리를 바꾸며 전환된다. 따라서 입자적 면모로서의 색은 움직임이 없는 상태에서 스스로 깜빡인다. 색을 본다는 것은 연속성의 상태인 운동성과 정지성의 상태인 단속성을 동시에 보는 것이다. 연속성의 상태에서 색은 끊임없이 변화해가고 중첩에 의해 색이 고양되거나 소멸하며, 정지성의 상태에서는



도26). C.I.E. 색도도

색은 지속성과 아울러 자체적 점멸성을 갖는다. 때문에 같은 색 내에서도 보강간섭과 상쇄간섭에 의한 이중성이 내재하고 있을 뿐만 아니라 입자적 속성에 의거한 교차적 생멸이 일어나므로 색을 보기 위해 빛을 조사(照射)하면 임의적 면모로 각 색의 고유성이 나타나기도 하고 사라지기도 하면서 점멸(點滅)적으로 성립한다. 이로 인해 보색의 혼합에 있어서도 간섭무늬의 양상이 주변적으로 수반하며 나타나기도 한다. 이러한 중층적인 측면은 색의 인식과 지각에도 영향을 미치게 된다. 표면의 색과 잠재된 색이 다른 양상으로 존재할 수 있게 되므로 불연속적으로 다른 색을 지각할 수 있는 가능성이 열려있다. 비록 색의 인식과 지각이 표면성에 기초하고 있기는 하지만 그 표면색이 횡파적 특성에 의거해 진동하기 때문에 색의 지각은 이질적인 공간적 폭 사이에서 이루어진다고 할 수 있다. 따라서 보색의 관계로 이루어진 표현에서는 두 색 이상을 섞었을 때 항상 색 혼합의 결과만이 나타나는 것이 아니라 혼색 전의 분리된 색의 영역도 표면화되어 나타날 수 있는 것을 고려하여야 한다. 색의 점멸성과 다른 색으로의 전이는 거기에 수반되는 공간적 파생과 연계되어 있다. 따라서 보색을 포함하여 색을 이용한 표현이 담아내는 공간성과 감상의 영역에서 접근되는 공간성은 다층적 관계를 이루며 조우한다. 그러므로 스펙트럼에서와 'C.I.E.(Commission internationale de

l'éclairage) 색도도[84]도26)에서 보여지는 색의 연속성조차도 불연속성의 상태와 결합하여 접혀지고 뒤집혀지며 깜빡이는 양상이 전면과 배면에서 일어난다고 할 수 있다.

색은 양자요동(Fluctuation)[85]적으로 떨리고 전이하며, 점멸하는 운동적 모습을 갖고 있다. 따라서 어떤 색을 본다는 것은 단순히 하나의 고정된 상태에서 이루어질 수 없다. 여기서 파생적으로 나오는 것이 생리적인 보색의 문제이며 동시에 물리적인 보색의 문제, 색의 혼합의 문제를 야기하는 것이다. 색은 진동하면서 색의 인식에 변화를 주며 또한 색은 점멸하면서 새로운 보색성의 색을 만들어내고 이것들은 총체적으로 결합하여 색의 인식과 소멸성과 생성성을 가지면서 진행하는 것이다. 그리고 이것들은 각기 색들이 시공간성이 있으므로 시공간의 진동성을 만들어내는 것이다. 보색을 수직적, 수평적으로 다양하게 결합하는 표현들은 화면의 공간을 역동적으로 움직이게 할 뿐만 아니라 파열적 양상을 동반한 요동성을 한층 강화한다. 이러한 점을 고려할 때 색의 사용은 연속과 불연속, 파동과 입자의 속성들을 염두에 두고 적극적으로 결합하고 활용하여야 하므로 본 연구자는 비선형적인 표현의 방법을 통해 그러한 색의 속성들을 가시적으로 끌어내 화면의 맥동성을 확보하려 하였다.

색을 형태의 종속에서 벗어나 자체적 조형요소로 더 강력하게 사용하여야 할 이유가 여기에 있는 것이다. "색, 선, 소리와 운동은 19세기 중엽부터 근본적으로 재현의 대상에서 제외되었고, 표현의 매개체와 창작 기법이 미학적 대상이 되었다."[86]고 한 하버마스(Jürgen Habermas)

---

84) 1931년, 국제조명위원회(C.I.E.)에서 C.I.E. 표준표색계(C.I.E.;Standard Colormetric System)를 결정하였다. 이것은 가법혼색의 원리에 의한 심리-물리적인 빛의 혼색실험에 기초한 색을 표시하는 방법이다. 여기에서 말굽형태의 외곽곡선은 스펙트럼 상의 색의 파장을 표시하고 내부는 그 색들의 혼합에 의한 모습이다.

85) 플랑크 크기(10^{-35}m)의 빈 공간에서 보여지는, 물질이 나타나고 사라지는 격심한 공간적 출렁임을 지칭한다.

의 말은 다른 조형요소들에 의거하지 않고도 독자적 조형요소로서의 색이 자체적 표현성을 갖고 있음을 의미한다. 하버마스의 논의가 함의하는 형식적 측면뿐만 아니라 의미론적 측면에 대해서도 리비에르(R. P. Rivieres), 슈네르브는 "색채주의는 색채-공간의 눈으로 촉지하는 시각의 의미를 도출한다" 고 하였다.[87] 들뢰즈는 여기에서 더 나아가 "색채는 가시적 대상의 외면화에만 있는 것이 아니라 존재의 도약과 끝없이 움직여가는 면모를 갖고 있다. 따라서 색채의 변조는 눈으로 만지는 상태를 촉발시킨다."고 하였다.[88] 하지만 물질화되지 않은 비물질의 영역에 있는 색은 직접적인 촉각적 시각에 의해 확인될 수 없다. 순수하게 시각의 영역에만 있는 색의 인식은 물질로 표현된 화면에서 자체적인 독립성을 갖고 자신만의 공간을 구성한다. 그것의 조직원리는 색상, 명도, 채도로 이루어진 색의 3가지 속성의 조합에 의거한다. 분리적 차원에서 보면 단파장의 색은 먼 시각거리를 형성한다. 왜냐하면 파장이 짧은 색은 수정체에서 굴절률이 크므로 망막의 중심와의 앞쪽에 선명한 초점의 상이 맺힘으로 더 멀리 있는 것으로 지각된다. 그리고 장파장의 색은 파장 사이의 거리가 먼 관계로 굴절률이 작아 단파장의 색에 비해 상대적으로 긴 최소한도의 초점거리를 필요로 한다. 파장이 긴 색은 그 파장거리 때문에 망막의 중심와 뒤에 선명한 이미지가 맺힌다. 장파장의 색은 필요한 거리보다 가까이 있는 것처럼 불명료한 상이 지각되므로 더 가깝게 느껴진다. 녹색계열은 스펙트럼 상에서도 볼 수 있듯이 중간정도의 파장을 갖고 있다. 가령 원색에 해당하는 초록은 555nm이다. 때문에 수정체를 통

---

86) Jürgen Harbermas, "Modernity: Incomplete Project", *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, 1983.『반미학』, 박거용 옮김, 현대미학사, 1993. p.37

87) Gilles Deleuze, *Francis Bacon Logique de la Sensation,* Éditions du Seuil, 2002.『감각의 논리』,하태환 옮김, 민음사, 2008 리비에르(R. P. Riviere), 슈네르브(J. F. Shunerve) 『세잔과의 대화』, Macula, p.89 재인용. p.159-160

88) 같은 책. p.152-153

과한 녹색의 빛 정보는 색의 변화에 따라 약간의 차이는 있지만 대체로 중심와에 수렴점이 조성된다. 따라서 공간적 움직임을 필요치 않아 중간 정도의 거리를 느끼는 공간지각에 녹색계열의 색은 위치한다.[89] 수정체와 망막 사이의 거리관계에 의해 색의 공간적 지각이 형성되므로 눈의 조건이 변하면 색의 공간성들도 달라질 수 있다. 나이가 들면 색을 인식하는 세포들의 분포도가 달라져 각 색에 대한 반응에 영향을 미친다. 빨강색을 지각하는 세포가 가장 많고, 초록색, 파랑색의 순서로 적다. 그리고 이것은 연령이 높아질수록 그 차이는 더 커진다. 이것은 색에 대한 민감도에 관련된 사항이지만 수정체의 초점거리가 달라지는 관계와 더불어서 색의 공간지각성에도 변화를 일으키기도 한다. 가령 노안에 의한 원시의 경우는 빨강색에 민감할 뿐만 아니라 그 색을 녹색 정도의 공간성으로 느끼고 상대적으로 파랑색은 훨씬 더 멀리 감지되기도 한다. 색들이 갖고 있는 공간의 위상은 파장의 상태에 따른 색상적 측면이외에 명도와 채도의 조건에 따라서도 달라진다. 단파장에 해당하는 청색이라고 하더라도 채도가 높으면 채도가 낮은 장파장의 붉은 색보다 더 진출하여 보인다. 주변의 채도에 따라 거리의 관계는 색상과 결부하여 조정된다. 명도가 거기에 결합되었을 경우 밝은 색은 어두운 색보다 더 가깝게 보인다. 하지만 그것도 인접하는 색의 색상이나 채도에 연결되어 새롭게 공간화 된다. 즉 밝은 명도의 색이라 하더라도 채도가 낮으면 채도가 높은 어두운 색보다 멀게 느껴진다. 이 모든 현상이 인접색의 관계에서만 이루어지지는 않는다. 거리가 떨어져 있는 색도 전체적인 국면에서 색이 만들어내는 공간성에 영향을 미친다. 그렇다고 이러한 색의 공간적 면모가 단선적인 차원에 머물지는 않는다. 색상은 파장이라는 측면에서, 명도는 색의 인지성이라는 측면에서, 채도는 대기적 조건과 맞물린 공간

89) 문은배,『색채의 이해와 활용』, 안그라픽스, 2005. p.50-52

의 지각이라는 측면에서 각각의 고유한 공간적 속성들이 있기 때문에 그 속성들은 시간이 경과함에 따라 발현된다. 예를 들어 보라색이 일차적으로는 멀게 느껴진다 하더라도 빨강색의 공간성으로 인해 전진하는 면모를 가지기도 한다. 때문에 그 색은 먼 거리와 짧은 거리 사이에서 동시적으로 진동한다. 마찬가지로 명도, 채도도 색상이 조성하는 공간에서 자신들만의 공간을 파생시키므로 색으로 이루어진 그림이 끝없는 떨림의 상태에 놓이게 한다.

색채가 갖는 그러한 공간성은 생리적 지각영역에서 일어날 뿐만 아니라 공간에 대한 내면화된 반응을 유발한다. 망막의 앞에 선명한 이미지를 형성하는 짧은 파장의 빛에 해당하는 푸른색 영역은 자체적 공간적 감수성을 형성한다. 상피세포의 전면에 색의 이미지가 지각된다는 것은 인간의 행동에서 더 앞으로 나아가야 할 필요성을 무의식적으로 제기한다. 그래서 푸른색 계열의 색을 지각함에 있어서 실제보다 더 멀리 떨어져 보인다. 따라서 적극적 긴장감보다는 냉담하고 소원한 태도를 취하게 하는 원인을 제공하기도 한다. 그러나 다른 한편으로는 세속적 집중에서 벗어나 정신적 지향성을 연상적으로 유발하게 한다. 따라서 청색계열은 비물질적 성향에 속하는 것으로 인식되기도 한다. 혹자는 그것이 일상의 영역에서 바다나 물을 연상하므로 그러한 공간지각의 순서가 일어난다고 하지만 생리적인 측면에서 이미지의 전면에 대두되는 공간성으로 인하여 색에 대한 대응의 관계에서 시공간의 지각상태가 만들어진다고 보는 것이 더 타당하다. 파장이 긴 색은 파장이 짧은 색과 달리 망막의 후면에 상이 맺히게 됨으로써 그 색을 보는 사람은 지각에 따른 반응으로써 뒤로 물러나는 행동을 취할 필요성을 갖게 한다. 행동이 취해지지 않는다 하더라도 인식상의 공간관계에서 더 가까이 대상이나 색이 존재하는 것으로 여겨 감정적으로 더 강한 자극을 받는다. 따라서 붉은 색의 영역은

실제보다 더 가깝게 전진하는 현상지각을 일으킬 뿐만 아니라 시급히 처리해야할 대상적 상태와 연계된다. 그것은 현세적 태도와도 긴밀한 연관성를 맺는다. 색의 원근적 지각은 본질적으로 빛의 파장에 따라 결정되지만 그것에만 그치는 것이 아니라 심리적 반응과 그것의 내면화와 상당한 관계를 이룬다. 사람마다 경험의 영역에서 그것이 달리 진행되기도 하지만 일반적인 지각에서 파장의 변화에 따른 색들의 면모는 시공간의 지각에 연결되면서 다양한 정서적 인식 및 태도를 동반한다. 중간파장의 영역에 해당하는 녹색의 계열은 망막의 중앙층에 이미지가 노정되므로 자연스레 안정적인 인지를 가져온다. 그래서 비시감도가 가장 높게 일어난다. 이것도 빛의 조건에 따라 달라지기도 한다. 광량이 적은 경우에는 비시감도는 푸른색의 영역이 더 높게 나타난다. 이것은 빛의 주변성 때문에 그러하게 된다. 어두움 속에서 빛의 지각은 푸른색이 주조색을 이루게 되며 이것은 간상체의 작용이 더 크게 나타남으로써 망막의 주변부에서 시각의 중심영역이 설정되므로 낮은 조명의 상태에서 비시감도는 자연스레 이동하게 되는 것이다. 그렇다고 색의 공간성이 전적으로 달라지는 것은 아니지만 인식상의 차이는 있다. 푸른색이 조금 더 안정적인 자세를 띤 공간성을 지니게 되는 것이다. 충분한 광량이 주어지면 녹색이 가장 비시감도가 높으며 공간관계에 있어서도 추가적인 이동의 필요성이 없게 된다. 따라서 지각은 어떤 평면성을 형성하며 그 색을 지각하게 되는 것이다. 표현을 하여보면 이것은 보다 확연하게 나타난다. 즉 녹색계열의 색은 공간적인 면에서 중성적 성질을 갖고 있기 때문에, 화면에서 어떤 막의 지점을 제공하며 그것이 전체적인 공간의 임계성(臨界性)을 확보하게 한다. 그 축을 기준으로 푸른색은 뒤로, 붉은 색은 앞의 위치점을 갖게 된다. 이러한 것은 순도가 가장 높은 단계에서 이루어지는 현상이며 채도가 달라지면 색의 공간관계는 변한다. 탁한 정도의 색

은 맑은 정도 즉 채도가 높은 색보다 후방의 공간성을 갖게 된다. 그것은 채도가 높다는 것은 색이 순수한 상태의 파장영역에 있게 되며 채도가 낮다는 것은 이질적인 파장의 관계성을 가지기 때문에 공간성이 간섭현상에 의해 뒤로 후퇴하는 성질을 가지기 때문이다. 아울러 거기에는 명도의 관계가 개입된다. 채도가 낮다는 것은 어둡거나 밝은 명도관계와 연동하는데 이는 무채색의 영역에 이어지므로 자연스레 색의 밀도가 낮아지게 된다. 따라서 색에 대한 지각의 포화도도 낮아지므로 자연스레 후퇴하는 공간성을 가지게 되는 것이다. 따라서 붉은색과 푸른색의 결합에서 붉은 색의 채도가 낮으면 푸른색에 비해 후방의 공간성을 가지는 것이다. 이와 더불어 다른 색의 결합에 의한 채도의 하락은 단순히 후퇴하는 공간성을 가지는 것만은 아니다. 일반적으로 채도가 낮은 색이 뒤로 후퇴하지만 전방색과 후방색의 결합으로 이루어지는 채도 하락은 섭동(攝動)의 공간성을 지닌다. 일차적으로 후퇴하는 색은 순간적으로 도약하며 전방으로 튀어 오른다. 이것은 보라색의 영역에서 크게 작용한다. 즉 뒤로 물러나는 색이 갑자기 앞으로 나오는 시공간의 변동성을 보여주는데 이는 푸른색의 밀도가 크고 붉은 색의 밀도가 작은 경우에는 매우 찰나적이며 제한적으로 공간이동이 일어난다. 톡톡 튀는 점적인 운동성이 일어나는데 이는 색의 물리적 지각이 시간의 차이를 두고 일어나기 때문이다. 이는 다른 색의 결합관계에서도 그러하다. 즉 파장이 짧은 색이 먼저 지각되어 공간성을 일으키고 나중에 파장이 긴 색이 자신의 공간성을 확보하는 과정을 갖기 때문에 공간의 점멸적 이동이 혼합색에서 일어나는 것이다. 그러나 그것이 무한정한 반동성을 갖는 것은 아니다. 왜냐하면 파장이 긴 색의 변동성이 일어나는 순간에도 파장이 짧은 색의 간섭이 일어나기 때문에 일정한 제한성은 띠게 된다. 그러나 공간도약의 과정이 존재하므로 때로 더 강하게 색의 공간의 이동성이 일어나기도 한

다. 이것은 명도조건에 따라 달라진다. 아울러 혼합색의 명도성과 채도성의 관계가 또한 작동한다. 그러므로 색의 공간성은 단지 하나의 조건영역에서 일어나는 단차적인 현상은 아닌 것이다. 여기에 대상의 순차적 공간성이 개입되면 그것은 매우 혼동적인 요동성을 갖게 된다. 그러므로 명도, 채도, 색상이 독립적이면서도 결합적으로 작용하여 조성하는 공간은 형태들이 만들어내는 공간성과 결부하면서도 자신들만의 공간을 파생시키므로 색으로 이루어진 그림이 끝없는 떨림의 상태에 놓이게 한다.

화면은 평면이면서도 가상적 차원에도 속하기 때문에 화면 안에서 파장이 다른 색들이 결합하여 각 색상이 갖는 공간성들로 인해 깊이를 가진 공간성이 부각되면 화면의 경계는 그 공간의 내부에 놓이게 된다. 어떤 선형적 구조 속에 존재가 위치해 있으면 그것은 언제나 그 구조의 위계성에 따르게 된다. 병렬적 상태에서 공간성이 상이한 색들이 놓여 진다면 각 색들은 화면의 앞이나 표면, 뒤로 물러나면서 화면의 공간 폭을 만들어 낸다. 이때 화면이 물질적으로는 중립의 상태에 있으므로 그 조건을 지속적으로 인식하고 있다면 색채는 정지한 채 화면의 경계지점을 전후(前後)한 특정한 곳에 있게 된다. 하지만 화면이 갖고 있는 배면(背面)적 속성인 가상적 공간성을 받아들이면 색채는 화면의 바탕면과 더불어 움직이게 되므로 화면의 공간 층위(層位)는 색채의 수만큼이나 많아지게 된다. 이때 평면적 화면의 조건은 존재적 부재의 상태로 변경된다. 이러한 선형적 존재관계를 교란하는 경우가 제공된다면 거기에는 비선형의 공간관계가 생기게 된다. 선형적 구조로 이루어진 이미지의 배치에 그 순서의 공간성과는 배치되는 비선형적 색채관계를 결합시키면 화면의 공간은 이중성을 가지게 된다. 이 경우에 이미지는 선형적 위치성 때문에 특정한 공간적 위치에 있어야 하지만 색채 때문에 이동된 공간성을 갖게 되고 그것은 선형적 상태에서 벗어난 공간성을 가상적으로 얻게 된

다. 이 때 선형적 위치는 인지적으로 부재하는 상태로 변경된다. 하지만 선형적 관계는 다시금 그 이미지를 끌어들이는 인력의 작용을 한다. 이 과정에서 때로 색채는 이미지와 분리된 채 부유하기도 한다. 이러한 이미지와 색의 공간이탈과 회귀로 인해 화면은 공간적으로 움직이면서 모순적 상황에 놓이기도 한다. 이보다 더 나아가 비선형적 구조와 비선형적 색채관계가 조성된다면 이미지와 색채의 공간성이 수시로 바뀌어 화면의 공간적 상태는 이곳에서 저곳으로 급격한 도약이 이루지기도 하고 공간들이 유령처럼 사라지고 나타나는 등 불규칙하고 혼돈적인 상황으로 전개되기도 한다. 이것은 각 이미지의 색채의 공간적 위치와 상태 대한 끝없는 선택을 감상자에게 요구한다. 왜냐하면 화면의 존재적 상태가 물리적인지 가상적인지의 여부에 따라 공간적 위치관계는 달라지며 아울러 어떤 공간적 위치에 이미지나 색채가 있냐에 따라 공간의 성격이 달라지기 때문이다. 이에 대해 스베틀라나 앨퍼스(Svetlana Alpers)는 “화면을 조직하는 격자가 부동성의 특질을 가지고 있지만 부여된 색에 의해 유동적인 표면의 층을 이루게 하기도 한다”고 하였다.[90] 이 말을 표현적 측면에서 해석하면 평면적 조건의 화면에서 색채를 통해 공간을 파생시킬 수 있는 가능성이 존재한다. 마티스(Henri Mitisse)의 <붉은 화실(Atelier rouge)>도27)는 붉은 색이 전면에 등장함으로써 나머지 색들이 화면에 고착되지 않고 부유하는 공간적 면모를 갖게 한다. 그것은 명도의 강한 대비에서 비롯된 모습일 수도 있다. 하지만 근원적으로는 전진하는 빨강색이 배경적 요소로 설정되어 있기 때문에 발생한다. 왜냐하면 뒤로 물

도27). 마티스 <붉은 화실>, 1911

90) Svetlana Alpers, *The Art of Describing : Dutch Art in the Seventeenth Century*, Chicago: University of Chicago Press, 1983. P.138

러나, 수동적 상태에 놓여 있어야 할 배경적 공간이 빨강색의 능동적이고 동적인 기능을 갖고 움직이기 때문이다. 그에 따라 액자 형태를 하고 있는 밝은 색들의 형태들은 화면에 밀착하지 못하고 빨강색과 덩달아서 공중에 떠다니는 형국을 갖는다. 화병에 꽂혀진 식물은 선적인 형태를 취하는 밝은 색의 줄기는 녹색의 잎을 불안정하게 공간에 띄우게 한다.

도28). 야콥 아감 <물결들>, 1970

그래서 이 그림은 안정적인 조직으로 이루어져 있지만 색채의 전치적 사용으로 말미암아 들떠있는 가벼운 공간적 운동감을 보여준다. 이처럼 색채가 내재적으로 갖고있는 공간적 속성을 화면에서 비선형적으로 결합하면 공간이 진동하면서 비결정적으로 움직여가는 표현이 가능해진다. 그러므로 색채는 공간적 도약이나 가상의 존재적 국면을 표현을 통해 드러낼 수 있게 하는 중요한 조형요소이며 작품에서 유동적 공간의 시각화를 확보하기 위한 하나의 토대를 제공한다.

색채로 이루어진 표현은 다양한 결합관계에 따라 여러 방향의 공간움직임과 나타나고 사라지는 존재의 국면을 가진다. 그러한 모습을 보여주는 작품으로 야콥 아감(Yaacov Agam)의 <물결들(Waves)>도28)이 있다. 이 작품에서 직선적 형태를 가진 띠들은 같은 간격으로 나열되어 있고 위아래가 반복적인 곡선들은 직선적 띠에 반복적으로 겹쳐져 있다. 그러한 표현에 의해 직선의 형태는 곡선에 의해 감춰지고 곡선은 직선에 의해 자신의 요철이 단절되고 있다. 형태와 형태들이 앞으로 나오고 뒤로 가는 그러한 이중적 교호의 모습에 의해 이 작품에서 율동적 운동감은 지속적으로 일어나고 있다. 직선적 띠들과 곡선적 띠들의 형태적 관계이외에 숨바꼭질과 같이 모습으로 색들은 같은 형태 안에서도 보였다

안보였다 한다. 때문에 그것은 직선이라도 파동적 움직임을 갖게 하며 곡선은 직선의 면모를 포함하게 하여 하나의 색에서 조차도 공간적 깊이와 운동감을 강화시킨다. 이러한 화면의 운동감은 직선과 곡선의 띠들이 규칙적인 형태를 갖고 있는 것으로 말미암아 약화될 수 있지만 오른쪽의 부분에 있는 곡선에 칠한 노랑색은 보충적 힘을 화면에 제공한다. 그 노랑색으로 인해 화면이 불안정한 일렁임이 발생되어 이 그림에서 가변적 움직임의 변화가 거듭 만들어 진다. 아감의 이 작품은 색과 형태가 비선형적으로 교차할 때, 어떤 공간적 움직임을 만들어 낼 수 있는지를 보여주고 있다.

아감의 그림에서 보여지는 양상을 비선형적인 표현의 양상으로 확장적으로 변경하여 선형적 공간관계에서 각 대상들의 좌표와 심하게 불일치하는 상태로 색채를 그 대상에 부여하면, 화면은 선형적 순서를 갖는 대상들에 의한 구조화된 공간과 색들에 의한 공간적 양상이 공존하게 된다. 그러한 모순적 양상으로 말미암아 화면에서 대상적 형태들이 갖는 선형적 위치와 색에 따른 공간적 위치가 불안정한 상태로 교체를 거듭하게 되어 각 대상들은 모순적으로 섞이게 되고 화면은 혼맥적 공간성을 파생시킨다. 이 과정에서 국소(局所) 영역들의 공간적 면모는 전체적인 움직임에 가변적인 변수로 작용하여 화면은 불규칙하게 끝없이 흔들리면서 맥동하게 된다. 그리고 감상자는 화면을 넘어서 전개되는 비선형적인 공간적 관계와 움직임을 경험하게 된다. 옵티컬 아트의 착시현상과는 다른 양상을 가진 이러한 유형의 작품에서 화면뿐만 아니라 화면 외부의 이중적으로 겹쳐져 있는 물질적 차원의 실수공간과 허수적 차원의 가상적 공간은 다양한 상태에서 나타나고 뒤로 감춰지기도 하면서 요동적인 움직임으로 전개된다. 이러한 면모는 발현된 기표와 잠재된 기표가 이중적으로 존재함을 가리키는 라캉(Jacques Marie Émile Lacan 1901 -

1981)의 팔루스(phallus) 개념[91]과 외현과 잠복이라는 측면에서 특성적으로 잇닿아 있다.

여러 공간이 동시에 공존하는 복합적 장의 면모를 화면이 갖고 있으므로 그 안에 담겨지는 것 또한 복합화 된다. 이것은 화면을 볼 때 하나의 시선만 존재하는 것이 아니라 여러 개의 시선이 동반적으로 성립해야 한다는 것을 함의한다. 선택의 문제가 여기에 개입되는 것이다. 어떤 공간을 시각에서 수용하면 다른 공간은 그 모습을 숨긴다. 그 후에 그 이면의 공간을 수용하려 하면 기존의 선택된 공간은 시선에서 배제되는 것을 감수하여야 한다. 하지만 시야에서 사라지는 것도 인지의 모습 이면(裏面)에 도사리고 있다. 그것은 또 다른 선택에 의해 다시 현현한다. 이러한 연이은 선택의 과정 속에서 생성하며 소멸하는 공간적 운동의 모습이 전개된다. 이처럼 대상적 이미지들의 순서적 관계, 공간성을 동반하고 있는 색들의 관계, 이미지와 화면과의 관계, 평면과 가상적 공간의 관계 등을 감상자가 개별적 시선의 관점에서 선택한 결과에 의해 그 관계들은 감상자의 영역에서 다면적 상태에서 유동적으로 진동함에 따라 화면은 감상자 마다 다르게 맥동하는 모습을 드러낸다. 여기에는 화면에서 발생하는 가상적 공간의 차원에서 일어나는 색의 자체적 운동성이 화면 밖의 물질공간 및 허수적 반공간과 중첩적으로 엮여지는 양상이 내재적으로 포함되어 있다. 따라서 선택의 다양성이 여러 조형적 요소들의 갈등적 어우러짐에서 제공되기도 하지만 색에 의해서도 선택의 필요성이 촉발된다. 왜냐하면 색의 입자성에서 발원하는 자체적 점멸성과 더불어 파동

---

91) Fink, Bruce, *Lacan to the letter : reading Écrits closely*, University of Minnesota Press, 2004.『브루스 핑크: 에크리 읽기 : 문자 그대로의 라캉』, 김서영 옮김, 도서출판 b, 2007. p.247-252

모든 기표의 집합에서 결여된 기표를 -1로 정의하고 의미작용=언표라 할 때 -1/s=s(s는 고유명사)는 $-1=s^2$, 그렇다면 $s=\sqrt{-1}$ 이다. 위와 같은 과정을 통해 라캉은 발기성 기관인 팔루스를 $\sqrt{-1}$로 규정하였다. 그리고 팔루스라는 용어를 통해 모든 기표의 집합에 속하지 않은 기표를 개념화하였다.

적 측면에서 중첩의 작용에서 생겨나는 보강과 상쇄에 의한 불연속한 파열에 의한 색채변동과 동요(動搖)가 선택과 무관하게 일어나기도하기 때문이다. 여기에서 볼 수 있듯이 색은 하나의 모습만을 갖는 것이 아니다. 색은 그 자체로 입자와 파동이라는 배면(背面)의 모습에 의한 자발적 변화를 일으키기도 하지만 대립적 양상의 색들을 결합시키는 표현에 의해서도 파생적 운동성은 발생된다. 예를 들어 보색적 관계에 있는 두 색을 선명하게 경계를 이루면서 마주보게 하면 두 색은 상호적 진동성에 따라 지속적으로 변한다. 그 경계면에서 섬광효과와 점멸효과 등이 일어나고 그에 따라 경계면이 진동하면서 대립하는 색들의 면적이 변화될 뿐만 아니라 각 색의 명도와 채도 등도 달라진다.[92] 그에 따라 색의 관계는 공간의 관계로 변모하며 시간의 영역에 걸치게 된다.

본 연구자는 그러한 색의 다양한 조형적 면면들을 고려하여 얽혀 있는 형태적 공간구조를 마련하고 그것과 상충하는 특정한 공간적 성향의 색을 부여하는 비선형적 표현을 통해 스스로 숨쉬거나, 맥박이 뛰는 듯한 움직임을 갖는 다층적 맥동성을 화면에서 확보하고자 하였다.

2. 맥동(脈動)적 요동

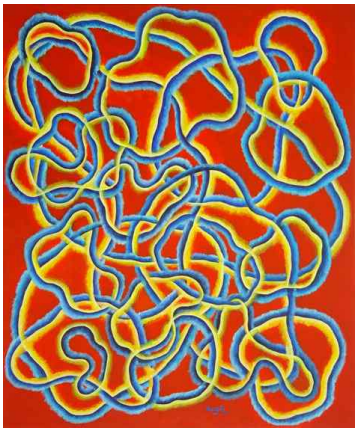
조형의 한 요소인 색에 대해 연구하면서 단지 물감의 측면에서만 접근하지 않고 빛의 문제를 포함하여 진행하였다. 그 이유는 화면에 어떤 이미지를 그리기 위해 색을 다룰 때는 물질적 속성에 의거하지만 그것을 바라보고 거기서 어떤 공간과 운동성이 조성되는가를 살필 때에는 빛의 비물질적인 상태가 동반하기 때문이다. 빛과 물질의 두 가지 측면에서의

92) 문은배,『색채의 이해와 활용』, 안그라픽스, 2005. p. 206-207

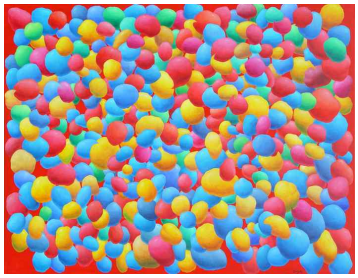
색의 속성 및 운동성에 관한 연구를 통해 본 연구자는 앞 장에 기술한 바와 같은 색의 면면들에 대한 이해에 도달하였다. 색에 대한 이론적 연구는 조형적 기반을 위한 하부적 측면이므로 그것을 작업을 통해 구체적으로 어떻게 결합시키고 활용하여 특정한 양상의 운동성을 화면에서 불러일으킬 것인가에 대한 것은 또 다른 방향에서 접근해야 한다. 따라서 색의 공간성 자체와 순차적 공간성 사이의 교차적 맥동성을 어떠한 모습으로 표현될 수 있느냐에 대한 질문에서 제작된 것이 <솟아나는 공간> 작품22)이다. 이 그림을 시작하기 전과 작업을 진행하면서 본 연구자 스스로 질문한 것은 왜 색은 한편으로는 지속의 면모를 가지면서도 다른 한편으로는 점멸의 양상을 보이는지, 실재의 영역에 있으면서도 가상의 차원에 걸쳐 있는지 였다. 이러한 의문을 갖고 본 연구자는 색에 관련된 여러 자료들을 살펴보게 되었다. 파동의 차원에서 색은 지속의 성질을 지닌다. 즉 어떤 대상적 성질이 계속 진행되며 끊어짐이 없는 것이 파동적 측면에서의 색 공간성이다. 그러나 색은 파동성뿐만 아니라 입자성도 갖고 있기 때문에 단속적이면서 동시에 지속태의 성질 또한 갖는다. 이것이 색의 공간 이동성을 야기하며 시간의 차이를 지닌 색의 위상성을 갖게 한다. 위와 같은 것이 연구의 과정에서 얻어진 것들이었다. 이러한 분석을 토대로 <솟아나는 공간>에서 본 연구자는 색점들 위에 다른 색을 겹쳐 찍음으로써 튀어 오르고 들어가는 상하의 공간적 운동을 만들고자 하였다. 그래서 청색 위에 다른 명도와 채도를 가진 청색을 겹쳐서 찍고 노란색 위에 다른 상태의 황색을 찍는 등의 과정을 통해 그림의 바탕을 조성하였다. 또한 청색과 황색의 틈 사이에 채도와 명도 등의 변화를 갖는 빨강계열의 색들을 부가하였다. 이것은 입자적 복층성을 포섭하기 위한 표현장치였다. 또한 점 상태로 덧입혀져 찍은 색들을 통해 같은 색상계열이라도 여러 공간적 층위가 만들어지도록 하여 분산적 상태의

배경성을 확보하고자 하였다. 횡적으로는 가로선의 형태들로 점들을 병렬시키고, 종적으로는 그 줄들을 열을 만들어 켜켜이 쌓아 올리듯 하였다. 씨줄과 날줄의 교직으로 조성하였지만 이것은 위계적이지 않다. 왜냐하면 줄과 열을 이루는 각 점들은 자체적 존재성을 가진 개별적이고 고유한 공간성과 위치를 갖고 있지만 본 연구자는 그 속성과 어긋나는 관계 속에 점들을 놓음으로써 공간적으로 교란시키고 있기 때문이다. 각 인자(印字)들은 화면의 장에서 전면적 집합체를 이룬다. 이러한 바탕 위에 폐곡선으로 이루어진 모양들을 그려 넣었다. 이 형태들은 점들이 만들어내는 공간을 끊어내, 색점들이 조성하는 공간 속에서 파랑색, 녹색, 노랑색등의 닫혀진 모양의 고리들은 서로 맞물리면서 바탕의 색들과의 관계에 의해 새로운 공간을 형성하고 움직이도록 하기 위해서 도입되었다. 예를 들어 노랑색 띠의 안쪽 경계를 밝게 처리함으로써 배경의 공간이 뒤로 물러나는 효과가 일어나고 있다. 이에 반해 청색 고리의 안쪽 경계는 어둡게 칠해 내부 공간을 바탕에서 튀어 오르게 표현하였다. 그럼으로써 왼쪽 하단에서처럼 노랑색과 청색이 얽혀 있는 상태에서는 배

작품22). <솟아오르는 공간>
2010



작품23). <엮인 선들>
2011



작품24). <얽힌 호흡2>
2009

경의 공간이 전진하고 후퇴하는 이중적 면모를 갖게 된다. 청색 고리처럼 적색으로 이루어진 폐곡선에서도 경계 안쪽은 어둡게 처리하였다. 하지만 이것은 파랑색과 다르게 앞으로 나오기도 하면서 동시에 뒤로도 움직인다. 왜냐하면 빨강색의 공간성이 전진적 성향을 갖고 있기 때문이다. 평탄한 상태에서 경계선 밖으로 색의 변화들이 있는 고리들과 달리 입체적 모습으로 그려진 고리들에서는 자체의 내부 색상과 고리 외부가 다른 색상으로 밝게 처리되어 있어 부유적 특성을 갖도록 하였다. 그렇지만 그 떠다니는 듯한 모습은 전면적 상태를 항상적으로 유지하지 못한다. 예를 들어 중앙의 좌측에 그려진 파랑색의 고리는 노랑색을 주변에 깔고 있다. 노랑색은 파랑색에 비해 튀어나오는 공간성을 갖고 있기 때문에 파랑색의 고리는 앞에 나오게 보이지만 색의 공간이동성으로 인해 배경의 뒤로 물러나게 된다. 그러한 색의 이동성에 의해 그 공간은 앞뒤로 진동한다. 따라서 입체적 고리들은 자체로 공간상을 가지고 배경에서 유리된 채 떠 있는 듯이 성립한다. 뿐만 아니라 주위의 색들로 인해 고리들은 그 색들의 이면적 공간 뒤로 움직이려는 방향성을 갖기에 불안정한 공간성에 놓이게 된다. 이를 통해 고리 형태로 이루어진 색들은 파동적 범위성을 점의 입자적 위치성과 결합한다. <솟아나는 공간>에서 채도의 상태에 따라 고리는 점의 영역을 예리하게 도려내 돌출시키거나 후퇴시킨다.

모든 색들은 서로 다른 공간대에서 채도의 최대치를 갖는다. 즉 각 색에서 채도의 최대치는 다른 명도 단계에 위치한다. 이것은 색입체에서 확인할 수 있다.[93] 바탕의 색점(色點)들이 갖는 색상, 명도, 채도의 상태는 화면에서 부분적으로 상이하다. 때문에 바탕의 공간적 모습은 울퉁불퉁하다. 그것들은 색들 간의 상호적 작용에 의해 전후좌우로 흔들거린다.

93) 같은 책. p.131-146

고리의 형태로 이루어진 띠들은 각기 모양이 일정하지 않다. 길게 늘려져 있기도 하고 이리저리 구부러져 있기도 하다. 이것은 단지 고리들의 형태적 다양성에만 한정하지 않는다. 볼록하고 오목한 모습이 번갈아 가면서 고리에 표현되어 있어서, 그러한 형태의 만곡은 주변적 색들의 공간과 상호작용한다. 좌측의 중간위쪽 화면의 가장자리에 있는 빨강색의 띠처럼, 고리내부로 굽어진 모양은 고리 외부의 공간이 고리 안쪽으로 밀고 오게 하며 가상적 상태에서 고리의 내부를 덮는 듯한 현상을 발생시킨다. 고리 바깥으로 굽어진 모양은 외부공간을 밀어 공간의 밀도를 높이는 모양새를 취한다. 좌측 하단의 파랑색의 큰 띠는 안쪽 공간과 띠와의 명도와 채도차이 때문에 대부분 어두운 안쪽 공간이 뒤로 밀려나는 듯이 보인다. 하지만 오목하게 밀려든 띠의 모양 때문에 그 내부 공간은 밀려져 앞쪽으로 삐져나오는 듯이 나타나기도 한다. 이렇듯 고리의 만곡된 형태들은 색의 관계가 만들어내는 공간상에 또 다른 변화를 파생시킨다. <솟아나는 공간>은 색점들로 이루어진 배경적 상태와 그 위에 그려진 띠나 고리 모양의 색들은 상호적으로 어우러져 꾸물꾸물 움직여 가면서도 톡톡 튀어 오르는 가상적 공간의 모습을 화면에서 제공한다.

화면에 공간적 운동성 등을 제공하는 유채색은 현실의 위상적 존재성을 갖는 것으로도 여겨져 왔다. 무채색의 명도만 있는 경우에는 회상적 존재성을 갖는 것으로 간주된다. 그러나 순수한 명도만 있는 표현은 회상적이라기 보다는 이상적인 지향성을 지닌다. 왜냐하면 물질적으로는 그와 같은 완전체적인 개별성을 현실에서 구현할 수 없기 때문이다. 이는 완전한 빛의 상태와 완전한 어둠의 상태를 물질적으로 만들어 내는 것이 가능한가라는 점에서 그러하다. 즉 모든 색을 반사하는 완전한 하양의 빛 상태도 어떠한 색도 흡수하는 완전한 어둠의 상태도 물질적 측면에서 만들어 낼 수 없기 때문에 모든 단계의 무채색 명도만을 사용하

여 화면에서 표현을 완료하려는 시도에는 이상화된 측면이 암암리에 개입되는 것이다[94]. 무채색은 보색의 혼합으로 만들어질 수 있다. 하지만 그 무채색의 상태는 완전하게 안정된 상태에 있지는 않다. 결합된 상태에서 무채색을 이루면서도 그 안에는 보색에 해당하는 색의 각각이 고유한 파장의 상태를 갖고 있기 때문이다. 때문에 무채색의 상태는 골과 마루에 의한 빛의 간섭과 강화처럼 언제든 각각의 색으로 분리될 수 있는 가능성을 가진다. 따라서 색을 과거성과 대비하여 현재성을 갖는 것으로만 규정하는 것도 모순이라 할 수 있다. 그러므로 모든 색은 항상 현재이기도 하지만 부재적 속성을 동시에 갖고 있다고 할 수 있다. 이러한 측면에서 볼 때 색의 존재와 부재성은 보색의 지각관계에서 발생하기도 한다. 하나의 색을 오래 보고 있으면 그 색과 보색이 되는 색상이 인지된다. 이러한 색 지각의 속성을 이용하여 부재성을 색채의 문제에 도입하면 지각하는 색의 영역에 변화를 가져온다. 전면성(全面性)과 배면성(背面性)이 그것에 해당한다. 전과 후의 관계가 형성되면서 이 둘은 집합의 상태를 구성한다. 선택이 거기에는 개입하는데 그 선택은 자의적인 선택이 아니라 임의적인 생리적인 선택이 도입된다. 전면성을 향하면 그것은 앞으로 전진하는 성질을 가지며 후면성을 띠면 그것은 뒤로 후퇴하는 성질을 가지게 된다. 그에 따라 색의 지각공간도 이질적 관계성을 가지게 된다. 이와 더불어 전후면의 관계성은 존재와 부재의 모습을 취하게 된다. 이것들이 단지 허상의 공간태를 가지는 것은 아니다. 색채와 채도의 관계는 이와 연루되어 있는 것이다. 즉 색의 다면성을 형성하는 색상, 채도, 명도들의 관계는 부재적 존재성의 성질을 가진 색의 상태에서 비롯되는 것이다. 그러므로 색을 통한 표현에서 공간성은 절대적 정지의

94) 검정색은 색채학에서 보색의 혼합에서 만들어진다고 한다. 하지만 이것은 이론적 측면에서만 성립한다. 현실적 차원에서 완전한 검정은 보색으로 만들어 질 수 없다. 순수한 검정색의 상태는 우주가 정지할 때에만 가능하다. 왜냐하면 모든 광자의 움직임이 멈추어야만 순수한 암흑은 조성될 수 있기 때문이다.

상태를 갖지 않고 변동하며 움직이는 시공간성을 가지게 되므로 필연적으로 그것을 상쇄하기 위해 조절하거나 그것을 강화시켜 새로운 공간의 모습을 드러내는 것으로 사용할 수 있음을 상정한다. 색의 부재성은 실재의 존재 영역 밖의 것을 드러내게 된다. 색이 소멸하고 생성하며 공간이 흔들리는 것은 색의 실재성과 부재의 상태적 파장에 기인한다. 인상파가 빛을 색으로 잡아내려고 노력하였다 하더라도 거기에는 진동하는 면모가 개입되어 있었던 것이다. 따라서 화면은 그것을 담아내기 위해 다른 규정성을 필요로 한다. 물질적 범위성과 가상적 상태를 아우르는 맥동적 범위를 가지는 상태로 화면을 규정하면 거기에는 색에 의해 여러 양상의 공간성과 시간성이 노정될 수 있는 장이 마련된다.

이러한 색의 속성을 이용하여 다양하게 움직이는 공간성을 표현하기 위하여 본 연구자는 <엮인 선들>작품23)에서 이리저리 꼬인 선들에 보색관계의 색들을 사용하였다. 파랑색 계열과 노란색 계열은 보색의 관계를 이룬다.[95] 두 색은 이 작품에서 경계를 사이에 두고 날카롭게 대립한다. 그것은 색상의 대립일 뿐만 아니라 명도의 대립이기도 하다. 파랑색은 어두운 경계를 갖고 상대적으로 밝은 명도의 경계를 갖도록 표현되어 있다. 물론 두 색의 경계가 다른 명도를 갖도록 한 것은 표현을 위한 전략적 측면도 포함하고 있다. 두 색의 명도를 같이 하였을 경우 화면은 보색대비가 갖는 긴장된 평면성이 강해져 공간 파생의 측면이 약화되기도 하였다. 때문에 공간의 어긋남과 경계에서 말려지는 공간성을 통한 다층적 상태의 공간을 확보하기 위해서 경계를 사이에 두고 명도차를 크게 하였다. 여기서 파랑색의 경계에 어두운 명도를 적용한 것은 공간의 후퇴를 조성하여, 시각적으로 강하게 나타나기 때문이었다. 노랑색과 파

95) 엄밀히 따지면 빛의 삼원색에 해당하는 청자(blue)와 물감의 삼원색 중의 하나인 노랑(yellow)은 겹쳤을 때 보색의 혼합이 보여주는 현상인 무채색이 된다. 이론적으로 보색의 겹침에서 빛의 혼합인 가산혼색에서는 흰색의 빛, 물감의 혼합인 감법혼색에서는 검정이 만들어진다.

랑색을 충돌시키고 있는 이 그림은 빨강색을 바탕면으로 하고 있다. 그 이유는 밝은 명도를 가진 노랑색은 빨강색에 비해서 공간적으로 튀어나와 보이고 파랑색은 상대적으로 빨강색의 뒤로 후퇴하여 보이기 때문이다. 여기서 노랑과 파랑을 이용해 공간의 깊이를 얻고자 하였으면서도 중성적 공간성을 가진 녹색을 바탕으로 채용하지 않은 것은 초록계열의 색은 파랑색과 같이 있을 때 두 색 간의 선명성이 빨강색에 비해서 약하기 때문이었다. 그리고 파랑과 노랑에 비해 상대적으로 저명도의 빨강을 칠한 것은 명도가 높은 빨강은 색의 전진성이 너무 커 파랑과 노랑의 경계가 만들어 내는 긴장과 급격한 공간적 벌어짐의 강도를 약화시키기 때문이었다. 이것은 <얽힌 호흡2>작품24)를 제작하였을 때 얻은 경험 때문이었다. 그 작품에서 빨강색은 강하게 시각을 압도한 것은 좋았지만 작업할 때 눈의 피로가 너무 컷을 뿐만 아니라 공간적 측면에서도 전면적으로 너무 튀어나와 형태적 이미지들이 조성하는 공간을 감소시키는 것을 목도하였다. 때문에 <엮인 선들>에서는 상대적으로 저명도의 빨강색을 사용하였던 것이다. 빨강색의 바탕은 색의 진출성 때문에 물질적 상태의 화면의 위치보다 앞으로 나와서 반공간적 상태를 포함하는 가상적 공간의 장을 만든다. 때문에 화면의 평면성은 존재적 부재의 공간 위치에 놓이게 된다. 그 위치의 뒤로 파랑색은 밀려가고 노랑색은 빨강색보다 앞에 나오게 되어 세 개의 색이 이루는 공간의 장은 화면의 앞과 뒤를 아우르고 있다. 여기서 파랑은 분열적 상태의 공간성을 갖는다. 경계 바깥쪽의 파랑색은 명도가 높아 공간적으로 두드러져 보인다. 그것에 반해 경계의 파랑은 어둡게 처리되어 있어 노랑과 경계하는 파랑의 공간은 화면의 뒤로 가지만 다른 쪽의 파랑은 빨강보다 부각되어 화면공간을 종축으로 절개하는 듯한 모습을 갖는다. 이로 인해 노랑의 색은 빨강보다 진출하고 있지만 파랑색의 공간 깊이 때문에 파랑색의 뒤로 가기도

하고 앞으로 나오기도 하면서 떨린다. 물론 이러한 현상에 일조를 하는 것은 파랑 띠와 노랑 띠의 다양한 교차 때문이기도 하다. 그것의 한 예에 해당하는 것으로 화면의 우측 하단 구석에서 파랑색의 띠와 노랑색의 띠는 일정하게 동반적 관계를 갖고 있지 않다. 거기에서 노랑색의 띠는 파랑색의 띠와 분리되어 다른 파랑색의 띠 뒤에 가기도 하고 앞으로 나오기도 한다. 이 때문에 공간은 깊이로도 절개하지만 색띠의 다양한 공간적 교차 때문에 띠와 띠 사이를 서로 헤집듯이 지나친다. 그것은 운동적 양상에서 다층적 상태로 겹쳐있는 공간성을 보여주기도 한다. 이것과 더불어 보색의 교차가 만들어내는 다른 양상의 공간이 이 작품에는 존재한다. 보색은 경계를 사이에 두고 대립하였을 때 서로 간에 보강과 간섭 같은 현상이 일어난다. 파랑색을 오래보면 음성적 잔상의 효과로 노랑색으로 인식되기도 한다. 이 때 노랑색의 영역은 확장되어 파랑색의 영역을 침범한다. 이 뿐만 아니라 그 색들을 충분한 시간을 두고 주목하면 노랑과 파랑의 색 마저도 사라져 버린 듯한 지각을 일으킨다. 그래서 경계의 색은 사라지고 공백으로 남게 된다. 이것은 노랑의 경우에도 일어난다. 때문에 마주하는 두색의 경계는 끊임없이 움직이기도 하고 색 지각의 피로 때문에 사라졌다 나타났다를 반복하면서 깜박이기도 한다. 때문에 <엮인 선들>을 감상의 시간에 따른 색공간들의 간섭(干涉)적 현상이 만들어낸 부재적 공간으로 인한 다양한 공간의 점멸적 상태와 수시로 이동하는 경계의 변동에 따른 공간성을 보여주기도 한다. 이것은 무엇을 본다는 것을 부정하는 현상을 동반하므로 인식적 공백을 발생시키고 아울러 확실성에 대한 것도 변경시켜 통계적 시각에서 사물을 보는 감상적 상태를 일으키게 한다. 그에 따라 감상자는 불안과 새로움 사이를 순회하게 된다. 색들의 보색적 관계가 파생시키는 그러한 공간적 인식적 면모로 말미암아 이 그림의 화면은 새로운 가상성과 등방성 및 확장성, 수

렴성을 가지게 되며 감상자의 장과도 열려진 관계를 맺는다.

화면 외부의 공간과 개방적으로 연결된 상태에서 불안한 공간적 움직임을 표현하려고 한 작품이 <요동>작품25)이다. 공간적 성격에서 중성적인 경향을 띠는 녹색을 주조색으로 하면서 전체적으로 어두운 명도 상태를 갖고 있는 이 그림은 깊은 침울한 침잠 속에서 불거져 나오는 불안정한 동요를 보여준다. 차있기도 하고 비어있기도 한 형태들의 혼잡한 엮임이 그러한 운동적 모습과 연관되어 있기는 하지만 정작 중요한 동인(動因)은 부조화적인 측면에서 사용된 보색들의 힘이다. 어둡고 칙칙한 붉은 색이 띠의 형태로 비어있는 곳에 부가되거나, 화면 위쪽에서 보이는 것처럼 입체적인 형태를 갖는 파랑색의 띠와 불안하게 조우하는 것을 통해 화면의 공간은 예측하지 못한 사건과의 맞부딪치는 것과 같은 모습을 갖는다. 뿐만 아니라 어두운 적색이 그림의 여기저기 흩어져 있어 그러한 불온함은 더욱 가중된다. 여기에서 아래쪽 하단에 칠해진 상대적으로 발색이 높은 붉은 색은 섬광처럼 튀어 올라 어두운 밤바다의

작품25). <요동>, 2008

작품26). <휘발>, 2007

작품27). <미로결합>, 2010

일렁이는 모습에 또 다른 파동을 일으킨다. 빨강과 녹색의 보색들이 부딪히는 갈등적 움직임에 깊이를 알기 어려운 상태의 섞임을 제공하는 것은 파랑색이다. 노랑색은 깊이 가라앉는 움직임에 부표처럼 떠 있으면서 침강하는 곳의 위치와 움직임을 가리킨다. 격랑치는 공간적 움직임을 비현실적이고 가상적 공간의 연결시키는 요소들 중의 하나가 부연 녹색이다. 흰색을 섞은 그 색은 짙은 녹색이 조성하는 혼돈적 심층에 부유적 층위를 부가시킨다. 이러한 다양한 색들의 상호작용에 의해 이 그림은 표현적인 상태로 꿈인지 생시인지 분간하기 어렵고 측정할 수 없는 불안정한 공간의 요동을 들어 올린다.

항상 공간이 움직인다는 것은 사물들의 형태나 위치 또한 고정적이지 않게 한다. 그 상태에서 물체들은 공간과 더불어 떨린다. <휘발>작품26)은 진동하고 있는 공간을 표현한 작품이다. 이 그림에서 각 형태들은 끊어진 선들로 암시되어 있을 뿐이다. 타원형의 모양을 구성하는 단속적인 선들은 복수의 선들로 주변을 둘러싸고 있다. 그것들은 물체가 흔들리는 것을 암시한다. 왜냐하면 운동하는 상태에 있는 물체의 외곽선은 이리저리 흔들리는 물체의 양상에 따라 겹쳐지고 불연속한 모습으로 궤적을 그리기 때문이다. 그 상황에서 대상적 형태의 경계는 가변적 상태로 다른 물체들의 경계선들과 조우한다. 이렇게 표현된 모습은 운동하는 것이 단지 개개의 물체에만 한정되지 않고 공간도 따라 변동한다는 것을 함의한다. 본 연구자는 여기서 물체 내부의 입체화된 상태보다는 다층적 상태에서 공간적 떨림에 더 초점을 맞추려고 물체 외부의 경계선만을 표현의 대상으로 하였다. <휘발>에서 색상, 명도, 채도를 달리하는 선들의 흔들리는 양상은 거의 무작위로 쌓여지고 배열되어 있어 형태들과 공간의 떨리는 모습은 불확정적인 양상으로 전개되며 이에 따라 화면전체는 동요적인 상태에 있는 것처럼 보인다. 이 그림에서 각 색들은 조화와 부조화

를 넘나들면서 얽혀있어 회오리처럼 소용돌이치면서 화면의 공간 상태를 기체화시켜 흩날리게 한다.

어떠한 색들의 관계가 부조화를 일으키는가에 대해 문(P. Moon)과 스펜서(D. E. Spencer)는 “대립 색상일 경우는 명도차이, 채도차이가 너무 크거나 작아서는 조화되기 어렵다”고 하였다.[96] 그들이 제시한 바와 같은 조화의 범위를 벗어난 부조화적인 색들의 결합은 어색하면서도 들뜬 공간성을 갖는다. 그러한 부조화의 조합으로 이루어진 본 연구자의 공간적 표현은 화면의 내부공간의 안정성을 방해한다. 따라서 조화로운 배색관계가 만들어내는 안착(安着)적 공간에 부조화에 의거한 배색이 더 많이 겹쳐지는 표현을 통해 화면은 안정과 불안정 사이를 왕래하면서 점점 더 휘발적인 공간적 운동성을 강화시킨다. 그 결과 어떤 임계적 감상시간을 넘으면 화면은 불현 듯 휘산(輝散)한다. 이 상태에 이르면 화면은 전자들뜸의 상태처럼 물질적 상태를 벗어나 가상적 공간 층위로 도약한다. 그리고 휘황한 형태와 색들의 선은 분리된 상태에서 화면 밖 공간에서 부유한다. 전자가 광자를 배출하고 다시금 자신의 에너지 준위로 돌아가듯, 각 개인의 생리적 색지각의 지속시간에 따라 다르지만 휘발적 공간 상태는 둥둥 떠다니는 가상적 개체성을 뒤로하고 다시금 화면의 표현적 공간성으로 되돌아간다. 이것은 입자와 파동 사이를 넘나드는 양자도약의 면모와도 닮아 있다. <휘발>의 화면은 정적인 입자의 상태에서 동적인 파동의 상태로 갔다가 다시금 물질적 상태인 평면적 이미지로 돌아가는 순환구조를 보여준다. 그러면서도 명도가 높은 푸른색과 노란색이 불안정하게 교차하고 중첩해 있으면서 화면의 공간적 움직임을 주도함으로써 상향과 하향의 운동적 방향은 숨고를 여유 없이 교차를 거듭한다. 이러한 발산과 재귀의 과정을 통해 이 작품은 물질적 평면과 가상적

96) 박은주,『색채 조형의 기초』, 미진사, 1989. P. Moon/D. E. Spencer, 「*Geometric Formulation of Classical Clolr Harmony*」, 1944. 1 《JOSA》, U.S.A. 1944 재인용. p.260

공간의 경계 사이를 도약하듯 운동하는 양상을 제공해준다. 뿐만 아니라 여기에서 색들이 만들어내는 가상적 공간의 변칙적 이동은 존재적 위치성을 변경시키고 부재적 자취를 여기저기에 남긴다. 이것은 불안하면서도 고양된 상태가 섞여 있는 정서적 상태를 감상자가 느끼게 한다.

색의 가상적 존재와 부재의 상태는 구조의 선형성과 비선형성의 혼재(混在)적 상태를 갖고 있다. 선형성과 비선형성의 시간성에 대해 마샬 맥루한(Herbert Marshall Mcluhan)은 “선형적 움직임은 과거의 것이고 비선형적 움직임은 현재의 것이다”라고 하였다. 그의 말을 분석하면 논리적 선형성 속에서의 구조태는 일정한 순서를 가지며 시공간을 구성하기 때문에 사건들의 관계가 밝혀지고 시간적 순서로 배열될 수 있다는 점에서 과거적이라고 할 수 있다. 이에 반해 사건들이 동시적으로 진행된다는 점에서 비선형적 구조는 현재적이라고 할 수 있다. 그렇다면 앞뒤의 순서가 정해진 선형적 상태를 비선형적 혼재성으로 변경시키면 과거의 시공간성은 현재로 변환될 수 있다. 왜냐하면 뒤에 있는 것이 앞으로 나옴에 따라 시공간성이 전복되어 선형구조는 비선형적 구조의 속성을 가지게 되기 때문이다. 따라서 존재와 부재의 비선형적 관계성에 의해 시공간적 양상은 언제든지 배면의 모습을 취하게 된다. 이것을 좀 더 확연하게 하기 위해 색의 부재성과 존재성의 상호 전치(轉置)하는 진동성을 가미하면 화면의 시공간은 끝없이 요동하며 전복하게 된다. 빨강, 노랑, 파랑의 색들로 이루어진 <미로결합>작품27)은 선들이 얽히고 섞인 상태로 구성되어 있다. 본 연구자는 색들의 선명한 경계를 통해 선을 암시적으로 드러내고자 하였다. 여기서 경계를 사이에 두고 마주보는 면은 분리적인 공간의 상태를 암시한다. 그러한 양상 하에서 화면의 왼쪽 위에서처럼 형태적으로 크게 보이는 면들은 때로 캔버스의 평면과 조우하는 것처럼 표현되어 있다. 이것을 기점으로 선을 따라가면 경계가 대면하고

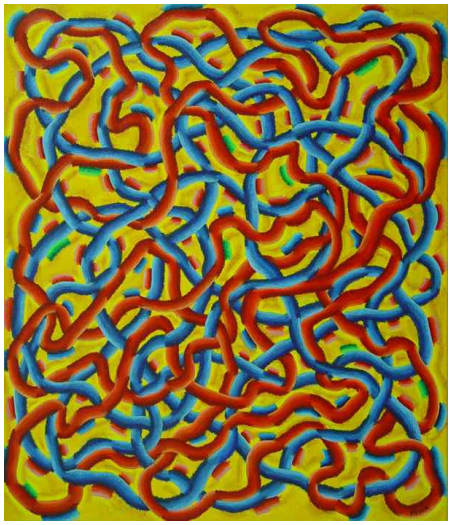
있는 것은 평면의 연장적 상태라는 것이 드러난다. 그러나 그 평면은 다른 색의 경계를 가진 것들과 겹쳐지면서 뒤로 숨는다. 때문에 색의 경계가 접하는 것은 가상적 공간으로 넘어가게 된다. 그 공간들은 색들의 경계를 따라 산 속의 오솔길마냥 구불구불, 만나는 색들이 제공하는 공간들을 넘나든다. 다른 측면에서 보면 넘실대기도 하고 안으로 배어들기도 한 그 공간들의 모습은 화면이 제공하는 가상적 공간 속에 있다. 그렇다면 애초에 가졌던 평면과의 조우적 장면이 단지 화면의 물질적 밑바닥에서 시작한 것이 아니라 가상적 공간성 안에서 출발하였다고 볼 수 있다. 이는 화면의 평면이 이중적 모습을 통해 비기산(非起算)적 가상공간으로 됐다가 평면으로 변하기도 하는, 서로 엇갈리는 모습을 취하고 있는 것에 연원한다. 물론 그러한 움직임을 시각적으로 제공하는 것은 경계를 가진 색들에 의해서이다. 붉은 색의 선적인 흐름은 푸른색의 앞뒤로, 노랑색은 파랑색의 전후로 불규칙하게 교차하면서 미로와 같은 공간적 얽힘을 이룬다. 그것들은 화면에 파동을 생성시킨다. 다른 작품에서도 보이는 모습이지만 본 연구자가 이 작품에서 전면적 양상을 띠면서도 선들을 화면의 내부에만 국한시킨 것은 화면을 하나의 장으로 만들기 위한 의도에서 비롯되었다. 선들이 화면의 안과 밖을 넘나들게 하면 화면공간의 고유성은 상당부분 약해진다. 왜냐하면 불특정한 외부 공간이 개입됨으로써 화면 내부에서 선들이 파생시키는 공간적 힘이 캔버스의 외부로 분산되기 때문이다. 아울러 얽히고설킨 선들이 평면과 가상공간을 넘나들면서 야기하는 복잡계와 같은 단일성은 벽지와 같은 부분적 평면성으로 변경될 수 있다. 본 연구자는 다양한 실험을 통해 화면 내부로 조형의 요소들을 모으는 것이 화면의 맥동성을 만들어내는데 효과적인 경우가 많음을 인지하였다. 이 작품에서도 화면 외부로 선을 빼기도 하고 특정 부분에 선을 집중하기도 하면서 수차례 수정을 거친 후에 현재와 같이

내부적으로만 선들이 휘감아 도는 표현에 도달하였다.

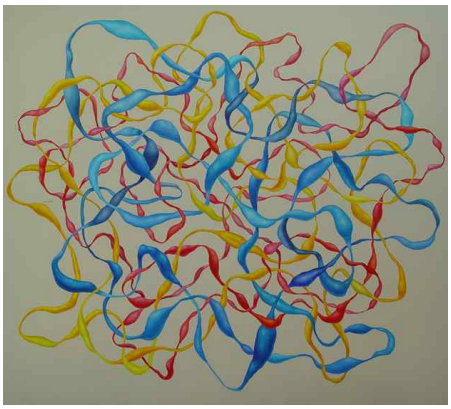
꿈틀거리며 움직이는 표현은 <대응>작품28)에서 다른 측면을 갖고 나타난다. 노랑색이 바탕을 이루고 있기 때문에 전체적 화면은 들떠 있는 공간성을 지닌다. 경계를 가진 파랑색과 빨강색의 띠들은 서로 만남과 떨어짐을 이루면서 화면 전체를 채우고 있다. 그것들은 비슷한 굵기로 이루어져 있어서 평면적 성질의 공간적 상태를 지닌다. 그러한 면모들을 공간적 양상으로 변경시키는 것은 빨강띠와 파랑띠의 각각이 가진 굽이치는 형태, 경계가 가진 명암의 반전, 서로 간에 겹쳐지는 요소들이다. 여기에 더해 파편적으로 붙어 있는 적색, 청색, 녹색의 띠들이 공간적 양상을 강화시키고 있다. 초록의 띠는 다른 색의 띠들이 퍼트리는 공간적 움직임에 분산된 회전축을 제공해 불규칙한 공간적 운동을 파생시킨다. 띠들이 가지는 공간적 포획과 움직임은 <얽힘>작품29)에서도 포함되어 있다. 그 그림에서 본 연구자는 캔버스의 바탕을 색으로 칠하지 않았다. 캔버스 천에 아교와 같은 '래빗 스킨 글루(Rabbit Skin Glue)'를 발라 원래 천의 색을 유지할 수 있었다. 본 연구자는 그러한 바탕 위에 느슨한 상태로 입체적 선들을 그려 넣어 폭이 넓은 가상적 공간을 이끌어 들였다. 그것에 의해 평면의 상태를 유지하면서도 가상적 공간을 취하는 캔버스의 맨바닥은 다층적 상태의 공간성을 화면이 취하도록 일조를 하고 있다. 그 공간에서 각 색깔의 선들은 형태와 명암의 변화를 통해 마련된 차이를 기반으로 이리저리 얽히면서 움직이고 있다. 이러한 작품들과 같은 범주에서 <미로결합>은 각 색들이 가진 변동적 공간의 움직임들이 맞물리면서 색들의 상호작용이 결합하여 심하게 굴곡지면서 격동하는 공간을 표상하고 있다. 따라서 그 화면은 단지 고정된 평면을 벗어나서 확률적 상태를 지니면서 진동하는 범위값을 지닌 상태의 사이 공간으로 바뀐다. 이것이 의미하는 것은 표현이 새로운 공간적 모습을

담아낼 수 있는 가능성이다. 하나의 대상을 표현하여도 거기에는 존재와 부재의 시공간성이 있으므로 대상은 공간의 일차적 결속관계를 벗어나게 한다. 이는 기억과 미래, 현재의 시점이 비고정화된 상태로 부유하며 도약적 맥락을 이루고 있는 현대의 환경을 은유적으로 포섭한다.

유비쿼터스 환경에서 공간의 도약은 하이퍼텍스트적으로 이루어진다. 화면에서도 색은 고정적 위치성을 거부하고 불연속적으로 도약하는 모습을 갖는다. 이것은 여러 색이 맺는 관계적 측면에서도 공간적 움직임이 만들어지기도 하지만 빛의 파동적 측면에서도 색은 끊임없이 흔들리기 때문이다. 이에 반해 명도만 있는 흑과 백은 정지하여 있다. 각기 고유한 파장을 가지는 것이 색인데 반해 흑과 백은 파장이 없는 상태이며 회색은 발산과 흡수의 비율적인 차이에서 만들어진다. 왜냐하면 완전한 흑색은 모든 색을 흡수하여야만 하기에 현실적으로 실현이 불가능하다. 백색은 모든 색을 반사하여



작품28). <대응>, 2011



작품29). <얽힘>, 2009

작품30). <-1x1의 세상3>, 2010

야 달성되는 상태이기 때문에 흑색과 마찬가지로 물질로 구현하는 것이 불가능하다. 따라서 흑색과 백색 사이에만 존재하는 명도의 변화는 탈현실적 성격을 갖는다. 색의 사용에 있어서 유채색이 현실의 동적인 상태를 지향하며 현재성을 드러내는 성향이 강하다면 흑색과 백색은 이상적인 성질을 지닌다. 명암으로만 이루어진 표현을 지향하는 것은 고정된 어떤 상태를 얻기 위한 바램을 동반하고 있다. 그것이 이상향이든 도와 같은 근원적 상태이든 움직이지 않고 축의 상태에서 소멸점이나 발생점의 정적상태를 가진 어떤 존재가 움직인다는 것은 그것이 절대적이 아니라는 것을 드러내므로 절대적이 되려면 정지해 있어야 한다. 그러므로 그러한 절대성을 얻기 위한 시도는 정적 상태의 표현을 염두에 두게 된다. 이것은 흑과 백으로만 이루어진 그림이나 동영상에서 보편적으로 사용하는 흑백의 회색톤이 과거를 회고하는데 사용되는 것과는 다른 점이다. 어떤 측면에서 과거는 사실상 비물질적인 상태의 모습을 띠고 있다는 점에서는 이상적이고 비현실적인 상태와 중첩하는 면이 있다. 그러나 흑백으로 이루어진 그림이 이상적인 상태를 지향하게 된다는 점에 비추어볼 때 과거회귀의 면모와는 사뭇 다르다. 왜냐하면 지나간 시간의 재노정은 어떤 경험을 반추한다는 성격을 가지며 이는 시간의 지나침을 포함하며 그것이 현재의 시점에서 바라보는 것이기에 비물질적인 성격을 부분적으로 지니고 있음에도 불구하고 이상화와는 다른 궤를 가지는 점이다. 이상화는 도달할 수 없거나 현실화되지 않은 미래의 어떤 상태나 미지의 영역에 걸쳐있는 것을 끌어오는 것이다. 현재의 시간의 경계선에서 결코 이루어지지 않는 어떤 영역의 범주를 아우르고자 하는 곳에 이상화가 존재하므로 반추의 시간경험을 동반하는 과거방향의 사건화와는 전혀 다르다. 흑백의 사용을 전면적으로 하는 표현에서 궁극적으로 바라보는 원점이 바로 이상화인 것은 전적으로 흑백의 성질에 많이 기대어

있다. 그리고 그것은 탈현실화를 의미하게 된다. 이상화는 또 다른 방향에서 이루어지기도 한다. 완전 순색으로만 이루어진 표현은 환상으로 이루어진 이상화를 불러일으킨다. 이상과 환상은 비슷하면서도 다른 점이 존재하는데 이상이 어떤 국면의 가장 바람직한 상태를 원하는 것이라면 환상은 바람직한 목적론에 기의하지 않고 다만 그 상태가 꿈꾸어오거나 상상할 수 없는 장소나 사건을 동반하므로 이상과 환상(fantasy)의 지향적 방향성은 다르다. 따라서 본 연구자는 어떤 공간을 드러낼 때 이상화된 무릉도원을 담아내고자 하면 흑백을 사용하여야 할 것이며 꿈꾸어 왔던 어떤 장소를 즉 상상하고자 하는 무릉도원을 표현하고자 하면 색은 순수색에 가까워야 한다고 생각한다. 그러나 완전 흑백이나 완전 순색은 물감으로 구현할 수 없으며 아울러 동영상으로도 완전하게 합치시킬 수 없다. 이러한 관점에 의거하여 보면 완전한 이상화나 완전한 환상은 만들어질 수 없다는 것을 의미한다.

건축에서 단일하고 균일한 공간의 추구는 미니멀리즘적인 성향에 속한다. 그것은 이상화의 공간성격을 담아내고자 하였으며 명도에 의거한 공간을 주축으로 하였다.[97] 그러나 균질공간은 이상화된 공간이며 현실의 보편적 삶에 존재하는 공간태는 아니다. 현대의 공간은 선택할 수 있는 가능성을 제공하면서 보편적 삶의 공간을 아우러야 한다. 그것을 실현하기 위하여 현대 건축에서는 '갈림길'이라는 방법을 사용한다.[98] 인간의 삶은 선택의 연속이다. 이것을 공간의 측면에서 관찰하면 공간 역시 끝없는 선택을 우리에게 묻는다. 그것은 자유로운 이동의 확보를 담보하며 이것은 경험의 다차성을 확보하는 중요한 요소이다. 어떠한 선택도 용납되지 않고 확고부동하며 완전한 공간태는 존재하지 않는다. 따라서

97) 임석재, 『미니멀리즘과 상대주의 공간』, 시공사, 1999. p.113-115

98) 같은 책. p.277

공간을 표현함에 있어서도 이것을 포함하여야 한다. 왜냐하면 공간은 항상 움직이기 때문에 선택도 그 공간에 존재하기 위해서는 필연적으로 변화되면서 수반된다. 과거의 공간표현이 절대적이고 부동의 공간을 확보하고자 하였던 시도들의 면모를 보여주었다. 이것에 세뇌되어 불안정한 어떤 모습을 보면 불안하게 느껴진다. 그러나 그것은 강요에 의한 종속태의 모습으로서 공간을 바라보는 태도이다. 현실의 살아있는 공간은 항상 움직이도록 한다. 사실상 움직이지 않는 것은 죽은 공간이며 이는 인간존재의 지속을 허락하지 않는다. 인간은 어떠한 경우에도 지속적으로 공간을 선택하고 점검하며 확인의 과정을 거쳐 존재한다. 선택은 그저 그런 공간의 변이만을 의미하지 않는다. 무어인의 벽장식에서, 에셔의 <볼록과 오목>에서 공간을 하나 선택하면 다른 공간은 배제된다. 다만 그 배제된 공간은 기억으로 남는다. 알고 있는 공간을 보기 위해서는 애써 선택하여야 한다. 그 경우에 시각화의 영역에 있던 공간은 뒤로 물러나 보여지지 않게 된다. 이 경우에 선택은 공간을 병렬적으로 양립화시켜 보여주지 않는다. 즉 수직의 상태에서 확인할 수 있는 것은 단지 사고에 의한 기억공간에 있어서만 성립한다. 현실의 보여지는 공간은 시간의 같은 선상에 있는 동시성의 상태에 있으므로 하나의 현재태는 다른 현재태와 동시화되어 이격된다. 이것들이 화면에 섞여 있을 때 현재화는 두개의 동시성을 갖게 된다. 선택이라는 스위치에 의해 그 공간들은 점멸한다. 거기에서 켜지거나 꺼지거나는 절대적이다. 하지만 이 공간들의 자유로운 점멸은 쉽지만은 않다. 애써 공간태를 바꾸어야 하기 때문이다. 그렇다면 그것은 왜 어려운가? 공간은 평탄한 상태에 있는 것이 아니라 앞으로 튀어나오고 뒤로 들어가는 상반된 모습의 존재상태에 그 공간들이 있기 때문이다. 즉 양의 공간과 음의 공간이 대략적으로 거칠게 거기에 보여지지만 그 음의 공간과 양의 공간은 연속의 공간이 아니라 단절

의 공간이기 때문이다. 더 크게 보면 양의 기하학과 음의 기하학의 세계가 다르므로 에셔의 그림에서 보여지는 공간은 단순한 전치의 문제가 아니라 존재방식의 문제와 연결되어 있기 때문에 역전적 선택을 통해서만 그 세계상을 확보할 수 있는 것이다. 이것이 선택을 어렵게 한다. 또한 그것이 매우 단순한 형태임에도 불구하고 힘들여 선택을 확인하여야만 되는 이유에 해당한다. 좀 더 복잡하게 얽혀 있으면 선택은 자의적이지 않고 타의적이 된다. 여기서 타의적이라는 말은 세뇌나 이데올로기, 문화 등과 관련하여 주입된 사고방식에 공간의 선택이 기반한다는 것이다. 다시 말해 자기가 자유롭게 아무 거리낌이나 제한 없이 공간을 선택하기가 매우 지난하다는 것을 의미한다. 공간은 이처럼 단순한 선험적 부여방식으로 존재하는 것이 아니라는 것을 위의 내용은 의미한다. 건축이나 기계설계 등에서 많이 쓰이는 아이소메트릭(Isometric)[99] 방식이나 오블리크(Oblique)[100] 방식의 공간표현은 또 다른 공간의 모습을 보여준다. 물론 여기에 스키메틱(Schematic)[101] 공간도 간과할 수 없다. 이러한 공간의 모습들은 항상 어떤 세계상을 가지고 있기 때문에 그것들은 항상 선택과 존재라는 문제를 야기하며 그것들 간의 상호교류는 단절적인 국면을 가지게 된다. 선택은 갈림길의 문제를 제기한다. 두 개 중에서 하나를 고르거나 여럿 중에서 하나나 그 이상의 숫자를 고르거나 선택은 항상 배제를 동반한다. 그리고 그 배제는 단순히 놀이적 성격에 그치지 않을 경우나 확인할 수 없는 배제를 수반할 경우 매우 심중한 세계상의 변화를 포함한다. 이것을 고르면 어떤 세계상과 존재상이 이루어지며 다른

---

99) 등각투영방법. 실물과의 관계에서 거리는 유지되지만 각은 보존되지 않는다. 지면과 30^0의 각을 이루고 내부의 각은 위쪽과 아래쪽은 120^0 좌우는 60^0로 구성되는 마름모꼴의 형태를 가진 사각입방체에 의해 대상을 투사하는 방법.

100) 평면을 45^0 등의 정해진 각으로 기울인 다음에 수직의 방향으로 밀어서 입방화시키는 투사방법과 입면을 45^0 등의 각의 방향으로 비스듬하게 전개시켜 입체화시키는 투사방법.

101) 직각으로 바라본 단면들을 결합하여 대상과 공간을 표현하는 방법이 포괄하는 공간.

것을 행하면 또 다른 세계상과 존재태가 만들어지게 되는 것이다. 그러므로 배제는 이상화와 몰현실화를 동반하며 이루어지는 것이다. 이것은 사회적으로 선택과 소외라는 사회학적인 문제를 야기하기도 하며 승자와 패자를 만들기도 하며, 삶과 죽음의 문제와도 연결된다. 아울러 무엇의 지속과 단절을 의미하기 때문에 선택은 삶에 있어서나 표현에 있어서 매우 중차대한 문제인 것이다. 뒤샹의 변기를 선택하는 행위가 선택되면 일상사물의 공간성을 예술의 공간성과 동등한 가치기준을 가지게 만드는 것이며 뒤샹이 변기를 선택하는 개념이나 행위를 배제하게 되면 예술의 일상과 떨어진 공간적 세계상을 가지는 것이 된다.

<-1x1의 세상3>작품30)에서 본 연구자는 색의 결합과 분리에 의해 화면에서 공간의 선택에 대한 것을 표현하고자 하였다. 갈림길이 단지 계단이나 골목으로 이루어지는 것이 아니듯이 이 그림에서 두 개의 색의 경계선을 공유한 병치는 공간의 모습을 선택하게 한다. 본 연구자는 밝은 미색을 바탕으로 하고 있는 이 작품에서 색으로 일정한 바탕적 장을 만들면서 시작하였다. 그 위에 초록, 노랑, 파랑, 빨강으로 불꽃처럼 너울거리는 형태를 그렸다. 각 색의 영역은 한 쪽은 예리하게 되어 있고 다른 편은 부드럽게 퍼져가게 표현되고 있다. 그 형태들은 서로 날서게 경계하기도 하고 다른 색의 뒤로 가거나 앞으로 나오기도 하고, 한 색의 영역을 다른 색이 뚫고 지나가기도 한다. 혼돈스럽고 자유롭게 결합되어 있지만 그 형태들은 제각각 공간을 암시하고 있다. 바깥쪽에 그려진 형태들은 그러한 모습을 좀 더 직접적으로 드러낸다. 대부분의 경우 완만한 곡선을 이루면서 약한 요철의 상태를 나타내고 있지만 오른쪽 하단에 있는 노랑색조의 형태는 안으로 말려져 있는 것처럼 보이도록 표현되어 있다. 이것을 통해 배경의 공간은 노랑의 색이 어두우므로 대조를 통해 불연속적인 상태에서 앞으로 불거져 나오듯이 보인다. 그것은 반공간적

이고 허수적인 가상적 공간성의 영역에 포섭되어 있다. 본 연구자는 노랑과 경계하는 안쪽의 영역을 밝게 처리함으로써 그러한 공간 불거짐을 더욱 강화시켰다. 하지만 다른 측면에서 보면 그 공간은 노랑의 뒤에 있는 바탕의 공간이므로 노랑색의 공간 뒤에서 조명하는 뒷공간의 간접적 모습인 것처럼 보이기도 한다. 이처럼 선택은 공간의 모습을 분화시킨다. 돌출과 후퇴가 양립하는 이러한 공간 양상은 상대적으로 넓은 면적의 색들로 이루어진 영역 안에 말굽형태로 그려진 얇은 모양의 띠에 의해 다시금 강화된다. 얇은 띠 모양의 형태들은 모두가 내부형태를 잡기 위하여 많이 구부러져 있다. 그리고 띠의 면적은 좁지만 그 안에서도 경계부분은 대비적 효과를 높이기 위해 밝거나 어둡게 조정되고 있다. 이것 때문에 말굽형태의 띠들은 후면의 색공간에서 또 다른 공간을 찝어내고 있다. 안으로 고립된 공간들은 볼록하게 뭉쳐 나온다. 하지만 노랑의 경우 띠의 색에 의해 그 고립공간은 뒤로 물러나기도 한다. 이와는 다른 측면에서 파랑의 말굽형태는 색의 공간성 때문에 그 자신이 화면의 뒤를 향해 찔러져 푹 박히는 것처럼 나타나기도 한다. 각각의 말굽형태들은 주변적 상태에 따라 다른 공간의 모습을 갖는다. 같은 파랑색 말굽형태라 하더라도 중앙 좌측에 보이는 것처럼 초록색 위에 걸쳐 있는 형태는 움직임이 좀 더 적고 얕은 공간을 잡아낸다. 이에 반해 중앙 위쪽 좌우측에 보이는 것처럼 빨강이나 노랑의 색면 위로 걸쳐있는 말굽형태는 불안정하고 초록보다는 좀 더 깊은 공간을 떠내듯 발생시키기도 하고 공간의 순서를 반전시키기도 한다. 불거져 나오거나 뒤로 박히는 공간의 양태는 인식적 관점에 따라 변경된다. 이 과정에서 하나의 색의 공간성을 선택하면 나머지 색의 공간성은 선택된 색의 공간성에 상대적으로 부재적으로 존재하는 공간이 된다. 이 그림에서 붉은 색에 맞물리고 있는 노랑이나 초록 등의 색은 그러한 공간적 모습을 만들고 있다. 거기에는 선형적

공간과 색의 공간의 선택이라는 다른 모습도 내재한다. 선형적 공간을 선택하면 색의 공간은 그 사이 사이를 비집고 인식의 혼란을 만들어낸다. 그렇다고 색의 공간을 선택하면 공간이 안정되느냐 하면 전혀 그렇지가 않다. 색의 공간을 선택하면 선형공간은 배제되는 것처럼 보이지만 그것들은 다시 색의 관계성에 반복적으로 대입되므로 공간은 뒤틀려지게 된다. 이것과 더불어 색들 간의 관계는 선형적 공간성뿐만 아니라 색들의 상대성으로 인하여 공간은 진동하며 뒤틀리며 차원을 넘어가고 이입되고 산출되며 수렴하며 발산하게 된다. <-1x1의 세상3>에서 대립하기도 하고 섞이기도 하는 색들은 자체적으로 다른 공간적 층위로 도약하는 듯하게 진동하는 양상을 생기게 한다. 그것들은 고리의 형태를 한 경계화된 색의 선들에 의해 다시금 움직여 요동하는 공간을 파생시킨다. 이 작품에서 색들의 갈등 공간은 부유하는 여백공간으로 인하여 전복됨으로써 복수화된 가상공간을 만들어낸다. 그리고 그 공간은 색의 공간성으로 인해 뒤로 후퇴하거나 전진하는 들락날락한 상태가 되어 나선화된다. 이것은 매우 혼돈적으로 진행하므로 존재공간과 부재공간은 맥동적으로 교차하게 된다. 본 연구자는 이러한 색의 나선적이면서 전복적인 면모를 선형적 구조와 상충시키면서 조합하여 표면화의 존재공간과 이면적 부재공간을 비선형적으로 표현하고자 하였다.

선택의 문제가 그렇듯 모든 관계들은 상대적이다. <-1x1의 세상3>에서는 개별적 색들이 포획하는 공간에 대한 개별적 고름에 있다면, <Part and One>작품31)은 자의적 선택과 생리적 선택, 비자의적 선택이 집합을 이루면서 그 집합은 하나 혹은 여럿으로 공간의 모습을 만들어낸다. 이것은 미로의 공간성을 지닌다. 그렇다고 미노타우로스적인 미로는 아니다. 출구가 정해져있는 미로는 선택성을 지니면서도 선형적 미로의 범주에 들어간다. 이에 반하여 뫼비우스적 미로는 안과 밖을 아우르며 비

선형적 경로를 형성한다. 그것은 전체가 하나의 단위가 되는 복잡계의 미로와 같이 가변적 상태성을 지닌다. <Part and One>에서 본 연구자는 비선형적 미로를 표현의 축으로 하였다. 때문에 선형적 미로와 다른 점이 이 작품에 있다. 선으로 그어질 수 있는 미로에 탈출구가 있다면 여기서는 탈출구가 없다. 왜냐하면 탈출구가 있으려면 출발이나 종결의 순서가 존재해야 하지만 <Part and One>에서는 어떠한 형태도 언제나 앞뒤에 다른 형태가 있으면서 형태들은 앞뒤 양옆으로 비집고 나와 순서를 교란시키고 있기 때문이다. 즉 제목이 암시하는 것처럼 그것은 각기 부분이면서 동시에 하나인 상태로 만들어져 있다. 그 단일성 안에는 물질적 공간성과 가상적 공간성이 섞여 있기 때문에 하나의 차원적 궤적만으로는 결코 미로적 실타래가 풀리지 않는다. 둘을 아우를 때조차도 이 작품의 화면은 또 다른 혼돈의 장을 틈입시킨다. 그것은 색채에 의한 얽힘의 마당이다.

이 그림은 총체적으로 꼬여 있으므로 카오스(Chaos)적 상태와 비선형적으로 비슷한 양상을 갖는다. 따라서 거기에는 개별적 상태와 중첩적 상태가 동적으로 공존한다. 선형적 미로의 재귀성과 색들이 조성하는 점동(點動)적 뒤섞임이 공존하는 카오스적인 미로는 이 그림이 비선형적인 미로의 집합에 속하면서도 원소적 차별성을 확보하게 한다. 이 그림을 바라볼 때, 풀어지고 얽혀지며 안과 밖이 교차하는 움직임의 와중에 출구가 나타난다면 그것은 화면공간의 안에 있다. 뿐만 아니라 선형적 순서가 뒤집혀져 있는 미로를 끊어내 작위적으로 출구를 만든다 하더라도 그 출구 앞에는 색들이 조성하는 혼재적 미로의 입구가 이어져 있다. 때문에 벗어날 수 없이 뒤죽박죽하고 좌충우돌하는 운동에 따른 경험은 대상과 공간에 대한 여러 가지 생각을 파생시킨다. 그러한 이유로 재귀적 측면에서 이 그림은 재현적이라기 보다는 사변적이라 할 수 있다. 일차

적 관점에서 이 그림의 순환적 상태가 전체 화면을 지배하고 있듯이 보인다 하더라도 화면의 공간은 확률성을 띠고 있다. 시작을 알 수 없이 항상 과정 중의 순서에 놓이게 하는 탈위계적 구조와 더불어 이 그림에서 색들은 인접한 색이나 어떤 중심 색, 관련 색들의 조합적 분포도에 따라 공간의 모습이나 위치가 수시로 변하기 때문이다. 예를 들어 화면의 가운데 하단에 보이는 보라색은 초록색 앞에 있고, 화면의 우측에는 노랑색이 녹색형태의 뒤에 있지만 색의 공간성으로 인해 그 색들은 노랑의 경우 앞으로 튀어 오르고 보라색은 순서를 멀리하듯 뒤로 밀려감으로써 순서공간의 범위 밖으로 개체가 벗어나는 현상을 발생시킨다. 그러므로 <Part and One>에서 고정적으로 칠해진 색이라 하더라도 감상자 각자에게 다른 양태로 진동한다. 그것들은 개별적이고 특화된 공간들을 형성한다. 물질성과 가상성, 순서와 색의 비선형적 결합에 의해 다층화된 화면은 미니멀리즘의 개별적 감상자의 고유한 경험에 의거한 자기 회귀적인 체험과 같은

작품31). <Part and One>, 2008

작품32). <세 개의 선>, 2009

작품33). <공간의 고리들>, 2009

상태에만 국한되지 않게 한다. 이 작품에서 색들은 맞물려 있으면서 앞으로 전진하기도 하고, 앞뒤로 왕래하거나, 횡보적으로 움직이기도 한다. 돌고 도는 순환처럼 이 그림의 내부에서 개체와 개체의 위계적 관계들은 끝없이 이어져 가지만 색들과 가상적 공간성으로 인해 수면위로 나왔다 수면 밑으로 가라앉는 공간적 부침(浮沈)이 겹쳐 있다. 때문에 그것들은 자기 회귀적이고 연속화된 체험을 넘어서 쉼 없이 파동하면서 매양 새롭게 생성되는 공간체험을 감상자에게 건네준다. <Part and One>에서 복잡하게 얽혀 있는 비선형적 구조는 역동적 움직임을 이끌어내고, 그것에 맞물려 색들은 물질적 상태를 넘어 가상적인 허수의 공간까지 왕래하면서 화면의 전방위에 프랙탈적인 혼돈을 조성한다. 이 그림은 그러한 양상을 통해 전복적 맥동성을 포태한다. 이러한 모습들을 통해 볼 때 색과 구조는 대립적 결합으로 통합된 상태에서 화면의 공간적 움직임을 한층 더 강화시킬 수 있음을 알 수 있다. 마찬가지로 <Part and One>이 관람자와 맺고 있는 다종한 상호관계들도 탈선형적인 맞물림에 동반되는 병렬성과 수직성에 의해 만들어지는 진동, 충돌하는 색들의 조합에서 야기되는 연속하는 파동적 모습과 개별화되고 점멸하는 입자적 공간성의 중첩적 요동에서 발원한다. 이것은 그림을 평면에 머물지 않고 다층적 공간을 포섭하는 공간막의 성격을 갖게 한다. 이 그림을 통해 색들은 내부적 관계의 조합에 의해 또 다른 차원의 구조성을 가질 수 있다는 가능성을 환기시킨다.

고유한 생리적 공간성을 가진 두 개 이상의 색으로 만들어진 합성색은 시각적으로 원래 원색의 상태와는 다른 색으로 인식된다. 하지만 각 색의 속성은 다른 색과 섞여 있다하더라도 사라지지 않는다. 왜냐하면 파장의 변화는 에너지의 변화에 근간하기 때문에 두 개의 에너지 상태가 병행하여 있다고 하더라도 그것이 하나의 에너지 상태를 만들어내는 것

은 아니기 때문이다. 다시 말해 물감의 혼색만으로는 물리적인 색의 변조가 만들어지는 것은 아니라는 것이다. 예를 들어 노랑과 녹색의 조합으로 이루어진 초록색은 눈으로 보기에는 초록색으로 보이지만 분광기를 사용하여 보면 노랑과 녹색의 스펙트럼으로 나타난다. 즉 초록색이 가진 단일한 파장이 혼색에 의해서는 생성되지 않는다는 것이다. 이러한 색의 혼합은 원래 색이 가지고 있던 특성을 간직하면서도 시각적으로는 그 두 색이 상호작용하여 명도와 채도가 감소한다. 그 감소정도는 혼색 전의 색들이 색상환에서 인접색이냐 서로 맞은편에 놓여진 보색관계냐의 사이에서 결정된다. 감법혼합의 양상에 해당하는 이러한 모습은 다양한 색의 범위를 사용하는 표현에서 화면을 어둡고 칙칙하게 만드는 현상을 발생시킨다. 명도와 채도의 감소 없이 빛의 스펙트럼에서 보이는 밝고 다양한 색조들을 이용하고자 한다면 팔레트 위에서 색을 섞는 것과는 다른 혼색방법이 필요하다. 일차색(Primary Color)에 해당하는 색들을 병렬의 방식으로 화면에 직접 칠해서 감법혼색의 약점을 보완하고자 한 것이 병치혼합이다. 노랑색과 녹색을 색점의 형태로 화면에 적절한 비율로 찍어서 표현하면 색은 망막 상에서 혼색의 효과를 일으켜 감법혼색에 비해 상대적으로 높은 명도와 채도의 초록색을 얻게 된다는 병치혼색의 방법은 실제의 작업에서는 이론적으로 예견되는 것보다는 약한 상태의 혼합색을 보여준다. 왜냐하면 병치혼색은 물감의 섞임에 해당하는 감법혼색과 빛에 해당하는 가법혼색이 병행적으로 일어나기 때문이다. 따라서 실제 작가들은 여기에 보색을 첨가함으로써 대립적 색에 의한 색상의 강화와 전이성을 통해 이론적으로 예상되는 병치혼합의 상태에 근접하고자 하였다.[102] 이 경우에 그 색들의 조합이 갖는 공간성은 단색이 갖는 것

102) 쇠라(George Seurat)는 단지 혼색적 병치혼합에 의해서만은 빛의 상태와 같이 선명한 색상을 얻어내기 어렵다는 것을 인식하였다. 그래서 <그랑자르드 공원의 일요일 오후>에서 화면 하단의 전경에 있는 녹색을 선명하게 표현하기 위하여 보색을 거기에 가미하였다.
나란히 놓인 보색들은 상대편 색을 더 선명하고 강하게 보이게 한다. 눈은 미세진동을 하므

과는 다른 모습을 보이게 된다. 각 색들은 자신이 갖는 시각적 공간으로 이동하려는 면모를 보인다. 따라서 회화평면에 나란히 칠해져 있음에도 불구하고 그 색들은 가상적 공간의 폭을 이루게 된다. 이때 보색의 상태는 대비에 의해 반대색의 강화와 소멸을 통해 확장되거나 축소된다. 그리고 일정시간이상 감상하면 점멸적인 양상으로도 진행되므로 보색의 색상들은 순간적 공백의 개입을 통한 색들의 간극의 벌어짐과 더불어 운동적 공간상을 조성해낸다. 그래서 병치혼합은 생리적 혼색효과를 만들기도 하지만 분열적 공간상을 파생시키기도 한다. 이러한 모습을 혼색에 의해서도 맥동성으로 연결시킬 수 있을 것이라고 본 연구자는 생각하였다. 그 가능성을 성사시키기 위해 어떤 혼합색이 가장 효과적인가를 살펴보았다. 그 결과 보라색이 이러한 요구에 상응하다고 여겼다. 왜냐하면 보라색은 파장이 짧은 파랑계열과 파장이 긴 빨강계열의 혼합에서 만들어지기 때문이다. 하지만 빛의 스펙트럼에서 보라색은 존재하지 않는다. 즉 햇빛의 스펙트럼을 원의 형태로 색상환을 만드는 과정에 삽입된 색이 보라색이다. 그래서 인위적으로 조작에 의해 파생적 공간상을 만들어내기 위해서는 그러한 분열적 공간성을 잠재적으로 갖고 있는 보라색이 적합하다고 본 연구자는 보았다. 이에 따라 보라색을 배경으로 노랑, 파랑, 녹색의 고리들로 구성된 <세 개의 선>작품32)을 제작하였다.

일반적 측면에서 보라색은 후퇴하는 성질을 갖는 것으로 간주된다. 따라서 풍경화를 그릴 때 후경에 위치한 산 등을 그릴 때 보라색을 사용하기도 한다. 그리고 그것은 공간의 깊이를 확보하는데 효과적이다. 그 경우에 파랑색이 좀 더 많이 포함된 보라색을 사용할 필요가 있다. 왜냐하면 빨강색이 파랑색보다 많이 포함된 보라색은 시간을 두고 점차 빨강

로 잔상효과에 의해 인접한 보색은 더 뚜렷해진다. 뿐만 아니라 색을 지각하는 세포의 피로에 의한 색상의 보색화된 지각은 눈의 움직임과 연결된 양성적 잔상과 결합해 채도가 높은 색상의 지각으로 유도되기도 한다. 이것이 병치혼합에서 보색을 써야하는 이유를 구성한다.

색의 공간성이 나타나면서 보라색이 칠해진 대상의 공간위치를 앞으로 끌고 나오려는 현상을 발생시키기 때문이다. 이 때 파랑색의 공간상과 빨강색의 공간은 단속적이며 분리적 상태에 놓이기도 한다. 그 공간들 사이에는 물질적 이면인 허수적 반공간의 성격을 갖는 가상적 공간이 불확정적으로 개입되어 있다. 그리고 자체적 점멸과 공간적 변동이 그 공간의 내부에서 일어나고 그것은 이중화된 색공간의 움직임에 영향을 미친다. 따라서 빨강색과 파랑색의 혼색에 의해 만들어진 보라색은 그 혼색의 비율에 따라 일차적 표면의 공간성과 섞여져 있는 두 색의 잠재적 공간성이 내부적으로 얽혀지면서 시간차를 두고 다양한 양상의 이차적 공간성과 운동성을 발현(發顯)시킨다. 이 작품에서 본 연구자는 보라색의 그러한 공간상을 심층적으로 확장시키기 위해 울트라마린 보라(Ultramarine violet)색을 칠한 후 퀴나크리돈 보라색(Quinacridone violet)을 여러 번에 걸쳐 화면에 도포하였다. 때문에 울트라마린 보라색 위에 덧입혀진 퀴나크리돈 보라색은 화면에서 두 종류의 보라색이 포섭하는 공간적 층위에서 윗부분의 영역을 차지하면서 표층적 공간의 움직임을 드러낸다. 적색조가 많기 때문에 울트라마린 보라색에 비해 전진하는 공간적 양상을 갖는다. 하지만 내재하는 파랑색의 작용에 의해 약하게 후퇴하는 공간성을 보여준다. 이 과정에서 밑에 깔린 울트라마린 보라색에 속하는 파랑색은 더 깊은 공간으로 물러나 두 개의 층위적 깊이 공간을 파생시킨다. 그리고 그 보라색에 속하는 적색은 퀴나크리돈 보라색에 속하는 청색과 섞여지기도 한다. 시간이 경과하면 퀴나크리돈 보라색은 빨강색의 반사적 작용에 의해 다시 앞으로 전진하는 공간의 모습을 갖는다. 이러한 움직임을 통해 화면은 전후공간을 포섭하면서 진동한다.

이처럼 요동하는 공간적 양상을 갖고 있는 <세 개의 선>을 종교적 공간성과 연계시키기도 한 감상자들도 있었다. 본 연구자는 보라색의 이

질적 공간성들이 화면에서 상호작용하여 파생시킨 가상적 공간의 움직임이 그러한 관점을 성립시켰다고 보았다. 보라색으로 칠해진 화면에서 보이는 밀려가고 밀고나오는 공간의 운동적 양상은 색상내부에서 공간이 분리되는 현상을 일으킨다. 즉 파랑색의 공간성과 빨강색의 공간성이 화면의 바탕을 사이에 두고 벌어진다. 공간의 상호 이격이 커질수록 그 사이 공간은 진공적 상태를 갖게 된다. 이것이 가상적 여백의 힘을 만들어 화면바탕의 가상적 허수공간성을 강화해 물리적 평면성을 벗어난 화면의 공간을 조성한다. 보라색의 전진공간과 후퇴공간으로 이루어진 이질적 공간성은 화면바탕의 가상적 공간성에 힘입어 비물리적 이탈공간을 포함하게 된다. 보라색에 함입(陷入)되는 현상이 발생하게 하는 내부 여백공간의 확장은 항상적으로 지속되지는 않는다. 왜냐하면 합성색의 표면이 단일체로서의 개체성을 이루려는 방향성을 갖게 되면 그 내부공간은 다시금 물질적 평면으로 전향되기 때문이다. 그렇다고 이것 또한 항속적으로 지속되지는 않는다. 색의 이중적 공간성향으로 인해 다시금 보라색은 분열적 상태를 일으킨다. 이러한 일련의 과정들은 보라색의 공간을 부풀림과 꺼짐 사이에서 진동하게 만든다. 바탕에 맨 처음 바른 울트라마린 보라는 이러한 공간의 맥동이 불규칙하게 일어나도록 일조를 한다. 울트라마린 보라가 색의 순서에서 제일 밑에 있지만 시간의 경과에 의해 빛이 그 층에 도달하고 그것은 터널링 효과에 의해 다시 앞으로 스며 나옴에 따라 퀴나크리돈 보라의 공간성은 뒤로 밀려 난다. 이에 따라 울트라마린 보라의 공간양상은 전면화된다. 울트라마린 블루(Ultramarine Blue)는 퀴나크리돈 보라색을 화면의 깊은 곳을 화면의 깊은 곳을 지나 뒤쪽으로 밀면서 끌고 간다. 이 과정에서 퀴나크리돈 보라에서 붉은 색 입자들은 울트라마린 보라의 내부의 가상적 여백공간을 걸쳐가면서 공간 이탈적 성향을 강화시키면서 역전적 꼬인 공간성을 담아내게 된다. 울트라

마린 보라의 파랑입자는 퀴나크리돈 보라의 위에 위치하면서 부유하는 공간성을 갖게 된다. 그 파랑입자가 울트라마린 보라에서 빨강요소 뒤로 밀리면서도 안정적 위치를 확보하지 못함에 따라 그 빨강요소의 색대역마저 불안정하게 만든다. 아울로 그 내부공간마저도 이 때문에 동요한다. 이로 인해 울트라마린 보라의 전면화는 퀴나크리돈 보라에 비해 좀 더 빨리 화면의 뒤로 물러나면서 퀴나크로돈 보라는 다시금 화면의 앞으로 전진한다. 이 과정에서 두 색은 상호적으로 얽히면서 다층적 진동성을 일으키며 다층화된 공간을 동적인 상태에서 포섭한다. 가상적 허수공간은 그러한 움직임 속에서 지각적 공간성에 암시적 그림자를 드리운다. 그것은 대상화된 공간을 보느냐 아니면 주변공간을 보느냐에 따른 관점의 선택에 의해 공간을 대하는 태도가 달라지듯이 그것 역시 색의 공간적 위치변화를 통해 공간의 변화를 보느냐 아니면 보라색을 이루는 개별색채들 사이에서 일어나는 공간의 전치(轉置)관계를 우선하여 보느냐에 따라 달라지는 그 그림자의 모습은 다르게 나타난다. 전자는 모순적 공간순서에 따른 공간성을, 후자는 교동적 흐름의 허수적 여백성에 따른 공간으로 기울어진다.

보라색이 갖는 공간성 위에 그려진 세 개의 선은 한 편으로는 안으로 닫혀진 선이고 다른 한편으로는 중간 중간에 입체적 모습을 갖는 외부화된 고리이다. 선의 관점에서 조망하면 비교적 굴곡이 적은 타원형태의 노랑의 폐곡선은 내부적으로 보라색의 영역을 고립시켜 선의 외부의 보라색과 분리된 상태를 형성한다. 그것은 가는 선의 두께로 인해 보라색 공간을 불연속적으로 만든다. 이것은 화면공간을 전체화에서 부분화된 영역들의 조합으로 변경시킨다. 내부의 갇힌 공간은 노랑색의 선과의 조응화된 관계 때문에 화면의 앞쪽으로 전진하기도 하지만 한편으로는 보라색의 외부공간보다 더 깊게 밀려지기도 한다. 두 공간의 간극 사이에

화면 외부의 공간이 틈입한다. 가상적 허수공간과 더불어 화면 밖의 공간의 개입이 끌고 온 층위적 여백공간은 공간감상의 층을 이분화시켜 화면의 보라색이 탈 물질성을 품게 한다. 노랑에 비해 조금 더 굴곡이 많은 녹색은 노랑의 선 뒤에 위치하게 그려져 있다. 그것은 중성적 색채의 특성으로 인해 화면의 불안정한 공간 상태를 일정부분 안정화시킨다. 때문에 화면의 평면성이 물질적 닻의 역할을 하고 있는데 반해 녹색은 가상적 허수공간에서 닻의 역할을 한다. 그럼에도 불구하고 녹색의 선이 갖는 구부러진 형태성 때문에 공간의 표층은 상하좌우로 흔들린다. 이것과 다른 방향의 공간성이 화면에서 일어난다. 파랑색의 선이 그 역할을 맡고 있다. 녹색 보다 더 심하게 꿀렁거리는 파랑색 선의 형태는 색의 후퇴적 특성 때문에 앞뒤로 출렁거린다. 그리고 그 형태가 끊어내는 보라색의 공간 역시 파랑색과 역방향으로 움직이면서 화면 공간을 뒤틀리게 한다. 보라색보다 명도가 밝게 되어 있어 대비적 효과에 의해 시각적으로 부각되는 노랑, 녹색, 파랑의 선들은 형태적 굴곡의 차이에 의해 파동적 띠처럼 떨리는 모습을 갖는다. 이에 따라 보라색의 화면공간은 퍼져가는 동심원처럼 일렁거린다. 선적인 관점에서와는 달리 선의 곳곳에서 부풀려져 작은 대상적 공간성을 보이는 고리의 측면에서 보면 화면의 공간은 다른 양상을 전개한다. 입체적 형태가 색의 운동성을 훨씬 강화시켜 세 개의 고리는 보라색의 공간 속을 헤집고 다닌다. 왜냐하면 구부러진 고리형태가 색별로 다를 뿐만 아니라 고리의 곳곳에 맺혀진 형태들의 크기가 크고 작고 한 변화를 갖고 있어 그 고리 각각이 개별적으로 공간의 전개양상이 다르기 때문이다. 세 개의 고리들의 조합은 각 색들이 갖고 있는 공간상의 결합을 통해 불규칙한 공간의 형태와 운동성을 보라색의 공간에 개입시킨다. 그 공간은 보라색의 공간이 갖는 변동적 상태로 인해 보라색 공간 속에서 임의적으로 떠다니는 모습을 보인다.

세 개의 선 혹은 고리들과 보라색의 공간들의 얽혀진 상호성으로 인해 화면은 나선형적으로 꼬이는 가상적 공간성을 품어내면서 선택적 상황에 따라 다종한 공간 양상을 열어낸다.

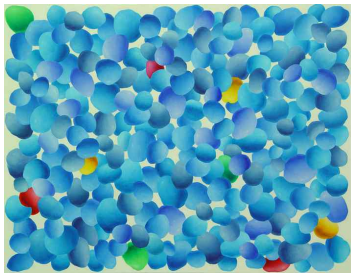
어떤 위치와 관점에서 공간을 바라볼 것인지에 대한 선택은 또 다른 선택적 공간인식으로 이어진다. 모순적 공간위계와 색채의 관계를 교란시키는 방향에서 제작된 것이 <비선형 줄서기>이다. 그 작품에서 본 연구자는 작은 범위의 논리적 공간 구조 속에서 녹색 앞에 빨강색, 파랑색 뒤에 노란색 등을 배치하여, 대상화된 색을 앞이나 뒤에 있는 인접대상의 색과 공간적으로 다르게 만들었다. 대상공간과 색공간이 모순적 공간상태를 가짐으로써 감상자는 대상적 위치로 공간을 바라보지만 이내 색의 공간적 관계성으로 화면을 조망하게 된다. 또한 그 색공간은 대상에 부여된 속성으로 인하여 다시금 대상공간으로 돌아간다. 하지만 이 그림은 전체 대상공간이 뫼비우스 구조로 되어 있어, 이 과정은 불규칙하게 교차하여 일어나게 되어 화면의 이미지 공간과 망막적 가상공간은 진동상태에서 입체화된다. 이는 감상자와의 관계에서 복합적으로 작용하여 화면 밖에서 또 다른 존재공간과 반공간을 내포하는 부재공간이 불연속적으로 요동하는 공간을 파생시킨다. 본 연구자는 이점에 입각하여 다양한 색의 충돌과 대립과 이격을 사용하여, 시공간의 존재공간과 부재공간이 화면내부와 외부를 넘나들면서 조성해내는, 이질적이면서 다층적인 공간을 맥동적으로 드러내고자 하였다.

공간관계의 비틈을 통해 뒤집혀지는 공간의 양상을 드러내고자 하였던 <줄서기>는 내부가 채워진 단단한 형태들로 이루어진 작업이었다. 이 작업을 다른 방향에서 구성한 것이 <공간의 고리들>작품33)이란 작품이다. <줄서기>가 평탄한 배경 위에서 사물들의 순서적 관계를 교란한 것이었다면 <공간의 고리들>에서 본 연구자는 <줄서기>와 같은 구

조를 이루면서도 어두운 푸른색으로 조성된 변화 있는 공간 속에서 고리들의 배치를 이루도록 표현하였다. 배경이 되는 공간이 불규칙한 색조의 변화들을 보이고 있게 한 것은 공간이 유클리드적인 등방형의 공간의 모습을 갖고 있지 않다는 것을 드러내기 위함이었다. 물리적 공간은 사물이나 에너지와 같은 물질적 존재에 의해 굽어지는 현상이 발생한다. 이에 반해 미시적 세계의 공간은 사물이 없을 때조차도 쉼 없이 요동친다. 공간자체의 형태나 움직임이 시각적 모습을 분명하게 보이고 있지 않더라도 부분적인 사물의 양상을 통해 변동적 공간의 양상을 추측할 수 있다. 소용돌이치며 말려가기도 하고 개별적 공간의 분리적 발생이 일어난다고 여겨지는 공간의 모습에 대한 직접적 관계라고 단정하기는 어렵지만 DNA의 나선형 구조는 공간이 결코 평탄한 상태에 있지 않다는 것을 암시적으로 드러낸다. 생물학적 관점에서 나선형 구조는 염기들의 안정적 유지를 위해 필요하다고 한다. 하지만 다른 관점에서 보면 공간이 꼬여 있으면서도 요동하는 상태이기 때문에 염기들의 배열이 그 공간의 형태를 따라 나선형으로 엮여 있는 것이 아닌가하는 생각을 할 수도 있다. 보다 분명한 것은 공간자체는 그 내부적 운동에 의해 수시로 형태적 양상을 바꾼다는 것이다. <공간의 고리들>에서 배경공간을 변화 있게 표현한 것은 그러한 전면적 공간의 모습을 담기 위함이었다. 따라서 시각적으로는 바람에 의해 격랑치는 대기의 모습처럼 보일 수 있지만 대기를 그리려는 공간표현과 다른 점은 이 작업의 화면공간은 중심 없이 분산되어 있다는 것이다.

어두운 푸른색의 바탕과 상대적으로 밝게 처리된 고리들이 얽혀서 움직임이 심한 공간을 조성한 것이 <공간의 고리들>이었다면 <어떤 호흡>작품34)에서 본 연구자는 약하게 들썩거리는 모습을 화면이 제공하고자 하였다. 그것을 위해 본 연구자는 옅은 미색으로 칠해진 바탕 위에

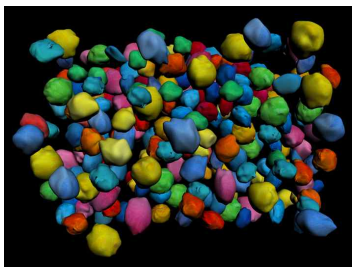
각각 3개의 노랑, 빨강, 초록의 과립(顆粒)들은 화면이 대부분을 차지하는 파랑색의 과립(顆粒)들 사이사이에 끼워 넣었다. 채도, 명도, 색상이 조금씩 다른 파랑의 개체들은 비선형적인 조합에 의해 수족관의 물고기들처럼 살랑살랑 움직인다. 본 연구자는 호흡을 연상시키는 맥동을 화면에서 일으키게 여기에 총 9개로 이루어진 노랑, 빨강, 초록을 칠한 형태를 도입하였다. 삼각형의 꼭지점에 놓여진 것처럼 배치된 그것들은 서로 교차적 관계를 이루면서 화면에 여러 움직임을 발생시킨다. 초록의 덩어리들은 화면의 왼쪽 구석, 아래 쪽, 약간 빗겨난 가운데에서 파랑 과립(顆粒)들 뒤에 위치하여 화면에 부표적 역할을 하면서도 색상의 공간적 속성을 통해 파랑 과립(顆粒)들을 조금씩 앞으로 밀어낸다. 노랑의 과립(顆粒) 두 개는 왼쪽과 오른쪽 부분에 놓여, 초록의 과립(顆粒)들이 취하는 약한 운동성이 보여주는 궤적에 힘을 가해 좀 더 굴곡진 동작을 화면이 취하게 한다. 그리고 오른쪽 구석에 놓인 노랑은 들어 올리면서 화면의 안쪽으로 미는 운동감을 일으킨다. 초록과 노랑이 부유적 움직임에 관여한다면 빨강은 집중적이고 강한 움직임을 만들게 한다. 본



작품34). <어떤 호흡>
2008

작품35). <폭포>, 2009

작품36). <노란 사과>
2012



작품37). <운동하는 공간>
2009

연구자는 파랑 외에 세 개의 색상들이 각기의 역할을 맡으며, 약한 숨쉬기와 강한 숨쉬기 사이에서 화면이 맥동하도록 표현하였다.

색의 색상, 명도, 채도 등의 요소에 의해 특정한 공간성을 갖는다. 그러나 그것은 절대적인 것만은 아니다. 주변색들과의 관계에 의해 변경되기도 한다. 그러한 색의 공간적 면모를 이미지적 차원에서 드러내고자 한 것이 <폭포>작품35)이다. 이 작품은 왼쪽에 붉은색, 오른쪽에 녹색, 가운데에는 쏟아지는 물을 찍은 사진으로 구성되어 있다. 붉은색과 녹색은 색연필로 전지크기의 종이에 같은 계열이지만 약간씩 다른 색상을 교차적으로 칠해 얻어진 것을 사진으로 찍은 것이다. 그래서 그 색들은 아날로그적이면서도 디지털적이다. 여러 색상계열 안에서 다른 명도와 채도, 색상을 갖는 색들로 칠해져 있으므로 붉은색과 녹색은 중층적 공간역(空間域)을 갖고 있다. 때문에 그 색들은 조금씩 떨린다. 그래서 본 연구자는 이러한 면모가 격하게 움직이는 물의 이미지와 조화한다고 생각하였다. 색 안에서의 변화 외에 좌우측에 놓여진 색상은 공간적 격차를 갖고 있기 때문에 이 간극을 이미지의 형태로 보여주고자 하였다. 물의 이미지는 그러한 연유로 색들 사이에 삽입되었다. 그런데 그 이미지는 녹색 쪽이면서 위로 흐르는 상태를 보여준다. 이것은 적색의 높은 공간적 위치에서 낮은 공간적 위치 사이에 축을 달리하여 수직으로 있는 공간과 그 사이로 급한 바람이 지나가 듯 이동해 가는 공간의 모습을 드러내기 위함이었다. 아울러 녹색을 축으로 위쪽으로 회전하는 모습을 제공하기 위해 마련된 표현장치이다. 이것을 통해 본 연구자는 색들과 이미지는 앞뒤로 벌어지는 공간적 강하(降下)의 움직임과 회전적 상태가 결합된, 나선적 운동의 면모를 가진 맥동성을 드러내고자 하였다.

색들은 공간의 깊이 이외에 자체적 운동성을 갖고 있다는 생각을 기초로 제작된 것이 <노란 사과>작품36)이다. 색에 대한 인식은 망막의

한 부분인 황반에서 이루어진다. 명도와 운동하는 것에 대한 지각은 황반 주변의 간상체를 통해 이루어진다. 그리고 정지적인 상에 의한 선명한 이미지와 색상을 얻는 곳은 황반 안의 중심와(Fovea)에서 일어난다.

사람의 눈은 중심와에서의 정확한 초점에 의해 사물의 명징한 모습을 인지하기 위해 미세진동을 한다. 그렇다면 0.01초 단위로 안구가 움직이는 이유는 무엇인가? 색이 부동의 상태라면 이것은 필요 없는 운동이다. 그렇다면 눈이 움직이는 것은 형태와 색이 떨리면서 운동하기 때문일 것이다. 색은 점과 선의 동시적 모습을 갖는다. 점은 입자의 형태로써 단일한 고정성을 갖는다. 그리고 선에 의한 상태는 파동의 양상을 취한다. 색을 인지할 수 있다는 것은 그것이 파동의 형태로 움직여가기 때문이다. 그러므로 색은 항상 운동의 상태에 있고 이것을 정확히 인지하기 위해서는 눈동자가 파동에 부합하는 진동적 움직임을 가져야 한다. 사물의 색은 쉼없이 진동하면서 변화하기 때문에 우리가 어떤 사물의 색을 본다는 것은 색의 떨림을 보는 것과 같다. 그러한 생각을 토대로, 본 연구자는 <노란 사과>에서 색의 집합적이고 분산적인 관계를 통해 형태를 잡아내고 화면 전체가 떨리도록 하였다. 이 그림에서 빨강색, 노랑색, 파랑색은 교차적으로 마주보면서 폐곡선적인 모습의 형태를 갖도록 표현되어 있다. 색들의 다른 공간성 때문에 형태의 경계는 선형적 상태에서 벗어나 공간적 범주에서 성립한다. 심지어 평면적 상태에서는 선명한 경계를 통해 사과의 형태가 맺혀지지만 가상적 상태에 의한 색공간에서 형태는 분열적인 상황에 놓여 있기도 하다. 그리고 그 외곽은 수시로 변경된다. 왜냐하면 색은 떨리고 있기 때문이다. 그 형태의 내부에서는 노란색이 다른 색들에 비해 많이 칠해져 있어 주조색의 면모를 갖는다. 사과의 내부는 파랑색, 초록색, 빨강색들이 섞여 있어서 입체적 모습을 가상적으로 갖는다. 그렇지만 주조색인 노란색과 다른 색들의 관계에 의해서 그 내

부는 혼돈적 양상을 또한 드러내고 있다. 때문에 사과의 어떤 부분에 대한 명징한 초점은 방해를 받는다. 형태의 내부에 비해 외부의 공간은 파랑색이 많은 부분을 차지하고, 명도와 채도가 내부에 비해 상대적으로 저감된 부분이 많기 때문에 후퇴하는 공간성을 보인다. 그렇다고 정적인 배경에 머물지는 않는다. 난색, 한색, 중성색들이 혼란스럽게 칠해져 있기 때문에 그 배경적 공간은 사방으로 진동하고 있다. 전체적으로 화면은 하나의 형태가 있어 단순한 구조를 갖는 것처럼 보이지만 색들이 혼잡스럽게 칠해져 있어서 실상은 수많은 형태들이 그 안에 내재해 있다고 할 수 있다. 그래서 화면은 불안정하게 이리저리 흔들린다. 왼쪽 위에 노란색들에 의한 집합적 사과의 형태가 있어서 탈중력적인 작용을 만들어내서 진동하는 화면의 양상은 강화되고 있다.

평면상에서 색들이 만들어내는 공간과 운동은 가상적인 측면에서 일어난다. 그래서 그 운동성은 때로 평면으로 귀속되어 잘 보이지 않는 경우도 발생한다. 본 연구자는 색과 공간의 운동성을 좀 더 명확히 표현하기 위하여 컴퓨터그래픽 소프트웨어를 이용하여 동영상을 제작하였다. <운동하는 공간>작품37)의 제작을 위해서 3D 소프트웨어를 사용하여 먼저 개체들을 만들고 그것들의 형태를 각기 다르게 변형하였다. 그 후에 캔버스에 아크릴물감으로 그려진 본 연구자의 작품을 디지털 사진으로 찍은 이미지에서 여러 가지 색깔정보를 가져와 괴상화(塊狀化)되거나, 우툴두툴한 표면을 가진 덩어리들에 매핑(mapping)[103]하였다. 프로그램

---

103) mapping(사상):
하나의 값을 다른 값으로 또는 한 데이터 집합을 다른 데이터 집합으로 번역하거나, 2개의 데이터 집합 사이에 1:1 대응 관계를 설정하는 것. 컴퓨터 그래픽스에서 3차원 대상을 평면에, 또는 2차원 이미지를 구체(球體:sphere) 위로 사상하는 것 등이 있다. 출처: 정보통신용어사전
컴퓨터 애니메이션에서 모델을 사실적으로 보이기 위해 2차원의 이미지를 3차원의 굴곡이 있는 표면 위로 옮겨 표현하는 것. 평면상에서 작성한 무늬와 질감을 입체로 변환하는 작업이며 이 작업을 통해 모델은 사실성을 획득하게 된다. 매핑에는 다음과 같은 것들이 있다. 텍스처 매핑(texture mapping)은 한 물체의 표면에 색과 패턴을 부여하는 것을 말한다. 따라서 텍스처 매핑을 하면 이미지가 물체 위에 칠해진 듯이 보인다. 오패시티 매핑(opacity mapping)은 모델

자체 자료나 다른 외부자료를 이용하여 괴상들을 맥질하지 않고 회화작품에서 얻어진 색정보를 사용하여 맥질한 것은 캔버스에 그려진 개체들에 부가된 색들의 공간적 운동성과의 대응적 비교를 하기 위한 의도에서 비롯되었다. 캔버스에 그려진 그림이 정지된 평면의 상태에서 물체들의 위치에 따른 순서와 색의 생리적 공간성에 의해 움직임이 일어나는 것이었는데 반해 동영상의 형태로 제작된 이 작품에서는 색깔이 입혀진 덩어리들을 공간적으로 움직이게 조정함으로써 실제적인 운동상태에서 색과 공간이 어떻게 다층적으로 상호작용할 수 살펴볼 수 있다.

여기서 각기 다른 색을 가진 괴상들은 앞뒤로 들락날락하여 그것들의 공간적 위치에 따른 순서는 매번 달라진다. 때문에 부분적으로는 선형적 순서를 이루지만 전체적 측면에서 그 순서관계가 겹쳐지고 불일치한 모습이 개입됨에 따라 뒤집혀지고 꼬이는 인지적 운동감을 회화작품이 보여주는 데 반해 <운동하는 공간>은 매순간 각 개체들이 개별적으로 움직이므로 선형적 순서가 아닌 입자적 관계에 입각한다. 일련의 개체들이 공간적 선후관계를 통해 연결되는 선형적 위계성과 달리 입자성을 토대로 하는 공간관계는 각 개체들이 독립적이며 장(field)의 차원에서 움직인다. 이 작품에서 깊이 축의 선상에서 전진과 후퇴를 반복하는 개체들은 선형적 운동을 한다고 할 수 있다. 시간의 경과에 따라 운동하는 괴상들의 각 위치는 다른 괴상들의 위치와 변동적 상태에 놓인다. 따라서 각 개체의 운동궤적은 다른 개체의 궤적과 겹쳐지거나 앞뒤로 엇갈리는 공간의 위상변화는 시간의 변화와 결부하여 가변적 상태에 놓인 비선형적인 집합체의 면모를 보여준다. 이것은 괴상의 표면들이 갖고 있는 다

에 불투명한 부분과 투명한 부분을 지정하는 것을 말한다. 투명한 부분은 하이라이트를 만들어 유리 효과를 내기도 한다. 리플렉션 매핑(reflection mapping)은 모델이 반사된 것처럼 보이게 하여 크롬, 금속, 유리 등 반사하는 형상을 만들어내는 기법이다. 범프 매핑(bump mapping)은 표면이 일정치 않거나 굴곡이 있을 때 한 물체의 표면에서 일률적인 수치를 바꾸어줌으로써 엠보싱 효과를 내는 것을 말한다. 출처: 영화사전

양한 색들이 조성하는 공간적 위상과 섞인다.

이 작품의 본래적 상영시간(Running Time)은 1분이지만 점증적 상승작용을 염두에 두고 영상의 앞뒤에 약간의 차이를 준 것을 제외하고는 쉼 없이 반복 운동하도록 하였다. 이 때문에 무한한 시간 속에서 움직이는 것처럼 인식된다. 시간의 흘러감에 따른 공간의 변화 속에서 개별적으로 움직이는 괴상적 형태들의 돌출(突出)과 침강(沈降)은 부채살의 궤적처럼 이루어진다. 때문에 화면은 수렴과 확산에 따른 분산적 양상을 펼쳐낸다. 그렇기에 화면에서 대상들의 움직임은 감상자의 초점 맞추기를 흐트러뜨린다. 여기저기에서 펼쳐지는 물체들의 공간적 진폭으로 말미암아 감상자의 시선을 공간의 전방향으로 종횡무진 떠다니게 한다. 그러나 그 움직임은 하나의 차원으로만 이루어진 것이 아니기에 또 다른 양상을 중혼적으로 전개한다. 괴상의 형태들의 위치적 공간성과 색채들의 생리적 공간성은 시간과 운동의 변화에 따라 매순간 얽히면서 변화를 일으킨다. 입자화에 따른 깜박임과 파동화에 따른 보강과 상쇄의 간섭관계가 겹쳐지고 있기 때문에 <움직이는 공간>의 화면은 승화(昇華)와 응결(凝結), 고양(高揚)과 침전(沈澱)을 병행적으로 동반하면서 존재와 부재 사이를 넘나든다. 가시와 비가시, 실제와 가상 등이 혼재하면서 일으키는 생멸(生滅)의 변천(變遷)과 잇닿은 모습을 통해 이 작품은 다차원적인 요동에 의한 맥동성을 품어낸다.

전반적인 측면에서 색을 이용한 표현에 대해서 조망한 것은 다음과 같다. 여백을 활용한 표현에서도 활용되었지만 화면의 맥동성에 대한 연구의 범위를 확장하기 위해, 중요한 조형요소들 중의 하나인 색이 어떤 공간적 운동을 발생시킬 수 있는 가능성을 갖는지를 좀 더 연구할 필요성이 제기되었다. 이를 위해 본 연구자는 색의 속성에 대한 자료조사 및 이론적인 연구를 선행하였다. 색은 지각적 측면에서 보면, 각 색상은 순

색의 상태에서 망막상의 초점거리가 달라 고유의 공간성을 가지며, 거기에 명도, 채도가 결합하면서 파생적으로 공간의 위치가 만들어진다. 하지만 독립적 상태에서의 색들의 생리적 공간성은 인접한 색의 공간성이 무엇이냐에 따라 달라지기도 한다. 아울러 여러 색을 섞어 놓은 혼색의 색상에서는 또 다른 이질적 공간성이 시간의 흐름에 따라 나타나기도 한다. 그 변수들은 너무나 많아 계량적으로 순서화시킬 수 없다. 이러한 색들의 면면들을 토대로 본 연구자는 색들이 특정화된 조합을 통하여 캔버스의 평면을 벗어나 시각적 차원에서 공간성을 이루고, 순서적 질서를 교란시키는 구조를 통해 다양한 운동성을 발생시킬 수 있을 것이라는 가설을 세웠다. 그리고 선명한 결과를 예측할 수 없는 색들의 자체적 공간성과 상호적 관계성을 파악하고 이를 적극적으로 활용할 때 화면에서 어떤 공간적 맥동을 만들 수 있는가는 실제 작업을 통해서 살펴보아야 했다.

장의 차원에서 조성된 비선형적 구조와 더불어 난색과 한색, 보색, 채도 등의 조합적이고 대비적인 관계로 이루어진 표현은 화면에 부착된 물질적 상태를 벗어나서 평면과 가상적 허수공간을 운동적으로 포섭한다는 것이 작업의 과정에서 좀 더 명확해졌다. 색이 화면의 공간적 변화를 유도하는 것은 대립과 상응의 다차적 관계에 의해 색들이 공간의 한 지점에 머무르지 않고 연쇄적으로 진동하고 파동치며 움직여가기 때문임을 표현의 과정에서 알게 되었다. 이러한 현상을 애초에 세웠던 가설과 비교하여 다시 분석하였다. 그 결과 확인된 바는 색이 캔버스의 평면에 칠해져 있지만 자체의 지각적 공간성 때문에 평면을 벗어나면서 움직여 가상적 공간을 파생적으로 형성한다는 것이었다. 그것은 화면의 전면에 위치하기도 하고 화면의 뒤에 자리를 잡기도 한다. 그러한 가상적 색공간은 자체의 공간성과는 어긋나게 뒤틀린 비선형화된 구조와의 결속관계로

인하여 평면에서 조직된 형태적 순서를 이탈하여 새로운 공간을 이루다가도 형태적 순서로 다시 되돌아가지만 이내 다시금 그 순서를 벗어난다. 이러한 회귀와 확장의 교호적 상태를 통해 진동하면서 가상적 공간과 캔버스의 평면 사이를 요동하며 배회한다. 따라서 형태적으로 위계화된 공간구조가 색들의 시각적 공간을 일차적으로 구속하여 평면에 있으면서도 순서에 의한 가상공간을 형성하지만, 그 형태적 순서와 다른 공간성을 지닌 이탈적 색이 그 구조에 사용되어 있기 때문에 색들은 자체적으로 가상적 공간을 만든다. 그 두 공간의 불일치는 인력과 척력으로 작용하여 수시로 교차하는 파생적 공간의 운동이 발생하는데 이것의 한 원인은 비선형적인 표현구조 때문이라는 것이 분석결과 드러났다. 그리고 그 운동성에 기인하여 캔버스 평면의 존재로 인한 물질적 기표로서의 평면성과 가상적 공간의 기의적 상태가 인식적 공간의 수축과 팽창을 교차적으로 가속시켜 운동적 양상이 화면에서 전개된다는 것을 본 연구자는 파악하였다. 이러한 이해를 기반으로 본 연구자는 비선형적으로 형태적 순서를 만들면서도 부분적 국면들에서 그 순서들과 배치하는 면모를 가진 색들을 다양한 양상으로 형태에 부여하여 그 둘이 화면의 물리적 평면과 가상적 공간의 관계 속에서 상호적으로 충돌하면서 얽혀 화면의 요동적 맥동성이 현시적으로 조성될 수 있도록 표현하였다.

Ⅶ. 결론

이 논문에서 본 연구자는 비선형적인 표현에 의해 어떻게 화면이 자율적 모습으로 다양하게 맥동화되는지를 조명히고자 하였다. 이를 위해 모순적 구조, 선과 경계, 여백, 색을 표현의 기본축으로 하는 네 개의 연구방향을 설정하였다. 각 범주에서 진행된 그 표현적 면면들과 조형적 가능성들은 다음과 같다.

첫째, 모순적 구조가 선형적 속성의 논리성의 갈등과 충돌에 의해 역전적 관계를 파생시키고 이것이 운동성으로 이어진다는 것을 논증적 차원에서 개념화하고 이를 비선형적 표현을 통해 시각화하였다. 본 연구자는 작업에서 선형적 상태성을 모순적 구조에 의해 비선형적 상태성으로 변경함으로써 맥락의 뒤바뀜이 일어나 인지적 역동성이 만들어질 수 있음을 확인하였다. 이를 통해 비선형적 구조화가 화면에 운동적 변화를 유발시킬 수 있는 가능성을 갖고 있음을 밝혔다.

둘째, 선은 자체적으로는 길이의 특성을 갖지만 면의 경계와 결합될 때 불연속한 공간들의 조우를 만들 수 있음을 이론적으로 조명하고 이를 표현을 위한 개념으로 연결시켰다. 본 연구자는 시각화를 위한 작업에서 선명한 경계를 가진 면을 선의 속성과 결합시킴으로써 물질공간과 반공간의 성격을 갖는 가상적 공간을 길항적으로 대응시킬 수 있었다. 공간의 불연속성은 이를 통해 부각되었을 뿐만 아니라 선과 경계에 의해 분리적이기도 하고 겹쳐지기도 하면서 파생되는 공간의 간극과 차이들은 분열되고 삽입되는 파동성이 유발되었다. 작업을 통해 확인된 이러한 모습은 선과 경계가 외연적 형태성에만 머물지 않고 차원이 다른 공간들의 섭입적 맥동성을 조형적으로 확보할 수 있음을 보여주었다. 이로써 선,

경계, 면이 융합될 때 화면의 자발적 움직임을 조형적 범주로 수용하는 경계 변경이 이루어 질 수 있는 가능성이 열려졌다.

셋째, 물질과 가상과 같이 차원이 다른 공간들이 하나의 장으로 묶여질 수 있는 조형적 요소로써 본 연구자는 여백을 주목하였다. 이 논문은 여백이 화면과 동등한 이중적 공간성을 갖고 있으며, 수동적 역할로서의 여백에 대한 개념을 확장하여 화면에서 움직임을 발생시키는 능동적 역할 또한 그것이 가질 수 있음을 이론적 측면과 표현적 측면에서 논증하였다. 본 연구자는 표현을 통해서 평면성과 가상적 공간성을 동시에 갖고 있는 빈 공간을 여백의 개념 하에서 전환하여 대상성을 취하도록 하고 그것을 입체적으로 그려진 이미지들의 집합 내부에 집어넣었다. 그리고 대상적 형태를 주목하는 시각적 특성에 연원하여, 형태화된 여백은 입체적 형태들과의 밀고 당기는 비선형적 관계성 속에서 스스로 움직이는 능동적 운동성을 갖게 되었다. 뿐만 아니라 여백은 이중적 공간성에 의해 자체적 전환의 과정으로 인해 스스로 점멸하고 이것과 연계되어, 비선형적으로 표현된 화면에서 대상과 여백이 엮여져 연이어 움직이는 연동은 물질적 차원과 반공간적인 가상적 차원을 넘나든다. 본 연구자의 작품에서 가시화된 이러한 운동적 양상을 여백이 이끌어 낸다는 것은 그려지지 않은 부분들이 스스로 활성화되어 화면의 차원뒤집기에 의한 맥동성을 조성할 수 있다는 조형적 관점과 확장성을 마련해 준다.

넷째, 화면의 맥동성을 표현하기 위한 수단 중의 하나로써 색이 갖고 있는 지각적 면모의 공간적 성질을 이용하고자 하였다. 색은 캔버스에서 표현적 수단으로 사용될 때는 물질적 상태에 준거하지만 색으로 이루어진 화면을 볼 때는 비물질적 속성에 의거한다. 때문에 본 연구자는 물질과 빛의 관점을 통합하여 색의 조형적 가능성에 대해서 연구하였다.색들은 생리적 지각의 차원에서 각각이 다른 공간적 위치성을 갖는다. 화면

을 맥동적으로 움직이도록 만들기 위해서는 그러한 색의 속성들을 다른 조형적 요소들이 이루는 공간성과 배치하는 방법으로 조직되어야 함과 동시에 선명하게 색들 간의 구분이 마련되어야 함을 인지하였다. 공간적 측면 외에도 색은 겹치면서 증강과 소멸의 국면을 만들며 시간의 경과에 따라 보색으로의 전치, 합성, 점멸 등의 양상을 전개시킨다. 갈등적인 색의 결합은 그러한 면모들을 강화시킨다는 점이 작업을 통해 드러났다. 본 연구자의 비선형적인 표현에 의해 색들은 형태적 구조와 충돌하면서 상호적인 간섭에 의한 보강과 상쇄의 작용을 강화시켜 화면을 요동치게 하였다. 이 논문을 통해 확보한 것은 조형요소로서의 색이 비선형적인 표현을 통해 물질적 공간과 가상적 공간을 얽어내면서 존재와 부재의 이면화된 공간성을 포섭하는 화면의 맥동성을 만들어낼 뿐만 아니라 화면의 평면을 넘어 감상자의 공간까지 넘나드는 조형적 다변성을 열어준다는 점이다.

표현의 토대에 대해 이 논문에서 밝히는 바는 화면이 물질적 평면성을 기반으로 하면서도 반공간, 부재공간, 허수공간의 성질을 갖는 가상적이고 불연속한 공간성을 포함하고 있다는 것이다. 이러한 다층적 공간성을 화면이 갖는다는 것은 단지 규정적 차원에만 머무르지는 않는다. 화면에 응축되어 있는 다층적 공간성은 복합적 표현으로 이어질 수 있다. 본 연구자의 작업을 통해서 그러한 면모는 조형적 확장성을 포함하면서 가시적으로 표현되어질 수 있음이 드러났다. 이로써 평면이 정태적 차원에 머무르지 않고 동적 상태를 드러냄으로써 비가시적 공간들은 가시적 경험의 차원으로 전화될 수 있었다. 이것은 감상자에게 하나의 평면을 대면하는 것이 아니라 복수적 공간들을 다양하게 바라보고 인식할 수 있는 체험의 장을 제공한다.

화면에 내재하는 겹으로서의 이중적 공간들이 각각의 현재성을 갖고

있으며 그것들은 그려진 이미지와 통합되어 있다는 것을 이 논문은 노정하고 있다. 겹으로 이루어진 이러한 화면의 동시적 현시성은 다층적 시간성을 결합하는 표현을 할 수 있게 한다. 본 연구자는 이를 인지하고 작품마다 특정한 공간적 구조를 만들고 그 구조와 불일치하는 색이나 여백 등의 조형요소를 비선형적으로 다양하게 결합함으로써 두 개의 현재성이 동시적으로 이면화될 수 있는 표현을 이끌어 낼 수 있었다. 고유성을 가진 두 개의 현재가 동시적으로 병립하면서도 배면(背面)적 상태에 있게 됨으로써 조성되는 선택적 동시화는 자생적 교차를 통해 화면에서 다른 표현적 양상을 공존하게 한다. 이로써 감상자는 다층적 공간성을 두 개의 시간성에서 경험한다. 그 때 하나의 현재는 캔버스의 평면에 있고 다른 현재성은 화면에서 이탈하여 감상자의 인지공간에 있기도 한다. 이격화(離隔化)된 그러한 현재성들은 화면과 감상자 사이에 교차하는 시공간의 영역을 파생적으로 형성시킨다. 때문에 작품이 제공하는 시공간적 맥동성은 화면에도 존재할 뿐만 아니라 작품과 감상자와의 사이공간에서도 일어난다. 이를 통해 맥동성을 가진 다중적 시공간의 외연화된 노정이 화면의 표면이나 내부에만 머무르지 않고 외부의 공간까지 연결되어 있음을 알 수 있다. 그것은 화면이 자체적으로 맥동하며 능동화될 수 있는 다양한 가능성을 내포하고 있을 뿐만 아니라 물질적 틀의 제한적 상태에서 벗어나 볼터(Jay David Boulter)가 말한 “비매개”[104]의 장으로 확장될 수 있는 본질적 잠재력을 갖고 있음을 시사한다. 본 연구자는 갈등적이고 혼치적인 면모를 가진 비선형적 표현에 의해 화면이 본래 은닉적으로 가지고 있는 겹공간과 겹현재를 들어올려 조형적 표현과 엮

104) Jay David Boulter and Richard Grusin, Remediation:Understanding New Media, MIT Press, Massachusetts, USA, 1999. 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006. p.4-8
매체를 통해 어떤 장소나 환경을 간접적으로 지각했음에도 불구하고 그 매체는 인식에서 배제되고 마치 그 장소나 환경에 있는 것처럼 여겨지는 경우로써 이는 하이퍼매개의 도움 하에 성립한다.

어지게 함으로써 자체 발생적 운동성을 화면에서 파생시키고자 하였다. 그러한 양상을 통해 화면은 물질적 상태와 비물질적 상태가 이중화된 현재 속에서 상호적으로 섞이는 맥동적 장으로 새롭게 자리매김한다.

이 논문에서 본 연구자는 여백, 선, 색 등의 조형요소들을 비선형적으로 결합하여 표현할 때 그것들은 화면에 온축(蘊蓄)되어 있는 이중 현재성의 전변(轉變) 속에서 평면과 가상적 공간 사이를 뫼비우스 띠의 면모로 넘나들 뿐만 아니라 화면 외부의 공간까지 아우르며, 그에 따라 다양한 양상을 가진 화면의 자발적 맥동성이 외현적으로 발생될 수 있다는 것을 밝히고자 하였다. 또한 본 연구자는 이 논문을 통해 자체적 운동성을 갖는 활성화된 장으로 화면을 조성할 수 있는 개념과 비선형적 표현의 방법론을 제시함으로써 화면의 조형적 확장 가능성에 대한 단초를 마련하고자 하였다.

참고문헌

국내서

강태희,『현대미술의 또 다른 지평』, 시공사, 2000
_____,『프랭크 스텔라』, 재원, 1995
고중숙,『수학바로보기』, 여울, 2004
권영걸 외,『이제는 色이다!』, 국제, 2002
김광우,『뒤샹과 친구들』, 미술문화, 2001
김명식, 조상규, 최상돈, 『양자역학의 산책』, 경북대학교 출판부, 2001
김성곤 편,『탈구조주의의 이해』, 민음사, 1988
김영나,『조형과 시대정신』, 열화당, 1998
김용운/김용국,『공간의 역사』, 전파과학사, 1992
_____,『집합론과 수학』, 우성문화사, 1989
_____,『프랙탈과 카오스의 세계』, 우성, 2000
김용국,『도형에서 공간으로』, 우성, 2002
김용운,『토폴로지 입문』, 우성문화사, 1995
김재희,『베르그손의 존재적 무의식』, 그린비, 2010
김춘일, 박남희 편역,『조형의 기초와 분석』, 미진사, 1996
김현화,『경계 없는 현대 미술』, 숙명여자대학교 출판국, 2002
문은배,『색채의 이해와 활용』, 안그라픽스, 2005
미술사연구회 편,『20세기의 서양미술』, 조형교육, 2001
박은주,『색채 조형의 기초』, 미진사, 1989
박정자,『마네 그림에서 찾은 13개 퍼즐조각』, 기파랑, 2009
박종진,『미디어 2.0 새로운 공간과 시간의 가능성』, 박영률, 2007
봉일범,『움직이는 기하학』, Spacetime, 2002
송항룡,『지금 바로 여기』, 성균관대학교 출판부, 2007
오병욱,『서양미술의 이해』, 일지사, 1994
유기조,『현대기하학 입문』, 경문사, 2004
윤난지 엮음,『모더니즘 이후, 미술의 화두』, 눈빛, 1999
_____,『추상미술 읽기』, 미진사, 2010

_____,『현대미술의 풍경』, 한길아트, 2005
월간미술 편,『세계미술용어사전』, 원간미술, 1989
이경률,『사진은 무엇을 재현하는가』, 마실출판사, 2003
이열,『시간공간의 물리학』, 홍릉과학출판사, 2003
이영철 엮음,『21세기 문화 미리 보기』, 시각과 언어, 1996
이영훈,『뉴미디어 아트와 시간』, 재원, 2004
이우영 편역,『유클리드 기하학과 비유클리드 기하학』, 경문사, 2007
이우환,『조선의 민화』, 열화당, 1977
이정우,『시뮬라크르의 시대』, 거름, 1999
이재희, 이미혜,『이미지의 시대』, 경성대학교 출판부, 2011
이진경,『근대적 시·공간의 탄생』, 푸른숲, 2002
임석재,『미니멀리즘과 상대주의 공간』,시공사, 1999
정금희,『파울 클레』, 재원, 2001
정재승, 『과학 콘서트』, 동아시아, 2003
황수영,『물질과 기억』, 도서출판 그린비, 2006

외국서

Aczel, Amir D., *God's Equation*, Four Walls Eight Windows, New York, 1999
_____,『신의 방정식』, 김희봉 옮김, 지호출판사, 2002
Albers, Josef, *Interaction of color*, Yale University Press, 1975
_____, *Search versus re-search*, Trinity College Press, 1969
Albert, Z. David,『양자역학과 경험』, 차동우 옮김, 한길사, 2004
Alberti, Leon Battista,『알베르티의 회화론』, 노성두 옮김, 사계절, 2004
Alpers, Svetlana, *The Art of Describing : Dutch Art in the Seventeenth Century*, Chicago: Univ. of Chicago Press, 1983
Argan, Giulio Carlo, *The Baroque Age*, Skira S. A, 1989
Arnheim, Rudolf, *The Power of the Center*, University of California Press, 1982

_____, *Art and visual perception*, University of California Press, 2004.
_____, 『미술과 시지각』, 김춘일 옮김, 미진사, 2003
Bachelard, Gaston, *The Poetics of space,* Beacon Press, 1969
Barrow, D. John,『무 0 진공』, 고중숙 옮김, 해나무, 2003
Barthes, Roland, "From Work to Text" *Image-Music-Text*, Stephan Heath(trans.), New York: Hill and Wang, 1977
_____,「텍스트에서 이미지로」, 『모더니즘 이후, 미술의 화두』, 윤난지 엮음, 눈빛, 1999
Barthes, Roland, and Susan Sontag,『사진론』, 송숙자 옮김, 현대미학사, 1994
Batchelor, David, *Minimalism*, Cambridge University Press, 1997
Baudrillard, Jean, ,『사물의 체계』, 배영달 옮김, 도서출판 백의, 2000
_____,『소비의 사회』, 이상률 옮김, 문예출판사, 1992
_____,『시뮬라시옹』, 하태환 옮김, 민음사, 2009
Bazin, Germain,『바로크와 로코코』, 김미정 옮김, 시공사, 1998
Benedetti, Maria Teresa,『세잔』, 조재룡 옮김, 마로니에북스, 2007
Benjamin, Walter,『현대사회와 예술』, 차봉희 편역, 문학과 지성사, 1989
Berger, John, *Ways of seeing*, BBC, 1983
_____, 어떻게 볼 것인가, 하태진 옮김, 현대미학사, 1995
_____,『이미지』, [東文選] 편집부 옮김, 東文選, 2005
Bergson, Henri, 『물질과 기억』, 박종원 옮김, 아카넷, 2005
_____, 창조적 진화, 황수영 옮김, 아카넷, 2005
Boris, Kleint,『인간의 시각, 조형의 발견』, 오근재 옮김, 미진사, 1994
Boulter, Jay David and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Massachusetts, USA, 1999
_____,『재매개』, 이재현 옮김, 커뮤니케이션북스, 2006
Bryson, Norman, *Looking at the overlooked*, Harvard University Press, 1990
_____, "The Gaze in the Expand Field", *Vision and Visuality*, Hall Foster(ed.), New York: Bay Press, 1988
_____,「확장된 시각의 장에서」, 최연희 옮김, 경성대학교 출판부, 2004
Buskirk, Martha, *The contingent object of contemporary art*, MIT Press, 2003

Buskirk, Martha and Mignon Nixon(ed.), *The Duchamp effect*, MIT Press, 1996

Butterfield, Jan and Jim McHugh 1-3, *The Art of light + space*, Abbeville Press, 1993

Capra, Fritjof,『현대 물리학과 동양사상』, 김용정, 이성범 옮김, 범양사, 1979

Carmean, E. A. Jr., and Eliza E. Rathbone, with Thomas B. Hess, *American art at mid-century*, National Gallery of Art, 1978

Cavell, Stanley, "Some Modernist Painting", *The world viewed-reflections oh the ontology of film*, Harvard Univ. Press, 1979, pp.108-118

_____,「모더니스트 회화에 대하여」, 『현대미술비평 30선』, 김광명 옮김, 중앙일보사 1987, pp. 72-78

Chipp, Herschel B., *Theories of modern art*, contributions by artists and critics, Univ. of California Press, 1968

Close, Frank, *The Void*, Oxford New York, 2007

Colpitt, Frances, *Minimal art : the critical perspective*, University of Washington Press, 1993

Connes, Alain [et al.], *On space and time*, Shahn Majid(ed.), Cambridge University Press, 2008

Cottington, David, *Cubism*, Cambridge University Press, 1998

Courant, Richard and Herbert Robbins,『수학이란 무엇인가?』 박평우, 김운규, 정광택 옮김, 경문사, 2002

Cowling, Elizabeth, *Picasso : style and meaning*, Phaidon Press, 2002

Crow, Thomas, *Modern art in the common culture : essays*, Yale University Press, 1995

_____, *The rise of the sixties*, Harry N. Abrams, In., 1996

_____,『대중문화 속의 현대미술』, 전영백 옮김, 아트북스 , 2006

Crowther, Paul, *The language of twentieth-century art : a conceptual history*, Yale University Press, 1997

Danto, Arthur C., *After the end of art*, Princeton University Press, 1997

_____,『예술의 종말 이후』, 이성훈, 김광우 옮김, 미술문화, 2004

Deleuze, Gilles, *The logic of sense*, Mark Lester(trans.), Constantin V.

Boundas(ed.), Columbia University Press, 1990
_____,『감각의 논리』, 하태환 옮김, 민음사, 2008
_____,『운동-이미지』, 유진상 옮김, 시각과언어, 2002
_____,『주름, 라이프니츠와 바로크』, 이찬웅 옮김, 문학과지성사, 2004
Dainton, Barry, *Time and space*, Acumen, 2001
Darling, David,『공간 이동』, 박병철 옮김, 한승, 2007
Derbyshire, John,『리만 가설』, 박병철 옮김, 승산, 2006
Derrida, Jacques,『그라마톨로지에 대하여』, 김웅권 옮김, 동문선, 2004
Deviln, Keith,『수학의 언어』, 전대호 옮김, 2003
Dewey, John: *Art as experience*, Perigee Books, 1934
Dia Art Foundation, *Discussions in contemporary culture*, no.1, Bay Press, 1987
Duchting, Hajo,『파울 클레』, 김은지 옮김, 예경, 2010
Duro, Paul(ed.), *The Rhetoric of the Frame*, Cambridge University Press, 1996
Feynman, Richard,『숨은 질서를 찾아서』, 박병철 옮김, 도서출판 히말라야, 1995
_____,『파인만의 QED강의』, 박병철 옮김, 승산, 2003
Foucault, Michel,『담론의 질서』, 이정우 해설, 새길, 1993
Fink, Bruce,『에크리 읽기』, 김서영 옮김, 도서출판 b, 2007
Flam, Jack (ed.), *Robert Smithson, the collected writings*, University of California Press, 1996
Foucault, Michel, *Manet and the object of painting*, Matthew Barr(trans.) with an introduction by Nicolas Bourriaud, Tate Publishing, 2009
_____, *This is not a pipe*, James Harkness(trans. and ed.) University of California Press, 1983
_____, *The order of things*, Vintage Books, 1994
_____, "How Modernism Works: A Response to T.J Clark", *Critical Inquiry*, Vol. 9, 1982
_____,「모더니즘의 역할: 클라크에 대한 반론」, 이영철 옮김,『현대미술비평 30선』, 중앙일보사, 1987, pp. 90-100

Foster, Hal(ed.), *The Anti-Aesthetic*, Washing: Bay Press, 1983
_____,『반미학』, 윤병호 외 옮김, 현대미학사, 1993
_____, *Vision and Visuality*, edit., Hal Foster, Bay Press, 1999
_____,『시각과 시각성』, 최연희 옮김, 경성대학교 출판부, 2004
Frascina, Francis, *Pollock and after : the critical debate*, Routledge, 2006
Francastel, Pierre,『미술과 사회』, 안-바롱 옥성 옮김, 민음사, 1998
Frank, Elizabeth, *Jackson Pollock*, Abbeville Press, 1983
Fried, Michael, "Shape as Form: Frank Seella's New Painting", *Art in Theory 1900-1990*, Charles Harrison & Paul wood(ed.), Blackwell, 1992, pp. 775-778
Fry, Roger, *Cézanne : a study of his development*, with an introduction by Richard Shiff, University of Chicago Press, 1989
Fuller, Peter,『모더니즘 이후의 미학』, 김채현 옮김, 열화당, 1990
Garrels, Gary, *Plane image : a Brice Marden retrospective*, Museum of Modern Art, 2006
Gaskell, Ivan and Michiel Jonker(ed.), *Vermeer studies*, National Gallery of Art, 1998
Gill, Carolyn Bailey(ed.), *Time and the image*, Manchester University Press , 2000
Godfrey, Tony, *Conceptual Art*, Phaidon, London, 1998
_____,『개념 미술』, 전혜숙 옮김, 한길아트, 2002
Gombrich, Ernst H., *Art and Illusion*, Princeton University Press, 1956
_____,『예술과 환영』, 백기수 옮김, 이화여자대학교 출판부, 1992
Gooding, Mel,『추상미술』, 정무정 옮김, 열화당, 2003
Gouyet, Jean-François, *Physics and fractal structures*, foreword by Benoit Mandelbrot, Springer , 1996
Grandis, Lugina De, 『색채이론과 응용』, 朴暾緖, 閔哲泓 옮김, 국제, 1989
Greenberg, Clement, "Toward a Newer Laocoon", Art in Theory 1900-1990, ed. by Charles Harrison & Paul wood, Blackwell, 1992
_____, "Avant-Garde and Kitsch", *Art and Culture*, Beacon Press, Boston, 1961

_____, "Modernist Painting", *Art in modern culture an anthology of critical text*, Francis Frascina, Jonathan Harris(ed.), Phaidon1992,

Greene, Brian , *The fabric of the cosmos*, A.A. Knopf, 2004

_____,『우주의 구조』, 박병철 옮김, 승산, 2005

_____,『엘리컨트 유니버스』, 박병철 옮김, 승산, 2002

Guégan, Stéphane, Madeline, Laurence, Lobstein, Dominique,『인상주의』, 최내경 옮김, 창해, 2002

Gunzel, Stephen,,『토폴로지』, 이기흥 옮김, 에코리브르, 2010

Hall, Edward T., *The hidden dimension*, Doubleday, 1966

Halliwell, J.J., J. Pérez-Mercader, and W.H. Zurek(ed.), *Physical origins of time asymmetry*, Cambridge Univ. Press, 1994

Harbermas, Jürgen, "Modernity, Incomplete Project", The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture, Hal Foster(ed.), 1983

_____,『반미학』, 박거용 옮김, 현대미학사, 1993. pp. 28-44

Harnoncourt, Anne and Kynaston McShine(ed.), *Marcel Duchamp*, Prestel, 1989

Harrison, Charls,『추상표현주의』,이영철 옮김, 열화당, 1988

Hauser, Arnold, *Mannerism*, Routledge, 1965

_____,『문학과 예술의 사회사』, 백낙청, 반성완, 염무웅 옮김, 창작과 비평사, 2005

Heartney, Eleanor,『포스트모더니즘』, 이태호 옮김, 열화당, 2003

Heisenberg, Werner,『부분과 전체』, 김용준 옮김, 지식산업사, 2006

_____,『양자역학이 사고전환을 가져온다』, 국민교육원 편역, 윤당, 1998

Hibbard, Howard, *Caravaggio*, Harper & Row, 1983

Hofstadter, Douglas R.,『괴델, 에셔, 바흐(상/하)』, 박여성 옮김, 까치글방, 1999

Hoog, Michel,『세잔』, 이종인 옮김, 시공사 1996

Horwich, Paul, *Asymmetries in Time*, MIT, 1992

Huggett, S.A.(ed.), *The geometric universe*, Oxford Univ. Press, 1998

Huybrechts, Daniel, *Complex geometry*, Springer, 2005

Jameson, Frederic, "Postmodernism and Consumer Society", *The*

Anti-Aesthetic, ed. Hall Foster(ed.), 1982

_____,「포스트모더니즘과 소비사회」,『반미학』, 윤병호 외 옮김, 현대미학사, 1993, pp. 176-197

Jammer, Max, *Concepts of simultaneity*, Johns Hopkins University Press, 2006

_____, *Concepts of Space,* Harvard University Press, 1970

_____,『공간의 개념』, 이경직 옮김, 나남, 2008

Jeremy, Bernstein, *Quantum leaps*, Belknap Press of Harvard University Press, 2009

Kellein, Thomas, *Donald Judd : 1955-1968*, D.A.P , 2002

Kitson, Michael, *The Age of baroque*, Paul Hamlyn, 1966

Kleeblatt, Norman L. and Kenneth E. Silver, *An expressionist in Paris : the paintings of Chaim Soutine*, contributions by Romy Golan, Prestel, 1998

Krauss, Rosalind E., *The originality of the avant-garde and other modernist myths,* The MIT Press, Cam, Massachusetts, London, England, 1987

_____,『사진, 인덱스, 현대미술』, 최봉림 옮김, 궁리, 2003

_____,『현대조각의 흐름』, 윤난지 옮김, 예경, 1997

Kubler, George, *The Shape of Time-Remarks on the history of things*, Yale University Press,1962

Lambert, Rosemary, *The twentieth century*, Cambridge University Press, 1981

_____, 『20세기 미술사』, 李石佑 譯 悅話堂 , 1993

Lauer, David A. and Stephen Pentak,『조형의 원리』, 이대일 옮김, 예경, 1999

Lefebvre, Henri, 『공간의 생산』, 양영란 옮김, 에코리브르, 2011

Leighton, Tanya(ed.), *Art and the Moving Image; A Critical Reader*, Afterall and Tate Publishing, 2008

Leppert, Richard, *Art and the committed eye*, Westview Press, 1996

Lynton, Norbert, *The story of modern art*, Phaidon, 1989

_____, 『20세기의 미술』, 윤난지 옮김, 예경, 2003

M. C. Escher with J.W. Vermeulen,『M.C. 에셔, 무한의 공간』, 김유경 옮김, 다빈치, 2004

Lyotard, Jean-François, *The Lyotard Reader*, Andrew Benjamin(ed.), Basil Blackwell Ltd., 1989

_____, *The postmodern condition*, Geoff Bennington and Brian Massumi(trans.), Univ. of Minnesota Press, 1984

_____,『포스트모던의 조건』, 유정완, 이상출, 민승기 옮김, 민음사, 1992

Marin, Louis, "The Frame of Representation and Some of its Figures", *The Rhetoric of the Frame*, Paul Duro(ed.), Cambridge University Press, 1996, pp. 79-95

Masheck, Joseph (ed.), *Marcel Duchamp in perspective*, Da Capo Press , 2002

Mazur, Barry,『허수』, 박병철 옮김, 승산, 2008

McEvilley, Thomas, *The exile's return*, Cambridge Univ. Press, 1993

Mcluhan, Herbert Marshall: *Understanding Media*, Routledge and Kegan Paul, 1964

Melchior-Boonet, Sabin,『거울의 역사』, 윤진 옮김, 에코리브르, 2001

Merleau-Ponty, Maurice,『눈과 마음』,김정아 옮김, 마음산책 , 2008

_____,『지각의 현상학』, 류의근 옮김, 문학과지성사 , 2002

Miller, Arthur Ⅰ., *Einstein, Picasso; Space, Time, and The Beauty That Cause Havoc*, Basic Books, 2001

_____,『아인슈타인, 피카소』, 정영목 옮김, 작가정신, 2002

Mink, Janis,『마르셀 뒤샹』, 정진아 옮김, 마로니에북스, 2006

Moon, P. and Spencer, D. E. , "Geometric Formulation of Classical Clolr Harmony", *JOSA*, Vol. 1, 1944

Morra, Joanne and Marquard Smith(ed.), *Visual culture*, Routledge, 2006

Moritz Schlick, *Space and Time in Contemporary Physics*, Henry L. Brose(trans.), London: Constable and Company Limited, 1920

Moszynska, Anna, *Abstract art*, Thames and Hudson, 1990

_____, 20세기 추상미술의 역사, 전혜숙 옮김 시공사, 1998

Nahin, Paul J.,『허수 이야기』, 허민 옮김, 京文社, 2004

Néret, Gilles,『에두아르 마네』, 엄미정 옮김, 마로니에북스, 2006

Newman, Michael and Jon Bird(ed.), *Rewriting conceptual art*, Reaktion

Books, 1999
Nisbett, Richard E.: *The Geography of Thought*, Brockman, 2003
_____,『생각의 지도』 , 최인철 옮김, 김영사, 2007
Olariu, Silviu, *Complex numbers in N dimensions*, Elsevier, 2002
O'Shea, Donal,『푸앵카레의 추측』, 전대호 옮김, 까치글방, 2007
Pagels, Heinz R,『우주의 암호』, 이호연 옮김, 범양사출판부, 1992
Partsch, Susanna(ed.), *Paul Klee 1879-1940*, Taschen, 1987
Paul, Christiane, *Digital art*, Thames & Hudson, 2003
_____, 『디지털 아트』, 조충연 옮김, 시공사, 2007
Penrose, Roger, *The road to reality*, New York: A.A. Knopf, 2005
_____,『실체에 이르는 길Ⅰ,Ⅱ』, 박병철 옮김, 승산, 2010
_____,『황제의 새 마음(상,하)』, 박승수 옮김, 이화여자대학교 출판부, 1996
Rawes, Peg, Space, *geometry and aesthetics : through Kant and towards Deleuze*, Palgrave Macmillan, 2008
Read, Herbert, *A concise history of modern painting*, Thames and Hudson, 1974
Reichenbach, Hans, *The Philosophy of Space and Time,* Maria Reichenbach and John Freud(trans.), New York: Dover Publication, Inc., 1957
_____,『시간과 공간의 철학』, 이정우 옮김, 서광사, 1986
Rifkin, Jeremy,『엔트로피』, 김건, 김명자 옮김, 정음사, 1989
Rosenberg, Harold, *The American Action Painters*, Art News December 1952
Rush, Michael, *New media in late 20th-century art*, Thames and Hudson Ltd., London, 1999
_____,『뉴미디어 아트』, 심철웅 옮김, 시공사, 2003
Saussure, Ferdinand,『일반언어학 강의』, 샤를 바이, 알베르 세슈에 엮음, 최승언 옮김, 민음사, 2006
Schnell, Ralf,『미디어 미학』, 강호진, 이상훈, 주경식, 육현승 옮김, 이론과 실천, 2005
Schapiro, Meyer, *Mondrian*, George Braziller, 1995
_____, "On Some Problem in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle in Image-Sign", *Semiotics*, vol. 3, 1969

_____,「시각예술의 기호학에 관한 몇가지 문제」,『현대미술비평 30선』, 심광현 옮김, 중앙일보사, 1987, pp. 20-32

Schmalenbach, Werner, *Kurt Schwitters*, Abrams, 1967

Schneider, Michael S., *A beginner's guide to constructing the universe : the mathematical archetypes of nature, art, and science*, Harper Perennial, 1995

_____,『자연, 예술, 과학의 수학적 원형』, 이충호 옮김, 경문사, 2004

Schroer, Markus,『공간, 장소, 경계』, 정인모, 배정희 옮김, 에코리브르, 2010

Sedlmayr, Hans, Kunst und Wahrheit,『현대예술의 혁명』, 남상식 옮김, 한길사, 2004

Shearman, John, *Mannerism*, Penguin Books Inc., New York, 1967

Seigel, Jerrold, *The private worlds of Marcel Duchamp*, University of California Press, 1995

Sheppard, Anne,『미학개론』, 유호전 옮김, 東文選, 2001

Silverman, Hugh J. (ed.), *Lyotard : philosophy, politics, and the sublime*, Routledge, 2002

Smith, Bernard, *Modernism's history*, Yale University Press, 1998

Smolin, Lee, *The trouble with physics*, Houghton Mifflin, 2006

_____, *Three roads to quantum gravity*, New York, N.Y.: Basic Books, 2002

_____,『양자 중력의 세 가지 길』, 김낙우 옮김, 사이언스 북스, 2007

Staniszewski, Mary Anne, *Believing is seeing : creating the culture of art*, Penguin Books, 1995

Stella, Frank, *Working space*, Harvard University Press, 1986

Sterling, Charles, *Still life painting*, James Emmons(trans.), Harper & Row, 1981

Sussman, Elisabeth, "The Last Picrture Show", *Endgame: Reference and Simulation in Recent Painting and Sculpture*, David Joselit(ed.), Cambridge, London, 1987

Talbot, Michael, *The Holographic Universe*, Harper Collins, 1991

Taylor, Brandon, *Collage : the making of modern art*, Thames & Hudson, 2004

Taylor, Joshua C., *Futurism*, Museum of Modern Art, 1961
Thorne, Kip S.,『블랙홀과 시간굴절』, 박일호 옮김, 이지북, 2005
Tomkins, Calvin, *The world of Marcel Duchamp, 1887-1968*, Time, inc, 1966
Vidler, Anthony, *Warped space*, MIT Press , 2000
Walker, John A., *Art in the age of mass media*, Pluto Press, 1994
Wallace, B. Alan,『과학과 불교의 실재 인식』, 홍동선 옮김, 범양사, 1991
Wertheim, Margaret,『공간의 역사』, 박인찬 옮김, 생각의 나무, 2002
Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989,
_____,『논리철학 논고』, 이영철 옮김, 책세상, 2006
Wölfflin, Heinrich, *Principles of Art History*, Dover Publications, Inc., 1929
Wood, Paul, *Modernism in dispute : art since the Forties*, Yale University Press, in association with the Open University, London, 1993
Yau, Shing-tung and Steve Nadis, *The shape of inner space*, Basic Books, 2010
곽희,『임천고치(林泉高致)』, 허영환 주역, 열화당, 1989
난부 요이치로,『쿼크』, 김정흠/손영수 역, 전파과학사, 2000
다카노 요시로,『물리학의 재발견(하)』, 한명수 역, 전파과학사, 1993
다케우치 카오루,『양자론』, 김재호, 이문숙 옮김, 전나무숲, 2010
도모나가 신이치로,『양자역학적 세계상』, 권용래 옮김, 電波科學社, 1992
마츠다 유키마사,『눈의 모험』, 김경균 옮김, 정보공학연구소, 2006
사토 후미타카,『양자 역학으로 본 우주』, 김재영 옮김, 아카데미서적, 2000
쓰즈키 타구지,『알기쉬운 양자론』, 손영수 옮김, 전파과학사, 1988
쓰지 노부오,『일본미술 이해의 길잡이』, 이원혜 옮김, 시공사, 1994
오노 슈,,『에너지로 말하는 현대물리학』, 편집부 옮김, 전파과학사, 1994
요시나가 요시마사,『괴델.불완전성 정리』, 임승원 옮김, 전파과학사, 2000
이노우에 마사요시,『카오스와 복잡계의 과학』, 강석태 옮김, 한승, 2002
이우환,『만남을 찾아서』, 김혜신 옮김, 학고재, 2011
일본 Newton Press 편,『시간과 공간』, 강금희 옮김, 뉴턴코리아, 2010
_____,『허수란 무엇인가?』, 강금희 옮김, 뉴턴코리아, 2009
하야시 겐지,『시간과 공간,-아인슈타인과 양자론』, 뉴턴, 2010

Abstract

A Study on the Pulsation of the Picture Plane by Nonlinear Expression

YoungHoon Lee
Painting, Printmaking
Dept. of Fine Arts
Graduate School
Seoul National University

In the viewpoint of material, the picture plane of canvas is a kind of surface. So, even when an image of space is drawn in a picture plane, a picture plane is remained in the condition of surface. Modernism insisted to have to preserve the planar condition corresponding with materiality of canvas in any case according to the viewpoint that canvas is a plane in the aspect of material. But canvas is not only based on flatness. We feel infinite space when we see a empty canvas. It is similar to see sky without cloud. The difference between empty sky and a picture plane is that empty space could be identified with action of body but the picture plane of

canvas couldn't be testified by metric or tactual method. Then, canvas may has a different kind of spatiality. The spatiality is built in only the visual domain. Hence, it differs from representational spatiality. Because the spatiality involved in a picture plane exists itself while representational spatiality similar to be shown in Renaissance painting has outer space to be able to be compare with a picture drawn on canvas. We could call the former as virtual space.

The virtual space of canvas is space that a painter has met frequently in a process drawing on canvas since long before. Although the aspect, a painter tried to suppress or exclude the dependent virtual space of canvas existing naturally to secure an expressional intention of his own whether representational or subjective expression. Inherent character, however, does not disappear by with turn one's face intentionally. A picture is not only the combination of planar images, but also reveals virtual space behind the scenes by expression. So, expression has to be made joining both material plane and virtual space. For developing it extensionally, this researcher reviewed and analyzed data derived from my experience and various documental data included history of Art, philosophy, Quantum physics, and so on. Through the study, the double spatiality of a picture plane was reveled to be intermittent and move crossing each other. Besides, this researcher cognized that a picture plane pulsates voluntarily with the spatiality of canvas by nonlinear expression. And, four directions is made to visualize the possibility through work.

The first direction is of expression using contradictional relation of space. In the kind of works, dynamic pulsation was derived from the picture plane that space twisted like Mobius strip was made by

to be formed conflicting relation of space through the reverse of linear positions.

The second direction is of expression using edge. In the kind of works, material planes and virtual spaces crossed on the edge by a face meet a face with strong contrast. The picture plane undulates whole by interweaving of two factors.

The third direction is of expression using blank space. This researcher generated uneven feature of time by combination of forms and blank spaces with material flatness and virtual spatiality in various aspect. By that, pulsative motion linked with forms and blank spaces is emerged in canvas.

The fourth direction is of expression using colors in conflicting relation. This researcher made to be derived multiple strata from the picture plane by expression which the physiological spatiality of each color and the positional spatiality of each form met with discordance. Hence, the fluctuating pulsation of canvas is deployed also in space of viewer by the aspect.

In this dissertation, this researcher aimed to show that the material plane and virtual space involved in canvas is evolved various pulsations with motions derived from expression combining plastic factors in nonlinear ways.

Keywords : Nonlinear expression, Pulsation, Virtual Space
Student Number : 2008-30353