



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](#)

문학석사학위논문

그림에 대한 경험으로서의  
'seeing-in'

: 윌하임의 착상과 로페스의 확장

2015년 8월

서울대학교 대학원

미학과

박상훈

## 국문초록

본 논문의 목표는 재현적 그림들에 대한 우리의 다양한 경험들을 seeing-in을 통해 설명해내는 것이며, 그리하여 회화적 경험으로서의 seeing-in에 대한 최선의 이해를 구성해 보는 것이다. 이를 위해 seeing-in에 대한 윌하임의 해석을 로페스의 해석과 비교해 봄으로써 그림에 대한 우리의 경험을 설명할 수 있는 더 적절한 방식을 도출해내고자 한다.

우리가 그림을 보는 경험에는 그림의 채색된 표면을 보는 경험과 그 그림에서 묘사된 것을 보는 경험이라는 두 가지 측면이 있다. 그림에 대해 우리가 일반적으로 이런 두 측면의 경험을 가진다는 의미에서 회화적 경험은 이중적이다. 윌하임은 회화적 재현의 이러한 이중적 성격을 ‘seeing-in’으로 정의했는데, 이 때의 seeing-in은 그림 표면과 묘사된 것에 대한 동시적 주목을 포함하는 개념이다. 회화적 재현에 대한 경험을 seeing-in이라는 개념으로 포착하여, 그 경험이 갖는 이중적 측면들을 부각시켰다는 점은 윌하임의 분명한 성과이다. 하지만 이중적 측면들에 대한 동시성 요구로 인해 그의 이론은 전형적인 회화 작품 일부에만 적용될 뿐, 재현적 그림 일반에 대해서는 설명력을 상실하고 있다는 한계를 갖는다.

로페스는 이중성과 동시성을 동일시한 윌하임의 견해를 ‘강한 이중성’으로 분류하고, seeing-in의 이중적 성격을 보다 다양한 방식으로 구분하고자 한다. 윌하임과 로페스 모두 그림에서 묘사된 것을 본다는 의미로 seeing-in이라는 용어를 사용한다. 하지만 로페스는 seeing-in을 윌하임의 강한 이중성을 필연적으로 함축하지 않는 개념으로 간주하며, 이를 통해 seeing-in의 다양한 종류들에 대한 논의가 전개될 수 있는

기반을 마련한다. 그의 전략은 seeing-in을 다양한 양상을 가진 것으로 확장함으로써, 우리가 갖는 다양한 회화적 경험들을 seeing-in으로 수용하는 것이다. 회화적 경험의 다양성을 수용하는 것이 중요한 이유는 회화적 경험의 다양성이 묘사의 다양성을 반영하고 있기 때문이다. 그리하여 로페스는 윌하임처럼 seeing-in에 대한 일원적 설명을 취하는 대신에 다원적 설명으로의 선회를 시도한다. 이러한 다원적 접근이 옳은 방향이라는 것은 윌하임의 주장을 수정하려 했던 레빈슨과 나네이의 논증 모두 다원적 설명에 기초하여 seeing-in에 대한 다른 해석들을 내리고 있다는 점에서도 입증된다.

로페스는 다섯 가지 종류로 구분되는 seeing-in의 다양성을 제안한다. 우선 로페스는 윌하임의 이중성 이론이 주장한 seeing-in을 ‘이중성 보기’로, 고프리치의 환영론이 주장한 seeing-in을 ‘자연주의적 보기’로 구분한다. 그리고 눈속임 그림에 대한 우리의 경험을 seeing-in의 한 종류로 간주하여 ‘눈속임 그림 보기’로 규정한다. 그런데 로페스의 작업은 단순히 기존의 묘사이론들에서 논의되었던 회화적 경험들을 seeing-in의 관점에서 정리한 것에만 그치지 않는다. 로페스는 추가적으로 ‘유사-이중성 보기’와 ‘현실주의적 보기’를 seeing-in의 새로운 다양성으로 제안한다. 유사-이중성 보기의 사례로 제시된 달마시안 이미지나 현실주의적 보기의 사례로 제시된 제스퍼 존스의 과녁 그림 등은 일반적 그림이라기보다는 예외적 그림들이다. 따라서 로페스의 제안이 의미가 있는 것은 seeing-in에 대한 그의 분류가 이러한 특이한 그림들에 대한 경험까지 설명할 수 있는 강력한 구분이 된다는 점이다.

한편 브래들리는 seeing-in에 대한 로페스의 구분이 상당 부분 축소되어야 하며, 로페스가 추가한 유사-이중성 보기와 현실주의적 보기는 seeing-in의 진정한 종류가 아니라고 주장한다. 그러나 필자는 브래들리의 주장이 비일관적일 뿐만 아니라, 그 주장을 뒷받침할 설득력 있는

논거 또한 제시하지 못하고 있다고 생각한다. 다만 케이브턴-테일러가 seeing-in의 여섯 번째 종류로 제안했던 ‘유사-현실주의적 보기’에 대해서만, 필자는 브래들리와 동일하게 자연주의적 보기로 환원되어야 한다는 입장을 취한다. 결론적으로, 본고에서 필자가 주장하고자 하는 바는 seeing-in에 대한 분류는 로페스가 제안했던 다섯 가지 종류들로 정리될 수 있다는 것이다. seeing-in의 다양성에서 실제적 공간을 확보하고 있는 이러한 다섯 종류의 구분은 우리의 회화적 경험을 체계적으로 설명할 수 있는 유용한 도구가 될 수 있을 것이다.

**주요어:** 회화적 경험, seeing-in, 이중성, 동시성, seeing-in 의 다양성, 윌하임, 로페스

**학번:** 2010-20047

# 목 차

머리말 ..... 1

## I. seeing-in에 대한 윌하임의 해석

1. 회화적 재현에 대한 경험 ..... 3

2. 윌하임의 이중적 seeing-in..... 5

    2.1. seeing-as와 고프리치의 환영론

    2.2. seeing-as에서 seeing-in으로의 입장 변화

3. 윌하임의 seeing-in에서 제기되는 문제들..... 12

    3.1. 대상 재현과 사태 재현의 구분

    3.2. seeing-as에 대한 국지화 요구

    3.3. 동시적 주목과 지각의 항상성의 관계

    3.4. 보편자와 개별자의 구분

    3.5. 윌하임의 해석에 대한 반례: 그림으로서의 눈속임 그림

4. seeing-in에 대한 새로운 고찰의 필요성 ..... 22

## II. seeing-in에 대한 로페스의 해석

1. seeing-in에 대한 로페스의 접근법 ..... 24

    1.1. 그림의 스펙트럼과 묘사이론의 이중성 제약

    1.2. 디자인과 디자인 보기

    1.3. 표면보기와 디자인 보기의 구분

    1.4. 표면 보기와 디자인 보기의 구분을 통한 새로운 통찰

    1.5. 윌하임의 강한 이중성이 초래하는 문제

2. seeing-in에 대한 대안적 해석 검토.....	31
2.1. 레빈슨의 ‘단순한 seeing-in’과 ‘적절한 회화적 보기’	
2.2. 나네이의 ‘회화적 재현의 지각’과 ‘그림의 미적 감상’	
2.3. 대안적 해석들이 보여주는 로페스 해석의 호소력	
3. seeing-in의 다양성에 대한 로페스의 분류 .....	38
3.1. 유사-이중성 보기	
3.2. 현실주의적 보기	
3.3. 유사-현실주의적 보기	
<b>III. 로페스의 seeing-in의 다양성 주장에 대한 비판</b>	
1. 이중성에 대한 브래들리의 이해.....	49
2. seeing-in의 구분에 대한 브래들리의 주장 검토.....	50
2.1. 유사-이중성 보기	
2.2. 현실주의적 보기	
2.3. 유사-현실주의적 보기	
3. seeing-in 구분에 대한 최종적 입장.....	69
<b>IV. 결론: seeing-in의 다양성에 대한 올바른 접근</b>	
1. 월하임의 한계와 로페스의 가능성 .....	73
2. seeing-in에 대한 다원적 접근으로의 변화 .....	74
3. seeing-in의 실제적 공간.....	76
<b>참고문헌</b> .....	79
<b>Abstract</b> .....	82

## 머리말

그림은 그 자체로는 채색된 표면을 가진 일종의 물리적 대상이다. 하지만 회화적 재현으로서의 그림은 그 채색된 표면을 통해 어떤 대상이나 사건을 묘사한다. 가령 세잔의 <사과 바구니가 있는 정물>을 생각해보자. 우리는 이 그림에서 그저 둥근 형태를 이루는 붉은 혹은 초록의 물감 자국들만 보는 것이 아니라, 그런 방식으로 묘사된 사과들 또한 함께 본다. 말하자면 그림을 본다는 경험에는 그림의 채색된 표면을 보는 경험과 그 그림에서 묘사된 것을 보는 경험이라는 두 가지 측면이 있다. 그러므로 그림에 대해 우리가 일반적으로 이런 두 측면의 경험을 가진다는 의미에서 회화적 경험은 이중적이다.

리처드 윌하임(Richard Wollheim)은 ‘seeing-in’이라는 용어를 도입하여 회화적 경험의 이러한 특징을 포착하고자 했다. 윌하임에 따르면, seeing-in은 그림의 주제들을 그림 표면의 자국들, 색들, 그리고 질감들 속에서 보는 것이지, 그림 표면과 주제를 각각 보는 두 가지 경험을 한다는 뜻이 아니다. 그러므로 회화적 재현에 적절한 경험으로서의 seeing-in은 그림 표면에 대한 지각과 그림에서 묘사된 것의 지각이 동시에 발생한다는 의미에서 이중적이다. 그러나 seeing-in의 이중적 성격이 윌하임의 주장처럼 단일 경험의 두 측면이라는 뜻에서 언제나 동시성을 가지는가의 여부는 논쟁의 여지가 있다. 예컨대 도미니크 로페스(Dominic Lopes)는 이중성과 동시성을 동일시하는 윌하임의 견해를 ‘강한 이중성’ 주장으로 분류하고, seeing-in의 이중적 성격이 보다 다양한 방식으로 설명될 가능성을 찾고자 했다. 필자는 본고에서 재현적 회화로서의 그림에 대한 적절한 경험을 ‘seeing-in’이라는 용어로 통칭하되, seeing-in의 이중적 성격을 오직 동시성에 국한하는 강한 의미로 해석하지 않고 단순히 회화적 경험의 두 측면을 반영하는 약한 의미로 사용할 것이다. 이는 한편으로 이 용어가 이미 회화적 경험을 특징짓는 전형



적인 표현으로 통용되고 있기 때문이고, 다른 한편으로는 회화적 경험의 이중적 성격이 다양할 수 있다는 윌하임 이후의 논의들을 가장 효과적으로 포괄할 수 있는 방식이기 때문이기도 하다.

본고의 목표는 재현적 그림들에 대한 우리의 다양한 경험들을 seeing-in을 통해 설명해내는 것이며, 그리하여 회화적 경험으로서 seeing-in에 대한 최선의 이해를 구성해 보는 것이다. 이를 위해 seeing-in에 대한 윌하임의 해석을 로페스의 해석과 비교해 봄으로써 그림에 대한 우리의 경험을 설명할 수 있는 더 적절한 방식을 도출해내고자 한다. 이러한 목표를 달성하기 위해 본고는 다음과 같이 구성되어 있다. 1장에서는 회화적 경험으로서 seeing-in에 대한 윌하임의 해석을 검토함으로써, seeing-in에 대한 윌하임의 착상이 어떻게 등장하게 되었는지를 이해하고 seeing-as와 대비되는 seeing-in에 대한 기본 개념을 확립하고자 한다. 또한 윌하임의 seeing-in이 어떤 문제점들을 가지고 있는지를 살펴봄으로써, 로페스가 seeing-in에 대해 다른 해석을 제시하게 된 과정을 보일 것이다. 2장에서는 seeing-in에 대한 새로운 접근을 통해 로페스가 seeing-in의 다양성을 주장하게 된 과정을 검토하고, seeing-in에 대한 다른 해석들을 로페스와 비교하는 작업을 통해 로페스의 해석이 가지는 상대적 호소력을 파악해보고자 한다. 또한 로페스가 제안한 seeing-in을 구분하는 방식들을 설명할 것이다. 3장에서는 seeing-in의 구분을 축소시켜야 한다는 브래들리의 주장을 검토함으로써 seeing-in의 다양성에 대한 로페스의 주장이 어느 정도 설득력이 있는지를 비판적으로 살펴보고자 한다. 마지막으로 4장에서는 seeing-in에 대한 로페스의 해석과 구분이 최종적으로 가질 수 있는 의미와 함축을 명확히 함으로써, 우리가 회화적 경험을 seeing-in을 통해 이해하고자 할 때에 로페스의 주장이 가질 수 있는 의의를 제시하는 것으로 본고의 논의를 마무리하고자 한다.

# I. seeing-in 에 대한 윌하임의 해석

## 1. 회화적 재현에 대한 경험

재현(representation)을 글자 그대로 해석하면 “다시 제시하는 것(re-present)”으로 예술작품은 그것으로 다른 어떤 것(대상, 사대 등)이 다시 제시된다는 의미에서 재현적이다. 이 때 감상자는 재현된 것이 실제로 여기에 존재한다는 믿음이 결여된 상태에서 재현된 것을 이해한다. 특히 시각적 재현으로서 회화적 재현(pictorial representation), 즉 묘사(depiction)<sup>1</sup>의 경우, 우리는 대면 보기와는 달리 실재하는 대상에 대한 믿음이 결여된 지각적 상태에서 재현된 것을 본다. 물론 모든 예술이 재현적이지 않은 것처럼, 모든 그림이 재현하는 것은 아니다. 따라서 본고에서 회화적 재현을 논할 때는 추상화를 포함하는 그림 일반이 아니라 구상적(figurative) 그림만으로 논의의 범위를 한정시킨다.<sup>2</sup>

회화적 재현으로서 그림은 2차원적 그림 표면과 3차원적 회화적 공간이라는 이중적 성격을 갖는다. 다시 말해, 우리는 물감 자국으로 구성된 그림 표면에서 어떤 대상을 본다.

그림은 이중적 실재(double reality)를 갖는다. 드로잉, 회화, 사진은

---

<sup>1</sup> 묘사의 사전적 의미는 어떤 대상이나 현상 따위를 있는 그대로 언어로 서술하거나 그림으로 그려서 나타내는 것을 뜻하지만, 본고에서는 묘사의 의미를 회화적 재현을 달리 표현하는 것으로 한정한다.

<sup>2</sup> 로페스 역시 대상들과 장면들을 묘사하는 구상적(figurative) 그림으로 한정하여 논의를 전개할 것임을 *Understanding Pictures* 서문에서 밝힌다. 하지만 추상적(abstract) 그림들도 주관적인 심리 상태나 제작 과정의 특징들을 표명(manifestation)하는 다른 방식으로 재현할 수 있음을 인정한다. Dominic McIver Lopes, *Understanding Pictures* (이하 U.P.)(Oxford: Clarendon Press, 1996), p. 6.

그 자체로 대상들 -평면적인 종이 위의 패턴들- 이며, 동시에 눈(eye)에는 완전히 다른 대상들이다. 우리는 종이 위에서 음영이나 붓질 등을 가진 자국들의 어떤 패턴을 보면서 동시에 이러한 것들이 하나의 얼굴이나 집 등을 구성하는 것을 본다. 그림은 대상들 중에서도 독특한(peculiar) 것이다.<sup>3</sup>

리처드 그레고리(Richard Gregory)가 파악한 “그림의 독특성”은 2차원적 공간과 3차원적 공간이 동시에 실재하는 것이 그림에서는 가능한 것처럼 보인다는 점에서 일종의 역설(paradox)을 구성한다. 제임스 깁슨(James Gibson) 역시 유사하게, “그림은 그 자체로 하나의 표면이며 동시에 다른 어떤 것에 대한 정보의 표시(display)이다. 관람자는 양측 모두를 볼 수밖에 없지만, 그 두 종류의 인식이 모순적이기 때문에 이는 역설이다.”<sup>4</sup>라고 주장했다. 그림 지각의 이중적 성격에 대한 이러한 언급들은 회화적 경험에서 그림 표면과 묘사된 것을 함께 논의하게 만든 토대가 되었다.

월하임은 회화적 재현의 이러한 이중적 성격을 ‘seeing-in’으로 정의했는데, 이 때의 seeing-in은 그림 표면과 묘사된 것에 대한 동시적 주목을 포함하는 개념이다. 월하임의 주장처럼 seeing-in이 동시적 주목을 포함하는 개념이 되어야 하는지에 대해서는 논란의 여지가 있지만, 그의 주장은 그림 표면을 회화적 경험에 대한 논의에 본격적으로 끌어들이는 계기가 되었다. 우리가 그림에서 재현된 것을 볼 때에 우선적으로 지각되는 대상이 표면 위에 물감이 칠해진 그림 자체라는 점은 분명한 사실이며, 그런 의미에서 seeing-in은 그림 표면을 통해 우리가 묘사된

---

<sup>3</sup> Richard. L. Gregory, *The Intelligent Eye* (New York: McGraw-Hill, 1970), p. 32.

<sup>4</sup> James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception* (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1986), p. 282.

것을 본다는 점을 명확히 하는 용어라고 할 수 있다.<sup>5</sup>

## 2. 월하임의 이중적 seeing-in

### 2.1. seeing-as 와 고프리치의 환영론

월하임이 처음부터 seeing-in을 통한 회화적 경험의 이중성을 주장했던 것은 아니다. 그는 *Art and its objects* (1968)에서 재현에 적절한 보기(the seeing appropriate to representation)를 보다 넓은 지각인 재현적 보기(representational seeing)의 한 종류로 파악한다. 재현적 보기는 seeing-as로서 단순히 물리적인 것을 그것이 아닌 다른 어떤 것으로 보는 것이기 때문에 매체와 재현된 것에 대한 동시적 주목이 발생하지 않는다. 가령 우리가 구불구불한 나뭇가지를 뱀으로 착각하여 보는 것이 재현적 보기의 사례인데, 그 경우에 우리는 나뭇가지와 뱀을 동시에 볼 수 없다. 한편 재현에 적절한 보기란 특정 화가에 의해 제작된 그림에서 그 화가가 묘사하고자 의도한 대상을 보는 경우이다. 월하임에 따르면 재현에 적절한 보기에는 화가로 대표되는 제작자의 의도에 따른 율음의 기준이 있지만, 재현적 보기는 율음의 기준이 없거나 있더라도 그 기준이 제작자의 의도에 의해 전적으로 결정되지 않는다. 월하임은

---

<sup>5</sup> ‘seeing-in’이라는 용어의 사용: ‘seeing-in’은 국내 논문에서 일반적으로 ‘~에서 보기’ 혹은 ‘안에서 보기’로 번역된다. 하지만 본고에서는 ‘seeing-as’라는 용어와의 구분을 보다 명확히 하고, 이중성을 넘어 동시성을 함축하는 용어로 해석될 여지를 피하기 위해 ‘seeing-in’이라는 용어를 그대로 사용한다. ‘에서 보기’ 혹은 ‘안에서 보기’라는 용어는 그림 표면에서(혹은 안에서) 묘사 대상을 보는 것이라는 의미이기 때문에, 정의상 그림 표면이 인식되지 않는 눈속임 그림을 배제한 그림 표면이 함께 인식되는 묘사 대상 보기만을 가리키는 용어로 오해될 수 있다. 참고로 본고에서 맥락의 의미를 보다 명료하게 하기 위해 seeing-in을 대체하는 표현이 필요할 때에는, ‘묘사된 것의 보기’ 혹은 ‘묘사 대상 보기’라는 용어를 seeing-in의 의미로 사용한다.

옳음의 기준이 없는 재현적 보기의 사례로 로르샤흐 테스트<sup>6</sup>를, 옳음의 기준에서 제작자의 의도만큼이나 인과가 중요한 사례로 사진을 제시한다. “로르샤흐 테스트의 진단상의 효력은 그 테스트 이미지를 볼 때 옳음과 틀림이 적용되지 않을 것을 요구한다. 반대로, 옳음과 틀림은 사진에 적합한 보기에는 적용된다. 하지만 사진 제작에서 기계적 과정이 기여하는 바는 옳음을 확립하는 데 있어서 인과가 의도만큼이나 중요하다는 것을 의미한다.”<sup>7</sup> 정리하자면, 윌하임에게 재현에 적절한 보기는 재현적 보기의 한 종류로서 일단 seeing-as로 간주되었으며, 제작자의 의도가 재현에 적절한 보기의 옳음을 결정하는 유일한 기준으로 개입한다는 점에서 일반적인 재현적 보기로서의 seeing-as와 구분된다.

그런데, seeing-as로서의 재현적 보기에 대한 윌하임의 이해는 고프리치의 환영론과 부합하는 측면이 있다. 고프리치는 *Art and Illusion*<sup>8</sup>에서 묘사가 시각적 구분의 애매성이나 실패를 이용한다고 설명한다. 인간의 시각 처리 체계가 실제 꽃병이 제시될 때와 마찬가지로 꽃병을 묘사한 그림에 대해 반응한다는 것이다. 즉 그림에서 대상을 보는 것이 대면해서 대상을 보는 것과 현상적으로 구분 불가능하다는 의미에서 그림에서 묘사된 대상을 보는 경험은 환영적이라고 주장한다. 그런데 고프리치가 언급한 환영은 고전주의적 그림에서처럼 그림이라는 것을 우리가 의식하면서 묘사된 대상을 보지만, 묘사를 가능하게 하는 물감과 붓질을

---

<sup>6</sup>스위스의 정신의학자 헤르만 로르샤흐(Hermann Rorschach)가 고안한 잉크 압화(壓畵) 테스트로 정신의학에서 임상적인 진단방법의 하나로 널리 이용되고 있다. 로르샤흐 테스트는 불분명한 자극을 접한 사람이 자신의 해석과 느낌을 투영하고자 하는 경향에 기초한 것으로, 이 경우에는 잉크 압화가 그 불분명한 자극 역할을 한다. 출처: 브래태니커 백과사전.

<sup>7</sup> Richard Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *Art and Its Objects* (이하 A.O.), 2nd edn. (Cambridge University Press, 1980), pp. 207-208.

<sup>8</sup> Ernst H. Gombrich, *Art and Illusion* (Princeton: Princeton University Press, 1961).

알아채지 못하는 경우를 가리킨다. 하지만 일반적으로 ‘환영’이라는 말은 우리가 실제 대상을 보는 경우가 아닌데도 실제 대상을 눈 앞에서 보고 있는 것으로 착각하는 경우를 가리키기 때문에, 우리가 눈속임 그림을 보는 경험이 일반적인 환영의 의미에 더 부합한다. 따라서 고프리치의 환영을 일반적 의미의 환영과 혼동해서는 안 된다.<sup>9</sup>

또한 고프리치는 그림 표면을 지각하는 것과 그것이 묘사하는 것을 지각하는 것 사이의 갈등이 너무 크기 때문에 그림의 평면적 표면과 그것의 묘사를 동시에 보는 것은 불가능하다고 주장했다.<sup>10</sup> 그리하여 케네스 클락(Kenneth Clark)이 벨라스케즈(Velázquez)의 그림을 보는 경험을 고프리치는 다음과 같이 기술한다.

그는 [케네스 클락은] 자기가 캔버스로부터 뒤로 물러남에 따라 그 캔버스 위의 붓자국과 염료 자국이 변용된 실재로 보이도록 변화할 때 무슨 일이 벌어지는가를 관찰하고 싶었다. 그러나 그가 어떻게 애쓰든, 앞으로 나아가든 뒤로 물러나든, 그는 결코 동시에 그 두 가지를 볼 수는 없었다. 따라서 그가 제기한 문제, 즉 어떻게 이 일이 일어났는가 하는 문제에 대한 대답은 그에게는 언제나 이해하기 어려운 것처럼 보였다.<sup>11</sup>

즉 고프리치의 주장은 캔버스의 지각과 묘사된 대상의 지각이 분리되어 있기 때문에 동시적 지각은 불가능하며, 그림과의 거리를 통한 주목의 전환을 통해서만 각각을 인식할 수 있다는 것이다. 그리고 그는 이러한

---

<sup>9</sup> 본고에서는 고프리치가 주장한 환영을 언급할 때에는 “고프리치식의 환영”이라는 말을 덧붙여서 일반적 의미에서의 환영과 구분하도록 하겠다.

<sup>10</sup> “군마(battle horse)를 이해한다는 것은 잠시 동안 평면적 표면을 신경 쓰지 않는 것이다. 우리는 양쪽 방식으로는 그 그림을 이해할 수 없다.” Gombrich, *Art and Illusion*, p. 279.

<sup>11</sup> Ibid. p. 6.

지각의 분리를 비트겐슈타인의 오리-토끼 그림<sup>12</sup>에서 유지되는 오리 보기와 토끼 보기의 분리와 유비시킨다. 그 그림에서 오리와 토끼를 동시에 보는 것은 불가능하며, 주목의 전환을 통해서만 각각을 인식할 수 있다. 오리-토끼 그림과의 유비에서 알 수 있듯이, 묘사에 대한 고프리치의 입장은 주목의 전환을 통해서만 그림에서 재현된 것을 보는 것이 가능하다는 것이며, 이는 재현적 보기를 seeing-as 로 파악한 것이다.

## 2.2. seeing-as 에서 seeing-in 으로의 입장 변화

이러한 재현적 보기, 즉 ‘seeing-as’의 한 종류로서 재현에 적절한 보기를 파악했던 윌하임의 입장은 *Art and its objects*의 2판(1980) 부록 중의 하나인 “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”이라는 논문에서 수정된다. 그 논문에서 윌하임은 오리-토끼 그림에서 우리가 오리와 토끼에 동시에 주목할 수 없다는 사실을 근거로 그림 표면과 묘사된 대상을 동시에 주목할 수 없다고 주장한 고프리치의 환영론은 설득력이 없다고 주장한다. 윌하임이 보기에 오리-토끼 그림이 보여주는 것은 각기 다른 두 주제들 사이의 동시적 주목이 불가능하다는 것이지, 그림 표면과 묘사 대상에 대한 동시적 주목이 불가능하다는 것을 보여주는 사례가 아니었기 때문이다. 결국 윌하임은 고프리치가 주장한 교차적 주목에 반하여 그림 경험에서의 동시적 주목을 주장하게 되며, 이에 따라 그림에서의 보기를 seeing-as가 아니라 seeing-in으로 이해하고자 한다. 그리고 그러한 입장 변화의 근거로 그 둘의 차이점 세 가지를 열거한다.<sup>13</sup> 첫째, seeing-as로는 개별자만을 볼 수 있으나 seeing-in으로는 개별자와 함께 사태도 볼 수 있다. 예를 들어 베르메르(Johannes Vermeer)의 〈편지를 읽고 있는 여인〉에서 seeing-as는

<sup>12</sup> 루트비히 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 옮김, 책세상 (2006), pp. 343-345.

<sup>13</sup> Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, pp. 210-212.

“편지를 읽고 있는 여인”이라는 개별자를 설명할 수 있지만, “그 여인이 편지를 읽고 있다”는 사태는 오직 seeing-in으로만 설명될 수 있다. 왜냐하면 개별자를 설명하는 seeing-as는 (언어적 표현으로서) 이름이나 기술구(description)만을 수용하는 반면, 사태까지 설명할 수 있는 seeing-in은 이름과 기술구에 더해 문장까지 수용하기 때문이다. 둘째, seeing-as는 국지화 요구(localization requirement)를 충족시켜야 하지만 seeing-in에는 그러한 요구가 없다. 어떤 그림이 국지화된다는 것은 그 그림이 묘사하고 있는 것이 그림 표면에서 어떤 부분을 차지하고 있는지를 우리가 명확하게 지적할 수 있는 경우를 의미한다. 윌하임은 국지화를 요구할 수 없는 그림의 사례들로 그림의 테두리나 그림 속에 묘사된 지형지물 때문에 전체를 보기 어려운 한 무리의 군중, 폭풍의 전조, 한 인간의 타락, 죽어가고 있는 사슴 등을 우리가 그림에서 보는 경우를 제시한다. 가령 구스타브 쿠르베<sup>14</sup>의 그림에 자주 등장하는 죽어가는 사슴의 경우, 사슴이 그림의 어떤 부분을 차지하는지를 지적할 수는 있어도, 죽어가는 사슴은 그림의 특정 부분에 한정되지 않는다. 이러한 그림들에서 우리가 본 것을 그 그림들의 어느 지점에서 보았다고 정확히 지적하기 어려울 것이며 심지어는 불가능할 수도 있다. 셋째, seeing-in은 재현된 것과 매체에 대한 동시적 주목을 허용하지만 seeing-as는 그렇지 않다. seeing-in의 동시성을 지지하는 이유로 윌하임이 제시한 것은 지각의 항상성(constancy)이다. 예를 들어 한 그림을 비스듬한 각도에서 볼 때 우리가 그 그림에서 보는 모양들이 광학의 법칙이 예상하듯이 뒤틀려 보이지 않는 이유는 seeing-in이 그림 표면에 대한 정보에 의존하기 때문이라는 것이다. 실제로 어떤 대상을 면전에서 볼 때는 보는 위치가 변화함에 따라 대상의 외형에 대한 원근법적 혹은 관점적 변

---

<sup>14</sup> 구스타브 쿠르베 (Jean-Désiré Gustave Courbet, 1819-1877): 19세기 프랑스의 사실주의 화가.



형이 필연적으로 발생한다. 하지만 그림에서 보여지는 이미지는 관람자의 위치가 달라짐에 따라 필연적으로 변형되는 것이 아니다. 그림 감상에서 발생하는 이러한 지각의 항상성을 월하임은 그림 표면과 묘사된 것에 대한 동시적 주목을 통해서만 설명이 가능한 것으로 파악한다. 특히, 세 번째 차이점인 동시적 주목을 보다 명확히 하기 위해 seeing-as에서 seeing-in으로의 입장 변화는 월하임에게는 자연스러운 논리적 귀결이었으며, 이는 또한 그가 주장한 회화적 경험의 이중성에서 핵심적 특성을 구성한다.

월하임에 따르면 seeing-as와 seeing-in의 결정적 차이는 지각적 과제(perceptual projects)에서의 차이이다.<sup>15</sup> seeing-as는 감각에 제시된 사물을 지각하는 능력인 “직접적 지각(straightforward perception)”과 연결되어 있다. 월하임이 직접적 지각으로써 의미하는 바는 감각들에 나타난(실재하는) 대상을 지각하는 인간과 다른 동물들이 가지는 능력이다. seeing-as는 직접적 지각을 넘어서는 어떤 특별한 지각적 능력에 의존하지 않으며, 감각에 나타난 대상에 대한 시각적 관심 혹은 호기심의 한 형태인 것으로 나타난다. 반면에 seeing-in은 이러한 능력을 전제하나 그것을 넘어선 특별한 지각적 능력과 관련되는데, 그 능력은 유니콘이나 천사처럼 이 세상에 존재하지 않는 사물들을 포함하여 현재 감각에 제시되지 않은 사물들을 우리가 지각적으로 경험하게 해준다. seeing-in에서는 우리의 감각에 나타난 사물들을 바라보는 것을 통해 우리의 감각에 나타나지 않은 사물들에 대한 시각이 일어나는 것이다. 예컨대 레오나르도 다 빈치가 화가 지망생에게 한 유명한 조언처럼, 습기에 얼룩진 벽에서 전쟁의 장면이나 신비로운 풍경을 식별하는 경우이다. 벽에서 전쟁 장면이나 풍경을 보는 이러한 심화된 시각 경험은 벽에

---

<sup>15</sup> Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, pp. 217-223.

대한 시각적 인식과 구별된다. 그림에서는 예술가에 의해 의도된 시각적 경험을 관람자가 가질 때에 seeing-in이 일어나며, 이러한 seeing-in은 그림 표면에서의 선과 색의 적용을 통해 특징적으로 산출되는 것이다. 따라서 seeing-in은 seeing-as와 달리 감각에 나타난 대상에 대한 시각적 호기심의 발휘가 아니라, 특별한 종류의 시각적 경험의 고양(cultivation)이다.

월하임은 회화적 보기를 seeing-in으로 간주함으로써 우리의 감각에 실제로 제시되어 지각되는 대상은 그림이라는 평면이지만, 우리가 그 그림에서 또한 보게 되는 것은 입체적으로 묘사된 대상이라는 점을 명확히 하고 있다. 월하임에게 seeing-in은 일상적 보기와 구별되는 특별한 시각적 경험이며, 재현에 논리적으로나 역사적으로 앞서는 것이다.<sup>16</sup> seeing-in은 그 경험이 독특한 현상적 특징을 가진다는 점에서 일상적 지각과 구분된다. 월하임에 따르면, seeing-in으로서 회화적 재현에 적절한 경험을 할 때 우리는 그림 표면과 묘사된 것을 동시에 지각하는 것이며, 그것은 하나의 단일한 경험의 두 측면들(aspects)로서 그림 표면 그 자체만을 보는 경험이나 실제 대상을 보는 경험과는 질적으로 완전히 다른 경험으로 간주된다. 월하임은 회화적 경험의 이중성이 그림 표면을 보는 구성적(configurational) 측면과 묘사된 것을 보는 재인적(recognitional) 측면이라는, 구분할 수는 있으나 분리할 수 없는 두 개의 측면들을 가진 하나의 단일한 경험이라고 주장한다.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> 월하임은 seeing-in이 재현에 논리적으로는 앞서는 이유로, 우리가 재현이라고 생각하지 않아도 하늘의 구름이나 얼룩진 벽에서 어떤 형상을 볼 수 있다는 점을 지적한다. 그리고 seeing-in이 재현에 역사적으로는 앞서는 이유로, 선사시대의 인류는 재현에 대한 어떤 개념도 없었지만, 동굴 표면에 사냥한 동물들의 그림을 그렸었다는 점을 언급한다. Wollheim, "On Pictorial Representation", *JAAC*, Vol. 56, No. 3 (1998), p. 221.

<sup>17</sup> "(전략) 나는 이중성을 두 가지에 대한 동시적인 지각이라고 규정했다: 그림 표면과 그것이 재현하는 것. 보다 최근에 나는 이중성을 다시 생각해보았고, 이제 그것을 구성

### 3. 월하임의 seeing-in 에서 제기되는 문제들

월하임은 일상적 보기와 구별되는 특별한 종류의 보기, 즉 seeing-in 이라는 재현에 적절한 보기가 있으며, seeing-as와 구분되는 특성들, 예를 들어 사태 재현, 국지화 요구 없음, 동시적 주목 등을 가지고 있다고 주장한다. 하지만 월하임의 seeing-as와 seeing-in의 구분에 대해서는 많은 비판이 있으며, 이는 seeing-in에 기초한 월하임의 묘사이론 자체에도 실질적 위협이 된다. 가령 알렉 히슬롭(Alec Hyslop)은 재현의 지각은 seeing-as로 설명될 수 있는 것으로 간주하기 때문에, 지각 이론에서 이미 확립된 seeing(대상의 지각), seeing that(사태의 지각), seeing-as(재현의 지각)의 구분을 넘어서는 seeing-in이라는 특수한 지각적 능력의 존재 자체를 부정한다.<sup>18</sup>

#### 3.1. 대상 재현과 사태 재현의 구분

월하임이 재현에 적절한 보기를 seeing-as가 아닌 seeing-in으로 간주하게 된 첫 번째 이유는 그 둘에 대한 언어적 직관과 밀접한 관련이 있다. 즉 seeing-as와 seeing-in 각각에서 우리가 볼 수 있는 것들의 범위를 고려한 것인데, seeing-in과 달리 seeing-as에서는 사태를 볼 수 없고 따라서 사태를 표현하는 문장도 올 수 없다는 것이다. 베르메르의 <편지를 읽고 있는 여인>과 관련하여 seeing-as에서 우리에게 보여질 수 있는 것은 여인과 같은 개별자들뿐이기 때문에 seeing-as의 대상인 개별자에게는 하나의 이름이나 “편지를 읽고 있는”과 같은 기술구만이 부여될 수 있다. 이에 반해 seeing-in의 경우에는 개별자들뿐만

---

적인 것과 재인적인 것이라는 두 가지 측면들을 가진 단일한 경험의 관점에서 이해하고 있다.” Ibid., p. 221.

<sup>18</sup> Alec Hyslop, “Seeing through seeing-in”, *BJA*, Vol. 26, No. 4 (1986), pp. 371-379.

아니라 사태들도 우리가 볼 수 있기 때문에, seeing-in의 대상에 포함되는 사태에 대해 우리는 “그 여인이 편지를 읽고 있다”와 같은 문장형식의 구절(sentential clause)을 부여할 수 있다. 하지만 윌하임이 구분의 근거로 제시한 두 문장은 문법적 차이만 있을 뿐 사태의 지각은 동일하다는 비판이 여러 학자들로부터 제기되었다. 예를 들어 히슬롭의 비판은 이러한 문법적 차이가 우리의 지각에 어떤 차이를 만들어내는지를 윌하임은 설명하지 않으며, 우리의 경험에 비추어볼 때 두 표현에 해당되는 각각의 지각의 내용들에서 차이가 없어 보인다는 점을 지적한다. 즉 seeing-as에서도 사태의 지각이 가능하다면, 특별히 seeing-in이라는 개념을 도입할 필요가 없다는 것이다.<sup>19</sup> 로페스 역시 히슬롭과 유사한 관점에서 문법적 차이가 경험 내용의 차이를 보장하지 못하며 대상을 보는 것과 사태를 보는 것의 차이는 경험에 있어서의 차이가 아니라, 그 경험이 지각자와 맺는 개념적, 인식적 관계에서의 차이라고 주장한다.<sup>20</sup> 다시 말해, 대상 재현과 사태 재현에 대한 윌하임의 구분은 지각적 경험의 내용이라는 차원에서는 동일한 것이며, 지각자가 사태를 지각할 때에는 동일한 경험 내용에 대해 개념적, 인식적 관계를 맺는 것이다. 따라

---

<sup>19</sup> Ibid., p. 372.

<sup>20</sup> 대상을 보는 것과 달리 사태를 본다는 것은 사태를 인식할 수 있는 위치에 지각자가 자리해야 하며, 그러한 인식적 위치에 지각자가 서기 위해 요구되는 능력은 대상, 속성, 그리고 사건에 대한 개념을 소유하는 것이다. “첫째, 대상들을 보는 것과 달리 사태를 보는 것은 사태가 행해지는지의 여부를 판단하는 위치에 지각자를 자리하게 한다. 둘째, 어떤 사태가 행해지는 것을 본다는 것은 지각자가 그 사태를 구성하는 대상들과 속성들, 그리고 사건들에 대한 개념들을 가지고 있다는 것을 요구한다. 한 사람이 방울을 불고 있는 것을 본다는 것은 ‘사람’, ‘방울’, ‘불다’라는 개념들의 소유를 필요로 하지만, 방울을 불고 있는 사람을 보는 것은 그렇지 않다. 당신은 방울이 무엇인지 모른 채로 방울을 부는 사람을 볼 수 있다; 당신은 방울에 대한 개념 없이는 그가 방울을 불고 있다는 것을 볼 수 없다. 요약하자면, 방울을 부는 사람을 보는 경험과 어떤 사람이 방울을 불고 있는 것을 보는 경험은 동일한 내용들을 가지고 있지만, 내가 한 사람이 방울을 불고 있는 것을 볼 때, 내 경험에 대한 개념적이며 인식적인 관계는 변한다.” Lopes, *U.P.*, p. 46.

서 윌하임이 seeing-in에서만 사태 재현이 가능하다고 주장하기 위해서는 동일한 경험 내용에 대해 지각자가 seeing-in에서는 어떻게 개념적, 인식적 관계를 갖게 되는지를 보여주어야만 한다. 그런데 윌하임은 자신의 주장을 뒷받침할 설득력 있는 근거를 제시하지 못했기 때문에, seeing-as에서는 사태를 볼 수 없다는 그의 주장은 재검토될 필요가 있다.

### 3.2. seeing-as 에 대한 국지화 요구

seeing-as와 seeing-in의 구분에 대한 윌하임의 두 번째 대조는 seeing-as는 국지화 요구에 구속되어 있다는 것이다. “내가 만약  $x$ 를  $y$ 로서 본다면, 내가  $y$ 로서 보는  $x$ 의 어떤 부분이 항상 있다. 게다가 내가  $x$ 를  $y$ 로서 보라고 주장한다면,  $x$ 의 정확한 부분 혹은 내가 이른바  $y$ 로서 본 것이  $x$ 의 전체인지 아닌지의 여부를 내가 명시할 수 있어야만 한다. seeing-as는 국지화의 요구를 만족시켜야만 하지만, 그러한 요구는 seeing-in에는 부여되지 않는다.  $x$  안의 어디쯤에서 내가  $y$ 를 볼 수 있는지에 대한 질문에 어떤 답도 갖지 않은 채로 나는  $x$  안에서  $y$ 를 볼 것이며, 결론적으로 그 주장을 뒷받침하기 위해 그러한 답을 산출해야 한다는 의무감 없이 나는  $x$  안에서  $y$ 를 본다고 주장할 수 있을 것이다.”<sup>21</sup> 윌하임은 국지화될 수 있는 그림들이 실재하는 것은 사실이지만 재현에 적절한 보기는 국지화를 반드시 요구하지는 않는다고 주장한다. 그러나 윌하임의 주장과 달리 우리가 seeing-as에서도 사태를 볼 수 있다면, seeing-as에서의 대상 재현을 전제하는 국지화 요구도 할 수 없다고 로페스는 주장한다.<sup>22</sup> 그가 볼 때, 윌하임의 국지화 요구에 의한 두 번째 구분은 사태 재현에 의한 첫 번째 구분에 의존하기에 성립하지

<sup>21</sup> Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A. O.*, p. 211.

<sup>22</sup> Lopes, *U. P.*, p. 47.

않는다. 왜냐하면 seeing-as가 seeing-in과 달리 필연적으로 국지화되는 경우는 seeing-as의 내용이 필연적으로 대상이고 비명제적<sup>23</sup>일 경우 그리고 오직 그 경우일 뿐이기 때문이다. 그런데 seeing-as의 내용이 seeing-in의 내용과 동일하다면, seeing-as도 국지화 요구를 받지 않는 사태를 내용으로 가질 수 있다. 따라서 seeing-as에 대한 국지화 요구는 seeing-as가 대상만을 재현하는 오직 그 경우에만 성립할 수 있는데, seeing-as에서도 사태 재현이 가능하기 때문에 그 요구가 성립하기는 어려울 것 같다.

### 3.3. 동시적 주목과 지각의 항상성의 관계

월하임이 seeing-as에서와 달리 seeing-in에서 동시적 주목이 요구된다고 주장한 것은 우리가 실제 대상을 보는 것과 그 대상을 그림에서 보는 것 사이에서 발생하는 실질적 차이를 동시적 주목이 설명해준다고 보았기 때문이다. 그런데 이러한 차이에 대한 설명은 재현된 대상과 매체(그림 표면)를 교차해서 주목하여 보는 경우처럼, 동시적 주목을 요구하지 않는 다른 방식으로 설명하는 것이 가능하다는 점에서 월하임의 동시성 요구를 약화시킨다. 또한 위대한 예술가의 그림에 대한 우리의 감탄은 그 그림이 재현하는 주제와 함께 그 주제가 표현되는 방식을 포함한 것이긴 하지만, 그러한 사실 역시 재현된 대상과 매체에 대한 동시적 주목이 아닌, 교차적 주목을 통해서도 설명하는 것이 가능하다. 월하임이 동시적 주목이라는 강한 이중성 요구를 seeing-in에 대해 주장할 수 있었던 이유는 우리가 그림을 감상할 때에 유지되는 지각의 항상성에 대한 설명을 동시적 주목이 제공해준다고 생각했기 때문이다. “이러한

---

<sup>23</sup> 비명제적(non-propositional): 논리학에서 명제는 사태를 나타내는 것이기 때문에, 사태는 명제적이라고 표현할 수 있고 이에 반해 개별적 대상이나 속성은 비명제적이라고 말할 수 있다.

항상성에 대해 제공되는 설명은 관람자가 재현된 것에 대해서뿐만 아니라 재현의 표면 특징들에 대해서도 시각적으로 인식하고, 그리고 그 인식이 유지된다는 것이다. 다른 말로 하자면, 관람자가 일반적인 방식으로 재현된 것을 보기 위해서는 이중적 주목에 관계해야만 한다.”<sup>24</sup> 즉 실제 대상을 볼 때와 달리, 그림에서 재현된 대상은 우리의 관람 위치와 무관하게 형태가 일정하다는 지각의 항상성은 우리가 재현된 것과 함께 그림 표면의 물감을 포함한 물리적 속성들을 지각한다는 사실로 설명될 수 있다는 것이다.

그러나 로페스가 보기에 지각의 항상성은 회화적 경험의 동시성을 보증하지 않는다. 이러한 항상성은 우리가 묘사된 대상과 매체를 동시에 보아서 성립할 수도 있지만, 고프리치의 언급처럼 우리가 주목을 바꿔가면서 각각을 본다고 해도 성립할 수 있기 때문이다. 즉 우리가 그림 표면을 보는 방향을 보완하기 위해 시각 체계가 요구하는 정보는 동시적 주목을 통해서라기보다는 주목의 전환을 통해 얻어질 수도 있다. 또한 윌하임의 주장을 받아들여 동시적 주목을 통한 지각의 항상성을 인정하더라도, 그림 표면과의 관계가 의식적 주목이 아닌 전의식적 수준<sup>25</sup>에서 유지되는 항상성일 수 있다는 점을 로페스는 지적한다.<sup>26</sup> 그림에서 묘사된 장면 경험의 항상성은 우리의 시각 체계가 그림의 표면에 대한 정보에 접근할 것을 요구하는 것은 사실이지만, 그 표면이 우리에게 의식적으로 경험되는 것까지 요구하지는 않는다는 것이다.

그러나 동시성에 대한 근거로서의 지각의 항상성에 대한 로페스의 결

---

<sup>24</sup> Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, p. 216.

<sup>25</sup> Sub-personal level: 생물학적 혹은 화학적 요소들처럼 의식적 수준 아래에 자리하는 요소들과 관련된 수준을 의미한다. 심리학에서는 하위-성품 수준 혹은 동물 수준이라고 번역되기도 한다.

<sup>26</sup> Lopes, *U.P.*, p. 49.

정적 비판은 시각의 항상성이 묘사에 필수적이지 않다는 점이다. 그는 로마의 성 이그나티우스(St. Ignatius) 성당에 있는 뽀쵸(Pozzo)의 천장화를 회랑(nave)의 중앙에서 보는 경우와 다른 지점에서 보는 경우를 비교한다. 그 천장화를 의도한 중앙 지점이 아닌 다른 지점에서 보게 되면, 관람자는 보는 각도를 보충하는 데 필요한 표면 정보를 구할 수 없기 때문에 기둥과 아치가 기울어져 감싸는 듯이 보게 된다. “비스듬하게 보았을 때도, 뽀쵸의 천장은 여전히 묘사하고, 비록 다소간 뒤틀리기는 하겠지만 천사들과 기둥들로서 경험된다.”<sup>27</sup> 로페스가 반례로 제시한 천장화의 경우, 우리가 작품이 의도하는 적합한 위치에서 보지 않는 한, 성당의 천장화가 재현한 장면은 심하게 왜곡되어 보일 것이다. 그러나 항상성이 지켜지지 않는 그런 그림을 우리가 그림이 아니라고 간주하지는 않기 때문에, 시각의 항상성이 묘사에서 반드시 요구되는 것은 아니라고 말할 수 있다. 따라서 모든 seeing-in에서 시각의 항상성이 유지되는 것은 아니기 때문에, 표면 정보는 seeing-in에서의 항상성의 필요조건이 될 수는 있지만 seeing-in 자체의 필요조건은 아니다.

### 3.4. 보편자와 개별자의 구분

seeing-as에서 seeing-in으로의 입장 변화에 대해 윌하임이 제시한 논거는 앞서 언급한 세 가지이지만, 그는 추가적으로 seeing-as가 개별자만을 재현할 수 있음에 비해 seeing-in에서는 보편자도 재현될 수 있다고 주장한다. 윌하임은 그림이 보편자를 재현할 수 있다고 믿기 때문에, 보편자를 재현할 수 있는 seeing-in이 그림에서의 재현을 포괄적으로 설명할 수 있을 것으로 기대한다. 그리하여 그는 seeing-in에서의 보편자 재현을 seeing-as뿐 아니라 일상적 보기와도 확연히 구분되는

---

<sup>27</sup> Ibid., p. 49.



seeing-in의 특성으로 간주한다. seeing-in에서의 보편자 재현을 설명하기 위해 윌하임은 대상(objects)의 재현과 사건(events)의 재현을 구분하고, 대상이든 사건이든 개별자의 재현과 단지 어떤 종류인 보편자의 재현 역시 구분한다.<sup>28</sup> 그런데 개별적 대상이나 사건은 개별자이면서 동시에 어떤 종류에 속한다. 따라서 보편자는 어떤 종류에만 속한 것이라는 점을 명확히 하기 위해 윌하임은 “단지(merely)”라는 제한을 보편자에 대해 설정하여 개별자가 아닌 보편자만을 재현하는 경우를 구분한다. 윌하임은 그림에서의 보편자 재현을 설명하기 위해 다음의 사례들을 제시한다. “무아테시에 부인 [Madame Moitessier]의 재현이 있을 수 있으며(개별적 대상), 혹은 바 [bar] 뒤에 있는 자세히 묘사된 젊은 여인이지만 개별적인 젊은 여인은 아닌 재현이 있을 수 있다(단지 개별적 종류인 대상). 이와 마찬가지로, 산 로마노 [San Romano] 전투의 재현이 있을 수 있고(개별적 사건), 혹은 황혼 무렵의 평원에서 서로 마주한 채 머스킷총이 긴장감을 고조시키는 기병대 전투이지만 개별적 전투는 아닌 재현이 있을 수 있다(단지 개별적 종류인 사건).”<sup>29</sup> 우리가 대면해서 보는 경우에는 볼 수 없는 대상이나 사건의 보편자에 대한 묘사가 회화적 재현에서는 가능하기 때문에, 보편자 재현이 가능한 seeing-in으로 회화적 재현을 설명해야 하는 강력한 근거가 될 수 있다고 윌하임은 주장한다. 그러나 켄들 월튼(Kendall Walton)은 seeing-in이 어떻게 보편자 재현을 가능하게 하는 지에 대해서 윌하임이 설명하지 않기 때문에, 어떤 대안을 그가 지지하는지 혹은 어떤 대안이 그에게 열려 있는 지가 분

<sup>28</sup> 윌하임은 첫 번째 구분이 seeing-in뿐 아니라 대면 보기에도 적용된다는 점을 인정하면서, 두 번째 구분은 seeing-in에서만 적용된다는 점이 중요하다고 말한다. 그림에서 재현될 수 있는 단지 어떤 종류로서의 대상이나 사건은 대면 보기에서 보일 수 있는 것이 아니며 그림의 자국난 표면에서만 보일 수 있는 것이라고 윌하임은 주장한다. Wollheim, *Painting as an Art* (Princeton University Press, 1987), pp. 67-71.

<sup>29</sup> Wollheim, “On Pictorial Representation”, p. 223.

명하지 않다는 점에서 월하임의 주장은 근거가 없다고 비판한다.<sup>30</sup> 또한 보편자는 개별자를 통해서만 암시될 수 있을 뿐, 보편자 자체가 우리의 감각에 나타날 수는 없다는 것이 보편자에 대한 우리의 상식이다. 가령 우리가 한 여인의 초상화를 볼 때 어떤 종류를 대표한다고 간주될 수도 있는 특정한 여인을 보고 있다고 생각하는 것이 자연스러우며, 특정한 여인이 아닌 단지 어떤 종류인 여인을 우리가 보고 있다고는 생각하지 않는다. 따라서 seeing-in에서의 보편자 재현을 주장하기에 앞서 월하임이 설명해야 하는 것은 대면해서 볼 수 없는 보편자를 우리가 그림에서 볼 수 있는 이유이다.

### 3.5. 월하임의 해석에 대한 반례: 그림으로서의 눈속임 그림

회화적 경험의 이중성에 대한 월하임의 강조는 눈속임 그림은 그림이 아니라는 강력한 주장으로까지 확대된다. 월하임에게 회화적 경험은 항상 seeing-in이며, 이는 표면과 깊이에 대한 동시적 인식을 발생시키는 경험이어야만 하는데, 우리는 눈속임 그림을 그림으로서 보기보다는 눈속임 그림이 재현하는 것만을 보는 것 같기 때문이다. 월하임에 따르면, 회화적 재현은 “형상화(figuration)”을 포함하는 더 큰 개념이다. 형상화는 우리가 그림에서 구체적 대상들을 식별하는 재현이며, 재현 자체의 핵심은 깊이에 대한 인식으로서 우리가 추상회화에서 3차원적 공간을 볼 수 있다면 회화적 재현으로 간주한다. 따라서 잭슨 폴록이나 바넷 뉴먼의 그림들처럼 어떠한 깊이도 인식할 수 없는 그림은 월하임의 입장에서는 재현에서 제외된다. 이와는 정반대 이유로 눈속임 그림은 3차원적 깊이에 대한 인식은 있지만, 그림 표면에 대한 인식이 동시적으로는 불

---

<sup>30</sup> Kendall L. Walton, “Depiction, Perception, and Imagination: Response to Richard Wollheim”, *JAAC*, Vol. 60, No. 1 (2002), p. 28.

가능하다는 점에서 회화적 재현이 될 수 없다.<sup>31</sup>

수잔 페이건(Susan Feagin)<sup>32</sup>은 seeing-in에 대한 월하임의 입장을 옹호하면서도, 눈속임 그림을 그림으로서 인정할 수 있는 한 가지 방안을 제안한다. 페이건에 따르면, 눈속임 그림은 대상을 재현한다(represent)기보다는 제시하는(present) 것이다. 즉 눈속임 그림은 재현이 아니라 제시로서 이해되어야 한다고 주장한다. 페이건의 논의는 월하임이 회화적 재현에 대한 ‘적절한’ 시각적 경험을 이중성이라는 현상적 측면과 인공품으로서 화가의 의도라는 측면에서 파악하고자 했다는 점에 착안한다. 이때 적절한 경험은 구성적 측면과 재인적 측면이라는 두 측면을 가진 경험이며, 그 측면들은 논리적으로만 구분될 뿐 현상적으로 하나의 경험 안에 혼합되어 있다. 예술가의 의도라는 관점에서 보면 회화적 재현은 인공품이기 때문에, 인공품으로서의 그림이 어떻게 기능할 것인지에 대한 제작자의 의도에 의해 정의될 수 있다. 그런데 화가는 눈속임 그림을 제작할 때에 어떤 것을 재현하려는 의도에 앞서 그것을 직접 제시하는 것처럼 우리의 눈을 속이려는 의도를 갖는다. 따라서 페이건은 의도의 측면에서 제시로서의 눈속임 그림이 재현으로서의 그림과 구별된다고 주장하며, 각각을 제대로 이해하고 감상하기 위해서는 눈속임 그림과 회화적 재현을 기능에 따라 구분할 필요가 있다는 점을 강조한다.

---

<sup>31</sup> “깊이에 대한 의식을 요구하지 않는다는 이유로 비-재현적인 추상회화가 있다면, 상보적(complementary) 이유로 표시된 표면에 대한 주의를 환기시키지 않거나 실제로 방해하기 때문에 비-재현적인 회화들 또한 있다는 것을 언급할 필요가 있다. 눈속임 그림들은 확실히 이 카테고리에 속한다. 눈속임 그림들은 깊이에 대한 우리의 의식을 부추기지만, 그 표면 위의 자국들(marks)에 대한 우리의 주의를 차단하도록 고안된 방식 하에서 그렇게 한다.” Wollheim, *Painting as an Art*, p. 62.

<sup>32</sup> Susan L. Feagin, “Presentation and Representation”, *JAAC*, Vol. 56, No. 3 (1998), pp. 234-245.

그런데 여기에서 주의할 점은 페이지건이 그림의 두 가지 기능을 재현과 제시로 구분하고는 있지만, 하나의 그림이 제시적 기능과 재현적 기능 모두를 수행할 수 있다는 점 또한 인정하고 있다는 점이다. 왜냐하면 “제시적 기능에서의 매우 높은 수준의 성공은 재현적 기능에서의 성공과 양립 가능하기 때문이다. 눈속임의 그림의 성공은 정도의 문제이다.”<sup>33</sup> 그러므로 우리가 어떤 그림을 눈속임 그림으로 보다가 다시 그것을 회화적 재현으로 보는 것이 실제로 불가능하지 않다는 것이다. 그리하여 우리는 하나의 그림에서 두 종류의 경험 모두를 가질 수도 있으며, 그런 의미에서 그림이라는 것이 전혀 파악될 수 없는 완벽한 눈속임 그림은 사실상 불가능하며 눈속임 그림도 윌하임이 요구하는 구성적 측면에 대한 시각적 경험을 허용할 수 있다고 페이지건은 말한다. 그녀에 따르면, 화가는 그림을 통해 눈속임 그림의 제시적 기능과 재현적 그림의 재현적 기능 모두를 활용한다.<sup>34</sup> 의도의 차원에서 보더라도 눈속임 그림에서 우리가 얻는 즐거움의 대부분은 그것이 결국 그림이라는 것을 인식하는 과정에서 발생하기 때문에, 눈속임 그림을 회화적 재현을 배제한 제시로만 이해한 것은 타당하지 않다. 다만 눈속임 그림의 제작자가 가진 주요한 의도가 재현이 아닌 기만이기 때문에, 그러한 기만을 가능하게 하는 제시적 기능을 중심으로 눈속임 그림을 이해해야 한다고 페이지건은 주장하는 것이다.

윌하임에게 눈속임 그림이 회화적 재현이 아닌 이유는 눈속임 그림은 그것의 표면에 대한 주목과 관찰을 초래하지 않기 때문이었다. 하지만

---

<sup>33</sup> Ibid., p. 237.

<sup>34</sup> 하나의 그림이 제시적 기능과 재현적 기능 모두를 할 수 있음을 페이지건은 인정한다. “그림으로서 전반적으로 확인된 그림은 다양한 기능을 가질 수 있다. 채색된 부분들의 기능이 제시적, 재현적, 혹은 둘 모두인 그러한 부분들을 그 그림이 포함할 수도 있다.” Ibid., p. 239. n. 1.

눈속임 그림에서의 눈속임은 정도의 문제일 수 있고, 그림 표면에 대한 주목을 완전히 배제하는 눈속임 그림을 상정하기도 어렵다. 또한 눈속임 그림의 주요한 기능을 페이지건의 제안에 따라 제시로 파악하더라도, 눈속임 그림이 재현적 기능도 여전히 수행할 수 있기 때문에 눈속임 그림이 재현적 그림임을 부정한 윌하임의 입장은 수정될 필요가 있다. 따라서 눈속임 그림에 대한 필자의 입장은 페이지건의 해석을 수용하더라도 눈속임 그림이 재현적 그림임을 부정할 이유는 없다는 것이다. 그러므로 회화적 경험에 대한 적절한 설명은 묘사에서 전형적인 그림들뿐 아니라 눈속임 그림도 그림으로 포용할 수 있어야 한다.

#### 4. seeing-in 에 대한 새로운 고찰의 필요성

윌하임은 우리가 재현을 ‘재현으로서’ 보는 한, 재현된 대상과 매체에 동시에 주목하는 것은 단지 허용되는 것이 아니라 요구되는 것이라고 주장하며, 이러한 요구를 “이중성 논제(twofoldness thesis)”라고 부른다.<sup>35</sup> 윌하임은 이러한 회화적 경험의 동시성을 회화 예술작품과 더불어 소위 비-예술적인 그림이라고 불리는 모든 재현적 그림들에 적용한다. 로페스는 동시성이 회화적 경험에 필수적이라는 이러한 입장을 “강한 이중성(strong twofoldness)”이라고 부르고, 이에 반하여 회화적 경험들 중에 동시성을 가진 경험도 있다는 입장을 “약한 이중성(weak twofoldness)”이라고 명명한다. 윌하임이 강한 이중성을 지지했던 이유는 동시성이 구별되는 종류의 보기로서의 seeing-in을 특징짓는 현상이라고 보았기 때문이다. 따라서 모든 회화적 경험이 동시적이라는 것을 보여줄 수 없다면, 회화에 적용되는 보기인 seeing-in이 구별되는 종류의 보기

---

<sup>35</sup> Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, p. 213.

라고 했던 월하임의 주장의 토대가 없어지게 된다. 그러나 눈속임 그림의 사례에서 보았던 것처럼 재현적 그림이면서 월하임이 요구하는 동시성을 발생시키지 않는 그림이 분명히 존재한다. 따라서 동시성이 확실히 회화적 경험이 가질 수 있는 한 가지 특징이기는 하지만, 모든 회화적 경험에서 필수적인지의 여부에 대해서는 문제를 제기할 수 있다. 로페스는 모든 회화적 경험에 강한 이중성을 요구할 수 없다는 점에서 월하임이 일반화의 오류를 범하고 있다고 지적한다. “강한 이중성에 대한 명백한 반대는 어떤 종류의 그림들을 경험하는 데 강한 이중성이 요구된다는 것을 모든 그림들에 대해 근거 없이 일반화하고 있다는 것이다: 강한 이중성은 예술 그림들—실제로 ‘회화적(painterly)’ 스타일의 예술 그림들—을 패러다임적인 것으로서 다룬다.”<sup>36</sup> 로페스는 강한 이중성에 대한 월하임의 세 가지 논변들<sup>37</sup> 중 어느 것도 성립하지 않기 때문에, 그림에 적용되는 모든 seeing-in이 동시성을 갖는다는 강한 이중성을 주장할 수 없게 된다고 결론 내린다.

회화적 재현에 대한 경험이 그림 표면에서 다른 것을 보는 경험이라는 점을 seeing-in이라는 개념으로 포착하여, 그림 경험이 갖는 이중적 측면들을 부각시켰다는 점은 월하임의 분명한 성과이다. 하지만 그 이중적 측면들에 대한 동시성 요구로 인해 재현적 그림 일반에 대한 설명력을 상실하고 있다는 점은 그의 이론의 한계라고 말할 수 있다. 다음 장에서는 월하임의 성과와 한계에 대한 검토를 통해 로페스가 제안한 seeing-in에 대한 새로운 고찰을 살펴보고자 한다.

---

<sup>36</sup> Lopes, *U.P.*, p. 48.

<sup>37</sup> 월하임은 seeing-in에서의 동시적 주목에 대한 요구를 ‘이중성 논제’라고 부르며 자신이 이중성 논제를 지지하는 이유로서 세 가지 논증들을 제시하고 있다. 첫째, 동시적 주목이 재현적 보기의 현상적 차별성을 설명해준다. 둘째, 이중적 주목이 재현에서 각각의 항상성이 유지되는 이유를 설명해준다. 셋째, 이중적 주목이 위대한 재현적 회화의 특징적 미덕에 대한 인식을 가능케 한다. Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A. O.*, pp. 214-216.

## II. seeing-in 에 대한 로페스의 해석

본 장에서는 윌하임의 강한 이중성으로서의 seeing-in에 대한 문제의식을 바탕으로 로페스가 제안한 seeing-in에 대한 접근 방식을 구체적으로 검토할 것이다. 또한 seeing-in에 대한 다른 해석들을 비판적으로 검토함으로써, 로페스의 해석이 가지는 상대적 호소력을 객관적으로 파악해보고자 한다. 그리하여 seeing-in에 대한 새로운 접근을 통해 로페스가 분류한 seeing-in의 다양성을 설명하고, 케이브던-테일러가 그러한 분류에 추가한 seeing-in의 종류에 대해서도 소개할 것이다.

### 1. seeing-in 에 대한 로페스의 접근법

#### 1.1 그림의 스펙트럼과 묘사이론의 이중성 제약

로페스는 그림들이 일종의 스펙트럼에 따라 배열된 것으로서 구분될 수도 있다고 말한다. “한쪽 끝에는 눈속임 그림들이 자리하며, 눈속임 그림들에 대한 경험은 그것들의 주제들에 대한 경험이 되며, 그것들은 일반적으로 장식되고 표시된 채색된 표면들에 대한 경험을 배제하거나 혹은 적어도 억압한다. 그 스펙트럼의 중간 지점에는 한 종류의 경험 또는 다른 종류의 경험을 허용하지만 둘 모두를 동시에 허용하지 않는 그림들이 자리한다. (중략) 반대편 극단에는 그림들에 대한 전형적 경험이 그것들의 주제들에 대한 경험인 동시에 평면적이며 채색된 표면들에 대한 경험이 되는 그림들이 자리한다.”<sup>38</sup> 즉 로페스가 생각하는 그림의 스펙트럼은 눈속임 그림처럼 이중성을 완전히 배제하는 그림에서부터 대부분의 고전적 그림처럼 그림 표면과 묘사된 것에 대한 교차적 주목을 허

---

<sup>38</sup> Lopes, *U. P.*, p. 50.

용하는 그림, 그리고 반 고흐의 그림처럼 일반적으로 회화적(painterly) 그림으로 기술될 수 있는 동시성이 발생하는 그림까지 포함하는 광범위한 것이 된다. 그림의 스펙트럼에 대한 이러한 관념을 갖는 것은 이중성을 정도(degree)의 문제로 해석할 수 있게 하는 이점이 있다. 이러한 관점을 취하게 되면, 묘사에 적합한 이론은 이중성의 전 범위를 정도의 문제로서 반드시 설명해야만 한다. 그리하여 로페스는 묘사이론에 대한 이중성 제약(twofoldness constraint)을 설정한다. 이중성 제약이란 이중적인 그림들, 묘사된 것에서 그림 표면으로 그리고 그 반대로 다시 주목의 전환을 요하는 그림들, 그림 표면을 보지 못하고 묘사된 것만을 보는 눈속임 그림들을 포함하여 그림에 대한 우리 경험의 전 범위를 묘사이론이 설명해야만 한다는 것이다.<sup>39</sup> 따라서 로페스가 설정한 이중성 제약을 윌하임의 강한 이중성으로 해석해서는 안 된다. 동시성을 배제하는 그림에 대한 경험까지 설명할 수 있는 묘사이론이 강력한 이론이 될 수 있다고 로페스는 믿기 때문이다. 로페스가 설정한 이중성 제약에 따르자면, 그림 표면과 묘사된 것의 동시성을 발생시키는 그림만을 재현적 그림으로 규정한 윌하임의 이중성 이론이나 그 둘에 대한 교차적 주목만을 강조한 고프리치의 환영론 모두 묘사에 적합한 이론이 아니게 된다. 그런데 로페스처럼 이중성을 정도의 문제로 해석하고 묘사이론이 그 전 범위를 설명해야 한다는 입장을 취하게 되면, 그 때의 적절한 묘사이론은 윌하임이 주장한 동시성이나 고프리치가 주장한 교차적 주목 모두를 설명할 수 있어야 한다는 점 역시 분명해진다.

## 1.2. 디자인과 디자인 보기

로페스는 묘사에 기여하는 표면 속성들을 묘사에 기여하지 않는 표면

---

<sup>39</sup> Lopes, *U. P.*, p. 51.



속성들과 구분하기 위해 ‘디자인’이라는 개념을 도입한다. 로페스에게 디자인이란 그림 표면에서 보이는 표면 구성(configurations) 중에서 우리가 그 그림 표면에서 묘사된 것을 보는 데 책임이 있는 표면 구성들만을 가리킨다. 따라서 하나의 그림 표면이 가지고 있는 모든 시각적 속성들이 디자인 속성들이 될 수 있는 것은 아니다. 예를 들어 그림 표면에 있는 물감의 균열이나 광택은 분명히 표면 속성이지만, 그 균열이나 광택이 그림이 묘사하고 있는 것에 기여하는 속성들이 아니라면 디자인 속성이 될 수 없다. 말하자면, 그림 표면을 대면해서 볼 때, 우리는 디자인 속성들뿐만 아니라 디자인 속성들이 아닌 표면 속성들도 함께 보고 있는 것이다. 이러한 표면 보기와 구분하여 로페스는 디자인 보기(design seeing)를 다음과 같이 정의한다.

디자인 보기: 표면이 어떤 장면을 묘사하게 하는 자국들, 색채들, 그리고 질감들의 2차원적 표면 상의 구성으로서의 그림에 대한 시각적 경험.<sup>40</sup>

앞으로 살펴보겠지만 로페스에게 있어 디자인을 명확히 정의하는 것이 중요한 이유는 디자인에 대한 그의 정의에 기초하여 디자인 보기와 표면 보기가 다른 종류의 보기로서 구분되기 때문이다. 로페스의 이러한 구분에 따르자면, 월하임이 언급한 구성적 측면으로서의 그림 표면은 디자인에 해당되며, 따라서 월하임의 이중성은 seeing-in이 디자인 보기를 동반하는 이중적인 것으로 파악된다. 그리고 그러한 이중성은 seeing-in이 디자인 보기가 아닌 표면 보기를 동반하는 이중성과 구분될 수 있다. 그러므로 로페스에게 디자인은 두 종류의 이중성을 주장할 수 있게 하고, 더 나아가 seeing-in의 다양성을 제안하게 하는 기본 토대가 되는 개념이라고 할 수 있다.

---

<sup>40</sup> Lopes, *Sight and Sensibility* (이하 S. & S.), (Oxford: Clarendon Press, 2005), p. 28.

### 1.3. 표면 보기와 디자인 보기의 구분

월하임이 강한 이중성을 주장했던 이유는 동시성이 묘사된 장면 경험에서 지각의 항상성에 대한 최선의 설명이라는 것이었다. 그러나 월하임의 추론이 타당하더라도, 이 추론이 보여주는 것은 단지 그림 표면에 대한 시각적 정보가 항상성의 작동에서 어떤 역할을 한다는 점뿐이다. 표면과 디자인을 구분하는 로페스에게 표면이 곧 디자인은 아니다. 디자인 속성들은 보통 그림의 표면 속성들의 하위집합이기 때문이다. 로페스는 디자인 보기와 구분하여 표면 보기를 “2 차원 표면에 있는 자국, 색, 그리고 질감의 구성으로서의 그림에 대한 시각적 경험”<sup>41</sup>이라고 정의한다. 그림의 모든 시각적 속성들이 어떤 장면을 묘사하게 하는 속성들은 아니기 때문에, 표면 보기를 디자인 보기와 동일시해서는 안 된다. 감상자에 따른 그림의 방향성은 그림의 표면 속성이기 때문에, 지각의 항상성은 디자인 보기가 아닌 표면 보기와 관련되어 있다. 예를 들어 월하임식의 이중성 보기가 되는 그림을 우리가 정면이 아닌 측면에서 감상할 때, 형태상의 변화 없이 그 그림이 묘사하고 있는 대상을 여전히 볼 수 있는 것은 디자인 보기가 가능해서가 아니라, 그 그림 표면에 있는 물감들의 위치를 고정된 것으로 보는 표면 보기 때문이다. 즉 우리는 표면 보기를 통해 그림의 물감 자체를 봄으로써 seeing-in 에서의 지각의 항상성을 확보할 수 있는 것이다. 결국 로페스가 분석하기에 월하임이 지각의 항상성을 통해 주장하는 바는 항상적 seeing-in 에서는 디자인 보기가 아닌 표면 보기가 동반되어야 한다는 것이다.

### 1.4. 표면 보기와 디자인 보기의 구분을 통한 새로운 통찰

곰브리치는 벨라스케즈의 그림에 대한 케네스 클락의 경험을 환영적

---

<sup>41</sup> Ibid., p. 36.

seeing-in으로 간주하고, 그림 표면과 묘사 대상을 동시에 볼 수 없다는 주장에 대한 근거로 제시했다. 하지만 로페스에 따르면, 그 사례는 seeing-in이 표면 보기와 중첩되지만, 디자인 보기와는 분리되는 경우이다.<sup>42</sup> 표면 보기와 디자인 보기에 대한 로페스의 구분을 그 경험에 적용해 보면, 케네스 클락은 자신이 그림을 보고 있다는 인식을 유지한 채 묘사된 대상을 보는 것이며, 다만 그림 표면에 있는 붓질이나 물감자국이 어떤 방식으로 묘사에 기여하고 있는지를 지각할 수 없는 경우이다. 따라서 클락의 경험은 그림이 묘사하는 방식을 볼 수 없다는 의미에서 환영적인 것이며, 이는 눈속임 그림에서 우리가 경험하는 환영과는 다른 의미이다. 왜냐하면 눈속임 그림은 그림 표면에 대한 지각 자체를 어렵게 함으로써 묘사된 대상이 아니라 실제 대상을 대면하여 보는 것 같은 착각을 불러 일으키는 경우이기 때문이다. 따라서 클락의 경험을 고프리치의 주장에 따라 환영적 seeing-in이라고 인정한다면, 그 이유는 seeing-in이 디자인 보기가 아닌 표면 보기만을 동반했기 때문이며, 이는 눈속임 그림처럼 표면 보기마저 배제함으로써 대면 보기와 구분 불가능한 환영이 되는 경우와는 다르다.<sup>43</sup> 이처럼 seeing-in이 디자인 보기와 분리되더라도 표면 보기와는 중첩되는 경우가 있을 수 있으며, 이러

---

<sup>42</sup> 그림에 대한 우리의 경험에서 seeing-in이 표면/디자인 보기와 동시에 발생할 때, 우리는 seeing-in이 표면/디자인 보기와 ‘중첩(double)’ 된다고 말할 수 있다. 그러나 seeing-in이 표면/디자인 보기와 동시에 발생하지 않을 때, seeing-in이 표면/디자인 보기와 ‘분리(divide)’ 된다고 말한다. 즉 중첩은 회화적 경험의 측면들이 동시에 지각되는 경우이며, 분리는 그 측면들이 동시에는 지각되지 않고 주목의 전환을 통해서만 다른 측면에 대한 지각이 가능해지는 경우를 가리킨다.

<sup>43</sup> ‘환영’의 의미 차이: 로페스와 고프리치가 환영의 의미를 다르게 사용하고 있다는 점에 유의해야 한다. 로페스는 눈속임 그림처럼 대면 보기와 현상적으로 구분 불가능한 회화적 경험만을 환영적인 것으로 구분한다. 반면 고프리치는 케네스 클락의 회화적 경험에서처럼 재현된 것이 재현되는 방식을 우리가 볼 수 없는 경우, 즉 로페스의 용어로 디자인 보기가 seeing-in에 동반되지 않는 경우를 환영적인 것으로 구분한다.

한 seeing-in의 종류를 로페스는 ‘자연주의적 보기(naturalism)’라고 부른다. 그리고 자연주의적 보기는 seeing-in을 디자인 보기와 중첩하는(이에 따라 표면 보기와도 중첩하는) ‘이중성 보기(twofoldness)’와는 구분되는 종류로서의 seeing-in을 형성하게 된다. 예를 들어 이중성 보기의 사례인 고희의 그림에서는 해바라기와 붓질을 같이 보게 되는데 반해, 자연주의적 보기의 사례인 다 빈치의 모나리자를 볼 때에 우리는 붓질을 볼 수 없으며 다만 그림 표면이 있다는 것만을 의식한 채 한 여인을 본다. seeing-in이 표면 보기만을 동반할 때, 물감이나 붓질이 재현에 기여하는 방식을 볼 수는 없겠지만, 이 경우 역시 그림에서 재현된 것을 보는 한 가지 방식일 수 있다. 즉 묘사된 것을 보는 경험과 더불어 그림 표면 자체에 대한 지각이 있는 회화적 경험을 규정하는 것이 자연주의적 보기이다. 이처럼 자연주의적 보기는 디자인 보기를 배제한 표면 보기만을 동반하는 seeing-in의 이중성을 규정하는 용어이기 때문에, 디자인 보기를 동반하는 seeing-in의 이중성과 경험적으로 구분될 수 있다.<sup>44</sup> 또한 표면 보기와 디자인 보기를 구분하는 것은 눈속임 그림에 대한 우리의 경험도 더 정확히 설명해줄 수 있다. 우리가 눈속임 그림에서 일종의 환영을 경험하는 것은 seeing-in이 디자인 보기뿐만 아니라 표면 보기와도 분리되기 때문인데, 로페스는 이러한 seeing-in을 ‘눈속임 그림 보기(trompe-l’œil)’라고 명명한다. seeing-in이 디자인 보기와 분리되는 것만으로는 눈속임 그림에 대한 우리의 경험을 설명하기에

---

<sup>44</sup> 자연주의적 보기에 대한 브래들리의 언급이 표면 보기와 디자인 보기의 구분을 보다 명확히 해줄 수 있을 것 같다. “자연주의적 보기의 사례는 디자인 보기와 구분되는 것으로서의 표면 보기가 아니라, 디자인에 대한 우리의 주의가 의식되지 않는 표면 보기의 사례로 가장 잘 설명될 수 있을 것 같다. 우리가 그림 표면에서 어떤 것을 볼 때, 우리는 항상 그 그림의 표면을 본다; 그러나 우리는 그 그림의 디자인을 디자인으로서 보지 않는다.” Helen Bradley, “Reducing the Space of Seeing-In”, *BJA*, Vol. 54, No. 4 (2014), p. 414.

는 충분하지 않다. 왜냐하면 디자인 보기가 seeing-in과 분리된다는 사실이 표면 보기가 seeing-in과 분리된다는 사실을 함축하지 않기 때문이다. 따라서 눈속임 그림에 대한 우리의 seeing-in 경험은 디자인 보기뿐 아니라 표면 보기와의 이중성도 성립하지 않는 그림에 대한 경험인 것으로 파악된다.

### 1.5. 월하임의 강한 이중성이 초래하는 문제

로페스는 디자인 보기와 표면 보기를 구분하고, 디자인 보기가 아닌 표면 보기를 동반하는 seeing-in의 이중성도 성립한다는 주장을 제시함으로써 월하임의 강한 이중성을 두 종류의 이중성들 중 하나로 축소시킨다. 즉 이중성 경험에서 seeing-in은 디자인 보기와 함께 일어나는 것일 뿐만 아니라 표면 보기와 함께 일어나는 것일 수 있다. 그렇다면 눈속임 그림은 표면 보기와 seeing-in의 이중성을 때때로 허용한다는 측면에서 그림일 수 있다. 눈속임 그림이 그 표면을 보는 것을 억압하여 착각을 유도하는 일은 오히려 천장화처럼 특별한 상황에서만 발생한다. 게다가 눈속임 그림의 즐거움은 착각(혹은 환영) 유도 자체에 있는 것이 아니라 채색된 표면 보기를 통해 그림임을 인식한 데서 발생한다는 점도 눈속임 그림을 그림으로 인정하게 하는 근거가 될 수 있다. 로페스가 볼 때, seeing-in의 동시성을 디자인 보기로 한정하고 있는 월하임의 강한 이중성은 묘사에서 흔한 자연주의적 그림도 그림에서 배제시켜야 하는 상황을 초래한다. 가령 벨라스케즈의 그림은 강한 이중성을 발생시키지 않는데, 자연주의적 보기가 적용되는 그런 그림은 seeing-in이 표면 보기와 중첩되고 디자인 보기와는 분리되는 그림이기 때문이다. 묘사된 장면과 묘사하는 디자인을 동시에 보는 것이어야 한다는 월하임의 강한 이중성 요구는 그림을 그림으로서 본다는 것은 묘사의 과정을 보는 것이지만 묘사된 장면을 보는 것이 아니라는 점을 강조한다. 하지만 우리가

그림을 그림으로서 보는 것, 즉 재현적 보기는 seeing-in과 표면 보기의 동시성만으로도 충분하다. 따라서 로페스에게 있어 월하임의 강한 이중성 요구는 눈속임 그림 같은 환영적 그림뿐 아니라 자연주의적 그림 같은 비-환영적 그림까지 묘사이론에서 다루어야 할 그림에서 배제시키는 결과를 초래한다.

## 2. seeing-in 에 대한 대안적 해석 검토

월하임의 seeing-in에 대해 로페스만 새로운 해석을 제시했던 것은 아니다. 여기에서 검토하게 될 레빈슨과 나네이의 해석은 로페스처럼 seeing-in에 대한 월하임의 주장이 가진 문제점을 해결할 수 있는 방법을 모색하는 데 초점이 맞춰져 있다. 이러한 공통적 특성은 seeing-in에 대한 월하임의 개념이 여전히 강력한 영향력을 발휘하고 있음을 방증하는 것이며, 대안적 해석들을 비판적으로 검토해 보는 것은 seeing-in에 대한 로페스의 해석이 상대적으로 어느 정도 호소력이 있는지를 살펴볼 수 있는 계기를 마련한다.

### 2.1. 레빈슨의 ‘단순한 seeing-in’과 ‘적절한 회화적 보기’

제롤드 레빈슨(Jerrold Levinson)<sup>45</sup>은 seeing-in에 대한 월하임의 입장을 전반적으로 옹호하지만, 눈속임 그림은 그림이 아니라는 주장은 반직관적이라고 생각하여 눈속임 그림을 재현적 그림으로 수용할 수 있도록 월하임의 주장에 수정을 가한다. 레빈슨의 주장은 우리가 눈속임 그림을 처음 볼 때는 그림이라는 것을 모를 수도 있지만, 그것이 그림이라

---

<sup>45</sup> Jerrold Levinson, “Wollheim on Pictorial Representation”, *JAAC*, Vol. 56, No. 3 (1998), pp. 227-233.

는 것을 인식한 이후에는 일종의 이중성이 성립한다는 것이다. 그리하여 레빈슨은 매체와 재현에 대한 동시성이 성립하지 않는 ‘단순한(simple) seeing-in’<sup>46</sup>과, 동시성이 성립하는 seeing-in의 특수한 경우인 ‘적절한 회화적 보기(pictorial seeing proper)’를 구분한다. 단순한 seeing-in은 우리가 눈속임 그림에서 묘사된 대상을 볼 때, 그림 표면에 대해서는 동시적으로 의식할 수 없는 그림 경험을 의미한다. 반면에 적절한 회화적 보기는 윌하임이 주장한 동시성이 발생하는 그림에 대한 경험으로 그림 표면을 보면서 묘사된 대상도 보는 경험을 의미한다. 물론 레빈슨도 동시성을 함축하는 윌하임의 seeing-in이 그림의 미적 감상을 위한 필수 조건이라는 점은 인정하지만, seeing-in이 이러한 단일한 정체성만을 가지는 지에 대해서는 의문을 제기한다. 그리하여 레빈슨은 동시성이 발생하지 않는 seeing-in의 새로운 종류로서 단순한 seeing-in을 제안한다. 눈속임 그림처럼 우리가 그림 표면을 투명하게 보는 경우에도, 그렇게 자극난 표면 덕분에 관람자가 재현된 대상에 대한 경험을 할 수 있다는 점에서 눈속임 그림에 대한 시각적 경험 역시 seeing-in 경험이라고 부를 수 있다고 레빈슨은 주장한다.

---

<sup>46</sup> 레빈슨은 ‘simple seeing-in’이라는 용어의 사용이 두 가지 이유에서 논란이 있을 수 있다고 말한다. 첫째, seeing-in과 강한 이중성 사이의 연합이 너무 확고해서, 강한 이중성이 없는 seeing-in 경험은 모순적으로 들릴 수 있다는 점이다. 둘째, 그러한 경험을 ‘seeing-in’으로 명명함으로써, 우리가 표면 안에서 대상들을 보는 문제로 인식하게 하여 불가피하게 긴장을 유발한다는 점인데, 눈속임 그림은 가정상 표면이 보일 수 없는 것이기 때문이다. 그러므로 강한 이중성 없이 제시(present)되는 단순한 seeing-in은 ‘seeing-from’으로 불려야 한다는 결론을 내려야 할 수도 있다는 점을 그는 덧붙인다. Ibid., p. 233. n. 13. 하지만 필자는 눈속임 그림에서 우리가 묘사된 것을 보는 것도 seeing-in으로 볼릴 수 있다고 생각한다. 눈속임 그림을 재현적 그림으로 간주할 수 있는지에 대한 논쟁에서 보았던 것처럼, 우리는 눈속임 그림이 재현적 그림이라는 것을 파악할 수 있고 그 그림의 표면 또한 인식할 수 있다. 따라서 눈속임 그림에서의 묘사된 것의 보기를 가능하게 하는 기제 역시 다른 재현적 그림에서처럼 seeing-in인 것으로 간주되어야 한다.

하지만 레빈슨의 단순한 seeing-in에 대해 두 가지 문제 제기가 가능하다. 첫째는 표면을 인식하지 않는 단순한 seeing-in에서 묘사 대상을 보는 것이 어떻게 가능하냐는 것이다. 이 문제가 제기되는 이유는 그림에서 묘사 대상을 볼 수 있게 하는 지각적 토대로서 그림 표면에 대한 우리의 지각은, 그림 지각의 항상성과 관련된 논란에서처럼, 필수적 요청사항인 것 같기 때문이다. 이에 대한 레빈슨의 답변은 단순한 seeing-in이 표면에 대한 시각적 등록(registering)과 얽여 있는 일종의 ‘~처럼 보기(as-if seeing)’라는 것이다. 즉 우리가 그림 표면을 무의식적으로라도 지각했기 때문에 그 그림에서 묘사 대상을 볼 수 있다. 이는 다른 말로 하자면 그림 표면에 의지하여 묘사 대상에 대한 인상을 갖게 된다는 것이 레빈슨이 언급한 ‘~처럼 보기’의 의미이다. 두 번째 문제는 일상적인 보기인 단순한 보기와 단순한 seeing-in이 어떻게 차별화될 수 있는지를 설명하는 것이다. 레빈슨의 답변은 단순한 보기와 단순한 seeing-in이 ‘~처럼 보기’ 경험이라는 점에서는 동일하지만, 대상의 현전에 대한 믿음과 대상이 실재하는지의 여부에 의해 그 둘이 차별화 된다는 것이다. 단순한 보기에서는 대상의 현전에 대한 믿음이 있지만 단순한 seeing-in에서는 그러한 믿음이 없다. 또한 단순한 보기에서는 대상이 우리 앞에 실제로 존재하기 때문에 그 대상에 대한 인상을 갖지만, 단순한 seeing-in의 경우에는 그림의 표면 때문에 대상에 대한 인상을 갖는다. 그런데 우리가 눈속임 그림에서 묘사 대상을 보는 경험을 할 때에는 그림 표면에 대한 동시적 인식은 없기 때문에, 레빈슨의 이러한 답변들은 모두 우리가 눈속임 그림이 재현적 그림임을 알고 난 후에 가능한 설명이라고 말할 수도 있다. 하지만 필자가 볼 때 레빈슨의 답변이 강조하고자 하는 것은 그림 표면을 포함한 이중적 측면들을 모두 고려해야만 눈속임 그림에 대한 적절한 설명을 제시할 수 있다는 점이며, 그리하여 눈속임 그림을 일종의 이중성이 성립하는 seeing-in의 한 종



류로 간주해야 한다는 것이다.

레빈슨이 제안한 단순한 seeing-in은 윌하임이 주장한 강한 이중성이 발생하지 않는 경우이다. 그러므로 레빈슨이 단순한 seeing-in을 주장한 것은 로페스처럼 윌하임의 이중적 seeing-in을 부정하는 결과를 초래하게 되며, 이는 윌하임의 이론을 보완하려는 그의 의도와는 달리 윌하임의 seeing-in에서 고유한 특성이라고 할 수 있는 강한 이중성을 약화시키는 것이다. 결국 레빈슨은 눈속임 그림을 그림으로 수용하기 위해 동시성이 성립하지 않는 단순한 seeing-in을 도입함으로써 결과적으로 윌하임의 주장에 반하여 동시성이 seeing-in의 필요조건이 되지 못한다는 것을 주장하고 있다. 그리하여 레빈슨은 윌하임의 이중적 seeing-in이 그림 경험 일반에 적용되지 않는다는 점을 보여주고 있다. 정리하자면, 레빈슨은 단순한 seeing-in을 제안함으로써 seeing-in이 윌하임이 주장한 동시성을 가진 단일한 종류가 아니라는 주장을 하는 것이며, 눈속임 그림을 재현적 그림으로 수용하기 위해서는 seeing-in의 종류가 확장될 필요가 있다는 입장을 취하고 있는 것이다.

## 2.2. 나네이의 ‘회화적 재현의 지각’과 ‘그림의 미적 감상’

단순한 seeing-in에서 동시성을 부정한 레빈슨과 달리, 벤스 나네이(Bence Nanay)<sup>47</sup>는 윌하임의 이론을 수정하려는 입장에서 다음과 같이 두 종류의 강한 이중성이 각각 회화적 재현의 지각과 그림의 미적 감상에 필수적이라고 주장한다.

- (1) 그림 경험의 이중성은 (2차원적) 표면과 (3차원적) 재현된 대상을 동시에 시각적으로 인식하는 것을 의미한다.

---

<sup>47</sup> Bence Nanay, "Is Twofoldness Necessary For Representational Seeing?", *BJA*, Vol. 45, No. 3. (2005), pp. 248-257.

(2) 그림 경험의 이중성은 재현된 대상과 그것이 재현되는 방식을 동시에 시각적으로 인식하는 것을 의미한다.<sup>48</sup>

(1)에서의 이중성은 seeing-in이 표면 보기를 동반하는 경우이며, (2)에서의 이중성은 seeing-in이 디자인 보기를 동반하는 경우이다. 나네이가 이런 해석을 제시하게 된 것은 월하임이 이중성을 두 가지 다른 의미들로 사용한 것으로 파악했기 때문이다. 실제로 seeing-in의 이중성에 대해 월하임은 그림 표면에 대한 인식과 그 그림의 깊이에 대한 인식이 동시에 발생하는 것으로 설명하기도 한다.<sup>49</sup> 이러한 이중성은 2차원적 표면과 3차원적 재현된 대상을 동시에 시각적으로 인식하는 것을 의미한다. 다른 한편으로, 월하임은 이중성을 단일한 경험의 두 측면들, 즉 구성적 측면과 재인적 측면을 동시적으로 인식하는 것이라는 의미로 사용하기도 한다.<sup>50</sup> 이 의미에 따르자면, 이중성은 그림 표면과 재현된 대상에 관련된 것이 아니라, 그림 표면에 있는 디자인과 재현된 대상에 대한 동시적인 시각적 인식이다. 위와 같이, 월하임이 이중성에 대해 언급하면서 두 가지 의미를 교환 가능한 것처럼 사용했지만<sup>51</sup>, 그 의미들은

---

<sup>48</sup> Ibid., pp. 250-251.

<sup>49</sup> “적절하게 자국 난 표면을 볼 때, 우리는 자국 난 표면과 다른 것의 앞 혹은 뒤에 있는 어떤 것을 한번에 시각적으로 의식한다. 나는 이 현상적 특징을 “이중성”이라고 부른다.” Wollheim, “On Pictorial Representation”, *JAAC*, Vol. 56, No. 3 (1998), p. 221.

<sup>50</sup> “내가 생각하고 있는 두 번째 논증은 우리가 위대한 재현적 회화에서 발견하고 경탄하는 특징적 미덕을 고려한다: 티치아노, 베르미르, 모네의 그림에서, 선이나 붓질 혹은 색의 확장이 효과를 표현하거나 재현적으로만 확인될 수 있는 유비들(analogies)을 확립하기 위해 활용되는 방식이 우리를 끊임없는 경탄으로 인도한다. 그리고 그 논증이란 우리가 그림을 볼 때 물리적 특징들과 재현의 대상 사이에서 시각적 주목을 변경해야만 한다면 이러한 미덕이 의식될 수 없다는 것이다.” Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, p. 216.

<sup>51</sup> 여기서 주의할 점은 월하임이 최종적으로 가지게 된 입장은 디자인과 재현된 대상에 대한 이중성으로 이해되어야 한다는 점이다. 월하임이 로페스처럼 ‘디자인’이라는 용어를

사실상 서로 다르다는 점을 나네이는 지적한다. 그림을 감상하는 정상적인 거리에서 붓질이 대상을 어떻게 나타냈는가가 보이는 경우와 묘사된 대상은 보이나 붓질이 보이지 않는 경우는 다른 것이다. 그러므로 그림 경험의 이중성에 대한 나네이의 두 가지 해석은 실제로 서로 다른 의미를 갖는다. 표면을 시각적으로 인식한다는 것이 표면에서 어떤 대상이 재현되는 방식을 시각적으로 인식한다는 것을 함축하지 않는다. 이는 로페스가 주장한 표면 속성과 디자인 속성의 구분을 통해 보다 쉽게 이해될 수 있다. 즉 디자인 보기는 표면 보기를 함축하지만 표면 보기는 디자인 보기를 함축하지 않는다. 나네이의 제안은 (1) 의미에서의 이중성이 회화적 재현의 지각을 위한 필요조건이며, (2) 의미에서의 이중성은 그림의 미적 감상을 위한 필요조건이라는 것이다. 또한 나네이는 (1) 의미에서의 이중성에서는 레빈슨처럼 그림 표면에 대한 시각적 등록만으로도 충분하다고 말한다. 하지만 여기에서 주의할 점은 레빈슨이 시각적 등록을 그림 표면에 대한 무의식적 지각이라는 의미로 사용했지만, 나네이는 그 등록을 의식적 지각이라는 의미로 사용하고 있다는 점이다. 따라서 레빈슨이 그림 표면에 대한 무의식적 지각이 있는 경우를 강한 이중성이 없는 단순한 seeing-in으로 구분하여 눈속임 그림을 재현적 그림으로 구제한 반면, 나네이는 눈속임 그림의 표면이 의식적으로 지각되지 않아서 (1) 의미에서의 이중성도 성립하지 않기 때문에 눈속임 그림은 재현적 그림이 아닌 것으로 간주한다.

월하임의 이론에 대한 나네이의 해석은 결국 두 종류의 강한 이중성을 제안하고 있으며, 이는 월하임의 강한 이중성을 그 중 하나로 구분하는 수정을 가하고 있는 것이다. 그리하여 나네이의 이러한 해석 역시 레빈슨의 경우와 마찬가지로 월하임의 강한 이중성에 반하는 것이며, 결국

---

직접적으로 사용하지는 않았지만, 그는 그림이 대상을 재현하는 방식에 주목하는 것이 ‘재현에 적절한 보기’이며 그림 감상의 규범이라고 주장하고 있기 때문이다.

seeing-in에 대해 약한 이중성을 옹호하는 입장에 그를 위치시킨다. 왜냐하면 로페스의 seeing-in 분류에 따르자면, (1)의 의미에서의 그림 경험의 이중성은 seeing-in이 표면 보기와 중첩되는 자연주의적 보기에 해당하며, (2)의 의미에서의 그림 경험의 이중성은 seeing-in이 디자인 보기와 중첩되는 이중성 보기를 가리키는 것이 되기 때문이다. 따라서 월하임의 이중성 이론을 수정하려고 했던 나네이의 해석은 자신의 의도와는 무관하게, 로페스가 제시한 seeing-in의 종류들 중에서 일부를 옹호하는 입장으로 간주될 수 있다.

### 2.3. 대안적 해석들이 보여주는 로페스 해석의 호소력

월하임의 이중적 seeing-in과 관련하여 레빈슨과 나네이는 각자의 방식으로 새로운 해석을 제시하고 있다. 그리하여 그들은 월하임에게 제기된 문제들에 적절한 대답을 제공할 수 있도록 월하임의 주장을 수정하려는 방식을 취한다. 레빈슨에게 눈속임 그림의 존재는 월하임의 입장을 옹호하기 위해 해결해야만 할 우선과제로 주어진다. 레빈슨은 월하임의 seeing-in을 동시성이 성립하지 않는 ‘단순한 seeing-in’과 동시성이 성립하는 ‘적절한 회화적 보기’로 구분하고, 눈속임 그림을 단순한 seeing-in에 수용하고자 한다. 하지만 단순한 seeing-in은 회화적 경험에서 동시성이 필요조건이 아니라는 주장을 하는 것이며, 이는 결과적으로 월하임의 이중성 이론을 약화시켜 동시성이 seeing-in에서 우연적이라는 로페스의 입장을 옹호하게 한다. 한편 나네이는 월하임이 이중성의 개념을 두 가지 다른 의미들로 사용한 것으로 파악하여, 재현된 대상과 표면에 대한 동시성이 ‘회화적 재현의 지각’의 필요조건이며, 재현된 대상과 그것이 재현되는 방식에 대한 동시성이 ‘그림의 미적 감상’의 필요조건이라고 주장한다. 그런데 나네이의 이러한 해석 역시 레빈슨의 경우와 마찬가지로 월하임의 강한 이중성 요구에 반하는 결과를 초래하게

되며, 나네이가 제안한 ‘회화적 재현의 지각’은 로페스가 제안한 자연주의적 보기로서의 seeing-in 경험이 있다는 점을 인정하는 것이다. 이처럼 seeing-in에 대한 월하임의 해석을 수정하려는 시도들은 결과적으로 seeing-in에 대한 로페스의 해석이 올바른 방향을 취하고 있으며 회화적 경험 일반에 대해서도 호소력을 가진 설명이라는 점을 간접적으로 보여주고 있다. 또한 월하임이 주장한 이중성이 모든 재현적 그림들에 적용되지 못하고 예술적 그림, 특히 붓자국이 두드러지는 그림들에 대한 회화적 경험에만 적용된다는 한계를 극복하기 위해 seeing-in에 대한 대안적 해석들을 레빈슨과 나네이가 제시하게 되었다는 점도 간과해서는 안 될 것이다.

### 3. seeing-in의 다양성에 대한 로페스의 분류

로페스가 제안한 seeing-in의 다양한 종류들은 묘사된 것을 보는 경험이 그림 표면이나 표면의 디자인과 맺는 관계를 기준으로 분류한 재현적 보기들이기 때문에, 그 종류들 모두에 seeing-in의 개념이 적용될 수 있다. 즉 그림에서의 재현적 보기들은 seeing-in으로 설명될 수 있는 동일한 기제를 공유한다.

어떤 그림들은 seeing-in을 디자인 보기와 중첩한다 - 그것들은 묘사 과정을 노골적으로 보여주며 따라서 환영적이지 않다. 어떤 그림들은 seeing-in을 표면 보기가 아니라 디자인 보기와 분리한다 - 그 그림들의 묘사 과정은 모호하지만, 우리는 그것들을 그림으로 본다. 또 다른 어떤 그림들은 seeing-in을 디자인 보기와, 그리고 어떤 환경에서는 표면 보기와도 분리하기 때문에, 환영적이다.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Lopes, S. & S., pp. 39-40.

로페스는 고프리치의 환영론과 월하임의 이중성 이론 모두를 묘사에 대한 강한 이론들이라고 비판한다. 그가 볼 때, 고프리치의 환영론은 seeing-in이 표면 보기를 동반하지만 디자인 보기를 배제하는 경우에 해당되며, 우리가 그림을 볼 때 묘사 과정을 볼 수 없다는 의미에서 환영적인 경험을 불러일으키는 그림들만을 그림으로 인정한다. 다른 한편으로 월하임의 이중성 이론은 seeing-in과 디자인 보기에 대한 동시적 경험을 불러일으키는 비환영적 그림들만을 그림으로 인정한다. 따라서 로페스는 두 이론들이 우리가 일반적으로 그림이라고 부르는 그림 일반을 수용하지 못하는 한계를 갖고 있는 것으로 파악한다. 그리하여 로페스는 두 이론들 모두를 약화시켜, 고프리치가 주장한 환영적 경험을 불러일으키는 그림과 월하임이 주장한 동시적 경험을 발생시키는 그림이 있다는 것을 인정하면서도, 모든 재현적 그림에 대한 경험이 필연적으로 그런 경험들만을 산출하는 것은 아니라는 입장을 취한다. 고프리치와 월하임의 이론에 대한 수정 작업을 토대로 로페스는 다음과 같이 seeing-in의 다양성을 주장하기에 이른다. “디자인 보기 그리고 표면 보기와의 관계 속에서 특징화 될 때, seeing-in은 다원적 현상이다. 그런데 그 다원성은 구조를 가진다. seeing-in은 환영적일 수도 있지만, 그렇지 않을 수도 있다; 그리고 seeing-in은 디자인 보기와 중첩될 수도 있고, 그렇지 않을 수도 있다.”<sup>53</sup>

seeing-in	환영적	비환영적
디자인 보기와 분리	눈속임 그림 보기	자연주의적 보기 유사-이중성 보기
디자인 보기와 중첩	현실주의적 보기?	이중성 보기

표 1. 로페스의 seeing-in 분류도

<sup>53</sup> Ibid., p. 40.

곰브리치의 환영론은 seeing-in을 표의 오른쪽 위에 있는 ‘자연주의적 보기(Naturalism)’로 제한하고, 윌하임의 이중성 이론은 seeing-in을 표의 오른쪽 아래인 ‘이중성 보기(Twofoldness)’로 제한한다.<sup>54</sup> 하지만 두 이론 모두 ‘눈속임 그림 보기(trompe-l’œil)’라는 도전에 직면한다. 눈속임 그림들은 디자인 보기뿐만 아니라 표면 보기도 seeing-in과 분리됨으로써 로페스적 의미에서 환영적 보기가 되고 있기 때문이다. 로페스는 묘사이론들에서 기존에 논의되었던 이러한 세 가지 종류의 회화적 경험 외에 추가적으로 ‘유사-이중성 보기(Pseudo-twofoldness)’와 ‘현실주의적 보기(Actualism)’를 제안하여 다양한 재현적 보기들을 모두 포괄할 수 있는 seeing-in에 대한 구분을 완성하고자 한다.

---

<sup>54</sup> 그런데, 로페스는 *Sight and Sensibility* 에서 강한 환영론을 seeing-in 분류에서 눈속임 그림 보기로 구분 짓고 있는데, 이는 곰브리치의 환영론에 대한 로페스의 오해에서 비롯되는 것 같다. 로페스는 *Understanding Pictures* 에서도 눈속임 그림이 환영론에서 패러다임적이며 이상적인 경우라고 언급하면서, 눈속임 그림에 의해 산출된 회화적 경험을 곰브리치가 주장한 환영에 가장 잘 부합하는 것으로 파악하기도 한다. 하지만 곰브리치가 제시한 벨라스케스의 그림을 보는 케네스 클락의 경험은 명백히 자연주의적 보기의 사례이며, 케네스 클락이 접근하려 했던 환영은 그림에서 묘사가 발생하는 과정에 대한 것이지, 그림인지의 여부를 파악하려는 것이 아니다. 로페스는 그 경험이 곰브리치의 주장에 부합하는 대표적 사례라는 점을 인정하면서도, 이와 대조적으로 눈속임 그림에 대한 회화적 경험을 곰브리치의 환영론에 가장 부합하는 것으로 간주하는 비밀관성을 보여준다. 그러나 곰브리치에 따르면, 그림에서 관람자가 경험하는 환영은 기만을 목적으로 하지 않기 때문에 거짓된 믿음을 요구하지 않는다. 눈속임 그림은 일반적 그림들이 산출하는 이러한 환영적 경험과 달리, 실제 대상인 것처럼 거짓되게 믿게 하여 그림이라는 사실 자체를 관람자에게 속이는 기만이기 때문에, 곰브리치는 눈속임 그림을 관람자의 눈속임을 가능하게 하는 전체적인 맥락 속에서만 발생할 수 있는 특수한 경우로 간주한다. 따라서 곰브리치가 주장한 환영은 눈속임 그림처럼 그림인지도 파악하지 못하는 기만이 아니라, 관람객이 그림 표면에 대해 의식을 하면서도 발생하는 묘사된 대상에 대한 환영적 경험이다.

### 3.1. 유사-이중성 보기

로페스는 유사-이중성 보기의 사례로 달마시안 이미지(그림 1)를 보는 경우를 제시하고, 그 그림에 대한 우리의 경험을 다음과 같이 기술한다.

달마시안의 특징적 색채배열은 땅 위의 얼룩덜룩한 빛 속에서 되풀이되며 잉크 점들의 무질서해 보이는 배열들 속에서 발견된다. 당신이 이 이미지에서 개를 발견할 때, 잉크 점들 속에서 개의 윤곽선(outline)과 어울리는 윤곽을 발견한다. 그러나 당신이 이 이미지에서 어떤 개도 발견하지 못할 때, 그 윤곽은 서로 무관한 잉크 방울들로 이루어진 패치워크로 흩어진다. 즉 그 윤곽을 가지고 있는 것으로서 잉크 점들을 보는 것은 그 이미지에서 개를 보는 것에 의존한다. 이 상황을 이미지에서 보여진 것-개의 윤곽선-이 그 이미지의 디자인이 지닌 한 요소-그 윤곽-로 보강되는 그런 상황으로 기술하는 것은 유혹적일 수 있다. [그러나] 이것은 실수이다. 그 윤곽을 보는 것은 그 개를 보는 것의 일부이며, 어떻게 그 그림에서 개가 보여지게 되는 지를 설명하지 않는다. 그러므로 그 윤곽은 디자인 성질이 아니고, 그것을 본다는 것은 디자인 보기가 아니다.<sup>55</sup>

로페스에 따르면, seeing-in(개의 이미지)으로 디자인 보기(개의 윤곽)를 설명하는 것은 잘못된데, 개의 윤곽 자체가 그림 표면에 있는 디자인 속성이 아니라 seeing-in의 일부로서 개의 이미지에 포함된 것이기 때문이다. 따라서 유사-디자인 보기는 개의 윤곽처럼 seeing-in을 가능하게 하는 디자인 속성이 아닌 것을 디자인 속성으로 착각하여 그림 표면이 디자인을 가지고 있는 것으로 보는 경우를 의미한다. 그러므로 로페스가 제안한 유사-이중성 보기는 디자인이 아닌 것을, 즉 개의 윤곽과 같은 유사-디자인을 보는 것이 seeing-in에 동반되는 경우이다. 이처럼

---

<sup>55</sup> Lopes, S. & S., p. 42.



유사-이중성 보기는 이중성 보기처럼 seeing-in이 디자인 보기와 중첩되는 것처럼 보이지만 실제로는 seeing-in이 디자인 보기가 아닌 유사-디자인 보기와 중첩된다는 점에서 이중성 보기와 자연주의적 보기의 중간에 자리한다.



그림 1. 달마시안 이미지

### 3.2. 현실주의적 보기

그 그림 [재스퍼 존스의 과녁 그림] 에서 과녁을 보는 것은 명백하게 환영적이다. 왜냐하면 그 그림을 보는 것은 과녁을 보는 것과 현상적으로 구분 불가능하기 때문이다. 그 그림은 *과녁이다!* 따라서 우리가 가정한대로, 만약 우리가 그 그림에서 과녁을 볼 수 있다면, 이와 동시에 우리는 우리로 하여금 그 과녁을 보게 하는 표면의 속성들을 포함해 그 그림의 표면을 본다. 결국 그 표면이 지닌 속성들은 그 과녁이 지닌 속성들이다. (중략) 요약하자면, 그 그림에서 과녁을 보는 것은 대면하여 과녁을 보는 것과 현상적으로 구분 불가능하며, 또한 그 그림의 디자인을 보는 것과 중첩된다. 그 그림이 과녁을 묘

사한다는 가정을 받아들인다면, 그 그림에서 환영적 seeing-in과 디자인 보기는 중첩된다.<sup>56</sup>

현실주의적 보기는 seeing-in이 디자인 보기와 중첩됨에도 불구하고 이중성 보기처럼 비환영적인 것이 아니라, 마치 눈속임 그림처럼 환영적인 경험을 우리에게 야기하는 경우이다. 로페스는 제스퍼 존스(Jasper Johns)의 과녁 그림처럼 그림이 자기 자신을 묘사할 수 있다면 현실주의적 보기가 가능하다고 주장한다. 그 그림에서 과녁을 보는 것은 명백하게 환영적인데, 그 그림 자체가 과녁이기 때문에 그 그림에서 과녁을 보는 것은 실제 과녁을 보는 것과 현상적으로 구분 불가능하다. 그 그림에서 과녁을 묘사하게 하는 디자인이 실제 과녁이 지닌 디자인이기 때문에, 그 그림에서 과녁을 보는 seeing-in은 디자인 보기와 동일하다. 일반적으로 이중성 보기에서 묘사된 대상을 보는 것은 디자인 보기와 다르지만, 과녁 그림의 경우는 묘사된 대상을 보는 것이 디자인을 보는 것과 동일한 환영적인 이중성 보기로 간주된다. 그러나 존스의 과녁 그림은 단지 과녁일 뿐이지, 그 그림이 추가로 과녁을 묘사할 수는 없다는 반론을 누군가 제기할 수 있다.<sup>57</sup> 따라서 존스의 그림이 과녁을 묘사하며 동시에 그 그림 자체가 과녁일 경우에만 현실주의적 보기가 성립할 수 있다는 의미에서, 로페스가 현실주의적 보기를 seeing-in 분류도(표 1)에 배열할 때 물음표를 첨가한 것일 수도 있다.<sup>58</sup> 로페스의 seeing-in 구분을 수용했던 케이브던-테일러(Cavedon-Taylor)도 현실주의적 보기를 옹호하기 위해, 존 하이먼(John Hyman)이 *The Objective Eye*에서 제

---

<sup>56</sup> Ibid., p. 42.

<sup>57</sup> 혹은 반대로, 그 그림은 과녁을 묘사한 것일 뿐이지, 과녁 자체가 될 수 없다는 반론을 제기할 수도 있다.

<sup>58</sup> 로페스의 물음표 첨가 이유에 대한 이러한 의견은 다음 논문을 참고하였다. 오종환, 「윌하임의 ‘~에서 보기(seeing-in)’ 이론 재고」, 『미학』 67집 (2011), p. 118.

시한 물감 덩어리로 그림 속의 팔레트 위의 물감을 재현한 경우<sup>59</sup>를 현실주의적 보기의 다소 덜 논쟁적 사례로 소개한다. “예를 들어 호가스(William Hogarth)가 코믹 뮤즈를 그리는 것으로 보이는 그의 자화상에서, 관람자가 그 자체로 칠해진 물감 덩어리인 그림 표면 위의 디자인 속성들을 봄으로써 그림에서 화가의 팔레트 위의 칠해진 물감 덩어리를 본다는 사실에 하이먼은 주목한다. 여기서 사람들은 실제 물감 덩어리들인 디자인 속성들을 봄으로써 그림에서 물감 덩어리를 본다.”<sup>60</sup> 따라서 케이브던-테일러는 하나의 전체로서 그림 표면이 우리에게 현실주의적 보기라는 회화적 경험을 산출하는 지는 확실치 않더라도, 우리는 여전히 현실주의적 보기를 그림들이 산출할 수 있는 중요한 회화적 경험으로 인식해야 한다고 주장한다. 로페스는 seeing-in에 대한 다원주의적 접근이 이중성 이론과 환영론 모두를 배제하지 않는 현실주의적 보기라는 문제 자체를 제기할 수 있게 한다고 주장한다. “우리가 O인 한 그림에서 O를 볼 수 있다는 가정을 받아들여야만 할까? 그 그림은 자기 자신을 묘사할 수 있을까? 이 질문에 답변하는 것은 묘사이론의 과제이다.”<sup>61</sup> 로페스가 보기에 고프리치의 환영론은 그러한 가정 자체를 관대하게 받아들이기 어려우며, 윌하임의 이중성 이론은 이중적 보기(double seeing)와 환영론을 동시에 포함하는 그 질문에 답변할 수 없다. 환영론 입장에서는 그림에서 과녁을 보는 것을 인정할 경우, 그 그림이 동시에 과녁이라는 것을 인정할 수는 없을 것이다. 환영론에서 그림이면서 동시에 실제 대상인 경우는 없으며, 그런 상황은 그림이 아니라 그냥 과녁이 돼버린 경우라고 주장할 것이다. 이중성 이론은 환영을 인정하지 않을

<sup>59</sup> John Hyman, *The Objective Eye* (Chicago: University of Chicago Press, 2006), p. 105.

<sup>60</sup> Cavedon-Taylor, “The Space of Seeing-in”, *BJA*, Vol. 51, No. 3 (2011), p. 274.

<sup>61</sup> Lopes, S. & S., p. 43.

뿐만 아니라, 이중적 보기를 발생시키는 그림이 환영적인 경우는 그 자체로 모순적 상황이 돼버린다. 따라서 디자인 보기와 seeing-in의 이중성을 인정하면서, 동시에 환영성을 수용해야 하는 모순적 상황을 설명할 방법이 이중성 이론의 입장에서는 없다. 이에 반해, 로페스는 seeing-in의 특성을 고프리치의 환영이나 월하임의 이중성으로만 한정하지 않음으로써 과녁 그림과 같은 묘사의 경계에 있는 것처럼 보이는 그림들에 대해서도 seeing-in 차원에서의 논의를 가능하게 하고 있다.

### 3.3. 유사-현실주의적 보기

“The Space of Seeing-In”이라는 논문에서 케이브던-테일러는 고프리치나 월하임이 제시한 회화적 경험들 이상의 seeing-in에 대한 추가적 구분이 존재하며, 로페스가 이러한 seeing-in의 다양성을 다섯 가지 종류로 규명했다고 말한다.<sup>62</sup> 그러면서 자신이 제안하는 여섯 번째 다양성인 ‘유사-현실주의적 보기(Pseudo-Actualism)’가 seeing-in의 새로운 종류로서 추가되어야 한다고 주장한다. 그러면서 그는 유사-현실주의적 보기를 산출하는 그림들로 카니자의 삼각형과 사각형<sup>63</sup>(그림 2)을 제시한다.

어떤 사람이 이러한 그림들(figures)을 볼 때, 그는 그것들 각각의 표면 안에서 하나의 삼각형과 하나의 사각형을 본다. 카니자 삼각형에서 그는 다른 삼각형과 세 개의 검은 원들을 가리는 하얀 삼각형을 본다. 카니자 사각형에서 그는 네 개의 검은 원들을 가리는 하얀 사각형을 본다. 그 그림들은 seeing-in을 지지한다. 인정되는 것처럼

<sup>62</sup> Cavedon-Taylor, “The Space of Seeing-in”, *BJA*, pp. 271-278.

<sup>63</sup> 카니자 삼각형(Kanizsa Triangle): 이탈리아 심리학자인 카니자(Gaetano Kanizsa, 1913~1993) 교수가 개발. 그림에서 흰 삼각형이 보이지만 실은 아무것도 그려져 있지 않다. 그리고 존재하지 않는 흰 삼각형은 주변의 흰색보다 더 밝아 보인다.

럼, 이러한 그림들 앞에서 그가 경험하는 seeing-in은 다른 그림들 앞에서 그가 경험하게 될 seeing-in만큼 풍부하지는 않지만, 그것은 그림에도 불구하고 그가 경험하는 seeing-in이다.<sup>64</sup>

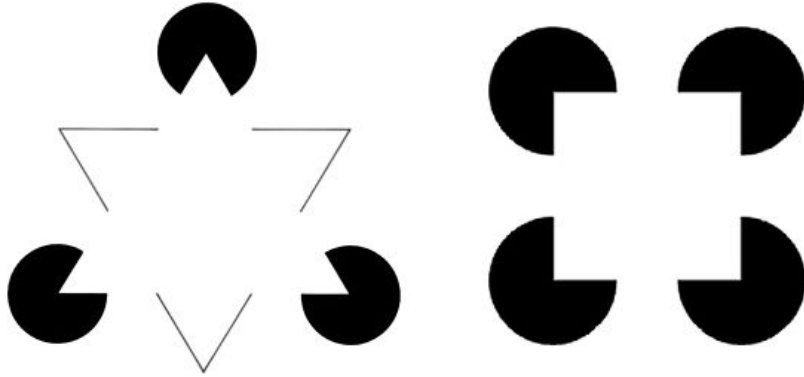


그림 2. 카니자의 삼각형과 사각형

그는 여기에서의 seeing-in은 이러한 그림들이 결여하고 있는 디자인 속성들(특히 주관적 윤곽)을 가진 것으로 그 그림을 경험하는 것과 중첩된다고 말한다. 즉 우리가 그림 표면에서 그 삼각형을 볼 때, 우리는 그 그림의 디자인 속성들에 대한 비-실제적 경험을 갖는 것이며, 우리는 그 표면을 주관적 윤곽을 가진 것으로 경험한다. 그러므로 카니자 그림들에 의해 산출된 seeing-in은 주관적 윤곽으로서의 유사-디자인에 대한 경험과 중첩되는 seeing-in으로서 로페스가 제안한 유사-이중성 보기와 유사한 특징을 갖는다. 그러나 케이브던-테일러가 보기에 결정적으로 카니자 그림들에 의해 산출된 seeing-in을 유사-이중성 보기와 다르게 만드는 것은 그 주관적 윤곽이 묘사된 삼각형이 갖는 속성들과 동일하다는 점이다. 그리하여 이 새로운 seeing-in은 로페스적 의미에서 환영적인데, 현실주의적 보기에서처럼 seeing-in에 동반되는 주관적

<sup>64</sup> Ibid., pp. 276-277.

윤곽이 seeing-in 자체가 됨으로써 대면 보기와 현상적으로 구분되지 않는 환영을 산출하기 때문이다. 그러므로 카니자 그림들에 의해 산출되는 seeing-in은 현실주의적 보기에서의 seeing-in과 유사한 특징도 가지고 있다. 그리고 이는 유사-현실주의적 보기가 seeing-in 분류도(표 2)의 오른쪽에 있는 비-환영적인 seeing-in의 세 가지 종류들 중 어떤 것 하에도 포섭될 수 없다는 것을 의미한다.

카니자의 그림들에 의해 산출되는 seeing-in이 부분적으로 유사-이중적이며 부분적으로 현실주의적이기 때문에, 케이브던-테일러는 우리가 그 그림들에서 유사-현실주의적 seeing-in을 경험한다고 결론 내린다. 카니자 삼각형에서 주관적 윤곽은 그림 표면의 실제적 속성이 아니므로 그 윤곽을 보는 것이 디자인 보기가 될 수 없으며, 이는 유사-현실주의적 보기가 현실주의적 보기로 포섭될 수 없다는 것을 의미한다. “존스의 그림들의 디자인 안에서 그 표적을 보는 것이 실제 표적을 보는 것과 중첩되는 방식이나 호가스의 그림 안에서 물감 얼룩들을 보는 것이 실제 물감 얼룩들을 보는 것과 중첩되는 방식과 달리, 그 삼각형에 대한 그의 경험과 중첩되는 삼각형의 실제적 디자인 속성들이 그 그림의 표면에 없다.”<sup>65</sup> 그런데 유사-현실주의적 보기가 포섭될 위험이 가장 큰 seeing-in의 종류는 눈속임 그림 보기인데, 그 이유는 눈속임 그림 보기가 유사-현실주의적 보기와 유사하게 로페스적 의미에서 환영적이면서 디자인 보기로부터 분리되기 때문이다. 그러나 유사-현실주의적 보기가 눈속임 그림 보기로 포섭되지 않는 이유는 그림 안에서 삼각형을 볼 때에도, 그림 표면에 대한 지각적 인식 상태를 우리가 유지하기 때문이다. 케이브던-테일러가 seeing-in의 다양성에 새롭게 추가한 유사-현실주의적 보기는 우리가 실제로 그림 앞에서 경험할 수 있는 것이며,

---

<sup>65</sup> Ibid., p. 277.

이때의 시각적 환영은 망상(delusion)이 아니라 시각의 광학적 특성에 의해서 생겨나는 환영이라고 할 수 있다. 따라서 케이브던-테일러가 카니자의 그림들에 의해 산출되는 경험을 유사-현실주의적 보기로 정의한 것은 그런 경험들에 대한 정확한 기술을 seeing-in의 관점에서 시도한 것으로 볼 수 있다.

seeing-in	환영적	비환영적
디자인 보기와 분리	눈속임 그림 보기 유사-현실주의적 보기	자연주의적 보기 유사-이중성 보기
디자인 보기와 중첩	현실주의적 보기?	이중성 보기

표 2. 로페스의 seeing-in 분류도에 케이브던-테일러의 제안을 추가한 경우

### Ⅲ. 로페스의 seeing-in 의 다양성 주장에 대한 비판

로페스는 seeing-in에 대해 강한 이중성을 요구하지 않음으로써 다섯 가지 종류로 구분되는 seeing-in의 다양성을 처음 제안했다. 그리고 케 이브던-테일러는 그러한 분류에 유사-현실주의적 보기를 추가하여 최종적으로 seeing-in을 여섯 가지 종류로 구분했다. 하지만 seeing-in이 이러한 다양한 종류들로 적절하고 명확하게 구분될 수 있을 지에 대해서는 추가적 검토가 필요하다. 본 장에서는 seeing-in에 대한 이러한 구분이 상당 부분 축소되어야 한다는 헬렌 브래들리(Helen Bradley)의 입장<sup>66</sup>을 비판적으로 고찰할 것이다. 그리하여 seeing-in의 다양성을 어떻게 이해하는 것이 더 합리적인지를 판단해보고, 보다 적절한 설명을 제공할 수 있는 seeing-in에 대한 구분을 제안할 것이다.

#### 1. 이중성에 대한 브래들리의 이해

seeing-in에 대한 나네이의 해석에서 보았던 것처럼, 율하임이 주장한 이중성에 대해서는 두 가지 독해가 가능하다. 첫째는 디자인 보기를 동반하는 seeing-in이라는 의미에서의 이중성이며, 둘째는 표면 보기를 동반하는 seeing-in이라는 의미에서의 이중성이다. 그런데 첫 번째 의미에서의 이중성은 ‘굴절된(inflected) seeing-in’으로 불리기도 한다.<sup>67</sup> 홉킨스에 따르면, 굴절(inflexion)은 디자인 속성들에 대한 인식이 그림

---

<sup>66</sup> Bradley, “Reducing the Space of Seeing-In”, *BJA*, Vol. 54, No. 4 (2014), pp. 409-424.

<sup>67</sup> 굴절된 seeing-in에 대한 최근의 여러 논의들은 다음의 책에 실려 있다. *Philosophical Perspectives on Depiction*, Abell, Catharine, and Bantinaki, Katerina, eds., Oxford University Press (2010).



에서 묘사된 것에 대한 우리의 경험에 직접적인 영향을 미치는 경우이다.<sup>68</sup> 예를 들어 반 고흐의 그림에서 묘사된 해바라기를 볼 때의 seeing-in 경험은 거친 붓질과 강렬한 색상이라는 디자인 속성들로 구성된 해바라기를 보는 경험이다. 굴절에 대한 홉킨스의 주장은 로페스의 입장과 유사한데, 로페스 역시 어떤 그림들에서는 seeing-in이 디자인 보기와 중첩되며, 그 결과 우리는 그 디자인을 묘사된 장면을 떠받치는 (undergirding) 것으로 본다고 주장하기 때문이다.<sup>69</sup> 이처럼 굴절은 경험된 디자인과 그것에서 보여진 묘사된 것이 서로에 의존할 수 있다는 점을 보여준다.<sup>70</sup> 따라서 굴절이 이러한 성격을 갖는 것이라면, 굴절된 보기에서 디자인과 묘사된 것은 분리될 수 없고 서로에 대해 독립적으로 특징화될 수도 없을 것이다. 로페스에게 굴절된 seeing-in이 중요한 이유는 모든 회화적 경험이 굴절되는 것은 아니라는 명백한 사실로부터 seeing-in을 다원적인 것으로 다룰 동기가 부여되기 때문이다. 브래들리가 보기에, 로페스는 윌하임의 이중성을 첫 번째 의미의 이중성, 즉 디자인 보기를 동반하는 seeing-in으로 파악하고 있으며, 이는 다른 말로 하자면 굴절된 seeing-in으로 간주하는 것이다. 따라서 브래들리에게 로페스가 언급한 이중성 보기는 굴절된 seeing-in과 동일하다.

## 2. seeing-in 의 구분에 대한 브래들리의 주장 검토

---

<sup>68</sup> 홉킨스는 굴절을 “때때로, 표면에서 보이는 것은 그 표면의 디자인(그러한 것으로 인식된)에 호소해야만 완전히 특징지어질 수 있는 속성들을 포함한다.”고 정의한다. Robert Hopkins, “Inflected Pictorial Experience”, *Philosophical Perspectives on Depiction*, p. 158.

<sup>69</sup> Lopes, S. & S., p. 128.

<sup>70</sup> Robert Hopkins, “Inflected Pictorial Experience”, *Philosophical Perspectives on Depiction*, p. 155.

seeing-in에 대한 브래들리의 기본 입장은 seeing-in은 월하임의 이중성 개념이 설명할 수 있는 것보다 훨씬 더 복잡한 경험이기 때문에 다원적 설명으로의 전환이 반드시 필요하다는 것이다. 그러나 브래들리는 seeing-in의 종류가 월하임이 제안한 것보다는 많지만, 로페스나 케이브던-테일러가 제안한 정도의 다양한 방식으로 구분되지는 않는다고 주장한다. 그리하여 브래들리는 seeing-in에 대한 구분이 로페스나 케이브던-테일러가 제안했던 것에서 상당부분 축소될 필요가 있다고 말한다. 구체적으로 브래들리는 유사-이중성 보기는 이중성 보기로, 유사-현실주의적 보기는 자연주의적 보기로 포섭되어야 하며, 현실주의적 보기는 그 자체로 구분되는 종류의 seeing-in이 아니거나 어떤 그림의 부분적 특성으로서 이중성 보기로 포섭되어야 한다고 주장한다. seeing-in의 다양성에 대한 비판을 통해 그녀는 seeing-in의 공간을 다음의 표와 같이 제시한다.

seeing-in	환영적	비환영적
디자인 보기와 분리	눈속임 그림 보기	자연주의적 보기
디자인 보기와 중첩		이중성 보기

표 3. 브래들리의 seeing-in 분류도<sup>71</sup>

## 2.1. 유사-이중성 보기

### 2.1.1. 브래들리의 주장

달마시안 이미지와 관련하여 브래들리가 로페스에 동의하는 부분은 달

<sup>71</sup> Bradley, "Reducing the Space of Seeing-In", *BJA*, p. 424.

달마시안의 율곽이 디자인은 아니라는 점이다. 왜냐하면 그림 표면에 개의 율곽이 실제로는 없기 때문이다. 브래들리가 의심하는 지점은 그 이미지에서 개를 볼 때 디자인을 함께 보는 것은 아니라는 주장을 하면서 로페스가 언급했던 내용들이다. 로페스에 따르면, 주관적 율곽 같은 효과들은 선, 색, 음영처럼 예술가들이 의도적으로 이용하는 자원들 중 하나이다.<sup>72</sup> 브래들리는 주관적 율곽에 대한 로페스의 이러한 언급이 맞다면, 주관적 율곽은 디자인을 갖고 있는 것이며, 유사-이중성 보기는 결국 그 디자인에 의존하여 보이는 것이라는 반박을 제기한다. 즉 예술가에 의해 의도된 디자인이 주관적 율곽을 발생시키고, 따라서 그림에서 주관적 율곽을 포함한 묘사된 것을 보는 것도 그 디자인을 보는 것에 의존하는 것으로 봐야 한다는 것이다. 브래들리에 따르면, 검은 점들의 배열이 달마시안 이미지에서 개를 묘사하게 하는 디자인이며, 그 디자인은 사람에게 따라 다른 이미지를 형성하도록 제작된 로르샤흐 잉크 얼룩들(ink-blot)과는 다르다고 주장한다. “달마시안 이미지에서 보일 수 있는 것은 검은 점들이 배열되는 방식에 의해 고정된다. 심지어 그 구성이 직접적으로 보이지 않을 때에도.”<sup>73</sup> 그녀의 주장에 따르자면, 로르샤흐 이미지들과 달리 달마시안 이미지에서는 묘사대상이 고정되어 있다. 비록 달마시안 이미지에서 디자인을 보는 것은 개를 보는 것에 의존하기는 하지만, 검은 얼룩들이라는 디자인에 의해 특징지어지는 그 개를 보는 것이다. 따라서 달마시안 이미지는 굴절된 seeing-in 경험을 산출하며, 결국 우리는 그 이미지에서 디자인 보기를 동반하는 seeing-in을 경험한다고 브래들리는 주장한다.

---

<sup>72</sup> Lopes, S. & S., p. 42.

<sup>73</sup> Bradley, “Reducing the Space of Seeing-In”, p. 417.

### 2.1.2. 굴절된 seeing-in

브래들리는 자신의 주장에 대해 유사-이중성 보기와 이중성 보기 사이에 설명의 수준에서 차이가 있다는 반론이 제기될 수 있다고 말한다. 달마시안 이미지의 경우, 디자인(검은 얼룩들)이 있다고 하더라도, 그 디자인 자체를 우리의 seeing-in 경험을 가능하게 하는 것으로 보지 않는다. 그러므로 seeing-in 경험의 현상을 설명할 때, 그 디자인이 언급되지 않는다. 즉 seeing-in 경험에 책임이 있는 것으로 우리가 보는 것은 주관적 윤곽인데, 그 주관적 윤곽은 표면에 있는 디자인이 아니다. 따라서 유사-이중성 보기는 디자인 보기를 동반하는 seeing-in 경험은 아니라고 주장할 수 있다. 따라서 브래들리가 유사-이중성 보기가 실제로는 이중성 보기의 사례라고 주장하기 위해서는 설명의 수준에서 그 둘 사이에 차이가 없다는 것을 증명할 필요가 있다. 그런데 브래들리는 로페스가 규정한 이중성 보기를 굴절된 seeing-in과 동일한 것으로 파악하고 있기 때문에, 유사-이중성 보기가 이중성 보기로 포섭되는지를 묻는 것은 유사-이중성 보기가 굴절된 seeing-in인가를 묻는 것과 동일하다. 달마시안 이미지의 경우로 보자면, 그 이미지에 대한 seeing-in 경험이 굴절될 수 있는 지를 묻는 것이다. “달마시안 이미지에서 우리는 무엇을 보는가? 우리가 seeing-in 경험을 하게 되면, 그것은 굴절된 것으로 기술될 수 있다고 나는 생각한다. 왜냐하면 그것은 단지 그 그림에서 한 마리 개를 보는 것이라기보다는 우리는 검은 얼룩들로 구성된 것으로서 개를 본다. 우리는 한 덩어리의 검음(blackness)으로 정의된 것으로서 개의 다리를 보고, 개가 던지는 그림자도 같은 방식으로 본다.”<sup>74</sup> 브래들리의 주장은 우리가 일단 달마시안 이미지에서 개를 보는 경험을 하게 되면, 그 때의 seeing-in 경험은 검은 얼룩들로 구성된 개를 보는

---

<sup>74</sup> Ibid., p. 418.

경험이기 때문에 굴절된 seeing-in 경험으로 간주될 수 있다는 것이다. 굴절은 디자인과 그것에서 보여진 묘사된 것이 서로에게 의존할 수 있다는 점을 보여주는 현상이기 때문에, 굴절이라는 현상이 발생할 때 디자인과 묘사된 것이 서로 얽혀 있는 것은 당연한 것이며 달마시안 이미지의 경우는 그 두 가지가 더욱 밀접하게 얽혀 있는 것으로 보아야 한다고 브래들리는 주장한다.<sup>75</sup> 따라서 브래들리의 주장은 유사-이중성 보기는 굴절된 seeing-in이며, 굴절된 seeing-in은 이중성 보기와 동일하기 때문에, 결국 유사-이중성 보기는 이중성 보기의 사례로 간주될 수 있다는 것이다.

한편 로페스는 굴절을 마이클 포드로(Michael Podro)가 언급한 ‘보강(recruit)’<sup>76</sup>이라는 개념과 동일한 의미로 사용한다.<sup>77</sup> 그리하여 그는 이중성 보기에서의 seeing-in 경험을 다음과 같이 진술한다. “디자인이 묘사된 장면에 ‘보강’되어(recruited), 그 장면은 더 이상 대면하여 보았을 때 보일 법한 방식으로 보이지 않는다.”<sup>78</sup> 그런데 로페스가 디자인을

---

<sup>75</sup> Ibid., p. 419.

<sup>76</sup> 포드로는 그림의 디자인 특징들이 그림에서 눈에 보이는 장면에 보강되며 [다시 말해, 그림 표면의 디자인이 묘사된 장면을 구성하는 요소로 포함되는 경우를 의미한다], 그렇게 보강된 장면은 자국 난 표면과 그 자국들이 전달하는 주제 사이의 경계 혹은 배후지에 있다고 말한다. “표면의 물질적 특징과 우리 자신의 심리적 조정(adjustments)을 포함한 다양한 요소들이 [묘사된 대상의] 재인에 보강될 수 있다.” (p. 28) Michael Podro, *Depiction* (New Haven and London: Yale University Press, 1988), pp. 9-28.

<sup>77</sup> 보강과 굴절의 관계: 포드로에게 보강은 디자인 보기로부터 seeing-in으로 가는 것과 반대로 seeing-in으로부터 디자인 보기 쪽으로 가는 것 둘 모두를 생각해볼 수 있는 개념이다. 그리고 굴절은 보강 중에서도 디자인 보기로부터 seeing-in으로 가는 경우만을 일컫는다. 이처럼 보강은 개념상 양방향 모두 생각해볼 수 있으나, 유사-이중성 보기를 주장하는 로페스에게 실제로 발생하는 보강은 오직 굴절뿐이다. 따라서 개념상으로는 보강과 굴절은 다를 수 있고, 굴절이 보강의 한 종류이지만, 로페스는 사실상 보강과 굴절이 항상 일치하는 것으로 간주한다.

<sup>78</sup> Lopes, S. & S., p. 40.

seeing-in에 책임이 있는 표면 속성으로 정의하고 있기 때문에, 디자인 보기는 seeing-in을 결정하지만 seeing-in은 디자인 보기를 결정할 수 없다는 보강의 비대칭성(asymmetry)이 성립한다.<sup>79</sup> 그러므로 로페스에 게 묘사된 대상을 본 것에 의존하여 그림 표면에서 보여지는 것들은 디자인이 아니라 유사-디자인이다. 달마시안 이미지에서의 주관적 윤곽 현상은 seeing-in이 디자인을 결정하는 것처럼 보이는 경우이지만, 이는 로페스가 주장한 보강의 비대칭성에 비추어 볼 때 보강이 발생할 수 없는 경우이다. 즉 seeing-in에서의 개의 외형(doggy outline)이 그림 표면의 디자인에 보강될 수 없다. 따라서 우리가 달마시안 이미지에서 개를 보기 때문에 개의 윤곽도 보게 되지만, 개의 윤곽은 유사-디자인 일 뿐이다. 왜냐하면 그림 표면에서 검은 점들이 이루는 배열 덕분에 개를 보게 되는 경우가 아니기 때문이다. 다시 말해, 보강의 비대칭성으로 인해 디자인은 seeing-in에 의존하여 결정될 수 없고, 표면에서 보이지 않았던 디자인을 seeing-in이 보게 할 수 없다. 브래들리 역시 그 이미지에서 개를 보기 때문에 개의 윤곽을 볼 수 있다는 점에 동의한다. 따라서 펠자는 브래들리가 달마시안 이미지를 굴절된 seeing-in으로 파악한 것은 로페스의 보강의 비대칭성에 비추어 볼 때 설득력이 부족한 주장이라고 생각한다. 즉 브래들리가 seeing-in에 의존하지 않고 디자인을 독자적으로 규정할 수 있을 때에만 달마시안 이미지는 굴절된 seeing-in 경험을 산출하는 것으로 간주될 수 있다. 로페스가 주장한 보강의 비대칭성에 대해 브래들리가 문제를 제기하지 않았기 때문에, 이제 유사-이중성 보기가 굴절된 보기가 될 수 있을 가능성은 디자인의

---

<sup>79</sup> “디자인 성질들은 그 주제가 가지고 있는 것으로 묘사된 성질들을 결정하지만, 그 주제가 가지고 있는 것으로 묘사된 성질들은 그 그림의 디자인을 결정하지 않는다. 왜냐하면 한 그림의 디자인 성질들은 정의상 그 그림으로 하여금 그것이 묘사하는 것을 묘사하게 만드는 그러한 성질들이기 때문이다.” Ibid., p. 41.

독립적 가시성 여부에 달려 있게 된다.

### 2.1.3. 디자인의 독립적 가시성

브래들리가 유사-이중성 보기를 부정하면서 근원적으로 의문시한 것은 seeing-in과 별개로 디자인을 그림 표면에서 볼 수 있어야 한다는 로페스의 주장이다. 브래들리에 따르면, 달마시안 이미지는 그 개를 보았을 때만, seeing-in과 디자인 보기의 동시성이 발생하는 경우이다. 그 이미지에서 개의 윤곽을 보는 것은 그 개를 보는 것에 의존하기 때문에, 로페스가 주장한 디자인의 독립적 가시성은 확보되지 않는다. 브래들리가 디자인의 독립적 가시성을 의심했던 이유는 굴절된 속성들이 그림 표면에 속하는 속성들과 표면 안에서 보여진 대상 혹은 장면에 속하는 속성들 사이의 경계(divide)에 걸쳐 있는 속성들이라고 생각했기 때문이다.<sup>80</sup> 그리하여 브래들리는 실제로 그림에서 개를 보는 것 없이는 우리가 검은 얼룩들(black spots)을 디자인 속성들로서 경험할 수 없지만, 이러한 사실이 우리가 그 개를 볼 때 디자인 속성들과 묘사된 대상의 동시적 경험을 겪지 않는다는 것을 보여주지는 않는다고 주장한다. 굴절된 속성은 디자인과 묘사된 대상 모두에 의지해야만 완전히 특징화될 수 있다는 점에서, 브래들리의 주장처럼 굴절된 속성은 그림의 디자인과 묘사된 대상의 경계에 자리할 수도 있다. 하지만 브래들리는 달마시안 이미지에서 seeing-in에 의존하는 실제 디자인 속성들이 무엇인지

---

<sup>80</sup> 나네이 역시 굴절된 속성에 대해 브래들리와 비슷한 이해를 가지고 있다. 나네이는 굴절된 seeing-in에서 우리가 보게 되는 것은 ‘디자인-장면 속성’이라고 부르는 관계적 속성이며, 묘사된 대상의 차원에서만 한 번 등장한다고 말한다. “seeing-in 경험이 굴절될 때, 우리는 그림의 디자인과 묘사된 대상 모두에 대한 호소 없이는 완전히 특징화될 수 없는 어떤 관계적 속성에 주목한다. 굴절된 seeing-in에서 우리가 주목하는 이런 속성들을 나는 ‘디자인-장면 속성들(design-scene properties)’이라 부를 것이다.” Nanay, “Inflected and Uninflected Experience of Pictures”, p. 194.

에 대해서는 언급하지 않는다. 단지 그녀는 우리가 묘사된 개를 볼 때 그림 표면의 검은 얼룩들을 디자인으로 볼 수 있다고만 주장할 뿐, 개의 주관적 윤곽이 아닌 본인이 생각하는 실제 디자인을 구체적으로 특정하지 않는다. 달마시안 이미지가 많은 검은 얼룩들로 구성되어 있기 때문에 디자인을 정확히 기술하기가 쉽지 않다면, 브래들리는 다른 그림의 사례라도 제시해야 한다. 따라서 필자가 보기에 브래들리는 구체적 근거 없이 seeing-in에 의존하는 디자인이 있다는 주장을 하고 있는 것이다.

브래들리의 주장이 가진 더 근본적인 문제는 그녀가 디자인의 존재를 전제할 뿐만 아니라 로페스의 디자인 정의를 수용하는 것으로 보인다는 점이다. 로페스는 디자인을 그림에서 묘사된 것을 보게 하는 표면의 물감자국으로 정의하고 있기 때문에, 디자인은 seeing-in과는 독립적으로 그림 표면에서 볼 수 있는 것이어야 한다. 이처럼 디자인의 독립적 가시성은 로페스의 디자인 정의로부터 자연스럽게 도출된다. seeing-in을 가능하게 하는 디자인이 아니지만 디자인인 것처럼 그림 표면을 보는 것이라는 유사-디자인 보기에 대한 로페스의 정의 역시 디자인 정의로부터 논리적으로 따라 나오는 것이다. 즉 디자인에 대한 로페스의 정의를 수용한다면, seeing-in에 대한 디자인의 독립적 가시성 역시 인정해야 한다. 물론 브래들리의 입장에서는 로페스의 디자인 정의를 수용할 필요 없이 디자인 속성의 존재만을 인정할 수도 있다. 디자인이 있다는 전제만으로도 브래들리는 표면 보기와 디자인 보기를 구분할 수 있고, 로페스가 제안한 디자인 보기를 배제한 표면 보기만을 동반하는 seeing-in을 자연주의적 보기로서, 디자인 보기를 동반하는 seeing-in을 이중성 보기로서 seeing-in의 실제 종류들로 받아들일 수 있다. 하지만 필자는 브래들리가 단순히 디자인을 전제하는 것을 넘어 로페스의 디자인 정의를 수용하고 있음을 보여주는 근거가 있다고 생각한다. 브래들리가 로페스의 디자인 정의를 따르고 있음을 보여주는 것은 달마시안 이미지의 그림 표



면에는 실제 윤곽이 없기 때문에 달마시안의 주관적 윤곽은 디자인 속성이 아니라는 것을 그녀도 인정한다는 점이다.<sup>81</sup> 왜냐하면 이러한 인정은 로페스의 디자인 정의와 그에 따른 디자인의 독립적 가시성을 모두 수용해야만 가능한 것이기 때문이다. 따라서 브래들리가 로페스의 디자인 정의는 받아들이면서도 디자인의 독립적 가시성에 대해서는 의문을 제기하는 것은 그녀 자신에게 모순적인 상황을 초래한다.

#### 2.1.4. 유사-이중성 보기에 대한 소결

유사-이중성 보기에 대한 필자의 입장을 정리하자면, 달마시안 이미지에 대한 우리의 경험을 이중성 보기로 간주하려는 브래들리의 주장은 그 주장을 뒷받침할 설득력 있는 근거를 제시하지 못하고 있으며 더 근본적으로는 디자인에 대한 그녀의 입장 자체가 모순을 발생시킨다는 것이다. 달마시안 이미지에서의 묘사 대상은 개로 고정되어 있지 않기 때문에 디자인을 특정하는 것이 불가능하다. 그 이미지에서 우리가 보게 되는 것은 개가 아닌 다른 것일 수도 있고, 심지어 그 어떤 것도 보지 못할 수도 있다. 하지만 로페스가 말한 디자인이 있는 그림에서는 그 디자인에 의해 묘사 대상이 이미 결정되어 있기 때문에, 그런 그림은 달마시안 이미지와 달리 우리가 마음대로 묘사 대상을 바꿔볼 수는 없다. 그러므로 달마시안 이미지에 디자인이 없다. 다만 우리가 그 이미지를 달마시안이라는 개를 묘사하는 것처럼 보게 될 때, 그림 표면의 검은 점들이 그 개를 묘사하는 배열처럼 보여지는 것뿐이다. 따라서 필자는 로페스가 제안한 유사-이중성 보기가 이중성 보기와는 분명히 구분되는 seeing-in의 종류로 존재한다고 생각한다. 또한 유사-이중성 보기는 실

---

<sup>81</sup> “달마시안 그림으로부터 나타나는 그 윤곽을 보는 것은 디자인 속성 그 자체는 아니라고 로페스는 주장하며, 그 그림의 표면에는 실제 윤곽이 없기 때문에 나는 그 주장에 동의한다.” Bradley, “Reducing the Space of Seeing-In”, p. 417.

체 디자인이 있지만 seeing-in과 동시에 보이지 않는 경우인 자연주의적 보기와도 구분되는 seeing-in의 종류이다. 그러므로 유사-이중성 보기는 seeing-in이 주관적 윤곽이라는 유사-디자인을 동반하는 경우로서, 브래들리의 주장과 달리 이중성 보기에 포섭되지 않는다.

## 2.2. 현실주의적 보기

### 2.2.1. 브래들리의 주장

브래들리는 로페스가 현실주의적 보기에 물음표를 붙인 채로 분류표에 삽입한 이유는 로페스 자신도 현실주의적 보기가 seeing-in의 진정한 종류인지에 대해 확신이 부족했기 때문일 거라고 해석한다. 그리고 이러한 현실주의적 보기의 사례로 로페스가 제시한 존스의 과녁 그림에 대한 경험이 seeing-in 경험인지는 분명하지 않다고 브래들리는 말한다. 현실주의적 보기를 옹호했던 케이브던-테일러 역시 그의 논문에서 우리가 존스의 그림을 볼 때 실제로 보는 것은 단지 과녁이며, 추가적으로 과녁의 묘사를 보는 것은 아닐 수도 있다는 잠재적 우려를 제기한다.<sup>82</sup> 로페스 자신도 “순수한 현실주의적 보기는 그림은 그 자신을 묘사할 수도 있다는, 반대할 만한 가정을 함축할 수도 있다.”<sup>83</sup>고 언급한 바 있다. 따라서 현실주의적 보기에 대한 근원적 의문은 그림이 그 자신을 묘사하는 것이 가능한가 하는 점이다. 그런데 이러한 모든 지적들은 순수한 현실주의적 보기<sup>84</sup>에만 해당한다고 볼 수 있는데, 호가쓰의 초상화에서의

---

<sup>82</sup> Cavedon-Taylor, “The Space of Seeing-in”, *BJA*, p. 274. n. 15.

<sup>83</sup> Lopes, S. & S., p. 45.

<sup>84</sup> 어떤 그림 전체에 대한 우리의 seeing-in 경험이 로페스가 규정한 현실주의적 보기의 특성을 보여 주는 경우를 ‘순수한 현실주의적 보기’라고 부르며, 이는 그림의 특정 부분이 현실주의적 보기의 특성을 보여주는 경우와 구분하기 위한 것이다.

물감처럼 더 큰 맥락 안에서의 부분적 현실주의적 보기는 가능한 것 같고 상대적으로 덜 논쟁적이기 때문이다. 그 초상화에서 묘사된 물감 덩어리와 실제 물감 덩어리 사이에 어떠한 차이도 없을지라도, 그 그림이 하나의 전체로서 묘사하고 있다는 사실을 그 물감 덩어리가 방해하지 않는 것 같기 때문이다. 그러므로 그 그림에서 물감 덩어리는 그 자신을 묘사할 수 있는데, 단지 그 그림 전체라는 더 큰 맥락에서만 묘사할 수 있다.<sup>85</sup> 그리하여 브래들리는 현실주의적 보기가 단일 그림의 특정 부분에서만 발생하는 것으로 간주될 경우에만 seeing-in의 한 방식이 될 수 있는 것으로 파악한다. 로페스 역시 한 그림 안에서 seeing-in의 다양한 방식들이 나타날 수 있음을 인정한다.<sup>86</sup> 그러므로 브래들리에게 현실주의적 보기는 그림의 특정 부분에서만 발생할 수 있는 현상일 뿐이며, 어떤 그림 전체에 대한 회화적 경험과 관련된 seeing-in의 진정한 종류는 아니다. 그러나 현실주의적 보기로서의 디자인 속성들이 그림 표면에 존재하여 그 속성들이 굴절된 속성들이 될 수 있을 가능성을 브래들리가 완전히 배제하는 것은 아니다. 단일한 그림이 seeing-in의 다양성을 허용할 수 있다고 가정할 때, 그 그림의 한 부분이 현실주의적 요소를 가지고 있더라도 그 그림 전체는 이중성 보기 경험을 산출할 수 있기 때문에 현실주의적 보기에 기여하는 디자인 속성들도 굴절된 속성이 될 수 있으며, 그리하여 현실주의적 보기는 이중성 보기에 포함될 수도 있다는 것이다. 그러나 브래들리는 굴절의 개념과 그림이 굴절되는 범위에 대한 논의가 진행중이기 때문에 이러한 가능성에 대한 명확한 대답은 유보한다. 따라서 브래들리가 보기에, 최악의 경우에 현실주의적 보기는

<sup>85</sup> 하이먼은 “우리가 그것을 그 그림으로부터 잘라낸다면, 그것은 어떤 것도 묘사하는 것을 멈출 것이다”라고 주장한다. John Hyman, *The Objective Eye*, p. 105.

<sup>86</sup> “한 그림에서의 보기는 순수하게 눈속임 그림 보기, 자연주의적 보기, 유사-이중성 보기, 이중성 보기 혹은 현실주의적 보기가 될 필요가 없다.” Lopes, S. & S., p. 45.

seeing-in의 진정한 종류로서 간주되는 것에 실패하는 것 같고, 최상의 경우에 현실주의적 보기는 어떤 그림의 한 부분으로서 이중성 보기의 사례일 수도 있다. 그러나 브래들리는 어떤 경우이든 현실주의적 보기는 한 그림의 두드러진 특징들 중 하나일 수는 있겠지만, 그 그림 전체에 대한 회화적 경험을 규정하는 seeing-in으로 간주해서는 안 된다고 주장한다.

### 2.2.2. 현실주의적 보기의 환영성과 이중성

현실주의적 보기를 그림의 한 부분에서만 발생하는 seeing-in 경험으로 규정하더라도 브래들리에게 문제는 여전히 남아 있는데, 로페스가 현실주의적 보기를 환영적이면서 강한 이중성을 갖는 것으로 특징지었기 때문이다. 브래들리는 우선 현실주의적 보기의 환영성에 대해 문제를 제기하면서, 호가쓰의 초상화에서 물감을 보는 경우를 언급한다. “우리는 물감 덩어리들을 디자인 속성들로서, 그리고 묘사된 대상에 속하는 속성들로서 모두 인정한다. 그러나 묘사된 물감 덩어리들을 환영적인 것으로 기술하는 것은 상당히 옳지 않은 것 같은데, 왜냐하면 우리는 대면 보기와 현상적으로 구분 불가능한 경험을 갖지 않기 때문이다; 우리는 대면 보기를 한다.”<sup>87</sup> 이처럼 현실주의적 보기는 실제 대상을 직접 보는 경험이기 때문에 환영적 seeing-in의 사례로 분류될 수 없다고 브래들리는 주장한다. 즉 그 그림에서 물감을 보는 것은 디자인 보기이면서 동시에 묘사 대상 보기이기 때문에, 이러한 현실주의적 보기는 대면 보기와 동일하다는 것이다. 그리고 환영성에 대한 그녀의 거부가 맞다면, 대면 보기와 동일한 현실주의적 보기는 이중성 보기로도 간주될 수 없다. 따라서 로페스가 제시한 현실주의적 보기의 특성인 대면 보기와의 구분 불가

---

<sup>87</sup> Bradley, “Reducing the Space of Seeing-In”, *BJA*, p. 420.

능성에 의한 환영성과 디자인 보기를 동반하는 seeing-in에 의한 이중성 모두가 브래들리에게 거부된다. 하지만 필자는 로페스가 seeing-in의 환영성을 구분하는 기준으로 제시한 대면 보기와의 구분 불가능성에 주목할 필요가 있다고 생각한다. 왜냐하면 대면 보기와의 구분 불가능성은 대면 보기와 동일한 경험이 될 가능성을 배제하지 않기 때문이다. 가령 A와 B라는 대상들 사이에서 우리가 시각적 구분 불가능성을 경험한다면, 그 이유는 둘 중 하나일 것이다. 첫째는 눈속임 그림을 실제 대상처럼 보는 경우처럼, 두 대상이 실제로는 다른 종류에 속하지만 시각적으로는 동일한 속성들을 소유하고 있기 때문에 시각적 구분 불가능성을 경험할 수 있다. 둘째는 일관성 쌍둥이를 보는 경우처럼, 두 대상이 소유한 시각적 속성들뿐만 아니라 그 대상들을 구성하는 실재적 속성들까지 모두 일치하여 결과적으로 동일한 대상들에 대해 시각적 구분 불가능성을 경험할 수도 있다. 즉 식별 불가능은 기본적으로 현상적 동일성을 전제하는 것이지만, 존재적 동일성까지도 포함할 수 있다. 따라서 브래들리의 주장을 받아들여 현실주의적 보기가 결과적으로 대면 보기와 동일한 경험이라는 것을 인정하더라도, 현실주의적 보기의 환영성을 거부할 이유는 없다. 그 환영성은 현상적 동일성만을 전제하는 일반적 환영과 달리 존재적 동일성까지 포함하는 것이지만, 현상적 차원에서만 보자면 그림에서 묘사된 대상이 실제 대상과 같아 보인다는 점에서 여전히 우리에게 환영으로 경험된다는 점이 중요하다. 그리하여 현실주의적 보기는 묘사 대상 보기를 디자인 보기와 중첩하지만, 그 둘에서 우리가 보는 것이 동일하기 때문에 그러한 중첩이 일반적인 이중성 보기에서와 달리 환영적 보기를 방해하지 않는다. 또한 현실주의적 보기는 seeing-in이 표면 보기와 동일해짐으로써 환영적 seeing-in이 되고 있다는 점에서 seeing-in이 표면 보기를 배제함으로써 환영을 창출하는 눈속임 그림 보기와도 구분된다. 따라서 필자는 현실주의적 보기가 로페스의 주장

처럼 환영성과 강한 이중성 모두를 특징으로 소유한 seeing-in의 한 종류라고 생각한다. 부분적 현실주의적 보기에 대해서도, 한 그림 안에서 seeing-in의 다양한 방식들이 나타날 수 있다는 점을 브래들리도 인정하고 있기 때문에, 이중성 보기로 포섭될 필요 없이 어떤 그림의 특정 부분에서 발생하는 현실주의적 보기로 간주될 수 있다.<sup>88</sup>

### 2.2.3. 현실주의적 보기에 대한 소결

현실주의적 보기와 관련하여 더 근본적으로 생각해봐야 할 문제는 그림이 자기 자신을 묘사할 수 있는가의 여부인데, 이는 순수한 현실주의에 대한 논의가 가능한지의 여부와 관련되어 있다. 그림은 시각적 재현이며, 재현이란 일반적으로 어떤 것으로 다른 어떤 것을 나타내는 것을 의미한다. 따라서 그림이 재현을 한다면, 캔버스 위의 물감이 물감이 아닌 다른 어떤 것을 나타낸다는 것을 의미할 것이다. 실제 과녁 역시 물감으로 구성된 표면을 가지고 있다는 점에서 제스퍼 존스의 과녁 그림은 그 자체로 과녁이라고 주장할 수도 있다. 하지만 다른 한편으로 보자면 물감으로 구성된 표면 전체가 과녁을 재현하고 있는 그림으로 볼 수도 있다. 필자는 그 그림을 실제 과녁이라고 주장할 수 있는 논거들이 있는 것만큼이나 과녁에 대한 그림이라고 주장할 충분한 논거들이 있다고 생각한다. 일단 과녁 그림은 일반적으로 실제 대상을 만들지 않는 화가라는 특수한 제작자를 갖는다. 또한 실용적 목적을 갖는 실제 과녁과 달리

---

<sup>88</sup> 로페스는 seeing-in의 순수한 사례와 순수하지 않은(impure) 사례를 구분하면서, seeing-in의 종류에 대한 자신의 분류가 순수한 사례들만을 허용하고 있는 간소화된 분류라고 말한다. 대부분의 그림들은 어떤 속성들에 대해서는 눈속임 그림 보기이고, 다른 속성들에 관해서는 이중성 보거나 자연주의적 보기일 수 있고, 그런 그림들은 순수하지 않은 사례들이다. 따라서 seeing-in의 다양성이 그림들 간에 뿐만 아니라 그림 내적으로도 나타날 수 있다고 주장한다. Lopes, S & S, p. 129.

과녁 그림은 전시장이라는 환경 하에서 감상의 대상으로서의 지위를 확보한다. 마지막으로 그 그림이 실제 과녁이었다면, “과녁”이라는 제목 자체가 필요 없었을 것이다. 이처럼 과녁 그림을 실제 과녁이 아닌 과녁을 재현하는 그림으로 보는 것이 가능하기 때문에, 필자는 순수한 현실주의적 보기 역시 재현적 그림에 대한 경험으로서 seeing-in의 범주에서 논의되어야 한다고 생각한다. 그러므로 seeing-in의 공간에서 현실주의적 보기를 위한 자리는 없으며, 현실주의적 보기의 디자인 속성들이 굴절된 속성들로 인정될 경우에는 이중성 보기로 수렴되어야 한다는 브래들리의 주장은 반박될 수 있다. 결론적으로 필자는 순수한 현실주의적 보기를 포함한 현실주의적 보기가 이중성 보기의 특수한 사례가 아닌, 독자적인 seeing-in의 종류로서 파악되어야 한다고 주장한다.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> 존스의 깃발 그림에 대한 윌하임의 입장: 윌하임은 우리가 존스의 깃발 그림들을 보는 방식과 관련하여, seeing-as와 seeing-in 모두를 공유하는 지각이 있는가 하는 문제를 제기한다. 그에 따르면, 이 그림들에 대한 우리의 지각을 seeing-in으로 생각하는 경향은 우리가 그것들을 재현들로서 인식한다는 사실에 기인한다. 즉 그 그림들은 깃발들로 의도되었으며, 깃발들이 그림들 안에서 보인다고 말할 수도 있다. 깃발 그림에서의 재현은 재현된 대상인 깃발의 윤곽으로 잘려있지만 [그림의 테두리가 깃발의 윤곽과 동일하지만], 그것은 우리가 ‘그 그림에서 하나의 전체로서’ 그 깃발을 본다고 주장할 수 있기 때문에 seeing-in의 경우로 볼 수도 있다. 또한 재현된 대상은 그것의 본질적인 속성들(혹은 대부분의 속성들)을 그 그림 자체와 공유하는데, 둘 다 이차원이며, 천으로 만들어졌고, 둘 다 색깔되어 있고, 동일한 디자인 지침을 따랐다는 점에서 재현의 특수한 경우로 볼 수 있다. 다른 한편으로 윌하임은 깃발 그림들을 seeing-as로 볼 수도 있다고 말한다. 관람자는 그 그림 자체가 깃발이 되는 속성들을 갖고 있는 것으로 생각한다는 것이다. 그리하여 관람자는 그 그림을 하나의 깃발로 보는 것으로 이끌어질 수도 있다. 윌하임은 깃발 그림들을 통해 존스가 이러한 애매성을 의도하고 있으며, 우리는 그 애매성을 경험할 수밖에 없다고 말한다. Wollheim, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *A.O.*, pp. 225-226.

## 2.3. 유사-현실주의적 보기

### 2.3.1. 브래들리의 주장

케이브던-테일러는 유사-현실주의적 보기를 제안하면서, 대표적 사례로 카니자의 삼각형을 제시한다. 브래들리 역시 맨 위의 삼각형이 윤곽을 가진 것처럼 보이며, 세 각에 의해 형성된 삼각형보다 더 가깝고 더 밝게 보인다고 말한다. 따라서 케이브던-테일러의 예시가 호소력이 있을 뿐 아니라 seeing-in 경험의 복잡성을 보여준다는 점을 그녀도 인정한다. 그리고 삼각형의 주관적 윤곽이 실제 디자인이 아니라는 케이브던-테일러의 주장에도 동의한다. 그러나 브래들리는 카니자의 삼각형은 디자인 보기 없이는 seeing-in 경험이 발생하지 않는 사례라고 주장한다. 즉 그녀의 주장은 그림 표면에 객관적으로 있는 디자인 속성들인 잘려진 원들과 각들이 맨 위의 하얀 삼각형에 대한 우리의 seeing-in 경험을 산출한다는 것이다. 브래들리가 보기에 두 개의 겹쳐진 삼각형들의 이미지를 산출하기 위해 그 이미지의 표면에는 없는 선들을 우리의 눈이 보충하게 되는 이유도 이러한 주관적 윤곽을 산출하는 디자인이 그림 표면에 있기 때문이다. 그리하여 브래들리는 우리가 그 삼각형들을 보게 하는 디자인에 대한 우리의 시각적 경험이 없다면, 두 삼각형들에 대한 seeing-in 경험은 발생하지 않았을 것이라고 주장한다. 그래서 유사-현실주의적 보기는 자연주의적 보기로 포섭되어야 하며, 그 이유는 카니자의 삼각형에는 실제 디자인이 있지만 우리가 묘사된 삼각형을 볼 때 그 디자인을 디자인으로서 지각하지 않고 그림 표면만을 지각하기 때문이다.



### 2.3.2. 이중성 보기와의 구분

카나자의 삼각형에서 디자인 속성들은 seeing-in 경험이 발생하는 이유를 실제적으로 설명해주지만, seeing-in 경험에 디자인으로서 등장하지는 않기 때문에 월하임적 의미에서 이중적이지는 않다. 즉 디자인 속성들은 seeing-in 경험을 실제적으로 가능하게 하는 것이지만, seeing-in 경험을 현상적으로 기술할 때에 그 속성들이 명시적으로 언급되지 않는다. 따라서 유사-현실주의적 보기는 디자인 보기와 묘사 대상 보기의 동시성은 없다. 그런데 브래들리에게 중요한 것은, 우리가 그 그림에서 삼각형들을 보면서 동시에 디자인 속성들에 의식적으로 주목할 수 없을 경우에도, 우리는 그 디자인 속성들을 시각적으로 표상할 수 있다는 점이다. 이는 나네이가 언급한 월하임의 이중성에 대한 약한 해석<sup>90</sup>과 동일한 것이며, 유사-현실주의적 보기가 자연주의적 보거나 눈속임 그림 보기로 포섭될 수도 있다는 의미이다. 따라서 카나자의 삼각형에서 디자인 속성들은 우리가 그 그림에서 삼각형들을 보는 동안에 의식적으로 주목되지는 않지만 시각적으로 표상되는 것이기 때문에, 그 디자인

---

<sup>90</sup> 나네이가 언급한 월하임의 이중성에 대한 가능한 두 가지 해석은 다음과 같으며, (ii)가 약한 해석이다. “(i)우리는 묘사된 대상과 표면의 몇몇 속성들 모두에 의식적으로 주목한다. (ii)우리는 묘사된 대상과 그림 표면의 몇몇 속성들 모두를 시각적으로 표상한다 (그런 와중에 표면 속성들에 주목할 수도 있고, 주목하지 않을 수도 있다).” Nanay, “Inflected and Uninflected Experience of Pictures”, pp. 185-186 (이하 2010년 논문). 그런데 나네이는 이전의 논문(“Is Twofoldness Necessary For Representational Seeing?”, 이하 2005년 논문)에서 월하임의 이중성에 대한 가능한 두 가지 해석을 이미 제시했는데 (II.4.2. 참고), 2010년 논문에서는 약한 해석을 수정하여 눈속임 그림에 대한 경험을 seeing-in에 포함시킨다. 예를 들어, 2005년 논문에서는 ‘시각적으로 인식한다’는 표현을 (ii) 의미의 이중성에 대해서도 사용했는데, 이 때의 이중성은 자연주의적 보기처럼 그림 표면을 의식적으로 주목하는 시각적 상태가 seeing-in에 동반되는 경우를 의미한다. 반면 2010년 논문에서 나네이는 (ii) 의미의 이중성에 대해 ‘표상한다 (represent)’라는 말을 사용함으로써, 눈속임 그림처럼 그림 표면이 우리에게 의식적으로 주목되지 않는 시각 상태까지 수용한다.

속성들이 우리가 그 삼각형들을 보는 이유를 실제로 설명하고 있다는 점을 브래들리는 강조한다. 우리가 카니자의 삼각형에서 주관적 윤곽을 보는 것과 그리하여 묘사된 삼각형을 보는 것 모두 그 그림의 디자인 속성에 의존하는 것으로 브래들리는 파악하기 때문에, 그 디자인 속성들은 우리가 그 그림에서 삼각형을 보는 이유를 설명한다. 따라서 브래들리는 그 삼각형들에 대한 seeing-in 경험이 시각적으로 표상되기는 하지만 의식적으로 주목되지 않는 디자인 속성들에 의존하는 자연주의적 보기에서의 seeing-in 경험과 다르지 않다고 결론 내린다. 브래들리는 유사-현실주의적 보기와 자연주의적 보기 사이에 설명의 수준과 현상의 수준에서 어떠한 차이도 없기 때문에, 카니자 삼각형에 대한 seeing-in 경험은 자연주의적 보기의 사례로 가장 잘 특징지어 지는 것으로 파악한다. 카니자의 삼각형에 대해 브래들리가 언급한 디자인 속성들은 잘려진 원들과 각들인데, 그런 디자인 속성들은 묘사된 삼각형에 대한 우리의 seeing-in 경험을 실제로 가능하게 한다. 하지만 우리의 seeing-in 경험에 그 속성들이 디자인으로서 등장하지 않기 때문에, 카니자의 삼각형이 산출하는 seeing-in 경험은 디자인 보기를 동반하는 이중성 보기는 아니다. 카니자의 삼각형은 디자인 보기 없이는 seeing-in 경험이 발생하지 않는 사례라고 했던 브래들리의 언급을 seeing-in 이 디자인 보기를 동반한다는 이중성 보기에 대한 주장으로 오해하지 않도록 주의해야 한다. 카니자의 삼각형에서의 디자인은 의식적으로 주목되지 않고, 시각적으로 표상되는 방식으로 우리의 seeing-in 경험에 관계한다.

### 2.3.3. 눈속임 그림과의 구분

카니자의 삼각형에서의 묘사대상 보기는 대면 보기와 구분 불가능한 환영적인 것처럼 우리에게 보이기 때문에 눈속임 그림 보기로 포섭될 위

험성이 있을 수 있다. 자연주의적 그림들은 어떤 환경하에서도 눈속임 그림일 수는 없지만, 카니자의 삼각형 같은 이미지들에 의해 산출되는 seeing-in 경험들이 환영적이라면 유사-현실주의적 보기는 눈속임 그림 보기로 포섭되어야 할 것 같기 때문이다. 브래들리는 눈속임 그림 보기와 자연주의적 보기 사이의 핵심적 차이인 표면 보기에 가능한 해결책이 있다고 말한다. 눈속임 그림이 대면 보기와 현상적으로 구분 불가능한 시각적 경험을 산출할 수 있는 이유가 그것의 표면 보기를 어렵게 하기 때문이라면, 자연주의적 보기는 항상 표면 보기를 동반하기 때문에 눈속임 그림 같은 seeing-in 경험을 산출하지 않는다. 그리하여 브래들리는 케이트-테일러의 언급을 끌어들이 카니자의 이미지에서도 자연주의적 보기와 같은 표면 보기가 발생한다는 점을 보여주려고 한다. “카니자 삼각형 안에서 그 삼각형을 보는 것이 그 그림의 표면에 대한 인식을 동반하는 정도만큼, 그것은 눈속임 그림 보기가 아니다(로페스가 눈속임 그림 보기를 정의한 것처럼). 왜냐하면, 우리가 카니자의 삼각형에서 그 삼각형을 볼 때, 우리는 항상 그 그림의 표면에 대해 지각적으로 인식하는 상태로 남아 있기 때문이다.”<sup>91</sup> 따라서 카니자의 삼각형에서의 묘사대상 보기는 표면 보기와 중첩되기 때문에 비환영적이며, 눈속임 그림 보기로 함몰되지 않는다. 그런데 그러한 견해를 굳이 끌어올 필요 없이, 카니자의 삼각형에 대한 우리의 회화적 경험이 눈속임 그림처럼 환영적이지 않다는 것은 분명한 사실인데, 그 이유는 그 삼각형에 대한 우리의 seeing-in 경험은 실제로 표면 보기를 항상 동반하는 것으로 경험되기 때문이다.

---

<sup>91</sup> Cavendon-Taylor, “The Space of Seeing-in”, *BJA*, p. 278.

### 2.3.4. 유사-현실주의적 보기에 대한 소결

필자가 보기에 유사-이중성 보기의 사례인 달마시안 이미지에는 디자인이 없기 때문에, 그 이미지는 개에 대한 seeing-in 경험이 발생하도록 디자인된 그림으로 이해될 수 없다. 반면 카니자의 삼각형에는 실제 디자인이 있기 때문에, 그 삼각형은 우리의 seeing-in 경험에 삼각형의 윤곽이 산출되도록 디자인된 그림으로 간주될 수 있다고 생각한다. 우리가 카니자의 삼각형에서 묘사된 삼각형에 대한 seeing-in 경험을 할 때, 디자인 속성들인 잘려진 원들과 각들은 시각적으로 표상되기는 하지만 의식적으로 주목되지 않는다. 하지만 우리가 묘사된 삼각형을 볼 때, 그 그림의 표면에 대해서는 지각적으로 인식하는 상태로 남아있다. 유사-현실주의적 보기는 결과적으로 자연주의적 보기와 구분되는 seeing-in이 아니다. 그러므로 우리의 회화적 경험에 대한 현상의 수준과 설명의 수준에서 유사-현실주의적 보기는 자연주의적 보기와 어떠한 차이도 없다는 브래들리의 주장은 설득력이 있으며, 유사-현실주의적 보기는 자연주의적 보기에 포함되어야 한다.

## 3. seeing-in 구분에 대한 최종적 입장

유사-이중성 보기와 유사-현실주의적 보기가 seeing-in의 새로운 다양성이 되지 못하는 이유에 대해 브래들리는 유사한 논증 과정을 적용한다. 우선 seeing-in에 주관적 윤곽 현상이 발생한다는 사실만으로 seeing-in에서 디자인 보기를 배제시킬 수는 없는데, 그 이유는 이러한 주관적 윤곽을 산출하는 디자인이 그림 표면에 있는 것으로 브래들리가 파악했기 때문이다. 하지만 브래들리의 주장과 달리 그 두 종류의 보기를 구분시키는 것은 유사-이중성 보기에는 실제로는 디자인이 없고, 유

사-현실주의적 보기에는 디자인이 있다는 점이다. 브래들리는 디자인의 존재를 전제할 뿐만 아니라 로페스의 디자인 정의를 받아들이고 있기 때문에 디자인의 독립적 가시성도 인정해야 한다. 하지만 브래들리는 유사-이중성 보기를 이중성 보기로 포섭하기 위해 seeing-in에 의존하는 디자인(로페스의 용어로 유사-디자인)이 있을 수 있다고 주장한다. 그러나 유사-디자인 보기는 디자인의 독립적 가시성이 확보되지 않는 경우라는 점에서 디자인 보기와 구분된다. 유사-이중성 보기에서의 seeing-in 경험은 검은 얼룩들로 구성된 개를 보는 경험으로서 굴절된 seeing-in 경험처럼 보인다. 하지만 우리가 그 개를 보지 않았다면 그 윤곽도 볼 수 없었을 것이기에, 그 윤곽은 그 개를 보게 하는 실제 디자인이 아니다. 따라서 유사-이중성 보기는 디자인 보기를 동반하는 이중성 보기로 편입될 수 없다. 반면 유사-현실주의적 보기에는 디자인이 있기 때문에, 우리는 묘사된 것을 보지 않고도 그림 표면에서 디자인을 볼 수 있다. 즉 카니자의 삼각형에는 seeing-in과 무관하게 그림 표면에서 볼 수 있는 실제 디자인 속성들인 잘려진 원들과 각들이 존재한다. 따라서 카니자의 삼각형은 주관적 윤곽을 발생시키는 seeing-in 경험이라는 측면에서만 달마시안 이미지에 대한 우리의 경험과 유사해 보일 뿐이다. 그리고 카니자의 삼각형에서 묘사된 하얀 삼각형을 보는 데 책임이 있는 디자인 속성들은 우리가 그 삼각형을 보는 동안 의식적으로 주목되지 않고 시각적으로 표상된다. 따라서 유사-현실주의적 보기는 디자인 보기를 동반하는 이중성 보기는 아니다. 잘려진 원들과 각들 같은 디자인 속성들은 우리의 seeing-in 경험에 디자인으로서 등장하지 않으며, 단지 그림 표면에 대해서만 우리가 지각적 인식 상태를 유지한다. 그러므로 seeing-in이 디자인 보기가 아닌 표면 보기만을 동반하는 유사-현실주의적 보기는 자연주의적 보기로 환원된다.

현실주의적 보기에 대해 브래들리는 실제 대상을 직접 보는 경험이기

때문에 환영적인 seeing-in이 아니라 대면 보기일 뿐이라고 주장한다. 하지만 로페스의 환영성의 기준인 대면 보기와의 구분 불가능은 현상적 동일성을 넘어 존재적 동일성까지도 포함할 수 있고, 그림에서 묘사된 대상이 실제 대상과 같아 보인다는 점에서 우리에게 일종의 환영으로 경험된다. 그리고 그 환영은 묘사 대상 보기가 디자인 보기와 중첩되는 과정에서 발생한다. 이처럼 현실주의적 보기는 로페스가 언급한 환영성과 강한 이중성 조건 모두를 충족하고 있다. 따라서 필자는 과녁 같은 그림을 재현적 그림으로 볼 수 있다는 전제 하에, 환영성과 강한 이중성 모두를 특징으로 갖는 현실주의적 보기가 이중성 보기와 구분되는 seeing-in 종류라고 생각한다. 또한 그림 전체와 관련된 순수한 현실주의적 보기가 인정될 수 있다면, 그림의 특정 부분에서 발생하는 부분적 현실주의적 보기 역시 한 그림 내에서 발생하는 seeing-in의 다양성으로 인정될 수 있을 것이다.

결론적으로 필자는 로페스가 주장한 유사-이중성 보기와 현실주의적 보기는 기존의 보기들(이중성 보기, 자연주의적 보기, 눈속임 그림 보기)과 구분되는 seeing-in의 진정한 종류들을 구성한다고 생각한다.<sup>92</sup>

<sup>92</sup> 유사-이중성 보기와 현실주의적 보기에 대해 양민정은 자신의 논문에서 브래들리와 유사한 견해를 제시하고 있는데, 회화적 경험에 제작자의 의도를 개입시키고 있다는 점에서 본고에서 브래들리에게 제기한 비판을 동일하게 적용할 수 있다. “유사-이중성과 현실주의적 보기의 경우는 필자의 판단으로는 안에서-보기 [seeing-in]의 현상적 특징을 논하는 데 있어서 큰 문제를 제기하지 않는 것 같다. 먼저 유사-이중성의 경우, 그것이 만약 실제로 재현하고자 하는 의도에 의해 그려졌고, 우리가 그 의도를 알고 나서는 그 그림 안에서 재현 대상을 볼 수 있다면, 유사-이중적이라기 보다는 그저 이중적인 안에서-보기 경험으로 받아들여야 한다고 생각한다. 만약 그 그림의 화가가 재현하고자 의도하지 않았으나 우연의 일치로 그 안에서 무엇인가가 보일 수 있다면, 그것은 단지 재현이 아닐 뿐이다. 제스퍼 존스의 <국기>와 같이 현실주의적 보기를 불러일으키는 그림 역시 화가의 의도에 따라 재현인지 아닌 지가 결정되는, 회화적 재현의 경계 사례에 해당하는 것으로 보인다.” 양민정, 「그림 안에서 보기: 회화적 재현의 본질에 대한 논의」, 서울대학교박사학위 논문 (2013), p. 129, n. 158.

따라서 seeing-in의 다양성을 축소시켜야 한다는 브래들리의 비판에도 불구하고, 로페스가 새롭게 제안한 두 종류의 보기들은 여전히 의미 있는 구분들로서 유지될 수 있다는 의견을 제시하고자 한다. 다만 케이브턴-테일러가 제안했던 유사-현실주의적 보기에 대해서만 브래들리와 동일하게 자연주의적 보기로 환원되어야 한다는 결론을 내리고자 한다.

seeing-in	환영적	비환영적
디자인 보기와 분리	눈속임 그림 보기	자연주의적 보기 유사-이중성 보기
디자인 보기와 중첩	현실주의적 보기	이중성 보기

표 4. 최종 seeing-in 분류도

## IV. 결론: seeing-in의 다양성에 대한 올바른 접근

### 1. 윌하임의 한계와 로페스의 가능성

윌하임이 회화적 경험의 특성으로 제시한 seeing-in은 전형적인 회화 예술작품 일부에만 적용되며, 비-예술적 그림을 포함한 그림 일반에는 적용되지 않는 한계를 갖는다. 윌하임의 seeing-in이 가진 이러한 한계는 아마도 그의 주장이 전통적으로 뛰어난 예술작품으로 인정되어 온 그림들에 대한 회화적 경험들로부터 추출되었기 때문일 것이다. 따라서 seeing-in의 특성으로 강한 이중성을 그가 주장한 것도 예술로서의 회화의 감상과 관련이 있다. 윌하임은 두 가지 다른 의미로 해석될 수 있는 이중성이라는 용어를 서로 교환 가능한 것처럼 사용하기도 했지만, 회화적 경험에 대한 그의 최종적 입장은 표면 보기가 아닌 디자인 보기를 동반하는 seeing-in의 이중성이었다고 봐야 할 것이다. 윌하임은 이러한 의미에서의 회화적 경험의 이중성을 회화적 재현의 지각과 그림의 미적 감상 모두에 요구하고 있다. 그런데 회화적 경험은 기본적으로 회화적 재현에 대한 경험이기 때문에, 미적 감상은 회화적 재현에 대한 경험을 전제한다. 따라서 미적 감상 없이 회화적 재현만을 파악하는 것은 가능하지만, 회화적 재현을 파악하지 못한 채로 미적 감상이 이루어질 수는 없다. 윌하임은 이중성을 파악하는 것이 올바른 그림 감상의 기준이라고 주장했지만, 이는 일부 예술 그림들에 대한 회화적 경험에 근거한 것으로 모든 재현적 그림들에 적용하기에는 무리가 있다. 그런데 윌하임은 예술작품으로서의 그림들만이 아니라 일반적 그림들도 자신의 이론이 설명할 수 있다고 주장하고 있기 때문에, 이러한 한계는 결국 seeing-in의 개념에 대한 다른 해석을 요구한다.



소위 회화작품이라 불리는 예술적 그림들을 중심으로 그림 개념을 구성한 월하임과 달리, 로페스는 우리가 일반적으로 그림이라고 부르는 대상들 모두를 그림 개념에 포함시킨다. 월하임과 로페스 모두 그림에서 묘사된 것을 본다는 의미로 seeing-in이라는 용어를 사용하고 있지만, 둘 사이의 차이점은 seeing-in이 발생할 때에 디자인 보기와의 동시성이 유지되는가의 여부에 있다. 로페스는 seeing-in을 월하임이 주장한 강한 이중성을 필연적으로 함축하지 않는 개념으로 간주하며, 이를 통해 seeing-in의 다양한 종류들에 대한 논의가 전개될 수 있는 기반을 마련한다. 그의 전략은 seeing-in의 경험 자체를 부정하기보다는 seeing-in을 다양한 양상을 가진 것으로 확장함으로써, 우리가 갖는 다양한 회화적 경험들을 seeing-in 안으로 수용하는 것이다. 월하임의 강한 이중성은 회화적 경험에서 환영은 없다는 주장이지만, 우리의 경험에서는 자연주의적 그림에서처럼 묘사가 발생하는 방식을 보지 못하는 고프리치식의 환영이 발생할 수도 있고, 눈속임 그림처럼 대면 보기와 구분 불가능한 로페스식의 환영이 발생할 수도 있다. 따라서 월하임이 seeing-in을 강한 이중성이라는 특성을 갖는 특별한 회화적 경험으로 정의했다는 점에 대해서는 많은 비판이 있을 수밖에 없지만, 그 비판들이 지적하고 있는 근본적 문제는 seeing-in이라는 회화적 경험 자체를 부정하는 것이라기보다는 seeing-in의 성격과 종류에 대한 문제 제기라고 보아야 할 것이다.

## 2. seeing-in 에 대한 다원적 접근으로의 변화

seeing-in에 대한 일원적 해석들은 로페스가 언급한 이중성의 스펙트럼을 수용하는 데 어려움을 겪는다. 예를 들어 고프리치의 환영론에 따르면, 그림에서의 보기란 일종의 환영적 경험으로서 언제나 묘사된 것의

보기와 디자인 보기로 양분된다. 따라서 우리는 그림에서 묘사된 것을 볼 수 있거나, 아니면 그 묘사를 가능하게 하는 그림 표면을 디자인으로서 볼 수 있을 뿐, 그 두 가지를 동시에 보는 것은 불가능하다. 그러므로 고프리치는 디자인 보기를 동반하는 seeing-in의 이중성을 항상 부정해야 하는 입장에 처한다. 반면 윌하임의 이중성 이론은 seeing-in이 디자인 보기를 동반하는 경우만을 그림에 대한 경험으로 받아들인다. 그리고 이러한 회화적 경험의 이중성을 일상적 시각 경험과 구분시키는 회화적 경험의 필수적 특성으로 간주한다. 따라서 윌하임은 어떤 그림에 대한 우리의 경험이 이중적이지 않을 가능성을 거부해야 하며, 그림에 대한 모든 경험들에 대해 강한 이중성을 항상 요구해야 하는 입장에 있다. 이와 같이, 그림 경험의 일부만을 설명할 수 있는 고프리치나 윌하임과 달리 로페스의 입장은 그들이 언급한 경험들을 포함한 다양한 회화적 경험들을 모두 포괄할 수 있는 넓은 스펙트럼을 갖는다. 그러므로 우리가 seeing-in에 대한 로페스의 다원적 해석을 수용함으로써 seeing-in의 다양성을 확보하는 것은 다양한 회화적 경험들을 seeing-in이 수용할 수 있게 하는 것이다. 이는 전형적인 회화 작품에서부터 눈속임 그림까지 다양한 회화적 경험의 종류들을 위한 공간을 마련하게 한다. 그리고 이러한 회화적 경험의 다양성을 수용하는 것이 중요한 이유는 회화적 경험의 다양성이 묘사의 다양성을 반영하고 있기 때문이다. 물론 이러한 포괄적 설명력이 곧바로 seeing-in의 다양성에 대한 로페스의 구분이 타당하다는 것을 보장해주지는 않는다. 하지만 필자가 보기에 로페스의 seeing-in 구분에 대한 브래들리의 비판은 충분한 근거가 없는 주장이며, 이는 로페스가 새롭게 제안한 seeing-in의 방식인 유사-이중성 보기와 현실주의적 보기가 새로운 seeing-in의 종류로 수용될 수 있다는 점을 보여준다. 결국, 브래들리의 논증은 seeing-in의 다양성에 대한 로페스의 구분이 여전히 유효하다는 것을 반증하고 있다.

회화적 경험으로서 seeing-in과 관련하여 로페스가 기여한 부분들은 명확하다. 우선 로페스는 월하임의 이중성 이론이 주장한 seeing-in을 이중성 보기로, 고프리치의 환영론이 주장한 seeing-in을 자연주의적 보기로 구분 짓는 작업을 진행했다. 그리고 눈속임 그림에 대한 우리의 경험을 seeing-in의 한 종류로 간주하여 눈속임 그림 보기로 구분한다. 그런데 로페스의 작업은 단순히 기존의 묘사이론들에서 논의되었던 회화적 경험들을 seeing-in의 관점에서 정리한 것에만 그치지 않는다. 로페스는 seeing-in을 고프리치식의 환영이나 월하임식의 이중성으로만 제한하지 않음으로써, seeing-in에 대한 새로운 차원의 논의를 가능하게 했다. 그리하여 어떤 묘사이론이든 자신의 입장에 가장 잘 부합하는 seeing-in의 한 가지 종류만을 선택해야 한다는 일종의 암묵적 전제가 근거 없는 믿음일 수 있다는 점을 보여주었다. 즉 로페스는 기존의 일원적 접근법들이 가지는 문제점을 인식하고 seeing-in에 대한 다원적 접근으로의 선회를 시도한 것이다. 로페스의 seeing-in 구분을 한층 더 확장하고자 했던 케이브던-테일러의 제안 역시 seeing-in에 대한 다원적 접근에 기반한 것이었다. seeing-in에 대한 이러한 다원적 접근 방식이 옳은 방향이라는 것은 월하임의 주장을 수정하려 했던 레빈슨과 나네이의 논증 모두 다원적 접근법에 기초하여 seeing-in에 대한 다른 해석들을 내리고 있다는 점에서도 입증된다. 따라서 다양한 회화적 경험들을 seeing-in을 통해 설명하고자 한다면, seeing-in에 대한 다원적 접근만이 그러한 경험들에 대한 포괄적 설명력을 확보할 수 있게 한다.

### 3. seeing-in의 실제적 공간

회화적 경험을 seeing-in을 통해 설명하려는 입장이라면, seeing-in의 구분과 관련하여 이중성 보기와 자연주의적 보기가 실재한다는 점에

대해서는 이견이 없는 것 같다. 월하임의 이중성 이론과 고프리치의 환영론이 각각 주장하는 회화적 경험들을 산출하는 그림들이 명백히 존재하기 때문이다. 눈속임 그림의 경우는 논란의 여지가 있을 수 있다. 예컨대 강한 이중성이 발생하지 않는 눈속임 그림을 그림에서 배제시키는 월하임의 입장과 눈속임 그림은 자연주의적 그림이 산출하는 환영을 넘어 우리를 기만하는 그림이라는 고프리치의 입장이 충돌한다. 로페스는 눈속임 그림에 대한 우리의 경험 역시 그림에 대한 경험이기 때문에 seeing-in을 통해 논의되어야 하는 그림의 한 종류로 파악한다. seeing-in의 구분과 관련하여 사실상 문제가 되는 것은 실제 대상과 재현적 그림의 경계에 걸쳐있는 듯이 보이는 현실주의적 보기와 ‘유사-디자인’ 개념을 적용한 유사-이중성 보기를 포함하는 seeing-in의 다양성을 로페스가 주장하고 있다는 점이다. 로페스가 추가한 seeing-in의 종류들은 브래들리의 주장에 대한 비판적 검토에서 보았던 것처럼 seeing-in의 진정한 종류들로 구분될 수 있다. 그리하여 로페스가 제안한 seeing-in의 종류들은 특이한 그림들까지 포괄하는 회화적 경험에 대한 논의를 가능하게 했다. 유사-이중성 보기의 사례로 제시된 달마시안 이미지나 현실주의적 보기의 사례로 제시된 존스의 과녁 그림 등은 일반적 그림이라기보다는 예외적 그림들이며, 따라서 특수한 그림들로서 묘사이론이 설명해야 할 그림에서 제외시키고 싶은 유혹이 있을 수 있다. 하지만 로페스는 그림 일반을 설명할 수 있는 묘사이론을 구성하고자 했고, 따라서 그림 일반에서 작은 비중을 차지하는 이러한 그림들에 대한 경험을 seeing-in의 관점에서 분석하고 구분했다. 로페스의 제안이 의미가 있는 것은 seeing-in에 대한 그의 분류가 이러한 특수한 그림들까지 설명할 수 있을 정도로 수용력을 가진 강력한 구분이라는 것을 명확히 확인시킨다는 점이다.

반면 케이브던-테일러가 로페스의 seeing-in의 다양성에 새롭게 추가한 유사-현실주의적 보기는 브래들리의 논의를 통해 자연주의적 보기로 환원된다. 하지만 카니자의 삼각형처럼 특수한 사례를 seeing-in의 논의에 끌어들이므로써 기존의 seeing-in 구분이 가질 수 있는 설득력을 더욱 강화시키는 데 기여한 점은 인정되어야 한다. 케이브던-테일러 자신이 밝히고 있는 것처럼, 유사-현실주의적 보기를 제안하는 것은 우리가 흔히 시각적 환영일 뿐이라고 치부하는 착시 현상을 불러일으키는 그림들에 대한 경험을 seeing-in의 차원에서 체계적으로 분석해 볼 수 있는 계기를 마련한다. 그리하여 카니자의 삼각형은 주관적 윤곽을 포함하는 seeing-in 경험을 야기함으로써 우리에게 환영적 시각 경험을 산출하는 그림이라는 더 정확한 이해를 가질 수 있게 한다.

seeing-in에 대한 분류는 최종적으로 로페스가 제안했던 다섯 가지 종류들로 정리될 수 있으며, 예외적이며 특이한 그림들까지 포괄하는 실제적 구분이라는 점을 유사-이중성 보기, 현실주의적 보기, 유사-현실주의적 보기에 대한 논쟁을 통해 확인할 수 있었다. 로페스는 그림이 필수적으로 seeing-in을 위한 매개체이기 때문에 그림을 그림으로서 평가하는 것은 seeing-in을 위한 매개체로서 그림을 평가하는 것이라고 말한 바 있다.<sup>93</sup> 따라서 우리가 그림을 seeing-in의 매개체로서 경험하고 감상하며 평가한다면, seeing-in의 다양성에서 실제적 공간을 확보하고 있는 이러한 다섯 종류의 구분은 우리의 회화적 경험을 체계적으로 설명할 수 있는 유용한 도구가 될 수 있을 것이다.

---

<sup>93</sup> Lopes, S. & S., p. 127.

## 참고 문헌

Bradley, Helen, “Reducing the Space of Seeing-In”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 54, No. 4 (2014), pp. 409-424.

Cavedon-Taylor, Dan, “The Space of Seeing-in”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 51, No. 3 (2011), pp. 271-278.

Feagin, Susan L., “Presentation and Representation”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 56, No. 3 (1998), pp. 234-245.

Gibson, James J., *The Ecological Approach to Visual Perception* (Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1986).

Gombrich, Ernst H., *Art and Illusion* (Princeton: Princeton University Press, 1961).

Gregory, Richard L., *The Intelligent Eye* (New York: McGraw-Hill, 1970).

Hopkins, Robert, “Inflected Pictorial Experience”, *Philosophical Perspectives on Depiction*, Abell, Catharine, and Bantinaki, Katerina, eds., Oxford University Press, 2010. pp. 151-180.

Hyman, John, *The Objective Eye*, (Chicago: University of Chicago Press, 2006).

Hyslop, Alec, “ Seeing through seeing-in ” , *British Journal of Aesthetics*, Vol. 26, No. 4 (1986), pp. 371–379.

Levinson, Jerrold “Wollheim on Pictorial Representation”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 56, No. 3 (1998), pp. 227–233.

Lopes, McIver Dominic, *Understanding Pictures* (Oxford: Clarendon Press, 1996).

\_\_\_\_\_, *Sight and Sensibility* (Oxford: Clarendon Press, 2005).

Nanay, Bence, “ Is Twofoldness Necessary For Representational Seeing?”, *British Journal of Aesthetics*, Vol. 45, No. 3. (2005), pp. 248–257.

\_\_\_\_\_, “Inflected and Uninflected Experience of Pictures”, *Philosophical Perspectives on Depiction*, Abell, Catharine, and Bantinaki, Katerina, eds., Oxford University Press, 2010, pp. 181–207.

Podro, Michael, *Depiction* (New Haven and London: Yale University Press, 1998).

Walton, Kendall L, “Depiction, Perception, and Imagination: Response to Richard Wollheim”, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 60, No. 1 (2002), pp. 27–35.

Wollheim, Richard, *Art and Its Objects*, 2<sup>nd</sup>edn. (Cambridge: Cambridge University Press, 1980).

\_\_\_\_\_, “Seeing-as, seeing-in, and pictorial representation”, *Art and Its Objects*, pp. 205-226.

\_\_\_\_\_, *Painting as an Art* (Princeton University Press, 1987).

\_\_\_\_\_, “ On Pictorial Representation ” , *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 56, No. 3 (1998), pp. 217-226.

루트비히 비트겐슈타인, 『철학적 탐구』, 이영철 옮김, 책세상 (2006).

양민정, 「그림 안에서 보기: 회화적 재현의 본질에 대한 논의」, 서울대학교박사학위 논문 (2013).

오종환, 「월하임의 ‘~에서 보기(seeing-in)’ 이론재고」, 『미학』 67집 (2011), pp. 108-137.



## Abstract

# ‘seeing-in’ as Pictorial Experience : Wollheim’s Conception and Lopes’ Expansion of ‘seeing-in’

Park, Sang-Hoon

Department of Aesthetics

The Graduate School

Seoul National University

The objective of this thesis is to explain our various experiences of representative pictures in terms of seeing-in, and to constitute best understanding about seeing-in as pictorial experience. For this end, by comparing Richard Wollheim’s interpretation of seeing-in with Dominic Lopes’, I will draw a more appropriate way to elucidate our experiences of pictures.

In our experience of seeing a picture, there are two aspects. One is the experience of seeing the marked surface of the picture and the other is the experience of seeing the depicted object(s) in the picture. Pictorial experience is twofold in the sense that we generally have

these two aspects in one experience. Wollheim defines this twofold character of pictorial representation as “seeing-in”, and he thinks that this seeing-in involves simultaneous attention on both picture surface and the depicted. Wollheim’s achievement is that he captures our experience of pictorial representation by means of the concept of seeing-in and brings out these twofold aspects of the pictorial experience. However, because of the simultaneity requirement on twofold aspects, there is a limit in his theory. Simultaneity requirement holds in the case of some typically painterly pictures but does not apply to all representative pictures, so losing its power as a theory of picture in general.

Dominic Lopes classifies Wollheim’s position identifying twofold-ness with simultaneity as “strong twofoldness”, and tries to divide twofold character of seeing-in in various ways. Both Wollheim and Lopes use the term of seeing-in as referring to seeing the depicted in a picture. But Lopes regards seeing-in as a concept that does not necessarily imply strong twofoldness, makes it the foundation to discuss the varieties of seeing-in. His strategy is to put diverse pictorial experiences into seeing-in by expanding seeing-in as having various modes. The reason that we should accommodate the variety of pictorial experiences is the fact that the variety of pictorial experiences reflects the variety of depiction. Therefore, Lopes turns to a plural account of seeing-in instead of unitary account like Wollheim’s. What makes this plural approach right is demonstrated by the fact that both argument of Jerrold Levinson and that of Bence Nanay trying to modify Wollheim’s view unintentionally suggest

interpretations of seeing-in based on the plural account.

Lopes classifies the variety of seeing-in into five distinctive kinds. Firstly, he names seeing-in argued by Wollheim's twofoldness theory as "Twofoldness" and seeing-in for the cases of Gombrich's illusion theory as "Naturalism". And he classifies our experience of trompe-l'œil into "Trompe-l'œil" by counting the experience as one kind of seeing-in. By the way, Lopes' work does not simply end up arranging pictorial experiences discussed in previous depiction theories in terms of seeing-in. Additionally, Lopes proposes "Pseudo-twofoldness" and "Actualism" as new varieties of seeing-in. Dalmatian image for the case of Pseudo-twofoldness and Jasper Johns' target paintings for Actualism are not usual pictures but, rather, exceptional ones. Accordingly, what makes Lopes' proposal significant is that his classification of seeing-in can explain all kinds of pictures including exceptional ones.

On the other hand, Helen Bradley argues that Lopes' taxonomy of seeing-in should be significantly reduced and Pseudo-twofoldness and Actualism added by Lopes are not genuine kinds of seeing-in. However, I think that Bradley's claim is inconsistent and also she fails to suggest persuasive argument for her claim. Concerning "Pseudo-actualism" as a sixth kind of seeing-in proposed by Dan Cavedon-Taylor, I agree with Bradley and take the position that Pseudo-actualism must be an instance of Naturalism. Consequently, what I would like to hold in this thesis is that the distinction of seeing-in can be sorted out into five kinds proposed by Lopes. The classification of these five kinds to secure practical space in the

variety of seeing-in will be a useful tool to explain our pictorial experience systematically.

**Keywords** : pictorial experience, seeing-in, twofoldness, simultaneity, variety of seeing-in, Richard Wollheim, Dominic Lopes

**Student Number** : 2010-20047