



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](#)

2022년 8월

박사학위 논문

회화를 통한 우주환상의 형상화에 대한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

장 동

회화를 통한 우주환상의 형상화에 대한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

Research on the Visualization of Cosmic Fantasy
Through Painting

- Focusing on the Researcher's Work -

2022년 8월 26일

조선대학교 대학원

미 술 학 과

장 동

회화를 통한 우주환상의 형상화에 대한 연구

- 연구자의 작품을 중심으로 -

지도교수 김 유 섭

이 논문을 미술학 박사학위 신청논문으로 제출함

2022년 4월

조선대학교 대학원

미 술 학 과

장 동

장동의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교 교수	<u>조윤성 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>장민한 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>문형선 (인)</u>
위원	전남대학교 교수	<u>김제민 (인)</u>
위원	조선대학교 교수	<u>김유섭 (인)</u>

2022년 6월

조선대학교 대학원

〈 목 차 〉

국문초록

ABSTRACT

제1장 서론	1
제1절 연구의 목적과 배경	1
제2절 연구의 내용 및 방법	2
제2장 예술창작에 나타난 환상	4
제1절 환상의 의의	4
1. 환상의 정의	4
2. 환상 탄생의 근거	5
3. ‘환상’과 ‘현실’의 변증법적 통일	8
제2절 예술환상의 환상 요소와 표현	11
1. 환상의 요소	11
2. 환상의 예술표현	13
제3장 예술창작에 나타난 우주환상의 형상	16
제1절 창작으로서 우주예술의 역사와 의미	16

1. 고대 동서양 천문학, 종교에서 우주예술의 발전과 응용의 의미	17
2. 우주예술에서 과학 기술의 발현과 의의	27
3. 우주예술와 우주촬영의 발전과 의의	32
제2절 우주예술창작에서의 감각 전환	39
1. 예술적 상상	39
2. 감정적 의지	45
3. 사유적 논리	54
제4장 연구자 작품에 관한 연구	63
제1절 창작 주제 선택	63
제2절 연구자의 작업 분석	67
1. 흔적의 직접성	68
2. 풍성한 텍스처	77
3. 재료의 다양성	82
제3절 연구자 작품의 의의 분석	84
1. 우주의 미적 가치	84
2. 검은색의 무한 상상	87
제4절 예술창작에 나타난 환상에 대한 재발견	91
1. 감정적인 환상으로의 이끌림	91

2. 사고 인식의 변화	93
제5장 결론	98
【참고 문헌】	101

〈참고 도판 목차〉

도판 1.	〈바빌로니아 경계석〉, http://blog.sina.com.cn/s/blog ……………	18
도판 2.	〈고대이집트항성도〉, https://www.sohu.com/a/141053109_650392 ……………	18
도판 3.	〈중국의 이십팔성좌 북두성도[二十八星宿北斗星圖]〉, https://www.jianshu.com/p/80f8ec54913d ……………	19
도판 4.	〈사상와당(四象瓦當)〉, https://baijiahao.baidu.com ……………	20
도판 5.	〈한 대의 사상와당(漢代四象瓦當)(청룡, 백호, 주작, 현무)〉, https://www.sohu.com/a/108231797 ……………	20
도판 6.	〈한나라 묘지에서 나온 견직물 그림[漢墓帛畫]〉, https://baijiahao.baidu.com ……………	21
도판 7.	〈한나라 묘지의 벽화[墓室壁畫]〉, https://www.sohu.com/a/13088712 ……………	23
도판 8.	〈황도십이궁(黃道十二宮)〉, https://baike.baidu.com/黃道十二宮 ……………	25
도판 9.	〈달 관측을 그린 갈릴레이의 친필 원고〉, 갈릴레이, 1609 ……	29
도판 10.	〈헤벨리우스성도〉, 헤벨리우스, 17세기 ……………	30
도판 11.	〈우주 파노라마〉, https://baike.baidu.com/item/宇宙全景圖 ……………	32
도판 12.	〈토성세계〉, 보네스텔, 1944 ……………	35
도판 13.	《우주예술 (THE ART OF SPACE)》, 밀러, 화첩표지, 1978 ……………	36
도판 14.	〈별이 빛나는 밤〉, 반 고흐, oil on canvas, 73×92cm, 1889 ……………	40
도판 15.	〈소용돌이 항성계〉, 윌리엄 파슨스, 1845 ……………	42

도판 16.	〈허블망원경이 찍은 사진〉, https://www.sohu.com/a/238836471	43
도판 17.	〈나의 우주〉, 디엔왕, stainless steel, 2014	45
도판 18.	〈무한 거울의 방〉, 쿠사마 야요이, installation art, 2021	50
도판 19.	〈위상-대지(位相-大地)〉, 노부오 세키네, installation art, 1968	57
도판 20.	〈Descension〉, 아니쉬 카푸어, installation art, 2014	58
도판 21.	〈Descent into Limbo〉, 아니쉬 카푸어, installation art, 1992	60
도판 22.	〈블랙홀 사진〉, https://baike.sogou.com/黑洞照片	63

〈연구자 작품 목차〉

그림 1. 〈환상 No. 11〉 , 장동, 25×35cm, oil on canvas, 2020	44
그림 2. 〈환상 No. 4〉 , 장동, 150×270cm, oil on canvas, 2021	48
그림 3. 〈환상 No. 8〉 , 장동, Variable size, Device 2021	54
그림 4. 〈환상 No. 35〉 , 장동, 270×270cm, oil on canvas, 2021	62
그림 5. 〈환상 No. 11〉 , 장동, 120×205cm, mixed media on paper, 2020	65
그림 6. 〈환상 No. 15〉 , 장동, 112×162cm, oil on canvas, 2021	66
그림 7. 〈환상 No. 23〉 , 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020	67
그림 8. 〈환상 No. 12〉 , 장동, 112×162cm, oil on canvas, 2020	70
그림 9. 〈환상 No. 13〉 , 장동, 112×162cm, oil on canvas, 2021	71
그림 10. 〈환상 No. 24〉 , 장동, 72×53cm, oil on canvas, 2020	72
그림 11. 〈환상 No. 27〉 , 장동, 270×145cm, oil on canvas, 2020	74
그림 12. 〈환상 No. 30〉 , 장동, 145×180cm, oil on canvas, 2020	75
그림 13. 〈환상 No. 36〉 , 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020	76
그림 14. 〈환상 No. 40〉 , 장동, 182×227cm, oil on canvas, 2021	78
그림 15. 〈환상 No. 9〉 , 장동, 245×515cm, oil on canvas, 2021	79
그림 16. 〈환상 No. 31〉 , 장동, 65×80cm, oil on canvas, 2020	80
그림 17. 〈환상 No. 16〉 , 장동, 130×485cm, oil on canvas, 2021	81
그림 18. 〈환상 No. 26〉 , 장동, 50×50cm, mixed media on paper, 2021	82
그림 19. 〈환상 No. 39〉 , 장동, 230×50cm, mixed media on paper, 2021	83

- 그림 20. <환상 No. 20> , 장동, 90×145cm,
mixed media on canvas, 2020 84
- 그림 21. <환상 No. 22> , 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020 86

국문초록

본 연구는 환상을 통해 우주를 회화로 표현하고자 하였다. 이것은 환상과 현실을 결합한 사고방식이다. 환상은 연구자의 창작 의욕을 북돋아 주고, 창작적 사고를 유도하며, 창작 영감을 불러일으킨다. 또 ‘환상’을 통해 연구자의 자유로운 표현력과 상상력을 펼치게 되어 화면에 재미와 의미를 더할 수 있다. 뿐만 아니라 작품의 표현력을 향상시켜 시각적 체험과 감정 표현을 만족시킬 수 있다. 이에 본 연구에서는 환상의 우주의 미학적 가치를 확인하기 위해 아래와 같이 세 가지 논거를 확보하고자 하였다.

첫째, 환상과 현실의 결합으로 주관적 환상 세계가 객관적 감각으로 확장되었다. 또한 자연 형상을 넘어 형상에 대한 시각적 체험을 통해 자연 형상과 환상 형상을 융합하여 하나의 환상적이고 허구적인 형상을 만들어 냈다.

둘째, 환상은 개인의 감정 표현에 도움을 주었다. 사람들은 살아가는 동안 감정과 현실 간에 수많은 마찰이 일어나게 된다. 이 때 예술가들은 감정과 마찰하는 현실에서 벗어나기 위해 환상 표현을 하게 된다. 예술가들은 환상을 통해 감정을 더 쉽게 전개할 수 있게 되었다.

셋째, 환상은 예술 표현의 방식으로 더 다양해질 수 있다. 환상예술의 뚜렷한 특징으로 복잡한 구조의 추상성을 들 수 있다. 이 추상성이 심리 감정과 호응해, 감상자와 연구자의 공감을 촉진하고, 마침내 감상자들이 연구자가 화면에 표현한 감정을 마음속 깊이 느끼게 되는 것이다.

우주는 많은 것을 품고 있는 무한의 공간으로, 우리와 아주 가까이 있다. 밤하늘을 보면 별들을 많이 볼 수 있지만, 이들은 우주의 겉모습일 뿐이다. 어찌면 겉모습이라 할 수도 없다. 우주는 모든 시간, 공간과 이들이 가진 내용물, 즉 행성, 항성, 항성계, 우주 공간 등 여러 물질과 힘으로 구성되어 있다. 인류는 예로부터 드넓은 우주에 늘 호기심을 갖고 있었다. 코페르니쿠스가 ‘지동설’을 제기한 후, 갈릴레이, 티코, 뉴턴 등 과학자들이 이를 실증하여, 인류 우주관에 커다란 변화가 일어나게 되었고, 왕권과 종교에 장악되었던 체계가 전복되기에 이르렀다. 이에 따라 예술도 점차 왕권과 종교의 통제에서 벗어나게 되었다. 현대 들어 신기술이 발전함에 따라, 예술가들이 점차 다

원적이고 과학적인 방법으로 우주 개념을 표현하게 되었으며, 각 분야의 경계를 뛰어넘어 교류·협력하게 되었다. 그리고 예술가들이 우주의 객관적 이미지를 표현하고 예술 표현에 내재된 정신 자체를 추구하게 되었다. 한편 본 연구자도 우주 기원에 대해 연구하며 자신만의 우주관을 정립하게 되었다. 그리고 보편적으로 상대론적 우주분석이 대부분의 사람들에게 어느 정도 우주를 이해하게 만들었다. 본 연구자는 여기에서 더 나아가 물리학 이론에서 벗어나 회화적 시각으로 우주를 표현하고, 이를 통해 과학과 예술 영역을 융합하고자 한다. 이를 위해 우주 회화의 환상과 발전 여정을 다루어 우주 환상에 대한 깊은 인식을 추구하고, 대가들의 작품 분석을 통해 과학과 예술의 관계를 논하고자 한다. 또한 예술과 과학연구, 환상의 결합을 통해 우주환상창작의 접점을 찾아보았다. 이로써 우주는 예술적 차원의 환상과 과학기술을 활용한 방식으로 표현되었으며, 더 이상 어둡고 신비롭지만은 않게 되었다. ‘검고 깊다’는 표현은 블랙홀에 대한 모든 연구자들의 환상을 담고 있었다. 그러나 블랙홀은 점차 검거나 신비롭지만은 않은, 다루기 쉬운 모습으로 변화하였고, 환상과 감정을 융합하여 표현할 수 있게 되었다. 이로써 블랙홀은 점점 환상예술의 형식으로 부상하게 되었다.

본 연구를 통해 예술 창작에서 환상이 자연적으로 존재하는 형상을 초월한다는 사실을 확인하게 되었다. 연구자는 자연 형상과 연상 형상을 융합하였으며, 그것은 객관과 주관, 생활과 허구, 현실과 환상에서 파생된 복합체라 볼 수 있다. 시각적으로 이성이라는 존재를 이용해 환상 속의 비이성적인 이미지를 표현하였는데, 이는 궁극적으로 특정한 미적 논리에 부합하는, 실재하며 눈에 보이는 예술 작품을 창조하게 되었다. 이로써 작품이 더욱 표현력 있고, 내실 있으며 매력적이게 되었다. 환상과 현실의 결합은 객관적 감각을 주관적 환상의 세계로 확장시키고 자연 형상을 초월하게 한다. 연구자는 형상의 시각적 경험 통해 자연 형상과 연상 형상을 융합시켜 일종의 환상적이고 허구적인 형상을 만들어내었다. 본 논문은 우주 환상이라는 예술적 시각에서 출발해, 우주 환상을 중심으로 무한대의 우주를 시각과 결합하여, 환상예술을 관객에게 전달함으로써, 우주를 더 매혹적이고 직관적이며 상상력 있는 모습으로 변화시키고자 하였다. 더불어 우주를 더 강조할 수 있는 다양한

방식을 그림에 표현하여, 환상예술의 시각으로 우주를 인식할 수 있도록 연구하였다.

ABSTRACT

A Study on Visualization of Cosmic Fantasy Through Painting

- Focusing on The Researcher 's Work-

Zhang, Dong

Advisor : Prof. Kim, Yusob

Department of Fine Arts

Graduate School of Chosun University

This study tried to express the universe through painting through fantasy. This is a way of thinking that combines fantasy and reality. Fantasy inspires researchers to create induces creative thinking, and inspires creativity. In addition ‘fantasy’ allows the researcher’ s free expression and imagination to unfold adding fun and meaning to the screen. In addition it is possible to satisfy visual experience and emotional expression by improving the expressive power of the work. Therefore this study tried to secure the following three arguments to confirm the aesthetic value of the fantasy universe.

First, the subjective fantasy world was expanded to the objective sense through the combination of fantasy and reality. In addition he created a fantastical and fictional form by merging natural and fantasy forms through visual experience of forms beyond natural

forms.

Second, fantasies helped express individual emotions. During the course of life many frictions arise between emotions and reality. At this time artists express fantasy in order to escape from reality that conflicts with emotions. Artists can more easily develop their emotions through fantasies.

Third, fantasy can be more diverse as a way of artistic expression. A distinct characteristic of fantasy art is the abstraction of complex structures. This abstraction responds to psychological emotions facilitating empathy between the viewer and the researcher and finally the viewer can deeply feel the emotions expressed by the researcher on the screen.

The universe is an infinite space that contains many things and it is very close to us. You can see a lot of stars in the night sky but these are just the appearance of the universe. Maybe it's not even the appearance. The universe consists of all time and space and their contents, namely planets, stars, stellar systems outer space and various substances and forces. Humans have always been curious about the vast universe since time immemorial. After Copernicus proposed the 'heliocentric theory' scientists such as Galileo Tycho and Newton proved it resulting in a great change in the view of the universe and the overthrow of the system that had been dominated by kingship and religion. As a result art gradually came out of the control of the royal power and religion. In modern times with the development of new technologies artists gradually expressed the concept of the universe in a pluralistic and scientific way, and exchanged and collaborated across the boundaries of each field. And artists expressed the objective image of the universe and pursued the spirit itself

inherent in art expression. Meanwhile this researcher also studied the origins of the universe and established his own view of the universe. Relativistic analysis of the universe in its broadest sense has made most people understand the universe to some degree. Here The Ana expressed the universe through a pictorial perspective escaping from the theory of physics and tried to fuse science and art through this. To this end by dealing with the fantasy and development journey of space painting deep awareness of the space fantasy was sought and the relationship between science and art was discussed through the analysis of the works of masters. In addition through the combination of art scientific research and fantasy the interface of creation of cosmic fantasy was explored. As a result the universe was expressed in a way that utilized fantasy and technology at the artistic level and was no longer dark and mysterious. The expression ‘black and deep’ contained all the researchers’ fantasies about black holes. However the black hole gradually changed to a more manageable shape that was not black or mysterious and was able to express fantasy and emotion by fusion. As a result black holes gradually emerged as a form of fantasy art.

Through this study it was confirmed that fantasy transcends naturally existing forms in art creation. The researcher fuses natural and associative forms and it can be seen as a complex derived from object and subject life and fiction and reality and fantasy. Visually the existence of reason was used to express an irrational image in a fantasy which ultimately resulted in the creation of a real and visible work of art that conforms to a specific aesthetic logic. This made the work more expressive substantial and attractive. The combination of fantasy and reality expands the objective sense

into the world of subjective fantasy and transcends the natural form. The researcher created a kind of fantastic and fictional shape by fusing natural and associative shapes through visual experience of shapes. Through this the 'I' and 'world' of reality acquired a new sense. This thesis aims to transform the universe into a more fascinating intuitive and imaginative image by combining the infinite universe with vision and delivering fantasy art to the audience starting from the artistic perspective of cosmic fantasy. In addition various ways to emphasize the universe were expressed in the picture allowing the perception of the universe through the perspective of fantasy art.

제1장 서론

제1절 연구의 목적과 배경

‘환상’이란 현실에서 일어날 수 없는 불가능한 상황 등을 보게 되는 것으로, 임의적으로 표현해 낼 수 없다. 그러나 ‘환상’은 연구자의 창작 의욕을 자극하고, 창작적 사고를 유도하며, 창작 영감을 불러일으킨다. 이에 따라, ‘환상’을 이용해 연구자의 자유로운 표현력과 상상력을 보여줄 수 있으며, 화면에 재미와 의미도 더할 수 있다. 뿐만 아니라 작품의 표현력을 높일 수 있고, 시각적 체험과 감정표현을 충족시킬 수 있다.

예술 창작 분야에서 환상은 자연에 존재하는 형상을 초월하는 방식으로 표현된다. 자연 형상과 연상 형상을 융합하면, 객관과 주관, 삶과 허구, 현실과 환상에서 파생된 복합체로 변모한다. 뿐만 아니라 시각적이고 이성적인 존재를 이용해 환상 속 비이성적인 형상을 표현하게 되면, 심미적 논리에 부합하며 실제로 볼 수 있는 예술작품이 된다. 이 때 작품은 내실 있고 표현력이 풍부하며 매력적으로 변화하게 된다. 환상과 현실의 결합은 객관적 감각을 주관적 환상의 세계로 확장시키고 자연 형상을 넘어서게 된다. 본 연구자는 형상의 시각적 경험을 통해 자연 형상과 연상 형상을 융합시켜 일종의 환상적이고 허구적인 형상을 만들어 내고자 한다. 이를 통해 현실의 ‘나’와 ‘세계’는 새로운 감각을 얻게 된다. 이에 따라 본 논문에서는 환상과 현실의 결합을 통해 우주를 표현하고자 한다.

환상과 현실의 결합 뿐 아니라 예술, 과학 연구, 환상을 결합시켜 우주 예술 창작의 접점을 찾고자 한다. 예술적 관점의 환상과 과학기술 방식의 전시, 추상적인 회화 언어를 통해 무한한 우주에 대한 연구자의 이해와 인식을 표현하고자 한다. 또한, 신비한 색채의 매력으로 우주라는 무한하고 요원한 공간에 닿고자 한다. 유한과 무한을 더욱 강렬하게 대비시키고, 빛과 어둠을 더욱 선명하게 대조시켜 우주 환상을 표현하고자 한다. 이를 통해 인류가 보잘 것 없으며 지구 또한 광대한 우주 속 극히 일부에 지나지 않을 뿐임을 알릴 수 있을 것이라 본다. 더불어 관객 참여 방식을 통해 작품을 활성화시켜,

관객과 작품 간 복잡하고 미묘한 관계를 형성한 후, 작품의 심층적 내용을 관객에게 전달하고자 한다. 이를 통해 우주의 아름다움은 진정한 예술적 아름다움으로 변모시키고, 과학과 예술의 관계를 모호하게 하며, 최종적으로 과학과 예술의 완벽한 통일을 구현하고자 하는데 주목적이 있다.

제2절 연구의 내용 및 방법

본 논문은 우주의 ‘환상’을 주제로 하여, 회화 언어 구현에서 ‘환상’과 ‘현실’의 관계를 고려하고, 회화 언어 구현에 있어 ‘환상’의 여러 표현 방식을 찾아본다. 동서고금을 막론하고 ‘환상’의 존재가 작품의 예술적 매력을 배가시킨 경우가 많았다. 이에 본 논문에서는 회화 언어를 구현하는 데 있어 ‘환상’의 발견, 귀납, 확대, 추출 및 여러 창작 계기 등을 중심으로 다양한 논술을 진행하고자 한다. 또한 이를 연구자만의 예술 언어로 변화시켜 창작에 활용하고, 화면 속에 ‘환상’의 효과를 완벽하게 구현해 내고자 한다. 이를 위해 논문은 크게 다섯 장으로 구성된다.

제2장은 첫째, ‘환상’의 정의와 함께 ‘환상’이 현실과 동떨어져 있지 않으며, ‘현실’이라는 기초로부터 형성되었다는 점에 대해 논한다. 둘째, 회화 창작에서 표현된 ‘환상’의 형식과 함께 ‘환상’이 예술가의 감정과 외재적인 자연과 융합·교류하여 예술가가 생각하는 물체의 형상을 변형시켜 다양하게 표현되는 방식을 살핀다. 마지막으로 예술창작에 영향을 미치는 ‘환상’의 여러 가지 요소에 대해 논한다. 그 중 감정은 예술창조의 원천이자 주도적 요소이고, 기억표상은 예술적 상상이 창작에서 발휘되는 전제가 된다. 심리적 메커니즘 차원의 유발적 요소 또한 환상예술을 촉진하는 내재적 조건으로 보인다.

제3장은 우주를 주제로 한 회화 표현의 예술적 가치를 연구한다. 첫째, 고대부터 근대, 근대에서 현대까지 인류가 지속한 우주에 대한 탐사를 정리한다. 이를 통해 발생된 우주 이미지는 인류가 우주를 탐사했다는 증거가 됨과 동시에 본 연구자의 연구 자료를 풍부하게 해주었다. 둘째, 우주예술의 발전 과정 묘사를 통해 우주예술을 심층적으로 이해하고자 한다. 예술이 우주 예술에 또 다른 새로운 발전 가능성을 준다는 것에 의심의 여지가 없기 때문이

다.

제4장은 연구자의 회화창작에 환상 요소를 적절히 적용할 수 있는 방법에 대해 논한다. 먼저 연구자의 작품 창작 과정에서 ‘환상’의 여러 면모를 설명한다. 우주를 주제로 한 사례를 살펴보고 우주의 미학적 가치와 검은색에 대한 상상에 대해 탐구하고, 서구이론을 근거로 해 창작품에 적용하고자 한다. 다음으로 연구자 작업에서 다양한 기법과 재료로 구현된 시각적 표현에 대해 분석한다. 마지막으로 작품에 나타난 ‘환상’ 효과를 분석하여 창작에서 환상에 대한 영감을 계발하고, 연구자만의 창작언어를 찾고자 한다.

제2장 예술창작에 나타난 환상

제1절 환상의 의의

1. 환상의 정의

일반적으로 환상이란 창조된 세계, 즉 현실에서 일어날 수 없는 불가능하거나 사실적이지 않은 것을 감각으로 볼 수 있는 것을 일컫는다. 어떤 사람이든 극도의 정신적 충격이나 억압을 받게 되면 여러 환상을 보게 되는데, 이러한 환상이 예술적으로 정제·가공되면 예술작품에서 환상이 만들어진다. 일반적으로 연구자들은 정상적인 상황에서 환상을 만들어 낼 수 없고, 주관적 의식에 의거하여 객관적이고 이성적인 창조 환상을 예술창작에 응용한다. 이로써 작품의 환상표현이 일정한 미적 수준에 도달하게 된다. 이는 내면의 감정이나 고통을 드러낼 수 있는 세계라고 볼 수 있다.

미술용어사전에 따르면 ‘fantasy’는 자유롭고 끝없는 상상 혹은 상상에 의해 발생하는 현상을 일컫는다.¹⁾ 환상이라는 개념은 일찍이 고대 그리스에서 출현하였다. 플라톤은 “이 세계는 그림자와 이데아로 이루어져 있다. 이데아가 실제 세계라면 그림자는 이데아에서 파생된 환상”²⁾이라 보았다. 칸트는 “사람의 감각과 지각은 ‘감성’, ‘이성’, ‘지성’으로 나눌 수 있다. 사람은 외부로부터 자극을 받기 때문에, 감성은 인간의 사고력에 의해 현상을 표상적으로 인지하게 되지만, 이러한 표상적인 인지는 유한하여 물체를 전반적으로 인지할 수 없다. 때문에 물체를 인지하기 위해서는 이성을 거쳐야 한다. 그러나 이성은 전반적으로 지식을 인지할 수 없으므로, 이성은 지성의 힘을 빌려 자신의 여러 지식을 종합하고, 실제로 존재하는 앎을 실제로 파악해야 하기 때문에 환상이 만들어지게 된다.”³⁾고 생각했다. 그래서 칸트는 환상을 ‘선형적 환상’⁴⁾이라 보았다. 이후 미국 학자 수잔 랭거(Susanne Langer)는 칸트

1) 한국미술연감사, 『미술사전』, 서울: 한국미술연감사, 1989, P.915.

2) 플라톤, 박종현 역주, 『(플라톤의)국가』, 서울: 서광사, 2005, P.278.

3) 임마누엘 칸트, 정명오 옮김, 『순수이성비판』, 서울: 동서문화, 2015, PP.187-202.

의 개념 중 ‘환상’을 제시하며, 환상을 일종의 허황된 표현으로 여겼다. 예를 들어 영상매체 등의 시각문화가 이런 허황된 환상을 표현하거나 창조한 것이고, 예술미의 본질은 바로 ‘형식적 환상’⁵⁾이라 보았다. 문학 작품에서 시인은 말로 환상을 만들어낸다. 때문에 수잔 랭거는 “모든 예술품은 현실과 동떨어질 수 있는 가능성을 갖고 있으며, 그것이 만들어낸 직관적 효과는 현실에서 벗어난 ‘타성’으로”, “동물 · 사물 · 리듬 · 서술 등을 모든 환상을 망라한 결과”라 보았다.⁶⁾ 수잔 랭거는 시종 “환상은 외적 감성 형식과 내적 감정 내용의 통일체이다. 예술에서 모든 형식은 추상적이며, 환상 혹은 유사 환상을 매개로 한 패러다임은 사물 본체의 형식을 추상적으로 표현한다”고 주장했다.⁷⁾

일반 심리학에서는 환상을 ‘사람이 머릿속의 기억으로 이미 저장된 표상을 가공·개조해 새로운 이미지를 형성하는 심리 과정’이라 정의한다.⁸⁾ 이에 따르면 환상예술이란 예술가가 창작하는 과정에서 상상과 연상을 펼칠 수 있는 능력을 말한다. 연구자가 예술적 영감을 통해 창작의 동력을 얻으면 예술적 환상이 시작되고, 예술가는 생활 속의 깨달음을 어떤 생동감 있는 이미지로 융합시키는데, 이것 또한 연구자 환상예술의 과정이기도 하다. 헤겔은 “가장 뛰어난 예술적 능력은 상상”이라고 보았다.⁹⁾ 벨린스키도 “시인은 창조적인 상상을 타고나야 한다. 그것만이 시인과 시인이 아닌 사람들을 구별하는 특기”라고 거듭 밝혔다.¹⁰⁾ 예술 작품의 깊이는 환상예술을 통해 이루어지며, 예술가는 환상예술을 통해 예술 창작에 풍부한 창작 소재와 넓은 예술 공간을 제공하게 되는 것이다.

2. 환상 탄생의 근거

자연계는 다채로운 세계이다. 우리는 무지개나 신기루 등 비현실적인 것들

4) 위의 책, P.415.

5) 수잔 랭거, 『정감과 형식』, 북경: 북경사회과학출판사, 1998, P.43.

6) 위의 책, P.55.

7) 위의 책, P.61.

8) 황시당, 『심리학도론』, 북경: 인민교육출판사, 2007, P.73.

9) 게오르크 헤겔, 『미학 강의』, 서울: 지식음만드는지식, 2012, P.357.

10) 비사리온 그리고리에비치 벨린스키, 심성보 등 역, 『전형성 파토스 현실성: 벨린스키 문학 비평선』, 서울: 한길사, 2003, P.67.

을 많이 볼 수 있다. 그러나 예술분야에서의 환상과 자연계의 환상은 서로 다르다는 것을 알아야 한다. 예술분야의 환상 대부분은 시각조직이 형성한 언어가 아닌 연구자의 감정이 직접적으로 반영된 것으로, 연구자의 감정에 의해 만들어진 기호화된 공간이기 때문이다.

‘환상’은 연구자가 회화 창작을 하던 중 무심코 어떤 장면을 생각해 내거나 어느 순간 번뜩인 영감이며, 자연계에 대해 느끼는 연구자만의 예민한 지각이기도 하다. 예민한 지각은 연구자가 자연을 인식하는 방식이자 연구자의 감정과 외부 세계가 연결되는 다리이기도 하다. 예술 창작에서 ‘환상’이라는 표현 기법을 응용하여 예술 작품의 호소력을 높일 수 있다. ‘환상’은 예술가가 자연을 느끼면서 얻는 영감으로, 창작에서 환상의 형성은 연구자가 고심한 결과가 아니라 자연적으로 느낀 감각에서 나온다. 이러한 영감은 종종 과학적 실재성을 가지고 있는데, 단순히 시각적으로 관찰한 것이 아닌 연구자의 시각, 후각, 청각 그리고 여러 가지 감각이 결합된 내적 감각이다. 자연계의 수많은 ‘환상’적 사물들을 통해 연구자마다 각각 다른 감정을 체험하게 된다. 예를 들면 자연의 바람소리를 들으면 머릿속에 슬프고 광활한 장면이 나타난다. 이러한 환상은 실제적 청각에 의해 일어난다. 자연에서 꽃향기를 맡으면 머릿속에 알록달록한 꽃의 색감을 나타내는 장면이 자기도 모르게 나타날 수 있다. 이러한 광경은 흔히 후각에서 비롯된다. 위의 사례에서 보듯 환상의 형성은 감각 시스템의 작동에서 자유로울 수 없으며, 환상의 발생은 대부분 연구자 마음 속 감정이 표현되는 것이다.

뇌 존재의 이미지 분야의 연구자들은 ‘환상’이 뇌가 기억 속에 저장된 이미지를 정제, 삭제, 개조해 재구성하는 과정을 보여 준 것이라 분석한다. 연구자 개인의 경험과 개인적 식견이나 교양이 뇌 속에 풍부한 이미지로 저장되는데, 이를 통해 어떤 일을 일으키거나 어떤 사람을 떠올릴 때 뇌 속에 어떤 이미지가 저절로 떠오르게 된다는 것이다. 이런 영상 저장은 연구자가 눈앞의 사물을 보면서 어떤 장면을 떠올릴 수 있게 하고, 연구자가 예술 창작을 할 때, 신경계가 외부 정보를 자동으로 선별해 자신이 필요로 하는 정보를 찾게 된다. 이런 과정을 통해 연구자들은 사물에 온전히 집중하지 못하고 자연계 정보를 선별하게 되는 것이다. 로댕은 “美는 어디에나 있다. 그것

은 결코 우리의 시야 내에 없을 리 없다. 다만 우리의 눈이 그것을 알아보지 못할 뿐이다”¹¹⁾라고 말한 바 있다. 로댕의 말은 환상예술 창작에도 동일하게 적용된다. 연구자들이 자연을 접할 때 어떠한 사물에 집중하게 되면, 외부 정보가 뇌에 저장된 이미지를 자극해 연구자들이 이를 선별하고 통합하게 한다. 또한 연구자들이 자연을 접하는 과정에서 종종 자연계의 어떤 사물에 대해 세심한 주의를 기울이게 되면, 자연계의 어떤 사물이 연구자의 뇌를 무심코 자극할 수 있으며, 나아가 연구자는 자극받은 자연계의 정보를 끊임없이 선별하고 통합함으로써 연구자 내의 기분 감각에 적합한 예술 작품을 창조할 수 있게 되는 것이다.

프로이트는 『꿈의 해석』(1900)에서 무의식의 개념을 설명하며 인간은 불안하고 동요하는 내면에서 스스로의 정체성을 형성한다고 하였다.¹²⁾ 인간 스스로 의식과 무의식이 존재한다는 사실을 알고 있고, 인간 내면의 억압된 심리는 행위를 통해 겉으로 드러난다는 것이다. 이러한 그의 연구는 보이지 않는 인간의 내면을 통해 스스로 자유롭게 창조할 수 있고 존재로 나아갈 수 있도록 작용한다는 근거가 된다. 그래서 프로이트는 정신분석의 일반적 범칙을 규명하는 것보다 각각의 사람들에게 주관적으로 내면화된 억압을 의식의 수면 위로 이끌어주는 실천적 치료 행위의 중요성을 강조하였다.¹³⁾ 현실은 인간의 본능을 억압하여 불안이나 불만과 같은 내면의 감정을 겪게 한다. 그 내면의 감정은 사라지는 것이 아니라 어떤 형태로든 재현될 수밖에 없고 억압에 대한 반항의 욕망으로 표출될 수 있다. 그래서 객관적 현실에 대한 억압된 욕망이나 그에 대한 반항의 표현으로 꿈이나 환상이 생성되는 것이다.

프로이트는 환상이 상상력의 산물이며 ‘심리적 현실’이고, 현실과 무의식 중간에 존재한다고 하였다. 그리고 환상이 고유한 내적 범칙과 정당성을 갖는 현상일 뿐 아니라 억압된 ‘진실’을 드러내는 장소로,¹⁴⁾ 인간의 내면과 관계하여 자유와 창조성을 보여줄 수 있다고 하였다. 라캉도 인간의 채워지지

11) 로댕, 『로댕예술론』, 계림: 광서사범대학출판사, 2002, P.32.

12) 박주원, 「자아와 문화의 정체성, 불안과 불만의 문화정치학」, 『21세기정치학회보』, vol.29, no.1, 2019, P.5.

13) 위의 논문, P.4.

14) 조선령, 「라캉의 근본환상 개념과 예술이론」, 홍익대학교대학원 박사학위 논문, 2011, P.31.

않는 욕망에 관해 연구하였는데, 환상은 무의식의 욕망이고 환상적인 요소로 주체의 욕망을 유지 시킬 수 있다고 보았다.¹⁵⁾

3. ‘환상’과 ‘현실’의 변증법적 통일

환상은 보이지 않은 내면을 형상화하며, 현실과 대립하지 않고 밀접하게 관련되어 있다. 즉 환상은 인간의 의식이 현실과 관계할 때 드러나는 것이다. 그래서 환상은 실제의 현실과 비실재의 의식 사이에서 형성되는 삶의 영역으로 현실과 분리될 수 없다.

객관적 현실과 의식, 심리적 현실과 무의식이 상호작용하기 때문에 내면에서 활성화된 경험이라도 의식과 현실 원리의 통제가 작용할 수 있다.¹⁶⁾ 그래서 인간은 환상을 통해 내면의 감정을 해소하여 행복을 추구할 수 있고 다시 삶 속에서 의미를 찾을 수 있게 된다. 이처럼 환상을 통해 실존이 실현되어 현실 속에서 고유한 존재로 살아갈 수 있다. 즉 현실에서 제대로 담아내지 못하고 내면에만 존재하는 감정을 환상을 통해 형상화할 수 있는 것이다.¹⁷⁾ 그리고 현실 이면의 것을 드러내어 현실에서 보이지 않은 것을 구체화할 수 있다. 이처럼 환상을 통해 실존주의 철학자들이 말하는 실존적 수행¹⁸⁾을 실현하고 인간의 존재가 드러나게 된다. 인간의 삶은 깊이를 알 수 없는 내면 세계 위에 있으나 인간만이 이 한계를 극복할 수 있고 환상으로 실존이 실현될 수 있다.

상술한 개념을 종합해보면 환상은 인간의 의식 속에 있는 비현실적인 것이다. 그러나 객관적으로 존재하지 않는다고 해서 실재하는 현실과의 반대개념을 의미하는 것은 아니다.¹⁹⁾ 환상은 상상과 무의식 그리고 심리와 같이 눈에

15) 안은희, 「공간-환상을 통해서 본 현대실내건축의 특이성 연구」, 경원대학교 대학원 박사 학위 논문, 2008, P.37.

16) 나병철, 『환상과 리얼리티』, 서울: 문예출판사, 2012, P.18.

17) 이은하, 「환상, 억압된 심리적 실체의 복원」, 『한국문예 비평연구』, 제42집, 2013, P.473.

18) 실존철학자들은 인간의 존재 자체는 외적인 관찰이든 내적인 반성이든 단순히 관찰하는 것을 통해서 드러나지 않으며 실존적인 수행(Existenzvollzug)을 통해서 드러난다고 주장한다. 박찬국, 『인간과 행복에 대한 철학적 성찰』, 파주: 집문당, 2010, P.16.

보이지 않는 것에 머무는 것이 아니라 의식을 통해 활성화된다. 환상은 무의식을 통해 객관적 현실과 상호작용하는 이미지들의 경험이고 의식과 현실 원리의 통제가 작용된다.²⁰⁾ 그래서 환상이 비현실적이라고 하는 것은 현실과의 대립을 의미하는 것이 아니라 의식을 통해 비현실을 표현한다고 말할 수 있다.

벤야민은 “예술은 환상의 특징을 가지고 있다. 예술과 현실의 관계는 대립·통일적이며, 예술과 현실은 서로 관련되어 있으면서 대립되어 있다고 볼 수 있다. 표현형식상으로는 사회현실이 변형된 이후 예술적 환상을 형성하였으며, 이데올로기적으로 말하자면 예술은 현실과 전복된 거짓의 형상이다.”²¹⁾ 라고 주장했다.

사실 ‘현실’과 ‘환상’의 가장 큰 차이점은 ‘현실’은 실재적이고 객관적 존재이고, ‘환상’은 연구자의 주관적 사고 의식이라는 점이다. ‘환상’은 직관성을 지닌다. 연구자의 내면 혹은 ‘현실’에서 직접적으로 미러링(mirroring) 된 시청각물을 뽑아낸다. 이렇게 뽑아낸 ‘환상’은 어떤 객관적 실체를 나타내거나 혹은 ‘현실’과 직관적으로 연계되는 것은 아니다. ‘환상’은 객관적 현실과 분리돼 있다. ‘환상’은 보통 새로운 방식으로 실제 상황이나 형식을 표현하지만, 현실에 기초해 생겨난다. 연구자가 ‘현실’의 토대에서 ‘환상’을 만들어내지만, ‘환상’은 능동성을 가진, ‘현실’에 대한 부정이다. 연구자는 현실의 낯은 관습과 편협함에서 벗어나 내면 감정 표현에 있어 ‘환상’을 ‘현실’에서 벗어난 가상의 영역으로 변화시켰다. 물론 이 영역은 연구자의 의식에만 존재할 뿐 현실적 기능은 없다. 이는 동작의 생명 패턴, 정서적 감각을 표현하기 위한 것이며, 이러한 주관적 인식 또한 논리적인 것이 아닌 상상화, 가공화된 정신 상태이다. 감상자가 ‘환상’적 예술작품을 볼 때, 무의식적으로 이 예술작품이 미리 설정한 상태로 들어가 환상이 출현하는 예술을 감상하게 된다. 이러한 ‘환상’은 보는 이의 시각적이고 구조적인 상상을 통해 환상의 전체 형식을 언제든지 파악할 수 있게 해주는데, 이는 현실적이거나 논리적인 유도 형식이

19) 실재란 인간의 의식에서 독립해서 객관적으로 존재하는 것을 말한다. 민중서림편집국, 『옛센스 국어사전』, 서울: 민중서림, 2011, P.1485.

20) 나병철, 『환상과 리얼리티』, 서울: 문예 출판사, 2012, P.19.

21) 양하이평, 『마르크스를 향해 - 생산의 거울에서 부호의 거울로』, 북경: 중앙편역출판사, 2004, P.184.

아니다. 그래서 연구자는 예술 창작에 있어 이러한 예술의 ‘환상’을 이용해 창작할 수 있게 된다. 이러한 ‘환상’은 실제와 무관하며, 연구자가 환상에서 도출한 주체는 생명 유기체의 대조물로, 예술품이 ‘생명의 특징’을 나타낼 수 있게 한다. 관객들도 예술적 ‘환상’ 작품에서 생명 기능의 고유한 것이 변화하거나 추상화되는 것을 볼 수 있다.

‘환상’은 연구자의 주관적 의식에만 존재한다. 그러나 연구자의 주관적 의식이 ‘환상’을 낳은 이유는 우선 연구자의 의식이 객관적 현실 속에 존재하기 때문이다. 이러한 세계에 존재하는 의식은 개별적인 현실성 혹은 ‘환상’의 구체화 된 것으로, 다른 모든 비현실적인 대상의 원인이 되며, 어떠한 비현실적인 ‘환상’의 본성은 주관의식에 의해 제한된다. 그런 면에서 비록 ‘환상’이 현실을 부정하고 초월하지만, 동시에 현실에서 생존 에너지를 얻을 수밖에 없다. 따라서 ‘현실’과 ‘환상’의 관계는 대립적이고 동일하다고 볼 수 있다. 객관적으로 존재하는 현실세계는 ‘환상’이 탄생할 수 있는 토대이며, ‘환상’의 현실 부정도 현실이라는 토대를 구축해야 가능한 것이다. 그런 점에서 ‘환상’은 현실과 동떨어진 것이 아니라 ‘현실’의 토대 위에서 이루어진 것이라고 할 수 있다.

예술 창작에서 사실적 표현이나 ‘환상’적 표현들은 모두 현실을 잘 관찰해야만 한다. 환상예술의 기능은 원래 물체와 같은 크기나 일반적인 형태의 물체를 묘사하는 것이 아니다. 즉 회화는 사실이나 대상의 면면을 묘사하는 것이 아니라, 자신이 자연에 대해 가지고 있는 환상을 객관적 현실에 가미해 독특한 창작방식을 형성해야 한다. 프랑스 화가 베르나르(Bernard Cathelin)가 “(초상을 그리며) 만약 내가 학교에서 그렇게 하루 종일 그리고 묘사하고 표현력이 전혀 없었다면 아무 것도 모르고 일반화된 입이나 코 따위의 걱정도 신비감도 없는 비슷비슷한 그림을 그렸을 것이다”²²⁾라고 말한 바와 같다. 회화는 사물 자체를 충실하게 묘사하는 것이 아니라 연구자 개개인의 관찰력과 감정이 섞인 탐색적 예술이라는 게 연구자들의 시각이다.

22) 쉬지양, 『추상회화표현문선』, 향주: 중국미술학원출판사, 2004, P.54.

제2절 예술창작의 환상 요소와 표현

1. 환상의 요소

연구자는 환상의 창조자로서 각 사물에 대한 기억의 이해, 감정적 경험, 생활 체험, 예술적 수양이 다르고 예술 창작의 과정, 내용, 표현 방식도 다르다. 감정, 기억, 경험의 축적, 예술적 수양, 그리고 우연적인 생각 요소가 환상예술을 낳는다. 감정은 예술창조의 원천이자 주도적 요소이고, 기억의 표상은 창작에서 예술적 상상이 발휘되는 전제이며, 심리 메커니즘 측면에서의 우발 요소도 예술적 환상의 실현을 촉진시킨다.

감정에 대해 말하자면 환상예술은 감정의 증가로 서서히 팽창하고, 감정의 풍부함은 환상의 공간을 넓혀준다. 이성적으로 보면 감정은 예술 표현의 본질과 예술 활동의 핵심 문제로서 예술 과정의 주도적 요소를 관통한다. 또 연구자 내면의 주관적 느낌, 희열, 우울, 후련함, 멸시, 분노, 고통 등을 지향한다. “감정은 각기 구상된 물체, 현실적 현상에 대한 사람들의 특수한 태도이다.”²³⁾ 또한 예술 본연의 이성 인식이 축적된 것이다. 원시사회 시절 생존과 환경을 주제로 한 환상부터 감정은 회화표현에서 중요한 심리활동이었다. 예나 지금이나 예술적 환상의 연장선상에 있는 것은 모두 감정에 인한 것으로, 예술표현의 다양한 형식을 야기하여, 창작에서 환상예술이 앞으로 나아갈 수 있도록 추진하고 있다. 연구자는 스스로 삶을 느끼고, 회화에 감정을 퍼붓게 된다. 화면에는 연구자의 환상 사유의 분해와 조합, 왜곡과 변형에 따른 영혼의 만족스러움이 담기게 된다.

예술적 감정 요소는 환상의 원동력이며, 내면의 주관적 체험이다. 예술 표현의 자유에 힘입어 시공간적 객관적 규율을 뛰어넘어 환상의 날개를 펼치게 된다. “각각의 내용은 외재화 되었거나 외부에서 투영된 것, 혹은 외재적 사물을 통해 외적인 사물을 위해 외적인 것을 얻을 수 있으며, 감정만이 이러한 도형을 내적인 자아와 주체적으로 통일시킬 수 있다.”²⁴⁾ 그렇게 되면 현

23) 코르닐로프, 『고등심리학』, 북경: 상무인서관, 1953, P.374.

24) 게오르크 헤겔, 『미학 강의』, 서울: 지식을만드는지식, 2012, P.359.

실 존재의 굴레에서 심리적으로 벗어나 감정의 자극을 이용하여 자아의식과 바깥 사물과의 조화를 실현할 수 있게 된다.

기억은 환상예술 사유 활동 전반에 걸친 최초의 소재로서 회화 창작에 선명한 이미지와 정경을 제공한다. 예술 창작은 삶의 단편적인 기억에 의존하여 강렬한 감정을 반영하게 된다. 기억표상의 궤적은 예술적 상상 속에서 마음껏 헤엄치며, 기억표상 궤적의 발현을 불러일으키고, 사상관념과 감정을 표현하며, 상상에 힘입은 광경으로 환상예술 표현을 가능케 한다.

심리학적으로 기억의 내용은 형상 기억력, 논리 기억력, 운동 기억력, 정서 기억력으로 나뉜다. 연구자의 감정이 담긴 예술창작 중 다수가 형상기억과 정서기억을 위주로 예술창작의 계기와 동력을 구성하고 있다. 비단 연구자의 사상형성에 필수적인 조건일 뿐만 아니라 창작의 소재를 축적하는 것이기도 하다. 때문에 기억을 창작으로 재구성하는 것은 환상예술의 원동력이 된다. 환상 속 형상은 감각적 느낌이 기억 속에 저장되는 이미지가 대부분이어서 풍부한 기억의 축적 없이는 풍부한 환상을 말하기 어렵다.

어떤 우연적 잠재의식 요소의 발생과 영향은 사람들에게 내재된 감정의 발생을 촉진시킨다. 예를 들어 꿈을 꾸거나 술에 취하게 되면 연구자들이 무의식 상태에 놓이게 된다. 칸트는 『실용적 관점에서 본 인간학』²⁵⁾에서 이러한 관계들을 분석했다. 첫째, 환상과 주취상태. 철학적으로 보자면, 환상을 자극하거나 가라앉히려면 마약을 복용하는 방법이 있다. 이 마약 중 일부는 생명력을 약화시킨다. 또 다른 것들로는 생명력을 강화시키고 생명력을 높여주는 “발효 음료, 포도주, 맥주 등이 있으며, 이 중 생명에 자극을 주는 성분은 알코올이다. 이런 것들을 과다 복용하게 되면, 일정 시간동안 경험칙에 따라 표상을 정리할 능력이 없어지게 되는데, 이를 주취 혹은 마취라고 부른다. 스스로 원하거나 일부러 이런 상태로 만드는 것을 자기마취²⁶⁾”라고 한다. 칸트는 “술은 환상력을 불러일으켜 생명 상태를 향상시키고, 알코올이 신체 내 예술적 상상 표현을 자극해 경험칙의 도식을 뚫고 예술의 자유로운 표현에 더 많은 가능성을 열어준다”고 생각했다. 따라서 음주는 연구자들에게 영감과 열

25) 칸트, 이남원 옮김, 『실용적 관점에서 본 인간학』, 울산: 울산대학교출판부, 2014, P.239.

26) 위의 책, P.133.

정을 불러일으키고, 예술창작의 환상에 개연적인 영향을 미치게 된다는 것이다. 둘째, 환상과 꿈의 관계. 일반적으로 잠들게 되면 인간의 정상적 심리가 잠시 닫히고, 대뇌가 이완된 상태로 자유로운 상상의 기회를 갖게 되는데, 수면 중 상상력이 있는 무의식적인 활동이 바로 꿈이다. 칸트는 『실용적 관점에서 본 인간학』에서 “꿈은 항상 잠을 동반하고, 상상력은 수면 상태에서 무의식적으로 활동하고, 잠재의식과 주관적인 상상의식의 발현을 좌우한다”²⁷⁾고 했다. 프로이트는 『꿈의 해석』에서 “꿈속의 나 자신만이 진실한 나 자신이다, 꿈속의 나 자신이 통제력을 잃으면 인간의 욕망이 표출된다”²⁸⁾고 주장했다. 이런 무의식적인 요소들은 동시에 감정의 발산을 자극한다. 따라서 잠재의식도 환상예술을 만들어 내는 중요한 요소이다.

2. 환상의 예술표현

모든 예술은 주관적인 예술이며, ‘환상’이 예술의 존재를 결정한다. 예술은 서로 다른 예술 매체와 방식, 형식을 통해 전개되며, 시대 발전에 따라 끊임 없이 변혁된다. 이는 예술에 많은 양식과 유파를 결정하게 하여 예술의 부단한 발전을 촉진시켰다. 때문에 ‘환상’은 형식 위에 확립되었다고 할 수 있다.

형식에서 ‘형(形)’이란 물체의 윤곽보다 범위가 더 넓다. 형상은 물체의 단순한 경계를 넘어서며 그 물체가 차지하는 공간을 시각화한다. 조형 예술에서 형(形)은 공간에 의해 유지되며, 형(形)은 배경에 나타난다. 반대로 어떤 균형을 잡을 수 있다면 그 배경이 형상이 된다. 발자크는 “모든 것은 하나의 형식이고, 삶도 하나의 형식”²⁹⁾이라고 말했다. “세상의 모든 활동은 이런 식으로 이해하고 정의할 수 있다. 활동은 공간과 시간 속에서 그 도형이 추출되는 형태로 나타난다. 그리고 생명 자체가 본질적으로 형식의 창조자라고도 할 수 있다. 생명은 형식이고, 형식은 생명의 모양이다. 우리가 자연의 생명이라고 하는 것은 사실 여러 가지 형식 사이의 관계이다. 일단 관계가 결핍되면, 자연의 생명은 다시 존재하지 않을 것이다.”³⁰⁾ 예술에 있어서 형식은

27) 위의 책, P.145.

28) S. 프로이트, 김기태 옮김, 『꿈의 해석』, 서울: 선영사, 2011, P.74.

29) 발자크, 『발자크논문학』, 북경: 중국사회과학출판사, 1986, P.261.

서로 다른 예술 작품 속에 존재하며, 형식은 곧 재료와 공간의 조성이다. 이는 투시, 공간, 덩어리의 균형, 터치, 색채 등으로 표현될 수 있으며, 형식은 예술을 뒷받침하는 역할을 한다. 예술작품은 진실한 내용과 형식적 내용을 가진다. 연구자가 표현하고자 하는 사상 이념은 진실한 내용이며, 연구자가 그 사상의 이념을 표현하기 위해 채택한 표현 기법, 화면 배치 등은 작품을 구성하는 형식적인 내용이다. 진정한 내용이 형식적인 내용 속에 숨겨져 있는 것이다. ‘환상’은 예술가 내면의 감정과 외적인 자연이 어우러지고 교류하여, 예술가들이 생각하는 물체의 형상을 변형시켜 다양하게 표현할 수 있게 한다.

환상예술의 두드러진 특징은 추상성과 심리적 감각이 상호작용하며, 연구자 내면의 감정이 행동의 방식을 통해 드러난다는 것이다. ‘환상’ 역시 개인감정의 복잡하고 심각한 면들을 자신의 구조적 특성을 이용해 표현한다. 환상 예술은 예술가가 현실을 비교적 추상적으로 표현할 수 있도록 하는데, 이 방식은 사실주의 예술에 구애받지 않고 연구자 내면 감정의 복잡한 정도를 유연하고 자유롭게 표현할 수 있으며, 나아가 감정이 고조에서 소멸까지 이르는 일련의 과정을 동적인 환상의 방식으로 구현하게 된다.

‘추상’은 객관적인 사물에 대한 사실적인 묘사가 아니라 객관적인 사물에 대한 예술가의 인식을 추상적인 필치, 선, 색채 등으로 표현한 것이다. ‘환상’은 시각과 정신적 허상을 구현하지만, ‘추상’은 사물의 형체 변화에 더 편향되어 있다. ‘환상’의 장면과 분위기 속에는 추상적인 선과 색채가 많이 담겨 있고, ‘추상’은 이 요소들을 형체로 표현한다. 연구자들이 이런 선과 색채 등 추상적 영감을 캔버스에 구현한다면 연구자들의 ‘환상’이 어느 정도 ‘추상’을 실현했다고 할 수 있다.

환상예술은 허구성을 지니는데, 이것이 예술가의 동태적 정서 패턴, 주관적 체험, 감정 감각 등의 허구를 예술적 표현 형식으로 승화시켰다. ‘환상’과 ‘현실’의 대립은 양자가 실재 여부에 주로 나타난다. ‘현실’은 객관적으로 존재하는 사물을 일컫는 사실적 존재이고, ‘환상’은 예술가의 뇌에서 허구된 전체적인 분위기나 전체적 이미지이다. 즉 ‘환상’이 연구자의 뇌에만 존재하는 것이

30) 양리 포시용, 강영주 옮김, 『양리 포시용의 형태의 삶』, 서울: 학고재, 2001, P.103.

지 객관적 세계의 실재가 아니다. 환상예술이 만들어낸 작품이 현실의 반대편을 반영함으로써 '환상'이라는 예술작품이 유기체의 구조와 생명력을 얻게 된 것이다. 이와 동시에 환상예술 표현에서도 예술적 성장과 정서적 역동성을 엿볼 수 있다. 이렇게 추상적이고 복잡한 표현 형식에서만 연구자 개인의 감정이 충분히 표현될 수 있다.

연구자들이 예술을 창작할 때 자연을 관찰하는 것은 단순히 자연의 외관을 모방하는 것이 아니라 자연환경, 영감 등의 자극에 의해 자연 속의 어떤 객체에 대해 형식적인 허구(즉 환상의 과정)를 진행한 뒤, 자연의 상상을 초월해 대담하고 과장된 언어로 화면을 표현하는 것이다. 이 화면에는 자연경관에 대한 사실적인 묘사는 물론, 예술가가 환상적으로 만들어낸 선과 색채, 빛이 조합되어 있으며, 현실세계와 자연에 대한 예술가의 감정과 인식을 생생하게 표현하게 된다.

제3장 예술창작에 나타난 우주환상의 형상 연구

제1절 창작으로서 우주예술의 역사와 의미

우주는 우리와 아주 가까이 있다. 고개만 들면 바로 빛나는 별들을 볼 수 있다. 별은 우주의 걸모습일 뿐이다. 어떻게 보면 걸모습이라고 할 수도 없다. 우주는 모든 시간과 공간을 포함하는 내용물로 이루어진 통일체다. 또한, 우주는 행성·항성·항성계·행성 사이의 우주 공간과 아원자입자 등 모든 물질과 에너지를 포함한다. 고대부터 현재까지 드넓은 우주에 대한 인류의 호기심은 사라진 적이 없다. 과학 기술이 낙후됐던 고대에 우주는 신비로운 것이었다. 당시에는 ‘우주’라는 글자도 없었을 뿐 아니라, 사람들은 그저 밤하늘에 떠있는 별들을 바라보았다. 그러나 인간은 별들에게 신비로움이라는 베일을 씌워주었다. 고대인들은 밤하늘에 있는 별자리를 보며 우주의 오묘함을 탐색하였지만, 베일 너머에 있는 신비로움을 벗겨내고 싶어 하지 않기도 했다.

오래전, 사람들은 매일 해와 달과 별이 뜨고 지는 모습을 보았다. 거대한 둠 모양의 ‘하늘’이 대지를 둘러싸면서 무단히 회전하는 것 같은 모습도 보았다. 옛날 사람들이 항성을 관측하는 방법은 특이했다. 이들은 복잡한 우주 항성계를 매우 질서 있게 정리하고 구분했다. 이들은 두 가지 방식으로 우주를 식별하고 정리했다. 첫째는, 항성이 서로 고립되지 않았다고 생각해 항성들을 연결해 그림으로 만들었으며, 이 그림을 인식한 후에 그 속에 있는 천체들을 익혔다. 둘째는, 먼저 밤하늘의 밝게 빛나는 몇몇 항성들을 인식한 후, 이 항성들을 통해 다른 항성들을 익혀가는 것이다. 그러나 밤하늘에 밝게 빛나는 별은 그다지 많지 않았기 때문에 첫 번째 방법을 써서 별자리라는 개념을 세우고 항성을 이해하는 방법이 매우 중요했다.

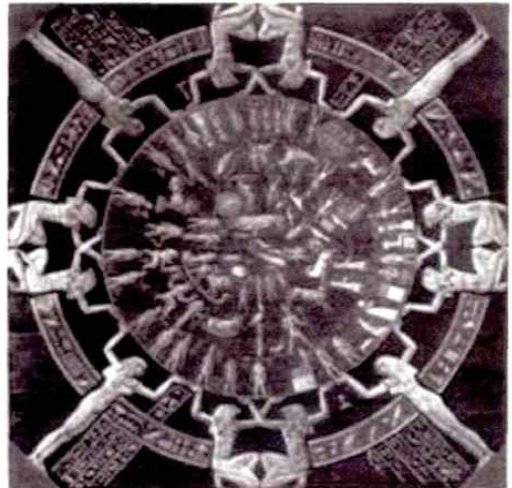
1. 고대 동서양 천문학, 종교에서 우주예술의 발전과 응용의 의미

별자리는 옛날 사람들이 항성에 대해 자연적으로 형성한 이미지로 만들어 낸 특별한 규정이다. 이들은 별자리 모습을 통해 인물·동물·기물 등 각기 다른 이름을 부여하였으며, 이를 통해 가장 오래된 별자리가 만들어졌다. 전세계 여러 지역에 고대 선민들이 분포하고 있는데, 이들은 서로 비슷한 방법으로 우주와 항성계를 인식했다. 서양문화권에서는 무수한 별들이 밤하늘에서 각기 서로 다른 형상을 만들고 있다고 보았으며, 이러한 개념은 일찍이 기원전 4000년 전 메소포타미아 유역에서 완벽한 형태로 만들어졌다. 당시 바빌로니아 사람들은 占星에 필요에 따라 黃道 등을 이용해 십이성좌를 나누었으며, 이로 인해 黃道十二宮³¹⁾이라는 체계가 만들어지게 되었다. 이들의 관측은 다른 성좌에까지 뻗어나갔다. 예를 들어 그들은 황도의 북쪽 구역에 12개 성좌를 만들고, 남쪽 하늘에는 10개의 성좌를 만들어 총 30개의 성좌 체계를 만들었다. 이 체계는 점점 현대 천문학 성좌 체계로 발전했다.

바빌로니아 천문학에서 성좌와 星象은, 출토된 당시의 境界石과 무덤에 조각된 부조, 瓦當 및 원통형 봉인 등을 통해 확인할 수 있다. 예를 들어 바빌로니아 왕 네부카드네자르 1세(Nebuchadnezzar I) 시대의 경계석(도판1)을 살펴보면 人馬자리, 전갈자리, 물뱀자리의 원형을 볼 수 있다. 또 다른 출토 유물에서는 물병자리, 사자자리, 바다뱀자리의 원형을 볼 수 있다. 어떤 학자가 출토된 유물에 새겨진 신선, 인물, 동물, 식물, 그릇 등의 형상을 통해, 바빌로니아의 항성도를 상상해 그렸다. 이는 기원 전 약 3200년 춘분점이 황소자리 부근에 있고, 춘분점이 전갈자리 부근에 있다고 가정하여 그린 것이다. 이집트에서 발견된 초기 항성도(도판 2) 또한 이러한 전통을 따르고 있다. 비록 이러한 성좌 그림과 후대의 성좌 그림이 약간 바뀌기는 했지만, 이들의

31) 황도십이궁(黃道十二宮)이란, 바빌로니아에서 기원한 점성술 용어다. 서양 점성술에서 황도대(黃道帶) 위에 인위적으로 구분된 열두 개의 기점으로 이동(실제 별자리의 위치와 다름)하는 균등한 영역을 묘사하고, 이를 이용하여 각각 실제 황도 별자리의 역할을 하도록 한 것이다. ‘황도십이궁(zodiac)’이라는 단어는 동물원을 뜻하는 그리스어 ‘zodiakos’에서 왔다. 그리스인의 눈에 보이는 별자리는 여러 가지 다른 동물에서 만들어진 것으로, 이것이 열두 개의 별자리 명칭의 유래이다.

변화된 흔적과 표현된 이미지가 뜻하는 바는 매우 명확하다.³²⁾ 아시리아문화의 맹아는 바빌로니아 문화의 영향을 깊이 받아 발전하였고 천문학적으로도 마찬가지이다. 앞서 언급한 황도를 가지고 열두 성좌를 구분하고 명명한 것은, 메소포타미아 시기에서부터 있어왔던 방식이다. 하지만 황도십이궁의 구



체적 개념은 기원전 13세기 아시리아 문화시기에 이르러서야 완성된다.

(도판 1), 바빌로니아 경계석

(도판 2), 고대이집트의 항성도

<http://blog.sina.com.cn/s/blog>

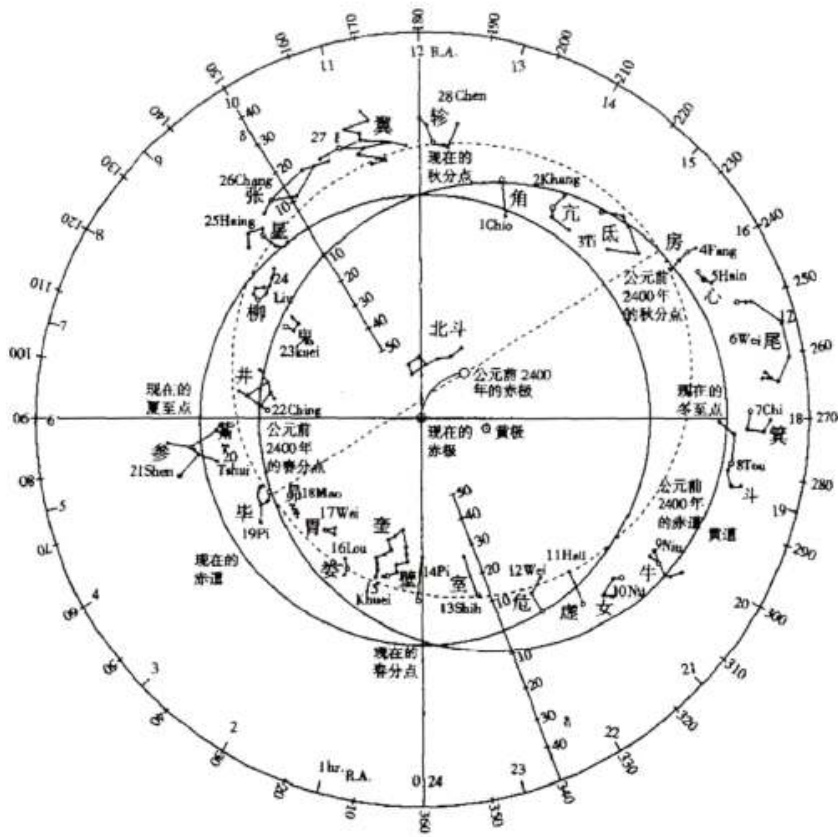
<https://www.sohu.com/a/141053109>

한편 중국과 인도의 천문고고학에서 ‘28성수[二十八星宿]’³³⁾의 기원 시기에 대한 의론이 아직 확실히 정립되지 않았으나, 가장 설득력이 높은 가설은 기원 전 4000년 전 중국에서 출현한 ‘四象’이 ‘28성수’의 원형이라는 것이다. 중국과 인도 외에 다른 문명의 고대 국가에서 ‘28성수’가 출현한 연대는 그 뒤이며, 기원 전 2세기의 아라비아, 기원 전 3세기 전후의 고대 이집트와 고대 페르시아 등에서 찾아볼 수 있다. 때문에 중국의 ‘28성수’가 동양 문화권 천문 이미지연구를 대표한다고 볼 수 있다.

32) 펑스, 『중국 천문고고학』, 북경: 중국사회과학출판사, 2001, P.258.

33) 28성수(二十八星宿)는 황도 부근의 28개의 별자리를 총칭하는 말이다. 상고시대 사람들은 해, 달, 별의 운행 궤적과 위치에 따라 황도 부근의 별자리를 28개 組로 구분하였으며, 속칭 ‘28수’라고 했다.

고대 중국인들은 태양이 하늘에서 1년을 주기로 운동하는 궤적을 황도라 하였고, 天球의 극축이 수직이 되는 가장 큰 赤緯環을 赤道라 칭했다. 또한 아래 그림(도판 3)과 같이 황도와 적도 부근에 있는 띠 모양의 지역 안에 중국 전통의 28개 별자리가 분포하고 있다고 보았다.



(도판 3), 중국의 이십팔성좌 북두성도[二十八星宿北斗星圖]

<https://www.jianshu.com/p/80f8ec54913d>

중국 전통 천문학 체계에서는 적도 부근의 우주를 28성수로 나누었으며, 四象으로 각기 통괄했다. ‘象’은 전통 중국에서 별의 가장 기본적인 개념이었다. 후대에 이 사상은 네 개의 적도궁의 상징이 되었고, 마지막으로 특정한

동식물로 구성된 4개 조합의 영물로 형성되었다. 네 가지 다른 색은 네 방향을 가리키며, 28성수와 함께 엄격하게 고정화 되어 완성되었다.³⁴⁾ 이는 곧 사람들이 많이 알고 있는 동쪽의 靑龍, 서쪽의 白虎, 남쪽의 朱雀, 북쪽의 玄武이다. 이들은 전통적인 형상으로, 사람들은 이를 와당(도판 4)에 많이 사용했으며(도판 4), 무덤벽화와 漢나라 畫像石(도판 5)에도 많이 활용했다.



(도판 4), 사상와당(四象瓦當) <https://baijiahao.baidu.com>



(도판 5) 한 대의 사상와당(漢代四象瓦當) (청룡, 백호,朱雀, 현무)

<https://www.sohu.com/a/108231797>

34) 펑스, 『중국 천문고고학』, 북경: 중국사회과학출판사, 2001, P.258.

한나라는 중국 역사상 우주 예술 발전이 가장 찬란했던 시기이다. 출토된 견직물화, 칠기, 畫像石, 畫像磚 등 우주와 관련 있는 미술작품이 많다. 예를 들어 長沙馬王堆漢墓帛畫(도판 6)는 위에서부터 아래까지 천상과 인간, 지하의 모습을 묘사하고 있다. 이를 통해 한나라 초기 사람들의 관념 속에 있는 우주의 모습을 표현하여, 천지인 사이의 관계를 어떻게 인식했는지도 알 수 있다. 화상석, 화상전에 묘사된 수많은 하늘 속 인간들의 이야기는 사람들에게 동경심을 심어주었다.



(도판 6) 한나라 묘지에서 나온 견직물 그림[漢墓帛畫]

<https://baijiahao.baidu.com>

한나라 묘지 벽화 천상도의 현대 예술적 가치도 잘 생각해보아야 한다. 천상도가 민간공예의 예술적 가치를 가질 뿐 아니라, 종교적 의의를 가지고 있기 때문이다. 중국의 역대 왕조가 이어지면서 발전한 천문학은 천문학과 왕권, 종교, 사상 관념 등이 각종 요인으로 서로 결합 되어 있고, 독특하고 다원화된 천상문화를 표현하게 되었기 때문에 흠시할 수 없다.

천상도는 한나라 묘지 벽화의 아주 중요한 부분으로, 한나라 묘지 벽화 발전의 처음과 끝을 관통하고 있다. 이는 현실 이미지회화와 구별되며 일반적으로 日月, 星辰, 雲氣, 神獸, 神仙 등의 형상 및 묘지 주인이 승천하여 신선이 되는 장면들을 포함하고 있다. 중국 고대 벽화는 묘지 윗부분의 굽어 내려오는 곳에 星象圖, 天象圖, 天文圖를 그렸다. 별자리 모양은 중국 고대인들이 우주 항성을 형상화한 모양을 제작한 도상이며, 옛사람들은 이러한 별자리 모양의 위치를 보며 형태를 그렸고, 각기 다른 이름을 부여했다. 이로써 가장 오래된 별자리가 생겨나게 되었으니, 바로 ‘28성수’이다. 고대 문명 발생 시기에 무덤은 노출형으로, 무덤 주인의 시체를 보존할 수 있는 물리적인 공간만을 제공했다. 하지만 후기 사람들의 사상 전환과 각종 외계 소식의 영향을 받게 되면서, 무덤은 개인의 사상이념을 통해 일종의 우연적인 생각을 낳을 수 있었으며, 이에 더해 우주의 축소판으로 변했다. 예를 들어 무덤에서 무덤 주인이 간 또 다른 우주의 모습을 상상하고, 무덤 공간도 그 자체로 영원성을 가질 수 있게 되었다.³⁵⁾

28성수는 중국 고대인들이 日月星辰의 움직임을 관측하기 위한 것으로, 광활한 우주를 28개 구역으로 나누어 우주 성신의 운전 규율 관측을 수월하게 했다. 무덤을 만들 때, 무덤 주인은 사후에 자기 영혼이 승천하며 훼손되지 않기를 바랐다. 그래서 모든 무덤은 무덤 주인이 상상한 세계와 같으며, 이 세계는 곧 생전과 같이 “위로는 하늘의 모습을, 아래로는 땅의 형상을 갖춘 [上具天文, 下具地理]”³⁶⁾ 모습이다. 무덤 꼭대기 부분도 일반적으로 우주와 별들의 요소로 꾸며진다. 고대인들은 죽은 후 승천해 다른 세계에서 살아간다고 생각했기 때문에, 고관대작이나 귀족들은 생전에 사용하던 귀중품을 같이

35) 허시린, 『고묘단청: 한 대묘실벽화의 발견과 연구』, 산서: 산서인민미술출판사, 2001, P.96.

36) 사마천, 김원중 역, 『사기본기』, 서울: 민음사, 2010, P.37.

문었다. 무덤을 매우 완벽하게 만들고 사방의 벽을 주로 연희·수렵·伏羲女媧·四象·二十八聖獸 등을 그려 장식했다.

예를 들어 이십팔성수 무덤 벽화(도판 7)는 꼭 찬 구도에 형식에 얽매어 있지 않은 기법과 강한 색채를 가지며 통일성이 있다. 이는 당시 동한 시기의 전형적인 화풍으로, 천문역사를 연구하는 후대 학자들에게 귀중한 자료를 제공한다. 뿐만 아니라 표현된 제재가 한나라 때의 건축·복식·무기·풍속·신화·종교·미술회화와 같은 많은 영역의 내용을 포함하고 있어, 여러 방면 연구에 새롭고 진귀한 실물자료로 쓰일 수 있다. 이 시기 별자리 형상의 대표적인 것으로 동물과 상상 속 신수의 상징을 들 수 있다.



(도판 7) 한나라 묘지의 벽화[墓室壁畫],

<https://www.sohu.com/a/13088712>

당시 천상도의 추상 유형은 크게 세 가지로 나눌 수 있다. 첫 번째는 우주 천상도로 한나라 묘지에서는 상징적이고 추상적인 수법을 이용해 그들의 생각을 표현했다. 예를 들어, 日月星雲은 천체를 표현하였고, 伏羲女媧는 陰과 陽을 표현하였으며, 靑龍, 白虎, 朱雀, 玄武는 四時와 四方을 표현하는 등 추상적인 수법으로 전체적인 우주현상을 나타냈다. 중국 고대 전통 신화에서 사신의 지위는 그리 높지 않지만, 상당히 중요했다. 이들은 “사방을 제압해 상서롭지 않은 것을 피한다[鎮四方, 避不詳]”는 신성을 지녔으며, 사방을 지키는 사망신으로 ‘四神’ 혹은 ‘四靈’, ‘四象’이라 불렸다. 사신과 사망 배치 조합

관계는 동쪽 청룡, 서쪽 백호, 남쪽 주작, 북쪽 현무이며, 한나라 묘지 벽화의 천상도에서는 인물과 각종 형상의 동물을 이용해 다른 별자리를 대표하게 된다.

초기 인류는 농목업을 위해 하늘을 관찰했다. 그러나 자연의 힘을 개조할 힘이 아직 부족하여, 천천히 “상상을 빌려 자연을 정복하고, 자연의 힘을 지배하고, 자연을 형상화했다.”³⁷⁾ 이러한 상상은 무의식적인 상태에서 자연을 정복하고 개조하면서 생겨난 생각이며, 맹아 상태의 천문학과 원시 신앙신화가 결합한 것이었다. 하지만 국가가 생겨난 이후, 통치자들은 ‘하늘[天]’을 지고지상의 신으로 보았고, ‘天帝’라 칭하며 인간의 제왕을 ‘天子’라 칭했다. 이러한 행위 모두 하늘의 명을 계승한 것이며, 天人感應의 관계를 형성하게 되었다. 사람들은 하늘의 희로애락을 탐색하기 위해, 천문 현상을 열심히 관측하였고 하늘의 여러 가지 변화 속에서 하늘의 뜻을 예측했다. 이로써 고대 국가에 전문적인 천문관이 생겨났으며, 밤하늘을 보며 운세를 예측하게 되었으며, 초기 천문학은 나날이 발전하게 되었다.

고대 서아시아 (유프라테스강과 티그리스강) 유역 남부의 수메르 지역은 인류 최초 문명 발원지 중 하나이다. 기원 전 약 3500년 전, 이 지역에서 완벽한 상태의 皇宮, 神廟, 문자와 국가가 출현했다. 하지만 근래 천문 고고학자들 중 일부는 楔形文字가 6000년 전 기원했고, 기원 전 40세기 당시의 1차 천문 사건인 범선좌 X호 초신성 폭발에 대응한 것이라 본다. 초기의 점토문서에 동일한 별에 대한 수많은 기록이 있으며, 이 때문에 고대 수메르 문명의 기원이 이 별과 관련되었다고 보는 것이다.³⁸⁾ 고대 셈족의 신화 속에서 수많은 천사가 하늘에서 페르시아 만으로 내려왔고, 이후 빛을 따라 셈족 사이에 자리하게 된다. 전문가들은 이것이 바로 초신성 폭발을 반영한 것이며, 이 별에 대한 담론이 반복적으로 진화해 신화와 종교가 되었다고 본다. 설형 문자 초기에 가장 많이 사용된 글자는 ‘별’과 ‘신’으로, 이 두 글자는 상당히 비슷하며 동일한 근원을 가지고 있다고 볼 수 있다.

수메르 문화의 뒤를 이은 고대 바빌론(기원전 1894-1595년)문화는 황도12궁과 拜星敎의 占卜으로 발전했다. 이는 다시 아시리아문화(셈족의 방계)와

37) 앵겔스, 『마르크스 앵겔스 선집(2권)』, 북경: 인민출판사, 1972, P.113.

38) 리옌, 『두 강 사이: 메소포타미아 폭로』, 북경: 중국화보출판사, 2009, P.20.

고대 이집트 문화의 12성좌로 이어졌으며, 고대 그리스신화와 《호메로스서사시》에서 기본적인 형태가 완성되었다.

아래 두 폭의 그림(도판 8)은 이집트의 전통적인 황도십이궁에 관한 형상도로, 이를 통해 우리는 큰 별자리에 대응하는 형상과 방위를 바로 찾아볼 수 있다. 12성좌는 양자리, 황소자리, 쌍둥이자리, 게자리, 사자자리, 처녀자리, 천칭자리, 전갈자리, 사수자리, 숫염소자리, 물병자리, 물고기자리이다. 서양문화 속 가장 초기의 별자리 형상은 환상동물과 인물이 자유롭게 조합된 형태이다.



(도판 8), 황도십이궁(黃道十二宮), <https://baike.baidu.com/黃道十二宮>

‘천인감응’은 서양의 황도십이궁에서도 체현되었다. 동양의 천인감응과 비교했을 때, 더 구체적이다. 신체의 각 부분을 우주의 별자리와 대응시켜 인체를 ‘소우주’ 즉 우주의 축소판으로 여겼다.

서양문화에서 예술과 역사를 관통하는 요소는 《성경》이다. 성경에는 우주 만물이 어떻게 창조되었는지 쓰여 있다. 기원전 6세기 고대 그리스의 피타고라스 철학에서 시작해 후에 플라톤과 아리스토텔레스를 거쳐 2세기 프톨레마이오스 천문학까지 서양의 가장 오래된 ‘지구 중심’의 우주론³⁹⁾이 형성되었으며, ‘피타고라스-프톨레마이오스 우주론’ 혹은 ‘아리스토텔레스-프톨레마이오스 우주론’이라 불린다. 중세에 이르러, 신학자 토마스 아퀴나스는 기독교

39) 쉰리원, 『서방문명사』, 해남: 해남출판사, 2009, P.186.

교 관념을 ‘아리스토텔레스-프톨레마이오스 우주론’에 융합시켜, 고대의 우주론을 또다시 발전시켰다.

기원전 4세기, 고대 그리스 철학자 아리스토텔레스는 대지가 구형이라는 증거를 제시했다. 그는 대지가 실제로는 하나의 구체이고, 일부가 육지 일부는 해양이며 바깥 부분이 공기로 둘러싸여 있다고 했다. 월식 때 그림자가 지구를 투영한 것은 그것이 圓弧이기 때문이며, 지구는 구체 혹은 구체에 가깝다는 ‘천동설’을 제기했다. 아리스토텔레스는 지구가 움직이지 않으며, 지구 바깥의 태양, 달, 금성 등 행성들이 지구 주위를 돈다고 생각했다. 기원전 6세기 고대 그리스의 피타고라스는 “달이 차고 이지러지는 규율의 원인이 지구가 달을 가렸기 때문이며, 지구는 球形이다”⁴⁰⁾라고 주장했다. 400년 후, 고대 그리스의 천문학자 프톨레마이오스는 아리스토텔레스의 우주모형을 계승해 행성이 지구 주위를 돌면서 지구도 작은 원형궤도에서 움직인다는 등의 내용을 제기하여, 아리스토텔레스의 우주모형을 더욱 합리적으로 만들었다.

‘천동설’과 천주교의 조물주 창조 교리로 인해, 인류는 하나님이 창조한 세계중심관념과 잘 부합했다. 때문에 ‘천동설’은 줄곧 천주교회에서 수용되어 정통이론으로 여겨졌다. 이때부터 아리스토텔레스와 프톨레마이오스의 ‘천동설’⁴¹⁾은 십 수 세기 동안 진리가 되었다.

2세기 고대 그리스의 천문학자는 지구가 우주의 중심이며, 태양, 달, 행성이 모두 지구를 중심으로 돈다고 했다. 이러한 ‘천동설’은 ‘조물주창세설’과 부합해 ‘과학적 근거’로 제시되었다. 성경은 당시 진리의 표준이라 여겨졌고, 성경과 다른 관점을 보이면 누구든 신을 경멸했다며 이단설에 휩싸여 종교법정에서 엄청난 제재를 받았다. 이 때문에 기나긴 역사 동안 과학적 진리는 전과되지 못했다.

사람들은 우주의 빛나는 별을 동경했다. 이들은 시간이 흐를수록 반짝이는 별들이 계절에 따라 움직이는 사실을 알게 되었고, 별들이 대부분 정해진 시간과 계절에 따라 이동한다는 것도 알게 되었다. 따라서 이들은 우주 관측에 실용성을 갖고 천문학 체계를 확립할 수 있는 중요한 토대를 마련하였다.

40) 토마스 앵겔스, 『코페르니쿠스 혁명: 서방사상발전 속의 행성천문학』, 북경: 북경대학출판사, 2003, P.32.

41) 위의 책, P.57.

2. 우주예술에서 과학 기술의 발현과 의의

기원 전 270년, 고대 그리스 천문학자 아리스타르코스(Aristarchos)는 태양과 달이 지구에서 떨어져 있는 거리를 비교하였다. 또한 지구가 태양을 돌고 있다는 이론을 폈다. 그러나 그 당시에는 고대 최초의 지동설을 믿는 사람이 없었다.

16세기 폴란드의 천문학자 코페르니쿠스(Nicolaus Copernicus)는 《천체운행론》에서 “지구는 우주의 중심이 아니며 지구가 다른 행성들처럼 태양 주위를 돌고 있고 지구도 계속 자전하고 있다”⁴²⁾는 의견을 제시했다. 코페르니쿠스는 이 책을 완성한 후에 36년을 망설이다 출판했다. 지동설은 무의식적으로 봉건적 교회와 중세 통치계급이 인정하고 보호하며 체계화된 천동설을 부정하는 것이었다. 때문에 책이 출판되자 로마 천주교회의 격렬한 반대에 부딪혔다. 그들은 지동설을 이단이라 선포하였으며 코페르니쿠스의 책을 불사르고 그의 학설을 전파하는 자들을 잔혹하게 핍박했다.

이탈리아 사상가 브르노(Giordano Bruno)는 코페르니쿠스의 사상을 널리 알리고 발전시켰다. 그는 “지구는 우주의 중심이 아닐 뿐 아니라 태양 주위를 운행하는 돌덩이일 뿐이라고 했다. 공간은 아득히 넓은 것이고 우주는 무한한 것이며 별들은 모두 저 멀리에 있는 태양이다”⁴³⁾라고 보았다. 교회는 브르노를 하옥했는데 성경에 반대했다는 죄명이었다. 브르노는 이에 굴하지 않았지만 결국 화형으로 죽었다.

코페르니쿠스의 지동설은 천문학 발전에 과학적 기초를 다졌으며, 지동설에 완벽함을 기한 것은 세 명의 천문학자인 티코 브라헤(Tycho Brahe), 갈릴레오 갈릴레이(Galileo Galilei), 요하네스 케플러(Johannes Kepler)이다. 티코 브라헤(Tycho Brahe, 1546-1601)는 덴마크의 천문학자이자 점성학자이다. 그는 일찍이 천동설과 지동설 사이의 우주 구조를 소개하였다. 후에 케플러가 티코의 수치에 근거해 발전시켜 ‘행성운동의 제3법칙’을 발표했다.

갈릴레오 갈릴레이(Galileo Galilei, 1564년 2월 15일-1642년 1월 8일)는 이

42) 코페르니쿠스, 『천체운행론』, 북경: 과학출판사, 1973, P.26.

43) 브르노, 『무한 우주와 여러 세계를 논함』, 북경: 상무인서관, 2015, P.29.

탈리아의 물리학자이자 천문학자, 철학자이며 근대 실험과학의 선구자이다. 그는 역사상 최초로 과학실험을 기초로 진행하였으며, 수학, 물리학, 천문학 지식에 통달하였다. 그는 인류의 물질운동과 우주에 대한 인식을 확대하고 더 깊이 있게 변화시켰다. 갈릴레오는 실험에서 자유낙하운동과 관성의 법칙, 갈릴레오의 상대성원리 등을 밝혀냈다. 이로써 아리스토텔레스 물리학에 있던 수많은 억측들을 뒤집었으며, 역학의 기초를 세우고 프톨레마이오스의 지구중심 체계를 반박했다. 코페르니쿠스의 지동설을 힘껏 지지하였고, 망원경으로 하늘을 관측하여 코페르니쿠스의 천문 가설이 사실임을 발견하였으며, 목성 주위에 네 개의 위성이 목성을 돌고 있다는 것을 관측해 냈다. 또한 금성의 둥근 부분이 차고 기우는 현상을 발견하여 지동설에 근거를 제공했다.

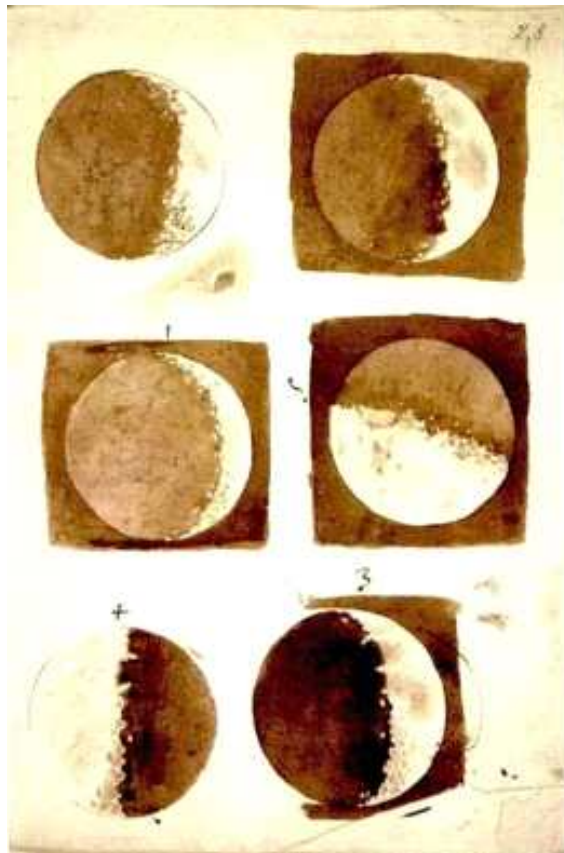
진리는 짓밟을 수 없듯이 코페르니쿠스의 학설은 점점 더 많은 과학자들에 의해 실증되었다. 지구는 여전히 돌고 있었다. 이후 독일 과학자 케플러가 행성운동법칙을 발견했다. 케플러는 티코와 자신이 장기간 관측한 결과를 토대로 대량의 분석과 계산을 했고, 행성의 운동궤적이 타원형이라는 것을 밝혀냈다. 이로써 그는 ‘행성운동 제3법칙’을 발표하게 된다.

영국 과학자 뉴턴(Isaac Newton) 또한 행성이 태양을 둘러싸고 움직인다는 가설에서 진일보하여, ‘만유인력’의 작용을 받는다고 증명해 우주의 비밀을 드러냈다. 뉴턴이 제기한 ‘만유인력’ 법칙은 케플러 제3의 법칙을 완벽히 설명할 수 있으며, 행성운동을 아주 정확히 계산할 수 있게 해주었다. 지금까지 우리는 여전히 만유인력법칙을 이용해 태양계의 여러 천체의 위치를 정확하게 계산한다. 만유인력법칙은 태양계 천체 운동 문제를 꽤 완벽히 해결하였으며, 이를 통해 인류의 우주 발자취 탐색은 계속 앞으로 나아갈 수 있었다.

과학기술의 부단한 발전으로 사람들은 생활을 더욱 객관적으로 보게 되었다. 예술가들의 창작예술은 현실 생활을 반영한다. 때문에 예술 발전의 역사적인 면에서 코페르니쿠스의 지동설을 봉건사상을 파괴한 시작점이라 여기며, 이후부터 서양미술사상 종교에 봉사하던 주류 예술이 예술가 자신을 위한 예술로 변화한다. 이로 인해 예술은 독창적 견해를 전달하는 특유의 정신을 표현하게 되었다. 17-18세기의 고전주의 예술은 중요한 전환점이 되었고, 다시 19세기의 신고전주의, 낭만주의, 현실주의, 인상주의, 상징주의에서 20세

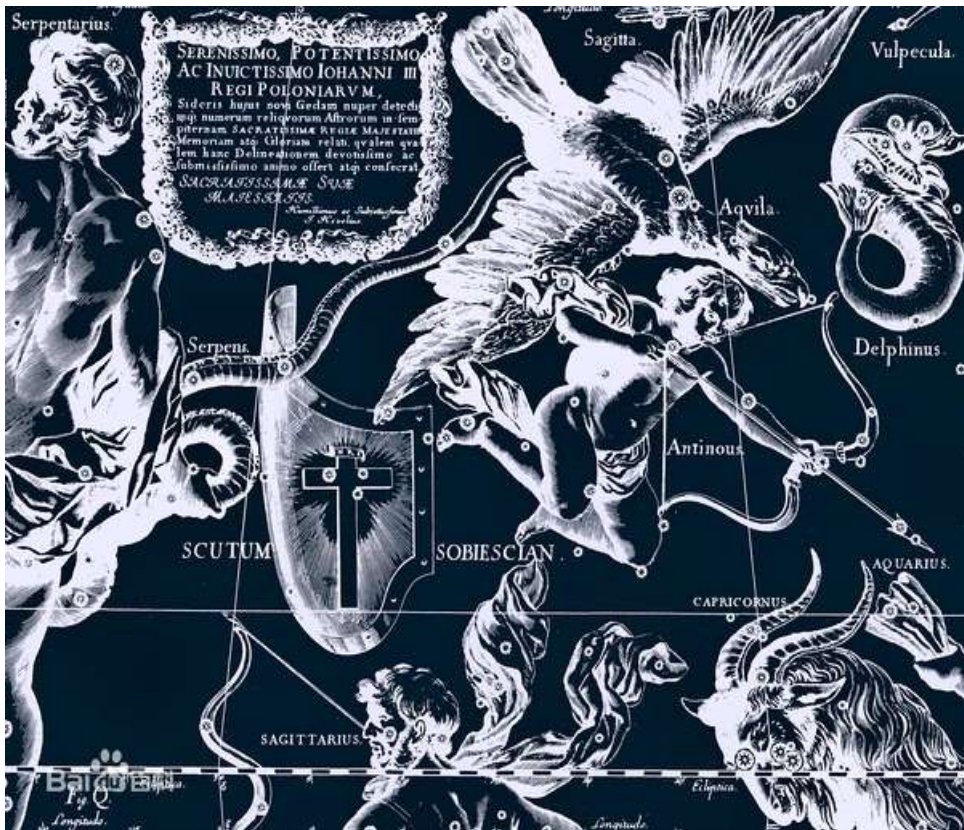
기 모더니즘, 그리고 최근 포스트모더니즘까지 예술은 아직도 부단히 발전하고 있다.

과학이 아직 발달되지 않았던 고대에는 신화나 점성술이 줄곧 천문학과 함께 발전했다. 이 때문에 우주예술은 환상적인 예술 영역에 멈춰 있었다. 1609년, 이탈리아 물리천문학자인 갈릴레오가 제작한 망원경—세계 최초 천문망원경이 정확하게 우주를 관측하여 달소묘도를 제작하게 되었다. 이로 인해 인류 미술사상 첫 번째 천체 소묘인 <월면도(Selenographia)> (도판 9)가 탄생하게 되었다.



(도판 9), <달 관측을 그린 갈릴레이의 친필 원고> , 갈릴레이, 1609

우주와 직접 관련 있는 예술 작품은 천문성좌도이다. 17세기 네덜란드 화가이자 천문학자인 요하네스 헤벨리우스(Johannes Hevelius)는 천문성도예술을 집대성한 사람으로 그가 제작한 성도는 전 세계에 광범위하게 퍼졌으며, 후대인들은 이를 <헤벨리우스성도> (도판 10)라 부른다. 이 성도는 매우 우아하고 생동감 있게 만들어졌으며, 고전 星圖 중에서도 웅대하고 휘황찬란한 작품으로 과학과 예술이 결합한 모범적인 사례라 할 수 있다.



(도판 10), <헤벨리우스성도>, 헤벨리우스, 17세기

과학 기술의 발전에 따라 인류는 거대한 천문망원경과 전파망원경으로 우주 멀리 있는 천체를 관찰하게 되었다. 또한, 인공위성이나 우주비행선 등을 이용해 기구와 사람을 우주 혹은 다른 행성에 보내고, 전자 설비를 이용해 각종 정보를 수집한다. 이러한 기술 수단이 우리를 도와 지구에서 육안으로 볼 수 없는 행성들—은하와 성운 등—우리가 탐색하려는 미지의 우주의 오묘

한 비밀에 대해 더 잘 알 수 있게 해준다. 수년간의 탐색을 통해 현재 인류는 우주에 대한 여러 사실을 알게 되었다. 예를 들어 태양은 우주 유일의 항성이 아니며, 하늘에서 밝게 빛나는 별들은 모두 태양처럼 발광하는 항성이 그들은 지구와 멀리 떨어져 있어, 이 중 가장 가까운 것이 4.22광년(광년은 천체의 거리를 측정하기 위한 단위로 빛은 1초에 300000km를 갈 수 있다.)이라는 것 등이다. 어떤 항성은 우리와 너무 멀리 있어 육안으로 분간할 수 없다. 천문망원경으로 관찰한다면 하늘을 가로지르고 있는 은하가 본래 수많은 항성으로 이루어져 있다는 것을 발견할 수 있을 것이다. 이 거대한 항성집단은 대략 1000억~2000억 개의 항성이 원반형으로 구성되어 있으며 직경은 약 10만 광년이다. 사람들은 이 거대한 항성집단을 은하계라 부른다. 우리 태양계는 은하계의 일원으로 은하계 중심에서 약 3만 광년 떨어져 있으며, 수많은 항성과 함께 은하계 중심을 둘러싸며 움직이고 있다.

은하계는 우주에서 유일한 항성집단이 아니다. 은하계 밖에 은하계와 같은 거대한 항성집단이 많으며, 예를 들어 안드로메다은하, 사냥개자리은하 등, 우리는 은하계 이외의 항성집단을 외부은하라 부른다. 현재 인류는 이미 10억 개 정도의 은하계와 성운을 발견하였고, 이러한 외부은하들도 움직이고 있다. 은하계와 우리가 현재 관측할 수 있는 모든 은하계의 성운들을 합해 總星系(Total Galaxy)라 부른다.

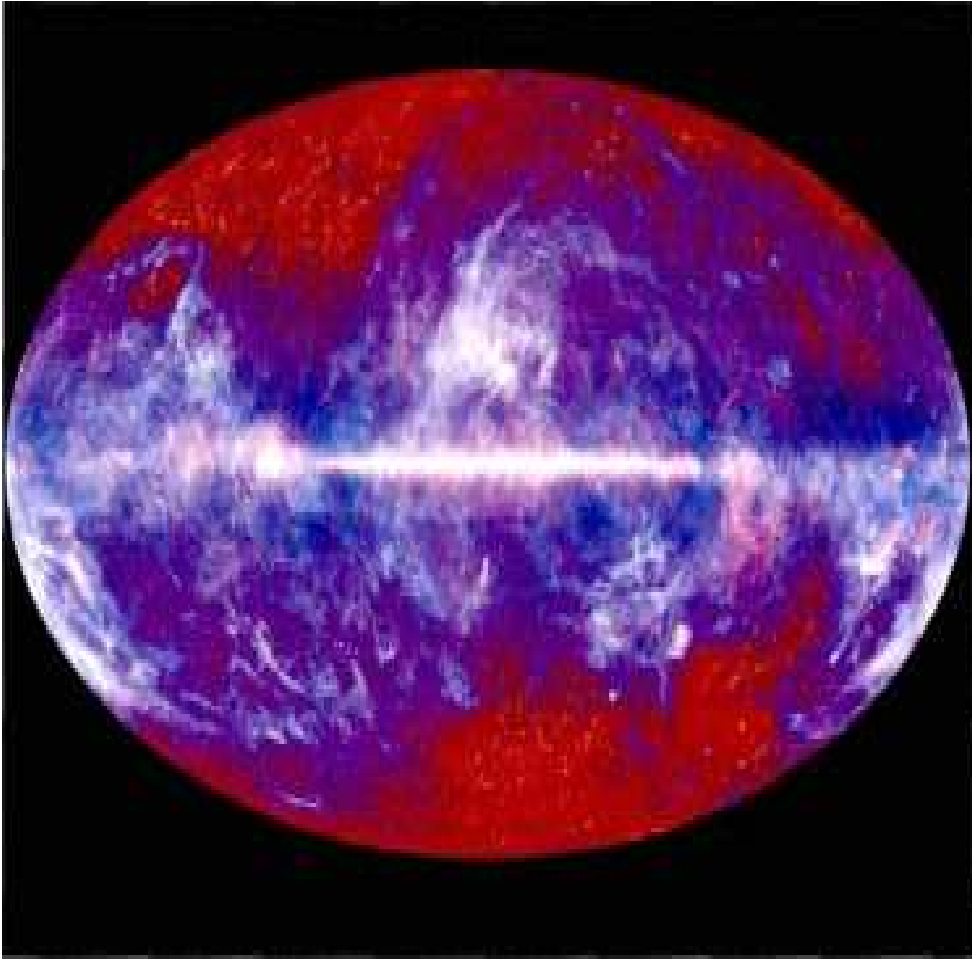
현재 전파망원경으로 150억 광년 밖의 우주공간 상황을 관측할 수 있지만, 우주의 끝은 찾아내지 못했다.

칸트(Immanuel Kant)는 “더 자주 그리고 더 꾸준하게 우리가 그들을 곰곰이 생각할수록 두 가지 것들이 점점 새롭고 증가하는 찬탄과 경외심으로 마음을 채운다. 내 위에 있는 별들이 총총한 하늘과 내 안에 있는 도덕률.”⁴⁴⁾이라 했다.

두 장의 그림은 현재 과학기술이 진보하게 되면서 첨단기술 촬영설비가 우주 속 천체에서 수집한 자료를 가공·조합한 이미지다. 이 이미지들은 우리가 우주를 더 잘 알고 이해할 수 있게 한다. 이 이미지(도판 11)는 세계에 첫 번째로 공표된 고화질 우주전경이며, 색은 물리적 화학 성분의 함유 정도에

44) 칸트, 최재희 역, 『실천이론 비판』, 파주: 박영사, 2018, P.238.

따라 설정된 것이다. 우리가 인터넷에서 언급하고 찾아내는 사진 속 색의 대부분은 예술적으로 상상된 그림들이다. 현재 과학은 자주 경계를 넘나들며 예술과 천문예술, 예술과 생명예술, 뉴미디어 등과 협력하고 있다.



(도판 11), 우주 파노라마, <https://baike.baidu.com/item/宇宙全景圖>

3. 우주예술와 우주촬영의 발전과 의의

우주예술(Space art)은 공간기술의 발전에 따라 현대 천문학의 자연미 범위를 지구 밖 우주공간으로 확대했다. 많은 사람들이 끝없는 우주 깊은 곳의 아름다운 세계를 보았으며 새로운 미적 요구가 생겨났다. 미술과 천문학이

더욱 긴밀히 결속하게 되어 현대미술에서 새로운 분과 영역, 바로 ‘우주예술’이 형성되었다. 우주예술은 현대천문학의 공간 탐색과 이론 연구 성과 기초에 세워졌으며, 우주 천체의 실제 풍경 및 미래인류가 바꾸고 정복할 우주세계의 예술을 회화 형식으로 표현한다. 이로써 우주예술은 과학과 예술은 완벽히 융합한 성과라 일컫게 되었다.⁴⁵⁾ 우주예술과 다른 미술의 가장 큰 차이점은 그것이 단순한 순수예술이 아니라는 것이다. 우주예술은 과학에 의거하고 후원을 받는 예술이며, 과학적 사고가 핵심인 낭만주의적인 새로운 예술 형식이며, 또 다른 하나의 새로운 예술형식이다.

우주예술 창작은 우주천체의 미적 감각을 다양한 각도로 관찰하고 해독하며, 인식에 기초해 예술적으로 가공하고, 서로 다른 창작기법을 접목해 추상적인 천체의 질감을 그려낸다. 이것은 일종의 사상인식과 과학 관념이 종합된 것이며, 유채 등의 종합적인 재료 표현수단과의 이중적이고 복합적으로 결합한 것이다. 우주예술은 연구자가 사물의 형태를 가장 적합한 방법과 수단을 선택하여 본질에 대해 이해한 바를 표현하는 것이다. 또한 객관적 우주의 축소판이면서, 우주 진리의 본질을 떠나지 않고, 과학을 탐구하면서 적극적으로 인식하고 사고하는 것이 필요하다. 뿐만 아니라 현대 예술 발전의 일부분을 대변한다. 이것은 새로운 과제이자, 새로운 방향이며, 더 나아가 새로운 심미관의 발판이라 볼 수 있다.⁴⁶⁾ 우주예술은 과학 형식을 예술 차원으로 승화시킨 창작의 일종이다. 연구자가 과학적 사실을 존중하고 기존 과학지식의 현황을 파악하는 한편, 창조자는 과학적 성과와 탐구 과정을 보완하기 위해 자주적인 상상력과 해상도를 발휘하고 미래의 발전 방향을 발견해야 한다. 그는 과학과 동행해야 할 뿐만 아니라 과학을 앞서가야 한다. 더불어 일종의 시공간으로서 어긋난 위치를 뒤바꿀 수도 있다.

우주예술의 형성 시기는 길지 않지만 그 발전 과정은 아주 오래 되었다. 일찍이 1609년 갈릴레오가 개조한 망원경으로 천체 관찰을 시도하였으며, 인류 역사상 최초로 천체를 소묘한 〈월면도〉를 그렸다. 과학적인 측면에서 갈릴레오의 〈월면도〉가 정확하다고 할 수 없지만, 달 표면의 평원과 고리 모양의 산맥은 뚜렷이 보인다. 옥토끼와 항아가 있는 아름다운 신화는 사라

45) 장평, 『천체유화의 미학적 발견』, 북경: 과학출판사, 2019, P.8.

46) 지아난, 「우주 예술의발전의 유채예술 우주 구조」, 『안휘문학』 제4기, 2010, P.102.

졌지만 하늘에는 여전히 별들이 찬란하게 빛나고 있다. 이후 백여 년 동안 촬영기술이 아직 출현하지 않아 천체 소묘는 천문학자들의 연구기록수단으로만 사용되었다. 이 시기 회화는 기록과 연구 위주의 사실복제라, 우주예술의 개념과 비교했을 때 미적 분위기나 표현기법 등이 난잡한 편이다.

1893년 이후 촬영 기술이 탄생하면서 천문연구를 기록하던 천체화는 점점 촬영 기술로 대체되었다. 그리고 촬영 기술도 천문미술가들이 과학과 예술적 감상의 공생의 근거를 찾게 만들었다. 이로써 미술의 형식으로 과학지식을 해석하고 과학의 완전함으로 예술적의미의 확장을 보강하게 된다. 아른하임(Rudolf Arnheim)은 《미술과 시지각》에서 “예술에서 인간의 심령은 모두 의식적 무의식적인 능력을 이용해 외부세계정보를 받아들이고, 이러한 정보는 형상과 해석을 더한다.”⁴⁷⁾라 말했다.

한편 1937년 프랑스의 천문학자이자 화가인 루시앙 루도(Lucien Rudaux)는 정교하고 아름다운 대형 화첩인 《다른 행성에서(Sur Les Autres Mondes)》를 출판하며 인류가 다른 행성에서 살아가는 것에 대해 묘사했다. 이것은 세계 최초의 우주 미술 분야의 전문 저술로, 후에 우주 미술의 발전에 있어 선도적 역할을 한다. 미국의 유명한 우주예술 거장 첼시 보네스텔(Chesley Bonestell)은 루도에게 영향을 많이 받아 많은 우주예술 작품을 창작했다. 그는 1944년 《생활》 화보에서 ‘토성세계’라는 시리즈 그림(도판 12)을 발표했다. 이는 圖解와 설명이 없는 진정한 예술 형식으로 우주예술의 전문적인 회화영역 기초를 다졌으며, 이로써 현대 우주예술의 서막을 열었다. 그 이전의 우주예술 작품들은 비교적 조악하고 대부분이 圖解性을 띠며 상당히 미숙했다. 보네스텔이 우주예술을 새로운 예술의 경지로 승화시켰기에, 우주예술은 독립된 회화 영역의 기초를 다지게 된다.

47) 루돌프 아인하임, 김춘일 옮김, 『미술과 시지각』, 서울: 미진사, 1995, P.638.

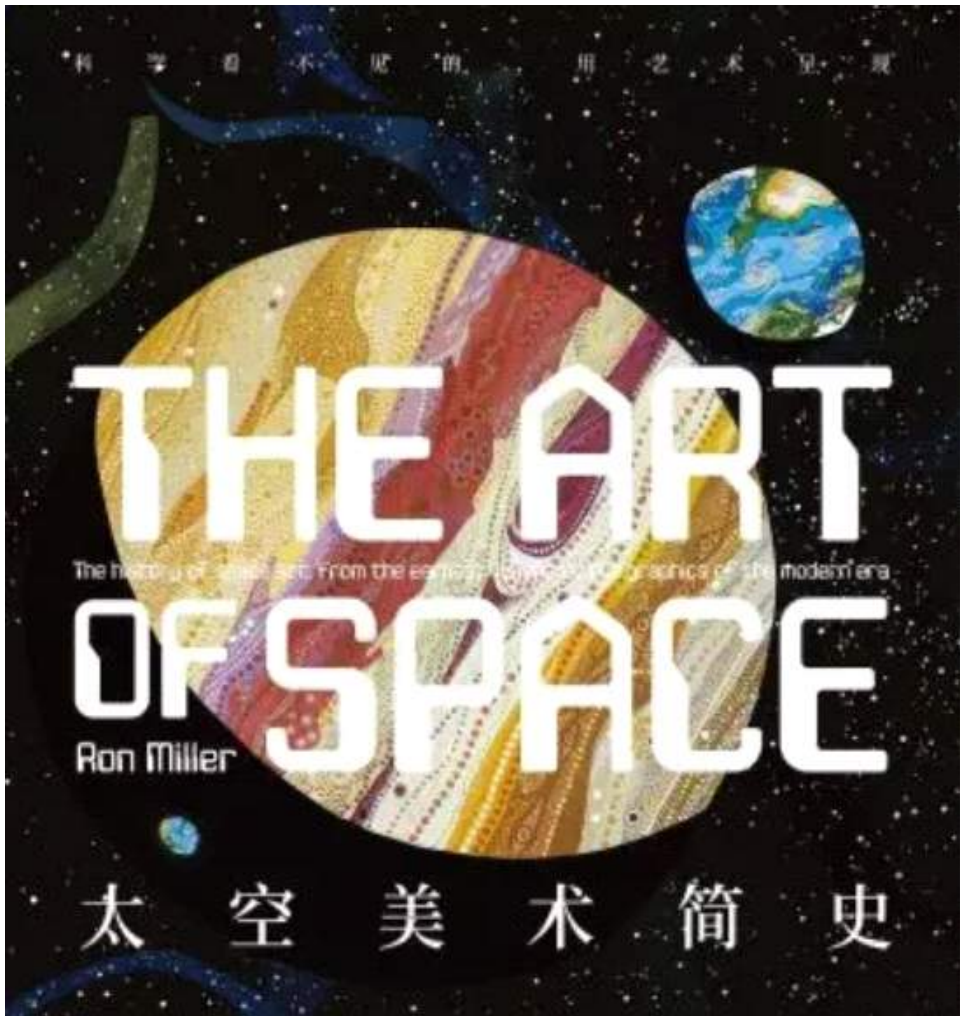


(도판 12), 〈토성세계〉, 보네스텔, 1944

1978년 미국에서 당대 유명한 우주예술 화가인 밀러(Ron Miller)가 편저한 《우주예술 (The Art of Space)》(도판 13) 화첩이 출판되었다. 책에는 근 백년 이래 각국의 화가 몇 십 명이 창작한 우주예술 작품이 수록되어 있었다. 이 화첩은 우주예술을 독립적인 그림으로 보고, 미술작품집처럼 편집한 첫 번째 책이자 ‘우주예술’이라는 단어를 사용한 첫 번째 대형화첩이다.

우주예술의 제재는 매우 다양하다. 과학연구와 완전히 과학적 사실을 준수하는 ‘우주과학미술’, 과학 환상위주의 예측과 전망성을 가진 ‘우주과학 환상미술’, 그리고 순수한 환상이 주를 이루며 추상적인 우주 세계 및 인간의 내심과 잠재의식을 표현하는 ‘우주이미지미술’이 있다.

우주과학 환상미술은 미래의 우주를 제재로 한 공상과학미술이다. 우주에서 인류가 볼 수 없는 여러 장면을 상상한 것으로, ‘우주공상과학미술[太空科幻美術]’이라고도 부를 수 있다. 이것은 인류미래의 여러 우주 활동과 우주적 쾌거 등을 묘사한 것으로, 예측성이 있어 회화에 그려진 세계가 현실이 될 수도 되지 않을 수도 있다. 그러나 이 미술작품은 과학적 기초가 있기 때문에 공상과학은 과학기술과 밀접한 관계를 가지고 있다. 우주공상과학미술의 매력은 우리가 알지 못하는 어떤 미래가 있다는 점이며, 결국 우리가 미래를 창조하고 있다는 점이다.



(도판 13), 《우주예술 (THE ART OF SPACE)》, 밀러, 화첩표지, 1978

과학적 토대 위에 세워진 우주이미지미술은 우주를 소재로 한 순수 환상 묘사가 가능한 미술이다. 그 자체로 과학적인 깊이는 없고, 작가는 우주세계에 힘입어 인간의 정신상태, 잠재의식, 상징성, 추상회화 등을 순수하게 표현하는데, 이 또한 초현실주의를 소재로 한 우주예술로 볼 수 있다. 이러한 작품의 가장 큰 특징은 정신의 무질서함과 도약을 표현하는 것으로, 모든 이성의 굴레를 떠나 작가의 다양한 감정과 사상을 마음껏 표현할 수 있다.

우주예술은 현대미술의 중요한 제재 중 하나이다. 우주예술 작품은 우주시

대의 과학적 성과를 반영하며 또한 인류 스스로 현재와 미래에 우주세계에 진입한 각자의 사고방식을 반영하고 깊이 있게 표현한다. 미국의 천문학자이자 우주화가인 하트만은 “인류 과학기술의 역량이 도달하기 전, 우리는 이미 천체세계에 도달했다”⁴⁸⁾고 말한 바 있다. 우주예술은 지식을 이미지화하는 것 외에 지식을 감정화·예술화시키고 과학의 생경함과 이성을 포함하여, 과학에 대한 사람들의 감정을 불러일으킨다.

촬영문화의 숨은 규칙은 우리를 과학의 객관적 진리와 예술의 주관적 경험의 각기 다른 방향으로 이끈다. 촬영은 하나의 예술이자 과학이며, 과학적 언어와 예술적 언어 사이에서 문화가치의 주장은 경험주의적 과학이 옹호하는 진리에 있고, 낭만주의적 미학이 제공하는 쾌감과 표현 형식에 있다.⁴⁹⁾ 앨런 세쿨라(Allan Sekula)는 촬영영상을 ‘실용적 사실주의’와 ‘감정적 사실주의’로 구분했다.⁵⁰⁾ 즉 촬영기술이 ‘도구성’과 ‘심미성’을 동시에 지닌다는 것이다. 이는 우주에서 실제 우주의 모습을 촬영할 때는 자신도 모르게 ‘미’의 규칙을 따르기 때문이다.

과학기술로부터 촬영이 파생되었다. 촬영은 흔히 현실에 대한 가장 사실적인 복제로 간주한다.⁵¹⁾ 우주 촬영이 빠르게 발전하고 있는 지금, 우주의 복제 방식인 촬영이 과연 우주 미술적 존재 가치가 있을 것인가. 과학적 상상은 대체할 수 없다. 우주 촬영은 우주영상의 일부분으로 오늘의 우주 연구에 대해 아주 중요한 작용을 하며, 우주의 눈부신 아름다움을 사람들에게 보여준다. 우주 촬영과 우주 미술은 서로 대체할 수 없다. 촬영기사의 기술이 얼마나 좋은지 여부를 떠나 우주 촬영기록의 형상은 ‘模寫本’이며 객관적으로 ‘原型’에 한정된다. 과학기술의 발전은 때로 상상력이 필요한데 우주과학도 마찬가지이다. 그리고 상상한 부분은 촬영으로는 만들어 낼 수 없다. 예를 들어 우주 대폭발과 같은 천문현상 장면은 추리와 상상 속에서만 존재한다. 이런 상상은 과학 발전에 대해 적극적 의의를 가지며, 현대 천문학에서 많은 이론들이 모두 이와 관련 있다. 그러나 수많은 우주 촬영 작품들은 기능성에 치

48) 장평, 『천체유화의 미학적 발견』, 북경: 과학출판사, 2019, P.57.

49) 질 들뢰즈, 『그림과 감각』, 북경: 북경대학교출판사, 2009, P.158.

50) 위의 책, P.162.

51) 질 들뢰즈, 『그림과 감각』, 북경: 북경대학교출판사, 2009, P.135.

중한 작품이든 미적 작품이던 모두 이러한 상상 장면은 연출이 불가능하다. 그러나 우주예술은 이러한 천문 장면을 묘사해 대중에게 구체적인 장면을 제공하는 중요한 역할을 한다. 화가의 ‘번역’을 통해 대중은 과학자들이 추측하고 상상해 낸 장면을 ‘본다.’ 이는 벤야민(Walter Benjamin)이 말한 “예술의 기본적인 임무 중 하나는 언제나 완전히 만족할 수 없는 요구를 만들어 내는 것”⁵²⁾과 상통한다.

다른 한편으로 촬영기술의 출현으로 우주예술의 발전이 촉진되었다. 1893년 촬영기술이 탄생하기 전까지 약 200년 동안 과학자들은 그림을 그리는 방식으로 우주의 모습을 기록했다. 이러한 우주 스케치 자료는 우주예술의 전신이라 할 수 있다. 1609년 망원경 기술의 부단한 개량에 따라 우주에 대한 인류의 지식 또한 갈수록 풍부해졌다. 인류역사상 가장 처음으로 천체를 소묘한 〈월면도〉가 탄생하게 되었고, 사람들은 이성적인 눈으로 매혹적인 밤하늘을 주시했다. 그러나 과학연구와 과학기록을 목적으로 한 우주스케치 자료는 우주예술이 아니기에, 이성적인 그림은 빠르게 촬영 기술로 대체되었다.

우주예술은 우주촬영으로 대체 불가능한 예술적 표현력을 가진다. 촬영은 과학기술 문명의 산물이며, 촬영예술은 과학기술과 장비에 대한 의존도가 비교적 높다. 반면 회화에 필요한 재료는 과학기술이 많이 필요치 않으며, 회화는 주로 예술가의 영감과 감정에 의존한다. 촬영은 현실세계의 ‘순간’을 포착하는 것이며, 예술 창작의 주요 부분이 포획되는 ‘순간’ 거의 기본적으로 완성된다. 사진작가가 기대하는 예술적 효과를 내기 위해서는 원하는 만큼의 빛과 그림자, 구도의 각도를 기다려야 한다. 우주를 촬영할 때 카메라맨은 장비 의존도가 높지만, 빛의 효과와 구도 각도의 선택지가 적다. 우주예술은 상대적이고 주관적으로 창작하며, 분위기와 장면을 고심하여 만들어 자신의 감정과 느낌을 표현하게 된다.

촬영 기술의 출현은 ‘像’ 위주의 고전 회화에 강렬한 충격을 주었다. 19세기 서양 회화의 거대한 변화와 촬영 기술의 출현은 불가분의 관계이다. 반 고흐, 쇠라, 고갱, 세잔 등으로 대표되는 후기인상파들 중 세잔의 작품에서 주체적으로 창조하고 체현하는 자기만족적이고 독립적인 예술체계가 나타났다. 이

52) 발터 벤야민, 최성만 옮김, 『기술복제시대의 예술작품』, 서울: 도서출판길, 2007, P.97.

는 자유의지 주체가 지배적 지위에 있다는 것을 상징하며, 예술은 자유의지의 구성물이 된다. 이러한 경향으로 인해 추상예술은 더 이상 자연물상을 모방하지 않게 되었다. 예술가들의 심미적 경험, 인상, 정서는 회화의 주요 부분이 되었다. 이것이 충분히 확장되어 서양미술에서 소위 ‘표현’이라는 것이 등장한다.⁵³⁾ 우주 미술은 우주를 촬영하게 된 후 우주소묘에서 발전한 예술 형식인 것이다.

하디는 “대중이 혹여 많은 실제적 논거들을 받아들이기 어려울지라도 우주 예술 작품은 수용가능하다. 이는 우주예술이 대중과 실험실과 관측에서 나온 추상적이고 난해한 데이터, 이론, 부호 사이의 가교 노릇하기 때문이다.”⁵⁴⁾라고 했다. 우주예술이 그림의 방식으로 과학지식을 직관화·간결화 해 대중들의 이해를 돕는다는 것이다. 예를 들어 천문학에서는 은하계에 대한 지식을 문자 형식으로 대중에게 전달하게 된다. 그러나 대중들은 과학용어를 어려워하고 문자에 대한 인내력에 한계가 있기 때문에 전달하기가 쉽지 않다. 이와 달리, 우주예술은 그리 많은 해석과 설명을 하지 태양계의 수많은 천체 사이의 관계, 우주의 탄생과 괴멸 등을 대중에게 이해시킬 수 있다.

제2절 우주예술창작에서의 감각 전환

1. 예술적 상상

이러한 예술창작 발전 속에서 우주 이미지에 관한 창작물로 가장 유명한 것은 반 고흐의 밤 삼부작, <아를르 포룸 관장의 카페 테라스> (1888), <아를의 별이 빛나는 밤> (1888), <별이 빛나는 밤> (1889)이다. 이 중 <별이 빛나는 밤> (도판 14)이 가장 유명한 작품이다. 빈센트 윌리엄 반 고흐 (Vincent Willem van Gogh, 1853-1890)는 네덜란드 후기 인상파 화가이다. 개신교 목사 가정에서 태어났으며 후기 인상주의의 선구자로 작품과 내력이 20세기 예술 중 야수파와 표현주의에 특히 큰 영향을 주었다.

53) 샤오웨이성, 『시각문화와 이미지 인식 연구』, 북경: 북경대학출판사, 2011년, P.209.

54) 장평, 『천체유화의 미학적 발견』, 북경: 과학출판사, 2019, P.62.



(도판 14) 〈별이 빛나는 밤〉, 반 고흐, 73×92cm, oil on canvas, 1889

표현적인 성격의 후기 인상주의 화가 반 고흐의 작품은 기법감이 아주 강렬하다. 유화에서 주로 남색을 사용하면 슬프고 어두운 분위기를 나타낸다. 굵은 기법은 우수에 찬 감정을 나타낸다. 그림 속 측백나무는 검은 불길처럼 구름 가에 닿아 있으며 불안한 감정을 조성한다. 하늘의 무늬는 소용돌이 은하 같고, 많은 별이 그것을 따르고 있다. 그리고 달은 황혼의 월식과 같은 모습으로 표현했다. 전체 그림의 아래쪽에 있는 마을은 바르고 낮은 선으로 그려져 있어 평온함을 표현한다. 하지만 위쪽의 거칠고 구불구불한 선과 강렬한 대비를 이루어 화면에서 눈을 어지르는 듯 기묘한 장면을 연출한다. 움직이는 하늘과 평온한 마을이 구도 대비를 이루고 있다. 측백나무는 하늘에 휩쓸려 있어 시각적으로 평형을 이룬다. 화가는 충만한 운동감과 연속감을 이용해 파도치는 것 같은 빠른 필치로 성운과 나무를 표현하였다. 이 그림에서 천기 간 풍경은 농후하고 힘 있는 색으로 칠했고, 붓의 움직임 흔적에 따라 소용돌이처럼 용솨음친다. 전체 화면은 마치 용솨음치고 출렁이는

격류에 삼켜질 듯하다. 풍경은 발광하고 산은 요동치고 달과 성운은 움직인다. 소용돌이치듯 빙빙 돌아 구름 속에 가 닿은 측백나무는 거대한 검은 불꽃같다. 이는 화가의 조급하고 불안한 감정과 광적인 환각세계를 반영한 것이다. 고도로 과장된 변형과 강렬한 시각 대비 속에서 화가의 조급하고 불안한 감정과 환상적인 경계의 세계가 표현되었다.

〈별이 빛나는 밤〉도 전통적인 별의 모습을 지양했다. 이 시기는 사람들이 과학의 안내를 받아 우주가 어떤 존재인지 완전히 이해할 수 있었던 시기였고, 항성과 달은 천체망원경 속에서 둥근 모양으로 표현되었다. 고희의 화면에서 별과 달의 모양과 색채가 바뀐 것도 고희의 사상이 내면을 표현하는데 더욱 치우쳐 있음을 방증한다. 이 그림은 고희의 영혼 깊은 곳에 묻힌 세계에 대한 감상으로, 고도로 과장 변형되고 강렬하고 진동하는 힘의 밤하늘 풍경을 그려냈다. 각각의 큰 별, 작은 별들이 밤하늘에서 회전하고 초승달도 소용돌이처럼 구성되었으며, 성운과 능선은 거대한 용 한 마리 같이 계속 꿈틀거린다. 거대하고 구불거리며 움직이는 성운, 겹겹이 있는 거대한 별빛, 믿을 수 없도록 노란 밝은 달, 아마도 화가는 환각과 어지러움을 겪으며 이 장면을 보았을 것이다.

반 고희의 우연한 발작은 간질 때문이었다. 미혹적이고 극단적인 행동, 환상적인 효과는 무의식적인 상태에서 나타난 것이며, 그렇게 그려진 〈별이 빛나는 밤〉의 스타일은 현대 과학기술 망원경 및 기계적 조합 도구로 관측된 은하와 같은 고도의 운동 궤적을 그려내어 보는 이들로 하여금 감탄을 자아내게 한다.

〈별이 빛나는 밤〉 중앙의 소용돌이가 도대체 무엇인지에 대해 후세 사람들은 각기 다른 해석을 내놓았다. 최근 한 미국 미술가가 새로운 증거를 제시하며 반 고희가 사실은 지구에서 2300만 광년 떨어져 있는 ‘소용돌이 은하’를 그렸다고 주장했다.

이 예술가는 영국의 천문학자 윌리엄 파슨스(William Parsons)가 손으로 그린 소용돌이 형태의 항성계(도판 15)와 반 고희의 〈별이 빛나는 밤〉에 그려진 나선형으로 회전하며 상승하는 별들이 놀랍도록 비슷한 곳이 있다는 것을 발견했다. 윌리엄 파슨스는 1800년에 태어났으며 당시 가장 큰 천문망

원경을 제작했다. 그는 이 망원경을 이용해 소용돌이은하 M51을 관측했고 1845년 이 은하를 묘사한 그림을 완성했다. 반 고흐의 <별이 빛나는 밤>은 파슨스가 이 그림을 완성한 후 10년 뒤에 나왔다. 이 미국예술가는 반 고흐가 파리 혹은 프랑스 남부 생 레미(Saint-Rémy) 정신 병원에서 요양하던 시기 도서관에서 소용돌이 은하 그림을 만났고, 이 그림이 반 고흐에게 깊은 인상을 남겨 이후 <별이 빛나는 밤>의 제재로 사용했다는 것이다.



(도판 15) <소용돌이 항성계>, 윌리엄 파슨스, 1845

이후 NASA와 유럽우주국이 허블 우주망원경으로 촬영한 사진(도판 16)한 장을 공개하면서 이 작품이 고흐의 작품 <별이 빛나는 밤>과 묘한 ‘우연’이 있다고 밝혔다. 2006년 영국 <Times>에 따르면 멕시코 국립자치대 물리학자들이 반 고흐의 작품을 수학적으로 분석한 결과 작품 속 빛과 그림자의 패턴이 유체역학에서 소용돌이치거나 제트엔진이 뿜어내는 기류와 놀랍도록 유사하다는 사실을 밝혀냈다. 반 고흐의 그림 속 깊고 얇은 소용돌이가 반세기 뒤 과학자들이 난류 현상을 묘사하는 데 썼던 수학적 공식과 맞닿아 있다는 얘기다.⁵⁵⁾ 아마도 반 고흐가 정신적으로 광란해진 잠재의식 속에서

55) 리우웨이, 「과학과 예술 사이를 걷다」, 『과보연구』, 2012, PP.97-100.

소용돌이의 원리를 우연히 발견하고 그려냈을 것이다.



(도판 16) 허블망원경으로 찍은 사진, <https://www.sohu.com/a/238836471>

과거 전문가들은 〈별이 빛나는 밤〉에 표현된 배경과 함의에 대해 여러 의견을 내놓았다. 어떤 이들은 반 고흐의 정신 상태가 불안정한 것을 반영한 것이며 거대하고 구부러지고 회전하는 성운은 화가가 환각과 어지러운 상태에서 본 것이라고 했다. 물리학자들은 반 고흐가 항성계를 그렸다고 주장했다. 때문에 이 발견은 아마 〈별이 빛나는 밤〉의 독해에 새로운 근거를 제시할 수 있을 것이다.

반 고흐의 회화는 어떤 면에서 당시의 인문환경의 특징을 반영하고 있으며, 우주를 표현함에 있어서도 종교와 신화에서 부여한 고유 형태를 벗어났다. 〈별이 빛나는 밤〉은 그의 마음속 깊은 곳에 묻혀 있는 우주와 세계에 대한 감상이다. 이 그림은 얼굴을 확 덮쳐오는 기운이 있으며 단번에 사람들을 밤으로 끌어들이는 것 같은 인상을 준다. 이로써 밤의 안정감과 우주의 드넓음을 느끼게 한다. 반 고흐는 색채 언어와 예술 풍격 특색이 뚜렷하다. 독특한 색채와 우연한 필치, 강렬한 시각적 임팩트로 자신만의 예술적 사상과 개인적 감정을 담아내 머릿속의 세계를 자신만의 언어로 그려냈다.

선은 회화 예술의 형식 언어 중 하나로 각각 모양과 기능이 다르다. “선은 운동 방향에 따라 직선과 곡선으로 나눌 수 있다. 선의 운동 궤적에 따라 형성되는 선의 장력에도 차이가 있다. 직선은 강인한 아름다움을, 곡선은 부드러운 아름다움을 표현한다.” 또한 선은 예술가의 감정 표현 수단이 되기도 한다.

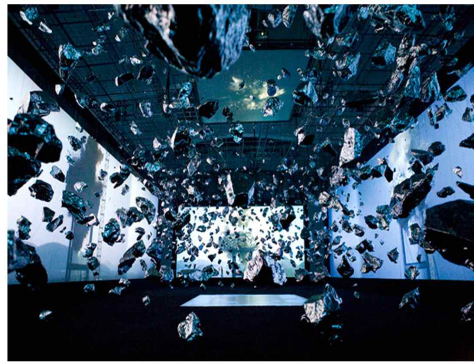
반 고흐 작품의 영향을 받아 본 연구자는 환상을 품은 우주는 거대한 소용돌이 속에서 멈추지 않고 끊임없이 회전하는 운동 중의 우주이며, 세차게 흔들리는 힘을 느낄 수 있게 되었다. 이에 따라 아래 화면(그림 1)과 같이 붓터치가 축적되면서 더 많은 가능성을 가진 효과가 발생하게 되었다. 연구자가 번거로운 회화과정에 얽매이지 않고 그림 자체의 언어에 집중했을 때, 화면은 예견된 상태에서 예측 불가능한 상태로 변화하였으며, 사고방식도 엄격한 이성적 표현에서 자유로운 감성적 표현으로 넘어가게 되었다. 화면 속의 허실과 깊이, 농담과 건습은 연구자의 많은 잠재의식 요소에서 기인한 우주에 대한 환상을 담게 되었다.



(그림 1), 〈환상 No. 11〉, 장동, 25×35cm, oil on canvas, 2021

2. 감정적 의지

중국 예술가 디엔왕[展望]의 작품 〈나의 우주〉(도판 17)는 스테인리스강 암석에 충격을 주는 방식으로 표현했다. 거의 밀폐된 전시장에서 관람객들은 크기와 높낮이가 엇갈리고 공중에 떠 있는 7000여 개의 ‘폭발로 부서진 돌’과 전후좌우 위아래 6개 방향의 대형 스크린 영상에 둘러싸이게 된다. 어떤 이들은 ‘미묘하다’는 찬사를 보내며, 어떤 이들은 불안함을 호소하기도 했다. 돌맹이 하나가 수천 개가 넘는 최초의 모습으로 갈라지면서 천천히 덮쳐오기 때문이다.



(도판 17), 〈나의 우주〉, 디엔왕, stainless steel, 2014

그는 거대한 바위 하나를 공중에서 터뜨리고 초당 2000프레임의 고속 카메라로 이 순간을 여섯 개 방향에서 기록했다. 큰 바위가 폭발하면서 많은 자

갈을 만들어냈기 때문에 자갈 하나하나가 폭발하는 순간에도 저마다의 궤적을 만들었다. 우연적인 폭발 효과로 자갈의 모양과 크기는 창작자도 추측만 할 뿐이다. 후기 작품에서 그는 몇 밀리초[millisecond]의 시간을 3분씩 천천히 편집했는데, 여섯 개 방향의 고화질 영상이 거대한 스크린에 투영돼 바위 하나하나가 폭발되는 과정과 궤적을 여러 각도에서 또렷이 볼 수 있다. 또 창작자는 폭발한 자갈 7000여 개를 스테인리스로 복제해 전시장 공간에 띄워 폭발의 순간에 돌이 수천 개 넘게 갈라져 나오는 모습을 재현했다. 평면의 역동적인 영상과 스테인리스로 만들어진 입체적으로 정지된 자갈은 폭발 순간에 발생하는 시각적, 청각적 충격, 에너지의 느낌을 그대로 살려준다. 그래서 끝없는 상상의 공간—우주의 탄생을 만들어내게 된다. 예술가는 전시 전체를 ‘안에서 보는 것’과 ‘바깥에서 보는 것’으로 구분해 ‘우주 대폭발’ 전체를 보는 거시적 시각을 제공한다. 또 자갈 속을 누비며 ‘우주’ 내부로 들어가게 되면 관객들은 그 속에 내재된 섬세한 시각으로 우주의 내적 핵심을 탐색하게 된다.

폭발은 우연적인 에너지 폭발로 파멸과 죽음이지만 다시 태어나는 시작이기도 하다. 우주의 탄생, 항성의 폭발, 그리고 창세기의 도래는 인류를 초월하고 자연을 초월하며 만물의 기원으로 돌아가 새로운 탐사를 시작하게 한다. 디엔왕의 작품 〈나의 우주〉는 마치 우주에 있는 것처럼 우주가 폭발하는 순간 폭발하고 부서지는 모습을 직접 보는 느낌을 준다. 창작자는 세계의 본질을 탐구해 왔으며, 돌 하나를 폭발시킴으로써 최초의 상태를 탐구하고 싶어 했다. 이를 통해 우주의 시초, 시간, 공간과 같은 개념의 탄생 과정을 상상할 수 있었다. 이뿐 아니라 조형 회화의 탄생과 같은 예술과 관련된 것도 상상할 수 있었다. “돌을 스테인리스로 만든 것은 스테인리스가 중국에서 영원함을 의미하는 녹슬지 않는 물질이기 때문이다.”⁵⁶⁾

영상에서 폭발한 자갈들이 사방으로 흩어질 때 스테인리스 돌맹이가 허공에 둥둥 떠 있는 정지 화면은 우리가 지구상에서 찰나의 정지 화면에 불과하다는 것을 깨닫게 한다. 기나긴 역사와 상대적으로 아주 짧은 위치에서, 관객들은 조물주의 시각에서 자신을 바라보게 되고, 거울을 비추는 것과는 달리

56) 디엔왕, 『나의 우주』, 홍콩: Blue Kingfisher Limited, 2011, P.239.

자신이 우주에서 소멸에 이르는 순간에 위치하는 것을 보게 된다.

우주의 대폭발은 아무도 경험하지 못했기 때문에, 돌의 폭발로 가정해 볼 수밖에 없다. 우리가 살아가는 모든 것은 한순간의 우연일 뿐이다. 그리고 영원은 세상을 변화시키고 창조하는 가장 큰 이상지만, 결국 우리는 영원의 존재가 순간에 있으며, 우연과 필연성의 변증관계—우연성의 이면에 필연성이 숨겨져 있다는 것을 알게 된다. 아무도 우주의 탄생을 제대로 알지 못한다. 우주는 일찍부터 그곳에 있었기 때문에, 과학의 권위라고 하는 것 또한 모두가설일 뿐이다. 어쩌면 진실이라는 것이 하나도 없이, 우리는 진실을 알 수 없는 공간에서 살게 된다. 그리고 이것은, 누구든지 스스로 우주의 탄생을 가정하고 진실을 가정할 수 있는 진정한 권리를 가질 수 있는 기회이기도 하다. 우주를 탐지하는 가장 좋은 방법은 내면에서 찾는 것이다. 대폭발은 항상 내면의 필요에서 비롯된다. “한 번의 우주의 폭발은 인식의 재시동과 창조를 의미한다. 우주의 근원은 어디까지나 가정하여 상상하거나 혹은 ‘다시 상상’하는 과정”⁵⁷⁾이며, 우주에 있는 모든 별 자체가 순간적으로 바뀌는 과정이다. 작품 속 스테인리스의 반사는 우리에게 비현실적인 느낌을 주면서도 인류 스스로의 지혜로 만들어낸 영원이라는 개념을 가져다준다.

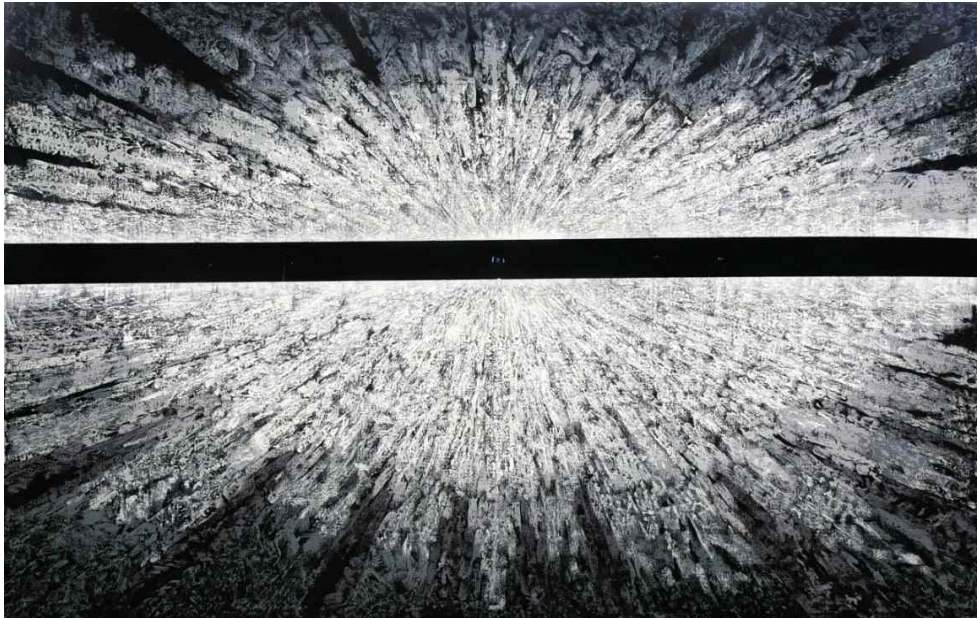
평면적 회화 공간, 시공간적 회화 공간, 비현실적인 회화 공간 등을 막론하고, 공간은 감각의 형식이며, 세상에 대한 모든 느낌을 이끌어낸다.⁵⁸⁾ 시대에 따라 회화 공간의 구조 방식과 메시지가 다르다. 시각적으로 말하자면, 공간은 뇌가 투영한 것일 뿐이며, 이 과정에서 공간을 이해하는 데 필요한 것은 감각이다. 연구자가 만든 회화 공간은 감상자들이 보게 됨으로써 감각적 심리공간으로 전환된다. 따라서 감상자는 회화 작품에서 묘사된 대상의 모양과 크기, 거리와 방향의 차원을 느끼게 되고 이해하게 되어, 연구자에서 감상자로서의 전환이 이루어지게 된다.

彫塑는 회화에 새로운 공간 이해 방식과 개념을 줄 수 있다. 이러한 새로운 방식은 연구자들의 공간 체감에 대한 감수성과 이해를 강화하는 한편, 조소 작품에서도 회화에서의 선, 면 등을 응용한 조각의 공간을 구축하여 회화의 평면적 視感과 경쾌함을 얻을 수 있도록 했다. 이에 따라 연구자들의 회

57) 디엔왕, 『나의 우주』, 홍콩: Blue Kingfisher Limited, 2011, P.24.

58) 칸트, 『칸트미학문집』, 북경: 중국인민출판사, 2016, P.8.

화 공간 개념도 공간을 투시하는 것에서 새로운 사고방식으로 나아가고 있다.



(그림 2), 〈환상 No. 4〉, 장동, 150×270cm, oil on canvas, 2021

디엔왕의 영향으로 본 연구자는 자기만의 빅뱅을 구상하게 되었다. 디엔왕의 작품은 3차원 입체 효과를 주었기 때문에, 연구자는 평면적 표현 방식으로 우주를 그려보았다. 빅뱅은 이론적으로만 존재할 뿐 아직까지 관련 이미지는 없다. 이에 연구자는 우주가 어떻게 형성되고 어떻게 폭발했는지, 그리고 폭발의 순간들을 머릿속에 떠올리며 연구자의 작품을 구상했다. 예를 들어 그림(그림 2)에서 완전한 암흑 속에 있던 우주의 빛은 마치 해가 뜨는 순간, 폭발하는 빛이 주위로 방출되는 것처럼 보인다. 우주 대폭발은 아무도 경험하지 못했기 때문에, 아무도 우주의 탄생을 제대로 알지 못한다. 우주는 일찍부터 그곳에 있었기 때문에, 과학의 권위라고 하는 것 또한 모두 가설일 뿐이다. 어쩌면 진실이라는 것이 하나도 없이, 우리는 진실을 알 수 없는 공간에서 살게 된다. 그리고 이것은, 누구든지 스스로 우주의 탄생을 가정하고 진실을 가정할 수 있는 진정한 권리를 가질 수 있는 기회이기도 하다. 우주

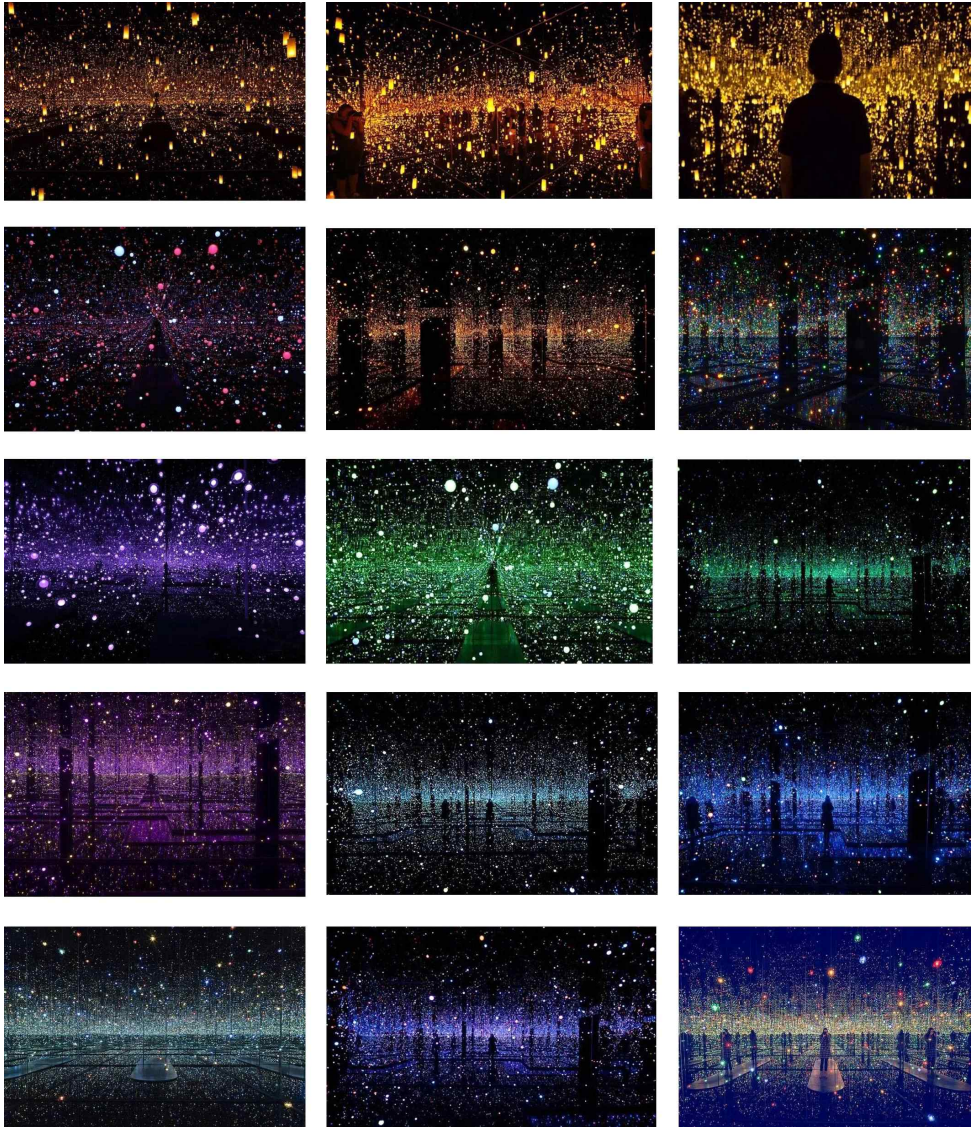
를 탐지하는 가장 좋은 방법은 내면에서 찾는 것이다. 대폭발은 항상 내면의 필요에서 비롯된다. 한 번의 우주의 폭발은 인식의 재시동과 창조를 의미한다. 우주의 근원은 어디까지나 가정하여 상상하거나 혹은 ‘다시 상상’하는 과정이다.

또한 ‘물방울의 여왕’이라 불리는 일본의 쿠사마 야요이[草間彌生]의 예술과 기술을 결합해 만든 예술작품 〈무한 거울의 방〉(도판 18) 시리즈는 한정된 공간에서 무한한 우주의 아름다움을 표현하고 있다. 우주예술은 인류의 우주 탐사를 촉진하였으며, 우주에 대한 호기심은 끊임없이 과학기술을 발전시키고, 기술의 발전은 우리를 더 깊은 우주로 향하게 한 것이다.

쿠사마 야요이는 설치작품인 〈무한 거울의 방〉에서 거울을 많이 사용했다. 바닥과 벽, 천장까지 거울로 덮여 있었고, 길에는 얇은 연못을 설치했다. 실내에 원형으로 된 다양한 색의 작은 LED 등이 걸려 있어 사방에서 거울과 연못을 통해 끊임없이 빛이 반사되어 풍부한 이미지들을 끝없이 만들어 낸다. 조명 불빛은 실제 은하처럼 반짝이기 때문에 실제와 허상을 구분하기가 어렵다. 관객들은 그 속에 들어가 실제 공간에 가공된 모습들이 바치는 공간에 빠져들게 된다. 마치 무한히 넓은 우주에 들어가 있는 것 같이 중력도 느껴지지 않고 시간도 무한히 길어지며, 자기 자신도 하나의 점이 되어 성운 속에서 떠다니게 된다. 여기에 매달린 색채 광점[light spot]은 끊임없이 색을 변화시켜 공간의 운동감을 높이면서 관객들을 층층이 에워싸게 된다. 그 안에 있는 관객들은 마치 이질적인 공간에 갇힌 듯이 끝없는 물방울에 휩싸이고, 삼켜지고 덮여 꿈결 같은 세계로 들어가게 된다.

이런 꿈결 같은 거울의 방 안에, 생명이 가득 찬 반짝이는 광점들이 사방 거울에 의해 수많은 빛의 무늬를 만들어내고, 광점은 마치 입자처럼 끝없는 거울의 깊숙한 곳까지 뻗어 나가, 무한대의 공간을 만들어낸다. 이때부터 공간은 경계가 없어지고 무한대로 뻗어가는 것 같기도 하고, 우주에서 길을 잃은 것 같은 착각이 들기도 하며, 자기 자신이 보잘 것 없는 존재임을 느끼게 된다. 쿠사마 야요이는 이런 ‘무한한’ 우주 시각을 통해, 관객들이 스스로 스며드는 과정을 경험하고, 자신을 잊고, 주변 사물과 하나가 되기를 바라고 있다. 무한히 반복되고 만연한 환경에서 관객들이 주변의 모든 것에 정신을 집

중하게 되면 몸도 스며들게 된다.



(도판 18). <무한 거울의 방>, 쿠사마 야요이, installation art, 2021

쿠사마 야요이가 보여준 그녀의 눈 속의 물방울 세계, 그리고 인생에 대한 끊임없는 이해는 그녀가 말한 ‘자기 화합’이다. 그것은 우리에게 보다 깊이 그녀의 꿈 세계를 전달하며 우리를 이 환상적인 세계로 인도한다. 우리는 이곳에 들어서게 되면서 자아를 잊고 쿠사마 야요이의 환상적인 여행길에 들어서

게 된다. 관객들은 그녀의 내면을 보다 직관적으로 느낄 수 있고, 이로써 그녀의 생존 방식에 적응해 그녀가 전하는 물방울의 매력을 느낄 수 있게 되된다. 또한 그녀의 생명 속에 있는 “백만 개의 물방울 중에 있는 하나의 물방울을 잃은 것”⁵⁹⁾을 본 것만 같다. 쿠사마 야요이의 설치 작품은 보는 이들을 아찔하게 만든다. 컬러풀한 작은 램프가 어둠 속에서 거울에 끊임없이 반사된다. 보통 사람들이 간과할 수 있는 현상을 발견할 수 있다는 것은 세상을 바라보는 그녀의 독특한 안목을 반영한다고 볼 수 있다.

“거울에 비친 신비감에 늘 관심이 많았다”⁶⁰⁾는 쿠사마 야요이는 거울의 방에서 사람들 스스로가 넓은 공간에 비치는 개체임을 알 수 있고, 다른 세상에서 복원될 수 있음을 느낄 수 있다고 말했다. 거울을 들여다보면서 우리는 기만적이고 소심한 자기 자신과 완전한 개체, 심플하면서 완전한 사람을 만나게 된다. 우리는 걸음마를 처음 배우는 아이처럼 자신의 인생을 처음 인식하게 된다. 그러나 거울이 깔린 기묘한 공간에서 자신을 보면, 우리는 어디에나 존재하지도 않고, 두 배로 보이기도 하고 산산조각으로 잘려나가기도 한다. 거울과 공간을 합쳤기 때문에 관객들이 종종 비현실과 실제 세계가 어우러진 세계에 몰입할 수 있게 된다. 쿠사마 야요이는 발광체를 교묘히 물방울 속에 넣어 여러 앵글의 거울이 반복적으로 반사하여 작품에 큰 공간감을 부여하며, 종종 진실과 환각의 차이를 구별할 수 없게 한다.

‘무한의 반복’은 쿠사마 창작의 단 하나의 원리이다. 일반인에게는 같은 것의 반복은 피로와 번뇌를 불러올 뿐이지만, 쿠사마 야요이에게는 영원히 지속될 수 있으며, 반복해도 긴장감을 잃지 않는다. 그녀의 작품 또한 단조롭지만은 않다. 쿠사마 야요이는 “지구도 100만 개의 물방울 중 하나에 불과하며, 물방울이 그러지면 우주가 그러지고 세상과 인생이 그러진다”⁶¹⁾고 했다. 그녀의 작품에서 크고 작은 모양으로 계속되는 물방울들은 세포, 종족, 분자이며 생명의 가장 기본적인 원소이자 생명의 근원이다.

간단한 요소의 반복으로 복잡한 시각 세계를 창조한 쿠사마 야요이의 물방울 창작에 대한 끊임없는 시도는 한편으로는 자기 예술적 맥락에 대한 정리

59) 쿠사마 야요이, 『무한한 그물』, 대만: 목마문화사, 2011, P.96.

60) 쿠사마 야요이, 『물방울의 여왕』, 북경: 중신출판사, 2015, P.42.

61) 쿠사마 야요이, 『무한한 그물』, 대만: 목마문화사, 2011, P.137.

이며, 다른 한편으로는 예술 창작 속 새로운 회화 언어의 가능성을 찾으려는 것이다. 쿠사마 야요이의 예술적 표현 언어는 우주와 자연에서 왔다고 할 수 있다. 쿠사마 야요이는 고유의 예술적 표현 형식을 무수한 점으로 바꿔 사물 사이에 연속성을 만들어 무한히 뻗어 있는 공간을 만들었다. 그 안에 있는 관객은 현실 세계와 환상 세계의 경계를 확신할 수 없고, 그 비현실적인 의식은 세계의 본질에서 나온다. 이런 세계의 본질적 의식은 한없이 큰 포착망을 형성했고, 그녀는 이 그물을 끊임없이 엮어 단순 반복, 무한한 확장을 거듭했다. 무한 장력을 지닌 그녀의 작품은 관객들을 무한히 뻗어 있는 공간으로 이끌었다.

쿠사마 야요이 작품 속 물방울무늬는 무의식적인 환각과 의식적인 현실 체험의 결합으로 이해할 수 있다. 쿠사마 야요이는 물방울이란 우주와 자연에서 온 신호이며 우주도 수많은 점으로 이루어져 있다고 보았다. 쿠사마 야요이는 “나는 물방울로부터 우주의 부름을 들었다”⁶²⁾고 밝힌 적이 있다. 이런 물방울에 대한 몰입은 쿠사마 야요이가 어린 시절에 앓았던 일종의 시청각 장애가 환각과 망상을 불러일으킨 것으로 해석할 수 있다. 그리고 그녀는 이 환상을 구체적인 예술 작품으로 형상화하려 했던 것이다.

우주 환상회화 표현의 화면은 단순히 시각적 참여만이 아니라 감상자의 시각적 참여와 환상을 요구한다. 화면 자체를 통해 더 큰 의식의 공간으로 연결되며, 우주의 환상이 표현되는 공간은 심리적 존재와 심미적 표상 시스템이다. 예술 작품을 마주하고 있으면, 감상자 개개인이 각자의 심리적인 이미지를 지속적으로 형성하게 된다. 화면 속 기호와 환상이 예술가가 전달하고자 하는 이미지와 일치하는지 여부는 중요하지 않다. 작품이 감상자에게 상상의 공간을 주는지, 감상자와 연구자에게 사상적 공감을 불러일으키는지 중요하다.

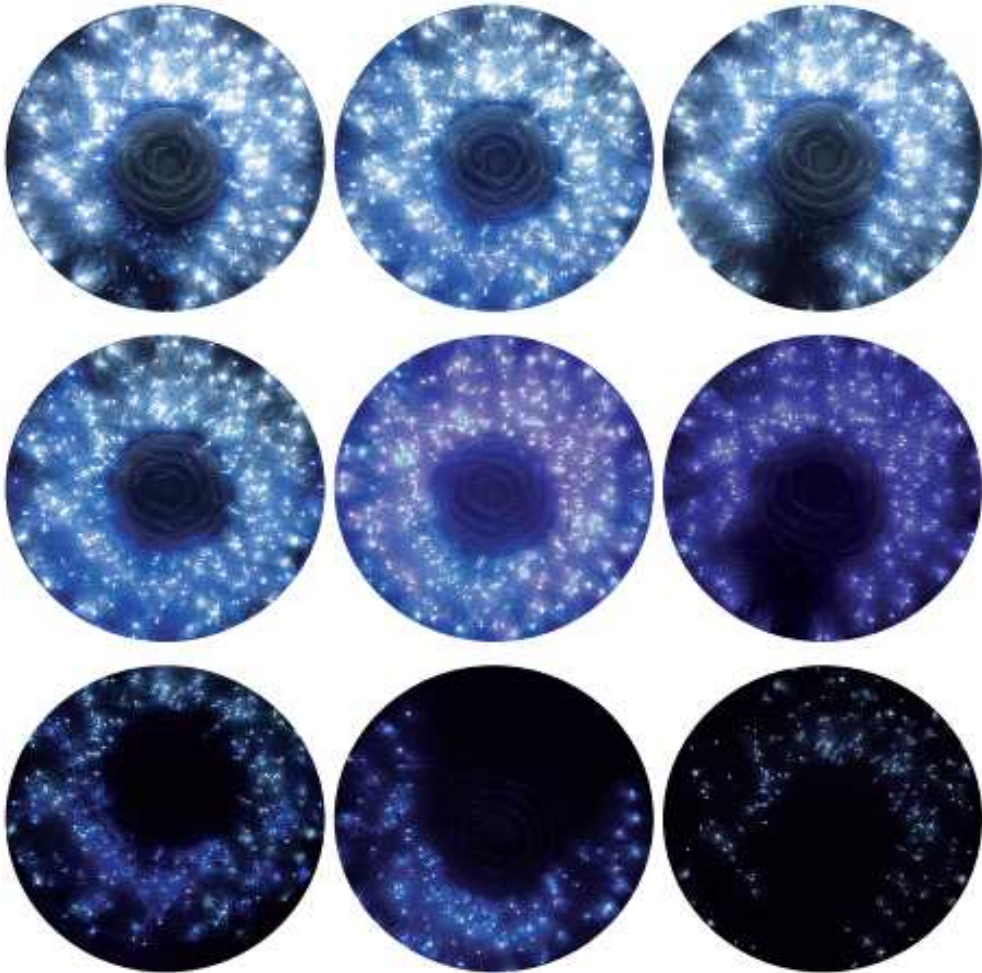
조명은 일종의 시각 표현 언어로 시각적으로 형성되는 풍부한 표현 효과와 더불어 시각 언어 완성으로부터 심리 언어로의 전환으로 사람들에게 일정한 심리적 감정 연상하게 한다. 서로 다른 조명 수단을 통해 공간 정경을 조성하여 감상자가 감정과 풍경의 교감 속에서 공간을 느끼고 공간의 환상적 아

62) 쿠사마 야요이, 『무한한 그물』, 대만: 목마문화사, 2011, P.125.

름다움을 체득할 수 있도록 한다. 우주 환상에 대한 조명 조성은 전시 곳곳에서 구현되어 감상자들에게 색다른 감정 경험을 선사하게 된다.

연구자는 쿠사마 야요이의 영향을 받아 불빛을 사용해 설치미술(그림 3)을 처음 시도해 보았다. 우주의 무한대 공간 속에 블랙홀이 끼어들어 공간의 깊이를 더하고, 먼 곳과 깊은 곳 사이에 무한히, 마치 우주 속에 빠져 있는 느낌을 주며, 감상자에게 허황과 진실이 어우러진 세계를, 한정된 공간에서 우주의 무한한 신비감을 보여주고 있다는 환상을 가져보았다. 실제와 가공이 서로 비치는 공간에 감상자가 들어서면 끝없이 순환하는 우주로 가는 것 같다. 마치 이도세계에 빠져서 헤어 나오지 못하는 것 같아 보는 이들을 두렵게 하고 불안하게 한다.

작품 속 조명의 밝기는 강렬했다가 약해진다. 中心視가 강하기 때문에 감상은 眼界 내 초점에 집중할 수 있고, 가장자리 윤곽에 있는 환상은 고립된다. 감상이 계속 감상할수록 빛이 어두워지고 주변 환경이 어두워질 때 중심시가 쇠퇴하기 시작하고 周邊視의 민감성이 높아져, 잠재되어 있던 주변시의 환상이 감상의 의식을 파고들게 된다. 이렇게 되면 주변 감각이 많아지면서 감상은 시각 이미지보다 공간이미지를 느끼게 된다. 조명이 희미해지며 다른 감각기관을 동원하게 되며, 시각 이미지는 여러 환상을 조합하여 감상의 심층적 감각이 활성화된다. 이를 통해 감상은 몽환 혹은 명상과 같은 체험을 하게 된다.



(그림 3), <환상 No. 8>, 장동, Variable, Device, 2021

3. 사유적 논리

블랙홀은 중심 밀도가 무한대이며, 시공의 곡률이 무한히 높고 부피가 무한히 작은, 열량이 무한대인 특이점과 주위 일부분이 비어 있는 우주구역이다. 이 구역 범위 내부는 볼 수 없다. 앨버트 아인슈타인(Albert Einstein)의 상대성 이론에 따르면, 죽어가는 별이 붕괴되면 그것이 한 점으로 모이게 된

다. 그 지점에 블랙홀이 생기며, 주위의 빛과 물질들을 모두 흡수해 버린다고 한다.

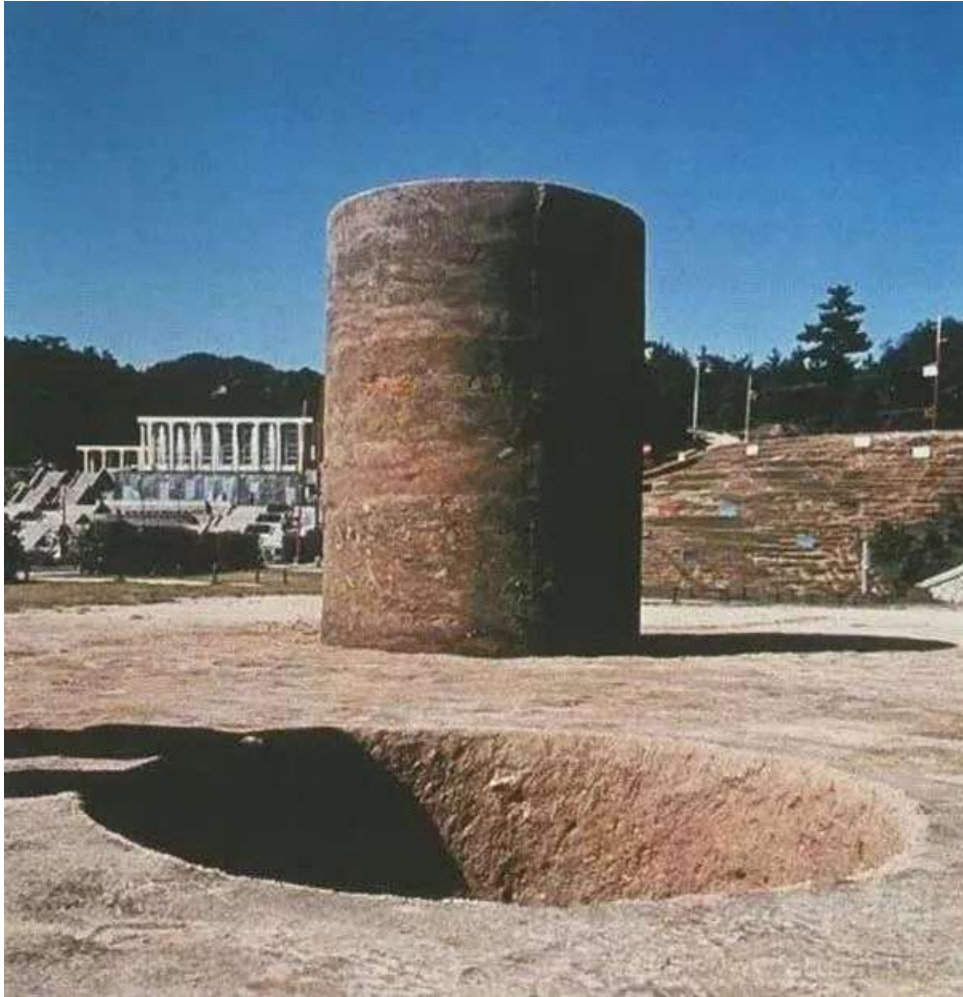
블랙홀의 생성과정은 중성자 생성과정과 비슷하다. 어떠한 항성이 사라질 준비를 하면, 중핵이 중력 작용으로 인해 매우 빠르게 수축하고 무너지면서 강력한 폭발이 생긴다. 중핵의 모든 물질은 중성자로 변할 때 수축 과정에서 바로 멈추어 축소되며 촘촘한 천체가 되고 이와 동시에 내부의 공간과 시간이 압축된다. 하지만 블랙홀에서는 항성의 중핵 질량이 커서 수축과정에서 쉬지 않고 진행이 이루어져 중성자 간에 반발력을 막을 수 없게 된다. 중성자 자체는 자신을 빨아들이는 힘에 의해 가루가 되고 남은 것은 밀도가 굉장히 높은 상상하기 어려운 물질이다. 높은 질량과 함께 생성된 인력으로 블랙홀에 어떠한 것이 가까이 가면 그것을 빨아들이게 되는 것이다.

항성 하나가 늙어갈 때, 항성의 열핵 반응은 이미 중심연료로 소진되며, 그 중심에는 이미 많은 에너지가 만들어져 있다. 그러나 늙은 항성 표면은 거대한 중량을 감당할 힘이 부족하다. 항성 표면의 중압으로 중핵이 붕괴되기 시작하고 물질은 저항할 수 없이 중심점으로 들어가게 된다. 항성은 무한히 작고 밀도가 무한히 큰, 마지막에 형성된 부피의 천체로 가 닿는다. 그리고 항성 반경이 일정 정도로 수축하게 되면(반드시 슈바르츠실트 반지름보다 작아야 한다) 질량이 시공을 비틀게 되고 빛이 밖으로 나가지 못하게 되어 블랙홀이 탄생하게 된다.⁶³⁾

과학기술 혁명은 엄청난 속도로 발전하고 있으며, 인류의 사고방식 또한 과학기술 변화에 따라가고 있다. 블랙홀 사진이 공포된 후, 세계적으로 파문이 일었으며 관심이 집중되었다. 우리는 육안으로 블랙홀을 볼 수 없지만 전파망원경 등의 설비로 블랙홀 주위 입자를 포착하여, 입자 데이터를 수집해 실제 블랙홀 사진을 합성해 낸다. 블랙홀은 질량이 커 부피를 계산하기 어렵고, 또 아주 작기도 한 신비한 천체로, 주위의 모든 빛을 다 삼켜 버린다. 이러한 놀라운 능력은 근대 이래로 물리학자들이 블랙홀을 탐색하게 하는 촉매제가 되었다. 블랙홀은 상상력을 발휘할 수 있는 공간을 주며, 블랙홀 자신의 불명확성과 신비성은 예술가들에게 무한한 창작공간을 제공하게 되었다.

63) 리텐모, 『천문관측과 탐색』, 북경: 북경연합출판사, 2015, PP.75-78.

이 중 일본 예술가 노부오 세키네[關根伸夫]의 1968년 작품 〈위상-대지(位相-大地)〉(도판 19)는 모노파[物派]의 시작점이 되었다. 그는 공원 토지에 직경 2.2미터, 깊이 2.7미터의 구멍을 뚫다. 파낸 흙에 물을 섞어 압축해 깊은 구멍과 부피가 같은 원주체를 만들어 구멍 옆에 세워놓았다. 이 둘은 강렬히 대조되어 일종의 착각을 만들어낸다. 이 진흙 원주체는 단번에 완벽하게 대지에서 뽑아낸 듯하며, 그것의 마이너스 형태를 남긴다. 본 논문에서는 실체와 마이너스 형태 공간의 플러스마이너스 문제에 대해서 다루지 않고, 그것이 관객들에게 주는 심리적 감각에만 주목하도록 한다. 우리가 구멍 입구 가까이 서 있다고 상상하자. 아래 지하의 둥그런 구멍을 보고 있으면, 깊이가 거대하고 그 깊이를 알 수 없다. 내벽에 노출된 토양과 부스러진 돌들은 단단하고 굵다. 아래로 내려갈수록 빛이 잘 보이지 않으며 아래쪽은 칠흑과 같이 어둡다. 우리는 신비스럽고 공포스러우며 어지러운 것 같은 충격을 느끼게 된다. 옆에 우뚝 솟아 있는 거대한 원주체는, 우리에게 그가 이 깊은 구멍에서 가져왔다고 말한다. 원주체는 비록 거대하지만 형태가 있고 측량할 수 있다. 원주체와 눈앞의 깊은 구멍은 완전히 동일한 것이다. 우리는 갑자기 그것의 母體인 토지의 깊이를 발견하게 된다. 그리고 둘을 대조하면서 대지의 무형과 무한의 확대를 의식하게 된다. 심도 있는 지각의 시작은 구멍의 형태에 기반하며, 그것은 반 봉쇄적으로 주위의 토양이 합해져 있다. 이로서 작가는 유한한 공간에서 확실히 볼 수 있는 블랙홀을 만들어낸 것이다.



(도판 19), <위상-대지(位相-大地)>, 노부오 세키네,
installation art, 1968

한편 1990년대 중기부터 아니쉬 카푸어(Anish Kapoor)는 ‘空’이라는 개념에 대해 탐구하기 시작하였고 극도의 시각적 미혹을 지닌 작품들을 창작했다. 그의 공은 불교의 공이 아닌 경외심이다. 그는 그의 창작의 핵심을 ‘잊혀진 공포’, ‘허공’, 무효의 모습이라 말했다.⁶⁴⁾

64) 다이카오지엔, 『결합과 대항: 아니쉬 카푸어의 예술언어 분석』, 중앙미술대학원 석사논문, 2013.

인도계 영국예술가 아니쉬 카푸어는 주로 블랙홀을 이용해 많은 장치 작품을 만들었다. 카푸어의 구멍은 두 가지로 분류할 수 있다. 하나는 물체 표현이나 지면 혹은 벽면에 구멍을 뚫은 것으로 사람들이 그 안에 들어갈 수 없고 시각으로만 체험할 수 있는 것이다.

2014년 인도의 코치 비엔날레에서 처음 전시된 작품 〈Descension〉(도판 20)은 커다란 바다와 같은 전시관에 설치되었고, 금속 난간이 원형 연못을 에워싸고 있다. 직경 7.9미터의 검은색 물살이 회오리치는 형태로 계속 회전하고 격동한다. 중심에 깊은 구멍이 뚫려 있으며 물살을 흡수해 아래로 급강하한다. 이 작품의 원리는 흑색염료를 깔때기 형태의 용기에 붓고, 회전시키며 블랙홀처럼 밑바닥이 보이지 않는다는 착각을 만들어 낸 것이다. 이것은 모든 것을 악마와 같은 심연으로 빨아들일 것 같다. 체험자가 이 밑도 끝도 없는 구멍을 보고 있으면 대지의 견고함이나 영원성에 대한 인식이 없어지고 그 자리에서 끝없는 변화, 운동, 공허, 미지의 인력을 느끼게 된다.



(도판 20), 〈Descension〉, 아니쉬 카푸어, installation art, 2014

검고 어두운 연못에서 엄청난 속도로 회전하는 소용돌이의 중심에서 원심력으로 빛이 통과할 수 없는 검은 구멍이 연못 안으로 들어간다. 검은 물살은 유한의 공간에서 부단히 반등하고, 끝없는 소용돌이 속에서 계속 회전하며 영원히 멈추지 않는다. 물살의 회전으로 블랙홀이 만들어 지며, 이 블랙홀은 저 아래 깊은 신비로운 곳, 빛도 없는 무한의 경계와 통해 있는 것 같다. 쉬지 않고 회전하는 무저갱의 검은 물은 계속 움직이며 당신을 위협한 심연으로 끌어들이는 것처럼 보인다. 관객들은 이에 모골이 송연한 기분을 느끼게 된다. 끝없는 회전과 아래에 있는 깊고 검은 구멍은 마치 세간의 용속함과 추악함, 고귀함과 화려함을 수시로 삼킬 준비를 하는 듯하다. 소용돌이의 중심은 바랄 수 없는 신비한 힘이며 또한 우리가 회피할 수 없는 공포의 그림자이다. 이것은 마치 우리의 가장 어두운 감각이기도 한 것 같다. 우리의 모든 공포, 나약함, 설명할 수 없는 감정이 다 끝없는 소용돌이에 사로잡힌다. 물살은 계속 아래로 흘러가 포효하는 소리가 울리고, 우리의 심장 박동과 서로 호응한다. 스스로 상상할 수 있는 가장 광폭한 구석을 향해, 완전히 알 수 없는 세계에서 다른 사람이 알지 못하는 세계로 달려 나간다. 그것은 얼마나 깊은가? 그것은 지구의 중심에 닿아 있는가? 그것은 무엇인가? 어떻게 만들어진 것인가? …… 우리는 왜 그 속에 깊이 빠져 있는 것인가? 그의 작품은 이러한 세계에서 틈새를 찾는 것처럼 현실 세계와 허무한 흑암 세계를 서로 연결한다. 그는 늘 명암, 돌출, 반사, 색 등을 이용해 암시하며 현상과 정신이 서로 이야기를 주고받도록 한다.

滿과 空의 관계에 대해 카푸어는 이렇게 해석한다. “나는 계속 空이라는 것이 전환될 수 있는 공간이라 생각했다. 하나의 중간 공간은 시간과 커다란 관계가 있다. 예술가의 한 사람으로 나는 창작을 시작할 때 늘 흥미롭다. 여기에서는 모든 것이 가능하고 무슨 일이든 아직 발생하지 않았기 때문이다. 이것은 자아를 실현하는 공간이다.”⁶⁵⁾

다시 1992년 작품 〈Descent into Limbo〉 (도판 21)를 보도록 한다. 이 작품은 깊이가 6m 정방형의 진흙 건축물로 정면에 작은 문구멍이 뚫려 있고, 건축물 전체적으로는 구멍 하나가 보인다. 내부로 들어가면 지면에 원형으로

65) 허우원정, 「공간감지의 창시자 - 아니쉬 카푸어」, 『건축지식』 제7기, 2008, PP.24-27.

뚫린 검은 구멍이 하나 있는데 관객들이 방으로 들어가게 되면 땅 위의 검은 색 동그라미를 볼 수 있다. 관객들은 여전히 조심스러움을 유지하며 그것에 가까이 간다. 세심하게 관찰한 후 마침내 이것이 평면의 동그라미가 아니라 지면의 입구라 판단한다. 이 구멍은 검은색 물감으로 덮여 있어 아래 부분의 위치를 가늠할 수 없다. 내부의 검은색은 갑자기 다른 시공으로 통하는 것처럼 열리며, 벽면 혹은 지반 위에 투시감이 있는 소실된 블랙홀이 존재하는 것이다.



(도판 21), 〈Descent into Limbo〉, 아니쉬 카푸어 installation art, 1992

카푸어가 설계한 이 작품은 공간의 무한한 틈을 표현하기 위해 구멍 앞쪽을 향해 눈을 어지럽게 하는 시각적 효과를 주었다. 그의 조소 작품은 빛과 어둠, 내부와 외부, 억제되고 무한한 관계 혹은 적나라하거나 은유적으로 표현한 것들로 구성되었다.

아니쉬 카푸어의 〈Descent into Limbo〉가 1992년 카셀 도큐멘타[Kassel Documenta]에서 처음 전시되었을 때, 한 관객이 45분이나 기다려 방에 들어갈 수 있었다. 그가 들어가 보니 검은색 카펫이 하나만 보이자 화를 내며 안경을 아래로 던져 버렸다. 안경은 바로 구멍 안으로 들어갔다. 그는 두려운 듯 벽 모퉁이에 숨어 ‘어떻게 해’를 연발했다. 정말 위험한 순간이었다.

연구자는 ‘공간’을 느낀 상태일 뿐이다. 이때 시각과 촉각을 통해 공간을 감지한다. 공간은 ‘장소’의 개념에 가깝다. 물리 수학 천문 등 과학에서 중요한 위치를 차지하는 연구 문제에서 공간은 더 이상 장소가 아닌 추상적 연구 범주에 들어간다. ‘허공’은 공간이라는 단어의 전신으로 볼 수 있다. 허공은 아무것도 비어 있지 않은 용기를 의미한다. 아리스토텔레스는 비어 있지 않은 절대적 진공인 허공은 존재하지 않으며, 공간은 비어 있지 않다고 여겼다. 공간에 대한 이러한 개념은 공간이 추상적 형식의 공간 개념임을 의미한다.

무엇이 이 검은 구멍을 이렇게 사람들을 끌어들이고 동시에 공포를 느끼게 하는가? ‘공’은 이미 예술사와 예술비평에서 수도 없이 다루었다. 아니쉬 카푸어는 숭고한 경험의 환기를 의도했다. 카푸어에게 숭고한 경험이란 늘 사람의 감각과 관련 있으며, 그는 늘 공포라는 개념을 가져왔는데 이는 추락이나 어지러운 감각 같은 것이다. 사람들은 자기가 검은 구멍에 빠지면 바로 지옥으로 떨어질 것이라 상상한다. 공포는 마치 어둠과 같다. 눈은 주변 환경을 확인할 수 없다. 손은 벽면을 만져 벽면의 경계에 닿았다는 희망을 갖게 한다. 관객들은 이에 매혹되어 검은 동굴의 끝을 찾을 수 있는지 없는지 가서 보는 것이다.

카푸어의 작품 ‘滿’과 ‘空’에서 착안해 본 연구자는 카푸어의 표현형식을 이용해 작품(그림 4)을 만들어 보았다. 재료부터 검은색은 개인 맞춤형으로 제작하고, 대체 물감을 찾아냈다. 연구자는 작품을 만들 때 우주가 무한한 공간이라는 환상을, 블랙홀은 연구자가 낙하하는 한 공간으로 주변의 모든 것이

허무해지는 혼돈 속에 신비성과 미지로 가득 차 있다는 사실을 깨닫게 되었다. 연구자는 아니쉬 카푸어와 같은 소용돌이의 표현 방법으로 정적인 움직임으로 환상적인 우주를 보여 주게 되었다. 이것은 흡수하고 파묻는 우주이며, 감상자가 시각적으로 어지러움을 느끼게 하고, 시간감각 및 깊이와 거리에 대한 감각을 모호하게 한다. 침묵에서 얻는 신비, 공포, 허황, 무한의 체험은 감상자가 세계 속의 자신의 존재를 다시 정의하는 것을 돕는다.

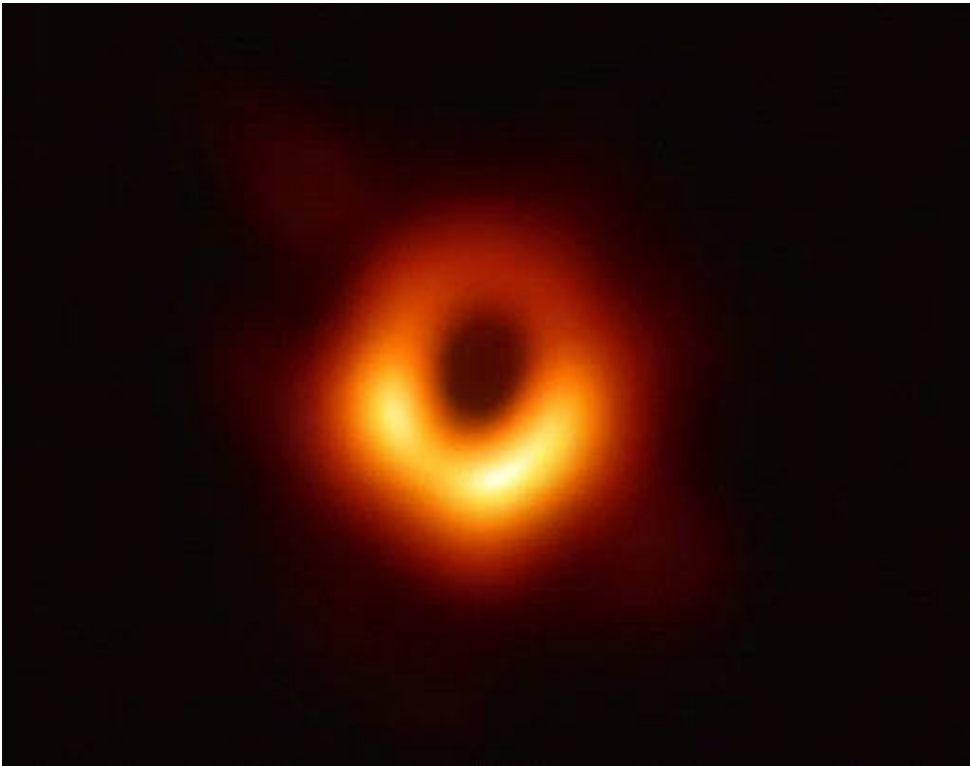


(그림 4), 〈환상 No. 35〉, 장동, 270×270cm, oil on canvas, 2021

제4장 연구자 작품에 관한 연구

제1절 창작 주제 선택

블랙홀 사진(도판 22)은 세상에 공개된 순간부터 전 세계적인 화두가 되었다. 동시에 연구자의 회화 창작의 근원이 되었다. 우주 블랙홀은 육안으로 보이지 않고 일반 카메라에도 잡히지 않는 물체로, 이 점이 블랙홀을 더욱 신비롭게 만든다. 블랙홀은 빛을 포함한 어떤 물질도 통과할 수 없도록 강력한 인력을 가졌지만 전파망원경 등을 통해 블랙홀 주변의 입자를 포착해 입자 데이터를 수집하고 블랙홀 이미지를 합성해 냈다. 이를 통해 본 연구자는 실제 블랙홀을 볼 수 있게 되었고, 예술 창작의 영감을 얻게 되었다.

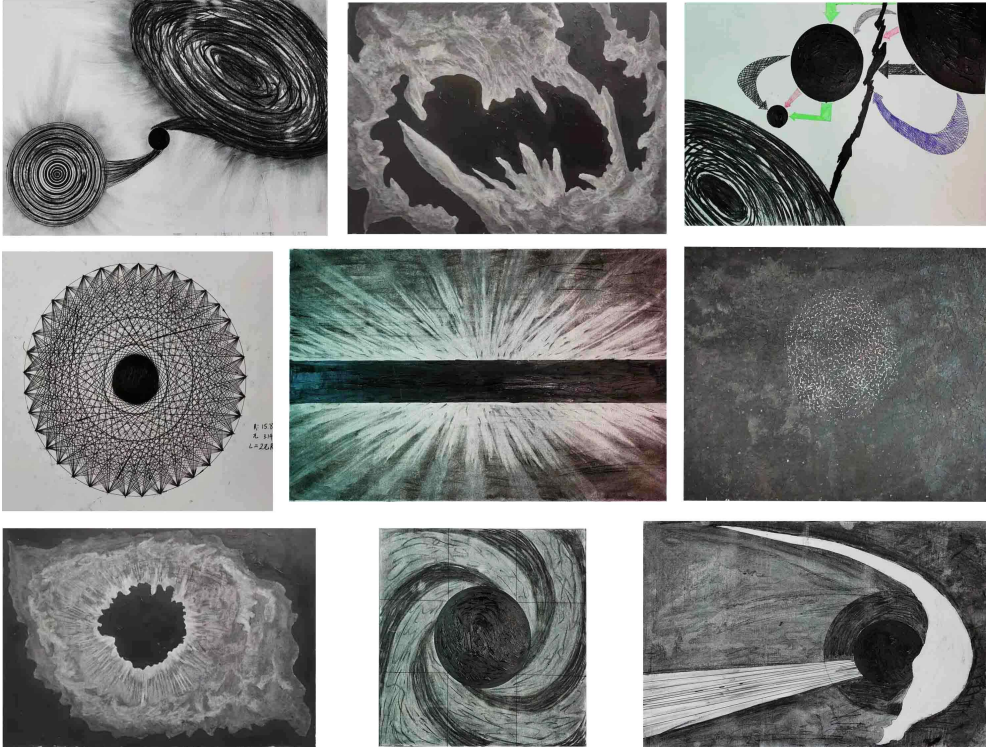


(도판 22), 블랙홀 사진, <https://baike.sogou.com/黑洞照片>

본 연구자는 우주의 블랙홀을 개인 창작주제로 삼고 블랙홀을 작품을 통해 해석함으로써 블랙홀을 형상화했다. 블랙홀은 자체적으로 신비함을 간직하고 있지만, 인류는 이미지와 공식 개념 외에 블랙홀에 대해 잘 알지 못한다. 사람들은 블랙홀이 무엇인지, 그 안에 무엇이 있는지 모른다. 그리고 블랙홀이 시각적으로만 검은색일 뿐 실제 블랙홀이 어떤 것인지 설명할 수 없다. 블랙홀은 과학기술의 새로운 실력 선언에서 비롯된 것이면서, 상상력과 창의력을 개발할 수 있는 공간을 준다. 우리가 블랙홀의 합성된 전자 이미지를 볼 수는 있지만, 그것은 여전히 시공간이 먼 신비로운 천체이다. 본 연구자는 이렇듯 알려지지 않은 블랙홀을 예술과 결합하여 자신만의 블랙홀을 만들어내어, 물리 속에 있는 블랙홀을 관객들이 예술적으로 인식할 수 있도록 할 것이다.

연구자는 창작에서 우주 블랙홀을 연구 출발점으로 삼을 수 있을까 생각해 보았다. 이를 위해 대부분의 사람들이 알고 있는 블랙홀에 대한 물리학적 상식을 버리고, 더 많이 축적된 지식과 당대의 미학적 방향의 사고방식으로 연구하고 해석하여, 점차 연구자의만의 작품을 만들어 냈다. 블랙홀은 물리학자들이 이미 정의한 바 있기 때문에, 연구자가 개인적으로 정의하기는 어렵다. 때문에 기존의 물리 이론을 타파하여, 연구자만의 블랙홀 세계관을 만들어야 할 필요가 있었다. 연구자는 서적과 다큐멘터리, 예술전시 관람 등을 통해 정보를 습득하고, 이를 통해 회화 창작의 예술적 순수함을 증가시킬 수 있었다. 블랙홀의 연관성을 찾기 위해 많은 양을 스케치(그림 5) 하였고, 《시간의 역사》⁶⁶⁾의 묘사에 근거하여 인터넷에서 이미지를 가져오지 않고 화면에 어떠한 효과를 나타낼 수 있는 방법을 창안했다. 이로써 물리과학과 회화미학의 장벽을 벗어나 미학적으로 통일시킬 수 있었다.

66) 스티븐, 웨진, 『시간의 역사』, 호남: 호남과학기술출판사, 2018.



(그림 5), 창작 스케치, 장동, 120×205cm, mixed media on paper, 2020

이처럼 우주 블랙홀을 소재로 한 작품은 무한한 우주와 신비로운 공간에 대한 연구자들의 이해와 인식을 추상적인 그림 언어로 표현하고 색채의 신기한 매력을 통해 무한히 먼 공간을 접촉 가능하게 변화시켰다. 신비로운 우주는 혼돈의 힘에 의해 지배되는 것 같지만 그 혼돈 속에는 미지성이 가득 차 있다. 블랙홀을 회화적으로 표현하면, 블랙홀과 회화 예술이라는 두 가지 영역이 하나로 어우러지게 된다. 블랙홀이라는 주제를 회화적으로 해석하여 연구자는 시대성을 지니면서 상상 공간이 충분한 작품(그림 6)을 얻을 수 있게 되었다. 이를 통해 블랙홀 자체의 예측불가능성과 신비성을 가진 무한한 창작 공간을 가지게 되었다.



(그림 6), 〈환상 No. 15〉, 장동, 112×162cm, oil on canvas, 2021

우주 블랙홀은 이번 창작의 주제로서, 연구자는 가장 창작하기 어려운 주제 중 하나가 블랙홀이라 생각한다. 블랙홀을 주제로 한 창작은 그림을 출발점으로 하며, 이 때 독자적인 창의력이 가장 중요하다. 이것은 자신의 세계관에 기초한 재창작이기 때문에 기존 의식을 전제하며 재창조해야 되기 때문이다. 연구자는 이전에 접한 블랙홀 이미지를 뒤로하고, 초고 기획부터 작품 완성까지 완전히 새로운 영역에서 창작했다. 창작 도중 끊임없이 기존의 의식과 싸웠고, 마침내 아래 작품(그림 7)과 같이 만족스러운 울림을 주는 화면효과를 얻게 되었다.

우주 블랙홀을 소재로 한 작품은 화면 물상의 조형이나 색채언어 표현들을 통해 예술적·천문학적인 미적 탐구가 하나로 연결된다. 우주 블랙홀의 미학적 가치는 아주 크며, 천문학의 미적 감상을 풍부하게 하고 예술과 과학을 연결해 상상력과 창의력을 불러일으킨다. 이를 통해 천체우주에 대한 미학적 인식을 촉진할 수 있다.



(그림 7), 〈환상 No. 23〉, 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020

제 2 절 연구자의 작업 분석

예술 창작은 흔히 ‘영감을 창작하는 것’이라 한다. ‘영감’의 출현은 인간 의식의 폭발적인 비약이며 연구자의 성격, 품성, 자신의 소양, 특히 인생 경력과 밀접한 관련이 있다. 또 환경이나 기분 등의 요소에도 영향을 받는다. 같은 풍경을 두고 예술가마다 관객에게 보여주는 작품은 천차만별일 것이다. 같은 예술가가 같은 풍경을 보더라도 시간과 기분이 다르기 때문에 다른 작품이 만들어진다. 어찌 보면 예술 창작의 ‘영감’은 잠재의식적이고 불확실한 요소들로 가득 차 있으며, 홀연히 나타났다가 사라지는 등 통제되지 않는다. 환상이 다른 표현 형식을 자극하여 연구자의 표현 욕구를 충족시킬 뿐만 아니라, 층층이 서로 맞물려 화면 전체의 기운을 강하게 표현할 수 있게 된다. 회화 창작의 무의식 속에서 연구자는 전에 없던 흥분과 감격을 느끼게 된다.

말로 표현할 수 없는 이 감정은 연구자가 끊임없이 탐구할 수 있도록 기운을 북돋워 준다. 연구자는 이것이 자신만의 유화 창작 언어를 찾는 유력한 계기라 생각한다.

연구자가 그림을 그리다 보면 무의식 또는 잠재의식이라든가 뭔가 막연한 영감이 연구자의 창작 진행 과정을 지배한다. 연구자는 이러한 유·무형의 것을 감각과 상상력을 통해 발견하고, 우주 블랙홀의 신비를 탐구하고, 자신만의 그림 언어로 표현하려고 하였다. 이는 무의식이나 잠재의식을 탐구해 자아를 발견하는 과정이기도 하다. 그중에서도 생각지도 못했던 흥미진진한 여러 작품들을 얻을 수 있었다. 작품 속 점, 선, 면 등 회화적 요소가 즉흥적이거나 영감을 통한 유희 방식으로 그려진다.

유화 창작의 대부분은 미래 일에 대한 사람들의 추측을 표현하기 위한 질감의 두께로 표현하였다. 또 조명의 색채 위에 우주의 신비에 대한 이해를 표현하는 중후함을 더하려고 노력했다. 연구자는 작품에서 재질감을 많이 사용하여 화면을 두껍게 보이게 하고 시각적 임팩트를 강하게 하였다.

1. 흔적의 직접성

재질감은 인간의 조형 행동으로 인한 표면적 효과로서, 시·촉각에 어떤 것을 가미하는 것이다. 상상적 심리감각에 의하면, 재질감의 아름다움은 운동성이 있고, 의장적이고 실용적이며 지혜롭다.⁶⁷⁾ 유화에서 재질감은 연구자가 관련 도구 재료를 활용하여 특정한 화면의 필요에 따라 진행하는 사전 준비로, 다양한 회화 재료나 기타 현실에 객관적으로 존재하는 물체의 구현에 도움을 주어 가시적이고 접촉 가능한 질감 효과를 낼 수 있다. 유화 기법은 재질감의 일부로, 엄밀한 의미에서 유화 기법에 의한 재질감 효과는 물감을 쌓아올려서 이루어진다. 물론 화가도 그림을 그리기 전에 다른 재료와 함께 캔버스 위에서 준비할 수 있지만 마지막 기법에 의한 재질감 효과는 물감을 겹치거나 쌓음으로서 나타난다. 물체의 표면적 특징을 관찰하여 화면의 필요에 따라 기법 형식에 의한 화면의 재질감 효과에 의해 화면의 사실감, 디테일, 미

67) 신화취엔, 『형태구성학』, 향주: 중국미술대학출판사, 1999, P.189.

감을 증가시킨다.

유화 기법은 유화창작과정에서의 구체화 된 형태로 독특한 예술적 표현력을 가지고 있으며, 화면에 외적인 시각적 장력과 형식적인 미감을 준다. 동시에 유화 기법은 연구자 그림 밖의 소리이며, 그림 밖에서는 화가가 주체적인 미적 취향을 통해 영혼과 통하는 기법을 선택해 표현한다. 관객들은 유화를 통해 화가의 내면감정을 느낄 수 있게 되므로, 내적 가치의 의미에서 유화는 연구자의 심미적 감정을 담당하게 된다.

칸딘스키는 “외적인 개념으로 볼 때 각각의 독립된 선이나 그림의 형체는 하나의 원소다. 내재적 개념에서 원소는 형체 자체가 아니라 그 안에서 움직이는 내재적 장력”⁶⁸⁾이라고 했다. 작품의 가치는 작품 속에서 활약하는 장력이다. 장력은 어느 정도의 시각적 충격을 뜻하는 것으로, 이러한 시각적 충격은 일종의 정신적 창조적 활동이다.⁶⁹⁾ 유화에서 유화 기법은 주체가 객관적인 이미지에 대한 깨달음을 통해, 물질 재료를 활용한 의식적 창조의 산물로 시각적 구조 형태로 존재한다는 점에서 독특성과 표현력을 지닌다. 미적 측면에서는 잘 알려진 것에 대한 인식 자체가 시각적으로 거듭되는 충격과 즐거움으로 이어지기 힘들다. 유화 기법의 활용과 돌파도 익숙한 것 이상의 미적 활동의 연장선상에 있음은 물론 시각적인 장력 약화를 극복해냈다. 때문에 유화 기법은 화면의 직접적인 장력을 발생시키는 중요한 요소이다.

유화 물감의 속성은 그림을 그릴 때 기법 상 두껍고 얇게 그리는 것으로 결정된다. 두께는 기법의 중요한 표현 형식 중 하나이다. 어두운 부분은 얇고 평평하며 밝은 부분은 두껍게 쌓아, 얇은 곳은 투명한 색으로 겹겹이 쌓고, 두꺼운 곳은 불투명한 색으로 겹겹이 쌓아올려 얇고 두꺼운 것이 교차하게 된다. 이렇게 되면 아래 작품(그림 8)에서처럼 화면이 울퉁불퉁해 지며 리듬감을 가져온다. 유화 기법에서 두께는 화면을 위아래로 기복으로 보이게 하여 부조와 같은 효과를 준다. 기법 자체는 3차원 입체공간을 형성해 시각적으로 착시를 일으킨다. 유화 기법에서 질감의 두께에 의한 시각적 차이와 거리감은 관객에게 정적인 시각적 공간적 거리감을 가져다준다. 이로써 화면의 장력을 증가시키고, 화면에 가까이 가게 되면 마치 그 속에 있는 것처럼 직

68) W. Kandinsky, 『점, 선, 면』, 서울: 예술과 비평사, 1992, P.17.

69) 루돌프 아르놀트, 김준일 옮김, 『미술과 시지각』, 서울: 미진사, 1995, P.56.

접 만져 볼 수 있을 것 같게 된다.



(그림 8), 〈환상 No. 12〉, 장동, 112×162cm, oil on canvas, 2020

연구자는 먼저 얇고 투명한 색으로 어두운 부분을 평평하게 칠한 후, 여기에 붓으로 툭툭하고 두껍고 완전히 어울리지 않는 색을 가져와 밝은 부분을 쌓았다. 이렇게 겹겹이 쌓는 과정에서 아래층의 자국과 상층의 두꺼운 색이 혼합되어 색채가 겹쳐져 중횡으로 교차하는 그물 모양의 강한 질감을 만들었다. 또 붓으로 화면을 끌어 화면을 일정치 않게 만드는 효과를 주었다. 유화 기법의 두께 관계는 시각적으로 만들어낸 것으로 서로 다른 효과와 차이를 보인다. 또한 밝은 부분의 재질감은 시각적 지각을 증가시키기 때문에 어두운 부분보다 더 끌리는 경우가 많으며, 이러한 재질감은 시각적 충격을 강화시키고, 얇고 두꺼운 부분 사이에 요철을 형성하는 질감의 차이가 있어 시각적 거리감을 강화시킨다. 시각적으로 강약을 조절하는 효과, 기법의 虛實 차이를 통해 나타나는 효과로 화면의 공간감을 높였다. 강렬한 시각차이로 인

해 배경 물감이 얇아 큰 색 속에 기법이 일치되고, 배경 평면의 힘이 약화되어 우주블랙홀의 두껍고 무거운 느낌을 더해준다. 여기에 여러 겹 겹쳐져 있어 관객과의 거리를 좁히게 된다. 기법의 재질감이 만들어내는 장력 또한 관객의 시각을 가득 채우며, 우주블랙홀을 더욱 입체적으로 만들고, 시각적인 공간감을 다시 끌어와 시각적 거리와 심리적 거리를 동시에 확장시킨다. 예를 들어 아래 작품(그림 9)처럼 화면의 밝은 부분을 중점적으로 묘사하면서, 밝은 부분의 기법을 층층이 풍부하고 두껍게 하고, 두껍게 쌓여있는 밝은 부분으로부터 앞으로 나올 것처럼, 얇고 평평한 어두운 부분은 자연스럽게 후퇴하여 시각적으로 더 많은 가독성과 공간감이 생기게 된다.



(그림 9), 〈환상 No. 4〉, 장동, 150×270cm, oil on canvas, 2021

기법의 세기가 만들어내는 운동감은 시각적인 운동감뿐만 아니라 내재적인 생명의 리듬일 수 있다. 아르하임(Rudolf Arnheim)은 “물리적 운동은 그것들의 힘과 궤적을 나타낼 수 있는 형상에 충분한 생명감을 줄 수 있다”⁷⁰⁾고 말했다. 붓으로 만들어진 운동 감응은 일정한 필력의 작용으로 이루어지며, 복

잡다단한 기법 형태에 더욱 생동적인 활력을 불어 넣는다. 유화 기법이 만들어내는 시각 양식은 힘의 형태로 존재하며, 붓이 지나간 흔적은 우리의 시각 감각에 직접 작용한다. 우리는 시각의 인도에 따라 붓의 세기와 운동감을 느낄 수 있다. ‘힘’은 도약과 생기발랄함을 의미하며, ‘움직임’을 형성하는 중요한 요소이다. 붓의 세기로 완급 리듬을 조절하고, 힘의 작용으로 붓의 속도, 방향, 리듬에 따라 내적 운동감이 느껴지게 된다. 운동은 시각적으로 가장 강렬한 주의를 쉽게 끌 수 있는 현상이다.⁷¹⁾ 아래 작품(그림 10)에 표현한 유화 기법은 획마다 시간의 흔적이 있다. 필적의 앞뒤 움직임에 따라 화가의 작화 과정을 느끼게 되는데, 이것 또한 시각 활동 표현의 한 종류이다. 시각예술에서는 뚜렷한 방향, 일정한 크기 및 다양한 기하학적 형상 등의 요소들로 이미지를 구성한다. 이 때 기법의 방향, 크기, 모양, 위치에서 세기의 감응하는 힘의 작용점, 방향, 강도를 느낄 수 있다. 이로써 시각적인 운동감을 조성하고 유화 기법의 표현력을 증가시킬 수 있다.

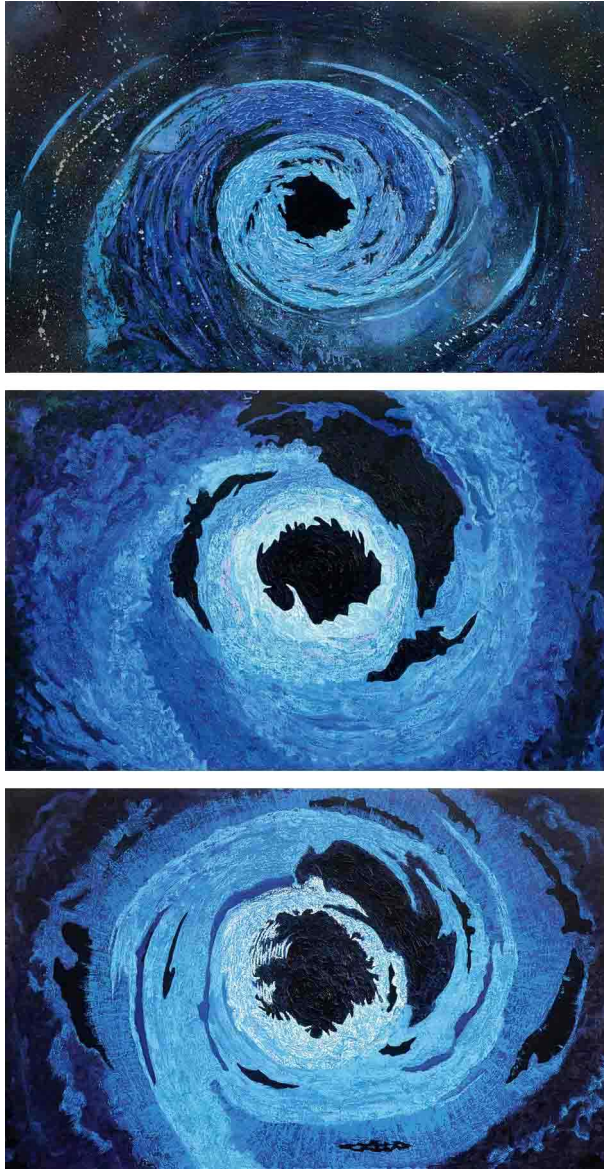


(그림 10), 〈환상 No. 24〉, 장동, 72×53cm, oil on canvas, 2020

70) 루돌프 아르하임, 김춘일 옮김, 『미술과 시지각』, 서울: 미진사, 1995, P.593.

71) 위의 책, P.508.

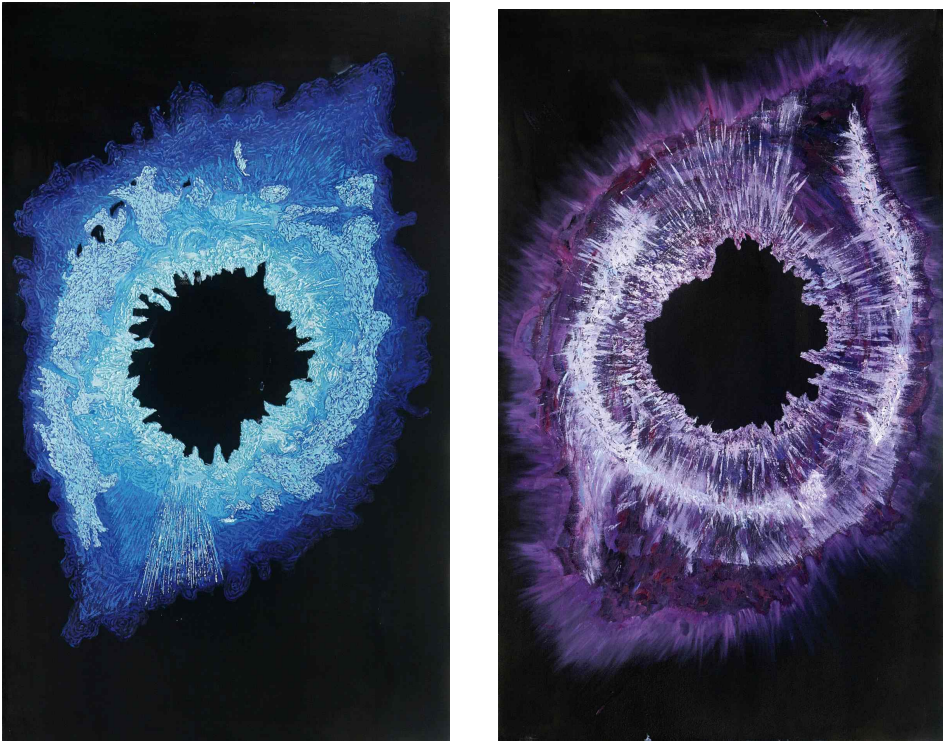
또 연구자는 아래 작품(그림 11)과 같이 두꺼운 물감을 화면에 쌓아 놓고, 강렬하고 큰 기법으로 아무렇게나 쓸어내리기도 뿌리기도 즐겨 했다. 붓으로 그림을 그리는 과정에서 시각적인 질감의 아름다움을 많이 표현할 수 있었다. 우주의 회전을 따라 움직이며 휘날리는 기법으로 우주 사이의 물질들을 힘 있게 배치하였으며, 매 기법마다 주체의 감정과 일치시켰다. 이를 통해 관객의 눈길이 닿는 방향, 리듬에 맞춰 움직이며 운동감을 느끼게 했다. 그리고 기법을 서로 겹쳐서 결합시키고 재결합하면서 기법의 강도를 높였다. 기법과 기법 사이를 교차하고 융합하여 강하고 거대한 망을 만들었다. 우주의 모든 물질이 마치 이 망 아래에서 운동하며 성장하는 듯 우주 블랙홀 주변이 운동감으로 가득하게 되었다. 또한, 기법이 만들어내는 힘은 연속적인 운동의 변화 속에서 일관되고 확장되어 시각적인 유동성을 형성했다. 작품에서 구부러져 흐르는 긴 선과 짧고 촘촘한 직선의 기법이 서로 얽혀 소용돌이치는 것과 같은 운동감을 주며, 기법은 힘차고 질서가 있다. 두꺼운 물감으로 구부러진 성운을 기법마다 화면에 배치하여, 색채 기법이 서로 겹쳐져 운동감을 느끼게 했다. 바로 이러한 시각적 재질감의 아름다움이 화면 깊숙한 공간감과 기법의 리듬을 조화롭게 만들었다.



(그림 11), 〈환상 No. 27〉, 장동, 270×145cm, oil on canvas, 2020

유화 기법 질감의 추상적 형태는 불확실하고 자연적인 우연성을 지닌다. 이러한 효과는 기법 형식을 다양하고 풍부하게 하고, 화면의 형식적 미감을 증대시킨다. 구체적인 형태 없이 기법 형식이 따로 존재하지 않고 기법 사이에 상호작용하여 자신만의 표현 형식으로 구축되어야 한다. 구축 과정에서

기법이 보여주는 형태는 무작위적이지만 예상치 못한 예술적 표현 효과를 준다. 그림의 예술성을 보여주며 화면의 가독성과 심미적 가치를 동시에 높이는 것에 연구자는 매료된다. 블랙홀 회화의 소재를 표현할 때 묘사되는 블랙홀 내부의 형상은 구체적인 형태를 알 수 없다. 구체적인 기법과 선으로 표현할 수 없어, 이때부터 추상적인 기법이 큰 작용을 하게 된다. 어떠한 상상으로 화면을 해석하게 하는 복잡한 기법은 아래 작품(그림 12)처럼 화면을 매력적이고 기묘한 유혹으로 가득 채우게 된다.

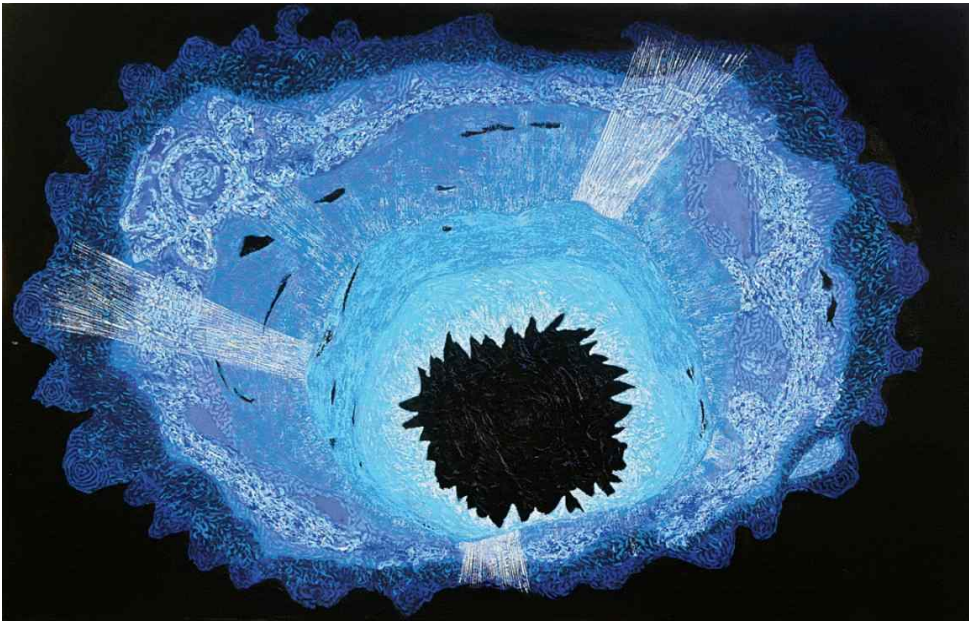


(그림 12), 〈환상 No. 30〉, 장동, 145×180cm, oil on canvas, 2020

이 기법을 화면에 사용하지 않았다면 어떤 효과를 낼 수 있었을까. 본 연구자는 작품성은 여전히 뛰어나지만 시각적으로 공감할 수 있는 부분이 부족했을 것이라 생각한다. 창작하면서 공간감의 형성이 대비, 디테일, 허실, 투시에서 발생한다는 것을 인식하고, 여기서 다른 방식으로 생각하여 대비, 허실, 디테일을 기법의 두께 관계로 분석했다. 두꺼운 곳은 화면에서 중점적으로

다뤄야 하는 곳이고, 부차적인 곳은 평평하거나 얇게 표현했다. 이 과정에서 기법의 두께 대비가 화면의 허실과 디테일의 대비를 만들 수도 있다. 또한 시각적인 공간감을 만들 수도 있고, 주관적인 진실을 만들 수도 있다.

붓을 사용하는 방식에 따라 색다른 리듬의 아름다움을 가져왔다. 예를 들어 아래 작품(그림 13)의 화면 속 묵직한 기법은 투박함을, 매끄러운 기법은 역동성을, 섬세한 기법은 부드러움을, 힘찬 기법은 볼륨감을 나타냈다. 이러한 기법 형식이 리듬감을 만들어 내고, 화면에 중요한 영향을 끼치게 되었다. 유화 기법은 연구자의 안배와 조합 속에서 연결되며, 변화 속에서 조화를 찾고 대비 속에서 리듬감 있게 진행된다. 유화 기법은 느슨하면서 절도 있고, 두꺼움과 얇음이 조화를 이루며, 붓을 사용하며 리듬 속에서 시각을 하나의 동작으로 연결한다. 기법의 움직임에 따라 사람들의 마음이 움직이고 화면에 리듬감이 풍부해 진다.



(그림 13) 〈환상 No. 36〉, 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020

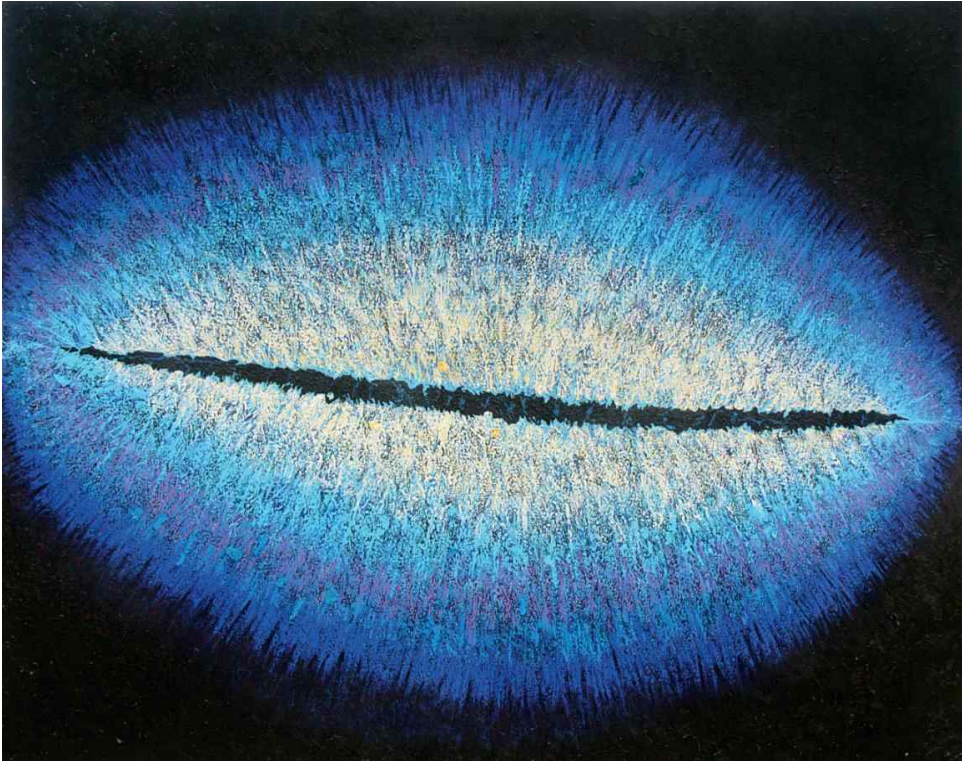
유화 기법의 형식적 아름다움은 언어의 표현 공간과 예술적 표현력을 증가시켜, 예술가의 주관적 창조 속 유화 기법의 자연스러운 형태를 더욱 풍부하게 한다. 한편, 현대미술회화에서 사람들의 미적 감각이 많이 변화되어 형식

미가 강하지 않은 작품은 관객과 공감하기 어려워 졌다. 비록 심미관은 다르지만 유화 기법이 만들어내는 형식미에 있어서는 뚜렷한 공통적 취향을 가지고 있다. 때문에 유화 기법 형식의 아름다움은 개성적이고 생생한 모습을 선사하고, 화면의 미감을 높여주게 된다. 유화 작품이 독특한 예술적 효과를 내는 데는 유화 기법의 표현력이 크게 작용했다. 유화 기법의 두께에서 발생한 공간감, 기법의 세기에 의한 운동감과 기법 형태에서 오는 리듬감이 화면에 시각적 장력을 더해 준다. 유화 기법 장식적인 미감과 통제 불가능성을 지니며, 기법들이 서로 조화되어 새로운 기법 형태를 만들어 화면에 추상적 재미를 더해 주었다. 이 과정에서 만들어진 기법 미감 유화 기법 표현 형식을 더욱 풍부하게 했다. 유화 기법으로 인한 시각적 장력과 형식적 미감은 연구자의 감정 위에 세워진 것으로, 유화 기법으로 표현된 형식의 선택 역시 연구자의 미적 감각과 관련되어 연구자 삶의 체험과 예술적 수양을 내포하고 있다.

2. 풍성한 텍스처

유화의 발달로 유화에서 나이프를 사용하게 되었다. 나이프의 날은 단단하고 탄력이 있어 유화 물감의 두꺼운 질감에 알맞았다. 물감을 듬뿍 묻힌 나이프를 직접 화면에 도포해 일정한 두께의 재질감을 만들고 시각 장력을 높여주었다.

유화 나이프로 화면을 따라 천천히 끌면서 자국을 만든다. 칼의 면이 캔버스 위를 천천히 누르며 마찰하고 지나간다. 유화 나이프가 지나간 곳에는 울퉁불퉁한 재질감이 생긴다. 유화 나이프는 색을 많이 사용할수록 두꺼워지기 때문에 조금 말린 뒤 하는 것이 좋다. 보통 물감을 7-8할 정도 균등하게 조정하여, 부분의 원색이 마찰하면서 우연한 기법 효과를 주게 되고, 자국이 살아나면서 아래 작품(그림 14)과 같이 운동감 있는 선이 만들어진다. 이 선들이 각기 달리 변화되어 운동감이 강해진다. 전체적으로 조성된 기초에 발랄하고 유쾌한 느낌을 더하면 이 나이프 기술의 매력을 더 강화시킬 수 있다. 이 효과는 연구자가 창작한 예술 기법 중의 하나이다.



(그림 14) 〈환상 No. 40〉, 장동, 182×227cm, oil on canvas, 2021

여기에 붓 터치를 겹치게 되면 두께가 다른 터치가 대비되면서, 일정하지 않은 화면 효과를 만들어 낸다. 전체 화면은 짙고 두꺼운 색이 서로 끌어당겨 겹쳐 쌓이게 된다. 연구자가 스크래퍼로 그려낸 거칠고 두꺼운 질감 효과는 블랙홀 주위에서 제어된다. 우주 블랙홀은 밝은 부분 색을 쌓아 불규칙한 점으로 빛나게 하고, 어두운 부분의 색은 섬세한 붓으로 만들어 색감이 열고, 터치 두께가 들쭉날쭉하여, 붓의 변화를 통해 화면의 리듬감을 보충하였다. 화면에 팔레트 나이프와 붓을 고루 이용하면, 물감이 두껍게도 얇게도 발려, 화면(그림 15)에 울퉁불퉁하고 겹쳐지는 효과와 리듬감을 만들어낸다. 터치로 뒤엎힌 우주 블랙홀의 모습을 겹쳐 표현하여 화면의 분위기를 돋운다. 유화 기법에 나타난 두께의 리듬은 우리 시각에 그대로 작용하여, 화면에 다양성과 생동감을 더해준다. 시야에 대비, 삼입, 변화의 리듬을 풍부하게 하여, 시각적인 즐거움을 선사한다. 작품에 쌓은 붓 터치는 관객의 눈과 마음을 사로

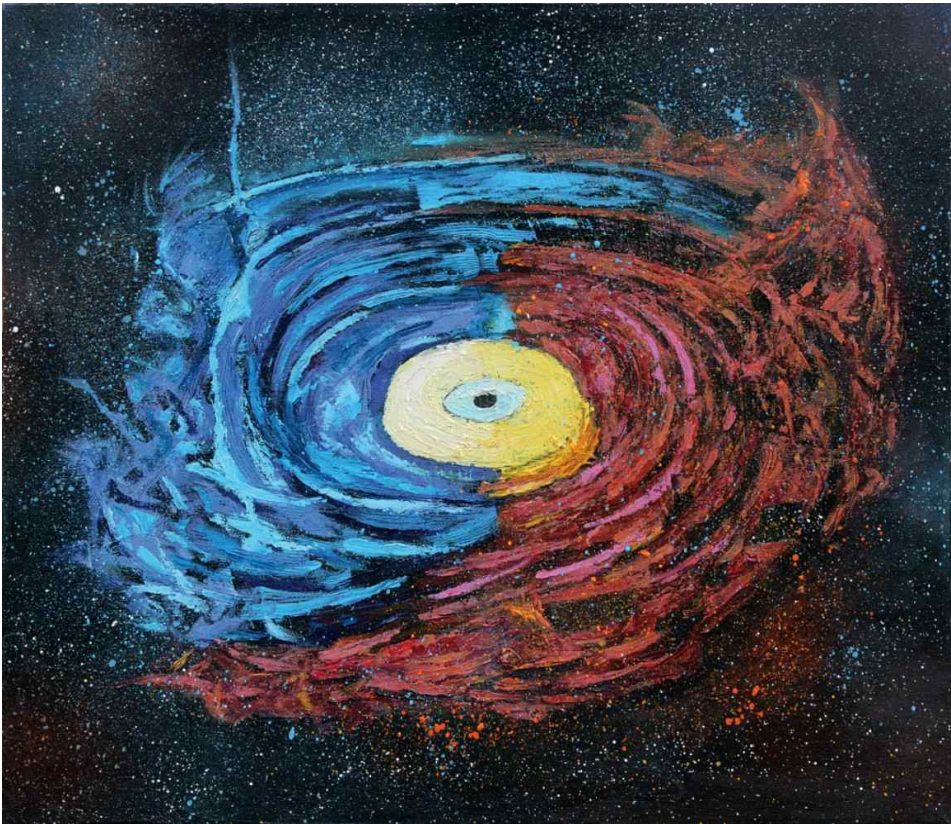
잡고 보는 사람과의 거리를 좁히지만 이 거리는 실제 위치의 거리 변화가 아니라 시각적인 느낌이다.



(그림 15) 〈환상 No. 9〉, 장동, 245×515cm, oil on canvas, 2021

본 연구자는 하얀 캔버스를 앞에 두고, 먼저 모델링 페이스트로 불규칙한 텍스처를 만들고, 균일하지 않게 마구 화면 위를 긁었다. 긁는 과정에서 흩뿌리기, 털어내기, 스크래치로 누르기 등의 방법으로 여러 가지 텍스처를 만들 수 있었다. 모델링 페이스트가 완전히 마르고 나서야 유화 물감으로 그림을 그리기 시작했다. 연구자는 큰 붓으로 밑색을 깔 뒤 유화 나이프로 닳았는데, 닳는 과정에서 베이스에 모델링 페이스트로 만든 텍스처가 있어, 붓이 쓸어간 곳에 텍스처 효과가 더 풍부하게 나타나고, 일부분에서는 끊어질 듯 말 듯 배경색을 비춘 흔적이 생겨, 단단한 텍스처 속에 바탕을 비춘 흔적이 있어 딱딱한 터치에 변화의 계기가 생긴다. 이런 효과 속에서 연구자는 갑자기 어떤 모습이 떠올랐다. 바로 액션 페인팅의 대표 작가인 잭슨 폴록(Paul Jackson Pollock)의 창작열이다. 이에 따라 연구자는 그림을 바닥에 평평하게 놓고 유화 나이프에 물감을 올려놓고 화면에 뿌렸다. 이 동작으로 인해 작품(그림 16)에 올챙이와 비슷한 형상이 화면을 누비게 되고, 마치 우주에 떠다니는 온갖 신비로운 물질들처럼 매우 활발하게 표현되었다. 또 화면의 역동성을 높이기 위해 화면을 세운 뒤 물감이 마르지 않은 틈을 타 테레빈유를

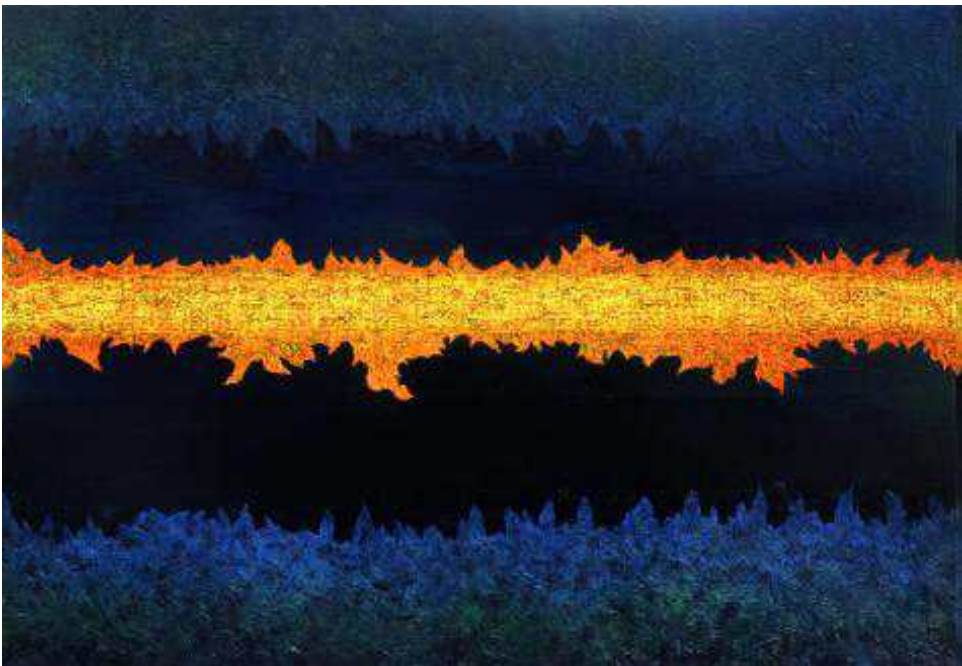
무작위로 화면에 뿌렸는데, 이로써 기름과 색채가 어우러져 색다른 번짐 효과를 나타냈다. 테레빈유로 인한 이러한 화면 형태는 연구자가 통제할 수 없는 직관적이면서 직접적으로 나타난 것이며, 흐르는 과정에서 우연의 흔적을 많이 만들어냈다. 화면 효과는 색이 두꺼우면 갑갑한 느낌이 들기 마련인데, 이러한 기법 표현이 화면과 작품 전체의 숨통을 트이게 하고, 휘몰아치는 모습은 화면의 운치를 되살린다. 바탕색이 반 정도 말랐을 때, 스크래치로 색을 배합하고 쌓아 화면에 풍부한 색채가 만들어진다. 이로써 화면의 질감과 각 층의 아름다움이 더 풍부하게 보이게 하고, 화면이 더욱 매력적이고 시각적으로도 더욱 돋보이게 된다.



(그림 16) 〈환상 No. 31〉, 장동, 65×80cm, oil on canvas, 2020

연구자는 형태를 이룬 것과 이루지 않는 것 사이를 선호하기 때문에 화면 속에 부분적인 ‘추상’의 흔적을 많이 볼 수 있다. 이는 관객의 편안함을 넘어

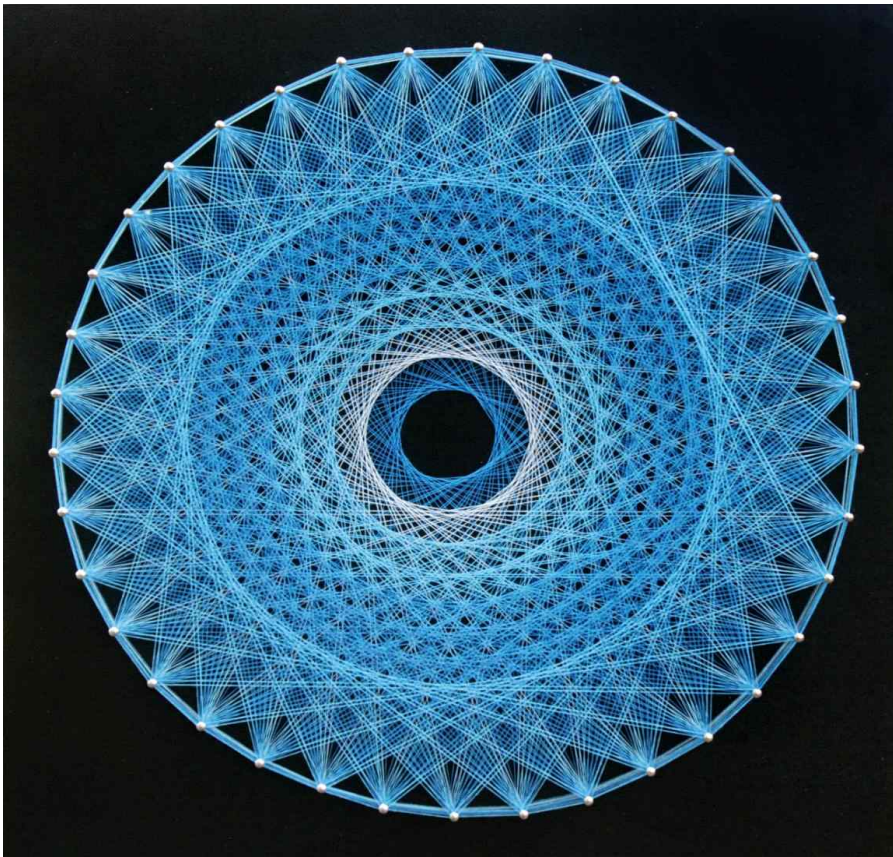
화면의 텍스처를 한층 섬세하고 풍부하게 보이게 한다. 텍스처는 뛰어난 회화효과로 무한한 동기를 담고 있으며, 취사선택이 관건이다. 밑그림을 완성한 후 두꺼운 물감으로 재질감을 쌓고 나이프를 한 번 써 효과를 찾아낸다. 이러한 질감은 구체적인 형체는 없지만, 불확실하고 불규칙한 화법의 질감이 다시 서로 겹쳐지면서 새로운 효과를 만들어내어, 화법의 언어다양성은 물론 화면의 가독성과 미적 경험을 더해준다. 화면(그림 17)은 변화무쌍한 필치로 가득 찼지만 식별할 만한 물상은 없다. 그러나 그림 전체에 담긴 자유분방한 열정이 곳곳에서 묻어난다는 것은 부인할 수 없다. 연구자가 만들어낸 화면은 장식화의 평평한 효과와는 확연히 다르다. 배경부터 여러 겹으로 겹쳐져 있고, 서로 기운이 통하여 화면에 교차되어 있는데, 이러한 것들이 우발적인 기법을 가져와, 보일 듯 말 듯 한 애매함을 표현하고, 배경 공간도 적절하게 표현되었다. 이런 질감 표현은 복제할 수도 재현할 수도 없으며, 우연성이 주는 시각적 양식을 살려 자신만의 미적 감각을 자아내고, 화법의 재미와 생동감을 더해준다. 그 화법이 상호작용하며 추상적 효과를 준다.



(그림 17) 〈환상 No. 16〉, 장동, 130×485cm, oil on canvas, 2021

3. 재료의 다양성

사회가 발전함에 따라, 당대의 많은 예술가들은 더 이상 붓과 캔버스만을 고집하지 않게 되었다. 기존부터 사용하던 재료는 신선함이 떨어지기 때문에, 예술가들은 새로운 방법을 찾아 새롭고 독특한 효과를 추구하게 되었다. 많은 예술가들이 화면 효과를 증대시키기 위해 전통적인 광물 물감 외에, 화장지, 모래, 흙, 신문, 옷 등을 섞어 색을 배합했다. 매개체 사용에서도 자유로워져 서로 다른 매개체와 유화 물감으로 그림을 그리고, 동시에 여러 매개체를 다른 재료 혹은 물감과 혼합하여 사용하였는데, 의도치 않게 화면(그림 18)에 독특한 효과를 가져 오게 되었다. 따라서 회화 재료가 풍부할수록 연구자가 표현하려는 화면 효과를 더 잘 얻게 된다는 것을 알 수 있다.



(그림 18) 〈환상 No. 26〉, 장동, 50×50cm, mixed media on paper, 2021



(그림 19) 〈환상 No. 39〉, 장동, 230×50cm, mixed media on paper, 2021

여러 기술과 방법을 통한 흔적의 아름다움이 실현될 수 있도록 도와야 한다. 그렇다면 재료와 달리 기술적인 면에서 뿌리거나 부어버리는 것 뿐 아니라, 종이를 붙이거나, 금속을 붙이거나, 쌓거나, 스크래치를 내는 등 새로운 방법을 도입해야 한다. 이런 기법이 사용되면 위 작품(그림 19)과 같이 색다른 회화 질감이 생긴다. 예술가들은 여러 기법 뿐 아니라 서로 다른 재료들을 빌려 화면의 효과 질감을 모색하곤 한다. 이런 점에서 본 연구자는 그림을 그릴 때 다른 질감 효과를 만들어 뜻밖의 효과를 내는 것을 선호한다. 연구자는 화면(그림 20)에 항성을 잉태한 큰 성운의 형상을 표현했다. 우주 블랙홀의 힘을 빌려, 보는 이로 하여금 항성이 우주 블랙홀의 끝없는 심연으로 빨려 들어가고 있음을 느끼게 하였으며, 큰 소용돌이 모양의 은하 모습을 콜라주를 이용해 모방하였다. 비슷한 색상의 잡지 면을 아무렇게나 손으로 찢어 다른 모양으로 우주 항성을 표현하였다. 항성은 소멸을 향해 가고 있으며, 탐욕스러운 블랙홀 주위의 고에너지 소용돌이가 조금씩 떼어 들어가, 마침내 블랙홀이 모든 것을 집어삼키게 되었다.



(그림 20) . 〈환상 No. 20〉, 장동, 90×145cm, mixed media on canvas, 2020

제 3 절 연구자 작품의 의의 분석

1. 우주의 미적 가치

우주의 특징은 광대하고, 아름답고 눈부시며, 신비롭고 오묘하다는 것이다. 때문에 인류는 별을 바라보며 그 안에 담긴 강한 흡인력과 에너지를 느낄 수 있다. 블랙홀은 우주에서 가장 신비한 천체이다. 우리 눈으로 볼 수 없기 때문에 전파망원경의 합성 이미지로 상상할 수밖에 없어 신비감과 경외심이 일어나게 된다.

인도의 위대한 시인 타고르는 산문시 〈종이배〉에서 “나는 종이배를 띄우고 하늘을 보고, 바람 안은 흰 돛 모양의 조각구름을 바라봅니다.”⁷²⁾라고 말했다. 이 시는 아이의 천진하고 귀여운 환상적인 성격과 심리를 세밀하게 묘

72) 타고르, 『신월집』, 북경: 중국공인출판사, 2003, P.73.

사하였고, 동시에 사람들이 하늘에 대해 호기심을 가지게 했다.

우주에는 신비한 힘이 존재하고 있다. 그것은 우리 주위를 에워싸고 있다. 이 힘은 불가사의하고, 우리의 사유와 논리를 초월한다. 그것은 우주의 근원이며, 만사만물을 주재하는 존재이다. 그 힘은 어디에나 있다. 우리 마음이 통하면, 언제 어디서나 그것의 인도를 받을 수 있다. 만약 우리가 그 존재를 무시하거나 알지 못한다면 불운을 만날 수밖에 없다. 우주에서 가장 신비롭고 무서운 존재는 블랙홀일 것이다. 블랙홀은 우주에서 가장 질량이 큰 존재이며, 우주의 제왕이다. 블랙홀은 주변의 모든 물질을 집어삼킬 수 있으며, 소리와 시간이 빠져나올 수 없는 신비로운 존재로 한동안 과학자들을 절망을 안겨 주었다.

어떤 지혜로운 생명체든 간에 우주의 본질과 우주 바깥 세계는 매혹적인 화두일 것이다. 물론 현재 인류의 과학기술로 볼 때 우주의 본질을 이해하려는 것은 꿈만 같은 것이지만, 이것은 우리가 우주에 가지는 환상에 아무런 문제가 되지 않는다. 진실은 그런 예상 속에 숨어 있을 가능성이 크기 때문이다.

거시적으로 보면 인간과 우주의 관계는 크게 우주-은하-지구-인류로 나눌 수 있다. 은하계 하나에 3천 억 개의 항성이 포함되어 있다. 그렇다면 인간과 그가 처한 객관세계의 모든 객관적인 사물은 우주에서 작은 먼지와 같으며, 어찌면 먼지조차 아닐 수 있다. 단순히 회화적으로 보면 그들은 때때로 울동적인 선, 깊은 평면 등 모든 아름다운 언어형태를 이루기도 하며, 이 입자들은 마치 여러 가지 형태의 추상적 요소인 것 같기도 하다. 또 실생활에서 인간감정의 지배를 통해 절묘하고 감동적인 추상작품을 구성하고, 동시에 우리가 처한 복잡한 사회 환경을 구성하고 있다. 그래서 우리는 인류예술발전사 전체를 볼 때, 인간이 모든 위대한 예술작품의 연구자이며 미의 창조자가 된다는 것을 어렵지 않게 발견할 수 있다.

아래 작품(그림 22)에서 우리는 아름답고 눈부시며, 신비롭고 오묘한 우주의 특징을 느낄 수 있다. 우주는 인류보다 먼저 존재했다. 우주 속 인류는 아주 작으며, 인류가 존재하는 시간 또한 상대적으로 짧다. 인류의 우주 탐사는 아직 많은 인지 공백이 있으며, 현재 우리가 접할 수 있는 우주 이미지 자료

로 보았을 때, 우주는 상당히 큰 미학적 가치를 지니고 있다.



(그림 22) 〈환상 No. 22〉, 장동, 90×145cm, oil on canvas, 2020

인간은 모방이라는 훌륭한 본성을 가지고 있다. 모방에 영감을 더하면 지혜롭게 창작품을 만들 수 있다. 사람들은 아름답고 드넓은 우주를 보고 영감을 얻어 아름다운 것을 창조한다. 이런 ‘美’는 감염력이 있고 감수성에 치중한다. ‘미’에 대한 이해는 사람마다 조금씩 다르지만, 그 미는 보편적인 특징을 가지고 널리 받아들여지기 때문에 하나의 흐름이 형성되고, 대물림되어 끊임 없이 살아가게 된다.

우주예술은 예술 형식의 하나로 예술가들의 감정 표현의 매개체이다. 어떠한 형식의 작품이건 우리는 우주와 인류의 우주비행 사업에 대한 예술가들의 느낌 — 열렬히 좋아하거나 걱정하거나 오만하거나 경이로워하거나 — 을 볼 수 있다. 예술가들은 시각적 전달을 통해 대중이 이러한 감정들에 대해 공감하기를 바란다. 이러한 공감이 있어야 우주에 대한 애정을 증폭시킬 수 있다. 이것은 과학문화 전파의 중요한 방식 중 하나이다.

비록 우리가 과거 수많은 세기의 인류보다 자신이 처한 세계를 더 잘 알고 있지만, 오늘날의 과학 연구는 많은 미지의 상상으로 가득 차 있으며, 이러한 상상은 여러 면에서 과학의 더 지속적인 발전을 자극하고 예술 창작에도 무한한 가능성을 제공한다. ‘우주예술’은 육안으로 볼 수 없는 공간에 대한 우리의 시각을 재현한 것이며, 천문학적 지식과 우주에 대한 인류의 아름다운 환상을 화폭에 재현한 것이다.

2. 검은색의 무한 상상

검은색은 매일 눈을 뜨기 전에 느낄 수 있는 색이자 우주의 바탕색이기도 하며 평온한 느낌을 준다. 그것은 신비롭고 어두우며 모든 것을 귀결시킬 수 있는 힘을 숨기고 있다. 눈에 보이는 색상은 실상 ‘빛의 색’에 속하며, 빛의 색은 물리적 성질을 지닌다. 물리학 연구에서 어느 색이든 물체에서 나오는 빛의 파장이 망막에 받아들여져 뇌에 상응하는 색을 만들어 낸다는 사실을 이미 증명했다. 파장이 긴 것은 따뜻한 빛, 파장이 짧은 것은 차가운 빛으로 보인다. 광파 진폭이 클수록 명도가 높아지고, 작을수록 명도가 떨어진다. 그래서 우리 눈에 나뭇잎이 녹색으로 보이는 것은 나뭇잎이 녹색 빛을 반사하기 때문이고, 장미꽃이 붉은 것은 장미꽃이 붉은 빛을 반사하기 때문이다. 우리가 볼 수 있는 모든 색깔은 빛이 존재하기 때문이다. 그래서 우리는 이러한 색을 ‘빛깔’이라 부른다. 이렇게 보니 검은색이 굉장히 신비스러워 보인다. 심지어 검은색은 빛을 내지 않기 때문에 색이 아니라는 오해를 받기 쉽다. 그러나 현실적으로 검은색은 확실히 색상 중 하나이다. 현실의 검은색을 물리학적 해석으로 썬우는 것은 분명 옳바르지 않으며, 이런 검은색은 색채와 냉온에 경도된 검은색인 듯하다. 둘 다 명도와 채도가 가장 낮고, 검은색 계열에 속한다는 공통점을 지닌다. 회화에서 검은색은 아주 중요한 색이며 다른 것으로 대체될 수 없는 지위를 지닌다.

자연에서 빛의 에너지가 어느 정도 떨어지면 우리는 색을 구별할 수 없게 된다. 주변이 모두 흑백이면 인간이 상을 볼 수 있는 색이 약해져, 색이 확실한 딸기를 연탄과 같은 색으로 인식하게 된다. 만약 빛이 계속 약해진다면,

우리의 시신경은 빛을 감지하지 못해 무용지물이 되어 버린다. 이때의 인간은 대부분 비교적 안전한 곳으로 몸을 숨기고 조용히 새벽을 기다린다. 새벽이 되면 우리는 다시 오랜만에 색을 보게 된다. 밤에는 우리가 모르는 일들이 일어난다. 우리는 밤은 검은색이 지배하는 신비한 세계라는 것만 알 뿐이다. 밤에 어떤 다양한 일들이 발생해도 우리는 그저 상상에 의지할 수밖에 없다. 이렇게 우리는 선조 때부터 검은색을 신비한 색이라 여겼기 때문에, 그것은 모든 색 중에 가장 인간이 알 수 없는 가장 인간적이고 감정적인 색인 것이다.

광학에서 검은색은 기본적으로 가시광선에 없는 빛줄기가 인간의 시각 영역으로 들어온 무색의 세계로 정의한다. 이것은 흰색과 반대된다. 세상의 모든 흰 빛은 스펙트럼이 사람의 눈에 동시에 들어오는 색이지만, 검은색은 실제 색이 아니라 빛이 없는 것을 인간이 감지하여 눈에 들어오는 가시광선이 없는 것이라 해석한 것이다. 우리는 이를 가리켜 ‘검은색’이라 부른다. 정확하게는 사람의 눈에 보이는 빛이 굴절되지 않아 검은색으로 보이는 것으로, 가시광선 밖의 ‘빛’은 말할 것도 없다.

검은색은 우주가 형성되던 최초의 혼돈 상태의 색이다. 혼돈의 우주는 아무것도 보이지 않는 무한한 허공이다. 검은색은 이런 허공에 딱 들어맞는다. 검은색의 상징적인 일반적인 표현에는 긍정적인 측면과 부정적인 측면이 있다. 검은색은 휴식과 안정, 심사숙고, 견지, 준비, 엄숙함, 장중함, 의연한 느낌을 준다. 부정적인 측면은 방향을 잃은 느낌, 공포, 번민, 슬픔, 소극, 깊은 잠, 슬픔, 불행, 재난, 사악, 죽음 등의 인상을 준다.

《성경·창세기》에 이르길, “태초에 하나님이 천지를 창조하시니라. 땅이 혼돈하고 공허하며 흑암이 깊음 위에 있고 하나님의 영은 수면 위에 운행하시니라. 하나님이 이르시되 빛이 있으라 하시니 빛이 있었고, 빛이 하나님이 보시기에 좋았더라. 하나님이 빛과 어둠을 나누사 하나님이 빛을 낮이라 부르시고 어둠을 밤이라 부르시니라. 저녁이 되며 아침이 되니 이는 첫째 날이니라.”⁷³⁾ 라고 했다. 빛으로 명암을 나눌 수 있고 빛이 닿지 않는 곳은 흑암이다. 망망한 우주는 가없이 드넓다. 그 가운데 우리가 모르는 것이 얼마나

73) 평상 역, 『성경』, 남경: 강소인민출판사, 2004, P.6.

많을까? 빛의 에너지가 미치지 못하는 땅은 우리 인류에게 모두 흑암이라고 할 수 있다. 우리가 이미 알고 있는 행성, 항성, 약동하는 백색 왜성, 그리고 블랙홀. 이들은 서로 다르지만 빛의 전달 여부에 따라 다르다. 그것은 바로 검은색이다.

서양 문화에서 검은색은 종종 죽음의 색으로 표현된다. 썩어가는 식물, 괴사한 치아 모두 검게 변한다. 또 불타면 모든 생명체가 죽어 검게 변한다. 그래서 검은색은 생명체 죽음의 색이다. 화가 칸딘스키(Wassily Kandinsky)는 “검은색은 마음 깊은 곳에서의 울림이며, 아무런 가능성이 없는 허무와 같고, 미래도 없고 희망도 없는 영원한 묵념과 같다”⁷⁴⁾라 했다.

검은색은 가시광선이 전혀 없다는 뜻으로, 깜깜한 밤, 뻑뻑하게 빛이 들어 오지 않는 밀폐된 공간, 눈을 질끈 감았을 때의 상태 등을 연상시킨다. 빛이 없는 상태에서 사람의 시각 감각이 기능을 상실하게 되고, 눈앞에서 일어날 모든 것을 예측하고 판단할 수 없게 된다. 그래서 두려움과 황급함, 불안감에 빠지게 된다.

서양의 회화 개념은 인간 시신경의 특징을 살려 공간감을 만들어 냈다. 때문에 우리는 화면의 어떠한 부분이 다른 부분의 뒤쪽에 있는 것처럼 느껴질 수 있는데, 그 색상이 상대적으로 어둡기 때문이다. 검은색은 공간의 거리감을 느끼게 한다.

검은색은 냉혹하고, 어두침침하고, 어둡고, 공명정대하지 않고 무정권주의인 흉조를 상징하는 색이다. 생명이 있는 모든 것은 마지막에 가면 검은색으로 변하거나 완전히 사라지기 때문에 검은색은 심리적으로 좋은 인상을 주지 못하며, 죽음, 악, 어둠과 같은 부정적인 연결고리를 벗어날 수 없다.

문화적인 면에서 검은색은 대부분 냉혹함, 어두침침함, 어둠, 그리고 사악함 등에 비유된다. 특히 서양에서 전해오는 문화이념 속에서 검은색은 대부분 부정적인 것을 의미한다. 예컨대 ‘검은 금요일’은 불운이 겹치는 날이라는 뜻으로, 비참하고 애달프고 슬픈 날임을 암시하는 경우가 많다. 검은색은 문학작품, 회화, 영화, 기타 예술작품에서 죽음과 공포의 분위기를 자아내며, 억압과 우울, 공포와 신비로움을 시각적으로 표현한다. 검은색의 이런 의미는

74) 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』, 서울: 열화당, 2007, P.98.

예술가의 감정적 성향을 표현하는 데 도움을 주며, 검은색의 상징적 의미를 명확하게 한다.

검은색은 수축성이 매우 강한 색이다. 어느 색이든 팽창성과 수축성이 있을 수 있다. 같은 물체라도 서로 다른 색일 때 더 크거나 더 작다는 느낌을 받을 수 있다. 색의 팽창 또는 수축의 원인으로는 첫째, 명도가 높을수록 팽창하고, 명도가 낮을수록 수축한다. 둘째, 차갑고 따뜻한 정도에 따라 다르다. 따뜻한 색은 차가운 색보다 팽창감이 크며, 차가운 색은 따뜻한 색보다 수축감이 크다. 따뜻하고 명도가 높은 빛이 사람의 망막을 자극해 망막에서 물체의 이미지를 확산시켜 팽창되어 보인다. 차갑고 명도가 낮은 빛은 망막에 더 선명한 이미지를 띄워 수축되어 보인다. 물론 이런 변화는 상대적이다.

검은색 명도는 여타 색보다 낮으며, 색 중에서 수축성이 가장 강하다. 이런 수축성은 색 덩어리 크기에 영향을 미칠 뿐만 아니라 모든 검은색 사물들이 시각적으로 특수한 효과를 나타내게 된다. 색깔은 사람의 시각적 경험에 따라 각기 다른 심리적 효과를 초래한다. 예컨대 어두운색의 방이 밝은 색의 방보다 더 좁아 보이는 점, 검은색의 소파가 옅은 색의 소파보다 더 단단해 보이는 점, 검은색의 철문이 흰색보다 튼튼해 보이는 점, 검은색의 상자가 흰색 상자보다 무거워 보이는 점 등이다. 이런 차이를 만드는 요인 중 하나는 검은색의 수축성 때문이다.

인류는 우주 블랙홀 세계의 진실과 아름다움을 탐구하고, 논리적 사고와 형상적 사고, 혹은 과학적 사고와 예술적 사고의 두 가지를 중점적으로 발전시켜 왔다. 그러나 실제로는 과학자가 영감과 상상 창조를, 예술가가 이성적 사고를 필요로 하는 경우가 많다. 따라서 예술과 과학은 완전히 다른 지식 영역으로 문화 환경이 다르지만, 많은 시각 예술가들은 그들의 작품에 과학적 연구 방식을 사용하여 감각의 폭과 표현 수법을 넓히고 있다. 과학자든 예술가이든, 새로운 통찰력을 얻기 위해 노력한 출발점은 같다. 이에 따라 예술과 과학은 어느 정도 어우러져 서로 도우며, 그 창작 과정 모두 다 무한한 미지의 세계에 접근했다고 볼 수 있다.

제4절 예술창작에 나타난 환상에 대한 재발견

1. 감정적인 환상으로의 이끌림

예술가가 이성화된 방식으로 화면에 표현하면 예술가의 이성도 서서히 돌아온다. 돌아온 이성의 표층각각이 형태적으로 구상화 된 것에 영향을 받으면 예술가의 지각은 확실히 변화한다.⁷⁵⁾ 사람들은 자신의 감정을 물체에 투영하는 것을 좋아하는데, ‘환상’은 이러한 감정적 상상의 인도를 더욱 잘 나타낸다. 그림 작업을 할 때 환상은 예술가의 창작 열정을 자극하며, 새로운 생각과 영감을 만들어 낸다. ‘환상’은 때로 상상력을 자극하기도 한다. 우리가 하늘을 떠다니는 구름을 보면 잉크 반전 검사같이 보인다. 이것은 심리학에서 투사현상이라고 하며, 종이에 아무렇게나 찍힌 잉크 자국을 통해 끝없는 상상의 공간을 만들어내는 것이다.⁷⁶⁾ 그림 작업 중 무심코 하는 어떤 효과가 연구자에게 모호하게 느껴질 수 있다. 즉 내면의 인식을 변화시키는 것은 바로 잠재의식 속의 환상이다.

예술가는 ‘환상’이 주는 효과를 느끼기 위해 그림을 그리는 과정에서 무의식적으로 작업하게 된다. ‘환상’은 예술가가 점점 자아에 몰입하게 만들며, 창작자의 마음속 깊은 곳에 있는 어떤 기억의 이미지를 서서히 끌어내어 이 알 수 없는 형상에 대한 내면의 감각을 움직여 새로운 환상을 불러일으킨다. 결국 그림을 그리는 과정도 심리 활동의 과정이기 때문에, 눈앞에 미지의 사물이 나타나게 되면, 내면의 감정도 변화를 겪게 된다. 이러한 감정의 충격력은 화면에 대한 예술가의 민감도를 크게 높일 수 있고, 자신의 생활 체험과 결합하여 자신의 원래 사고방식을 타파하여 새로운 회화형식을 창조해 낼 수 있다. 따라서 예술가가 사고의 진전이 없을 때 환상이 개입함으로써 예술가가 새로운 생각을 떠올릴 수 있게 된다.

창작에는 환상이 필요하다. 예술 창작 과정에서 환상과 사유는 불가분의 관계이다. 환상은 창조적 사고의 영혼이며, 예술가가 환상이 있을 때 만들어

75) Winner, Ellen, 이모영·이재준 역, 『예술심리학』, 서울: 학지사, 2009, P.97.

76) 콰브리치, 『예술과 착각』, 남녕: 광서미술출판사, 2012, P.93.

내는 작품이라야 더 큰 생명력을 가진다. 수많은 작가와 시인들이 창작 과정에서 환상을 이야기 한 바 있다. 괴테의 《젊은 베르테르의 슬픔》라는 저서를 예를 들어 보자. 괴테의 회고에 따르면 이 책은 이전까지의 저술과는 달리 단숨에 썼으며 거듭 생각하지 않았지만 만족스러웠다고 한다. 그는 이 책을 무의식 상태에서 쓴 것 같다고 말했다. 이는 환상이 자발성을 갖고 있어, 열심히 찾아도 아무 소득이 없을 때도 있고 무의식적으로 갑자기 튀어나올 수도 있다는 말이다. 이렇게 신비스러운 환상을 어떻게 사로잡을 수 있을까? 환상은 과학적이고 능동적이며 창조적이다. 환상의 자극은 이미지의 자극과 함께 진행되거나 이미지 자극 이후에 진행되어야 뇌에서 연결이 이루어진다. 즉 ‘환상’이 예술가의 뇌를 자극하고, 예술가의 환상을 일깨워준다는 사실이 증명되었다.

환상은 종종 갑작스럽게 발생하거나 뜻하지 않게 찾아온다. 번뜩이는 환상은 순간적인 사고가 조합된 형태로, 극히 짧은 순간에 생각의 물꼬를 띄워 예술가의 생각에 단비를 내려준다. 이로써 새로운 착상과 깨우침을 주었기 때문에 환상은 예로부터 중시되었다. 그것은 언제 왔으며, 어떤 사물에 의해 촉발되는 것일까? 그렇다면 환상은 규칙적인가? 일반적으로 환상의 발생 과정은 이미지, 직감, 상상 등 비논리적 사고의 깨우침에서 비롯되며, 주로 잠재의식에서 발생하며, 경험적 정보와 뇌의 고급 신경계를 직감하는 ‘구축’ 활동으로 인한 시각적 통합이다. 환상적 사유는 논리적이지만 환상적 사유의 발생은 논리적 사유, 형상적 사유 등과 연관이 있으며 단독으로 진행되는 것은 아니다. 19세기 독일 철학자 루트비히 포이어바흐(Ludwig Andreas Feuerbach)는 “열정과 영감은 의지에 좌우되지 않고, 시간에 따라 조절되지 않으며, 예정된 날짜와 시간에 맞춰 오지 않는다”⁷⁷⁾고 말한 바 있다. 환상은 오랜 사색과 지식 축적의 산물인 잠재의식에서 생겨났으며, 그 발생은 숙고의 결과도 아니었고, 의식적으로 정해진 사고 절차에 따라 추리한 것도 아니다. 대뇌 속 환상이 갑자기 어떤 새로운 지식 정보나 새로운 이미지에 자극 받고 부딪히면서 불꽃이 나타나게 된 것이다.

예술가의 환상은 예술 작품으로 구현되고, 각기 다른 영혼의 구조에서 온

77) 포이어바흐, 『헤겔 철학 비판』, 북경: 삼연서점출판사, 1958, P.23.

개체가 만들어내는 작품도 다르다. 예술 제재 측면에서 보면 어떤 예술적 표현 기법을 사용하는 작품의 내용은 반드시 인간의 생활 경험을 반영한 개성적인 전시가 될 것이며, 사회 환경의 영향 아래 개체에서 발생하는 감정적 울림은 감정 표현에 직접적인 영향을 끼친다. 예술 표현 형태에서 보면 예술 작품은 마음속 깊은 곳에 있는 콤플렉스를 나타낼 수도 있고, 현재 심리인식의 범위를 넘어 환상 세계의 아름다운 미래를 표현할 수도 있고, 인간이 인지할 수 있는 의식을 넘어 예술작품의 불가능함을 완전히 지배할 수도 있다. 서로 다른 경험과 체험은 개개인의 영혼구조에 직접적인 영향을 미치기 때문에, 각 예술작품마다 독특한 표현성을 지니게 된다. 현대예술은 자유로운 심리세계를 외적으로 표현한 것이며, 이로 인해 모든 예술품은 자신만의 창작성을 가지게 된다. 창작성의 표현은 영혼의 가장 깊은 곳에서 비롯된 감정표현이며, 복잡하고 혼란스러운 환상은 예술창조에서 오히려 더 명확하게 드러난다. 환상은 한 사람의 잠재의식에서 일어나는 것으로, 모든 사람이 어떤 일이나 이미지를 통해 환상을 만들어 내는 것이 아니기 때문에 환상은 개인의 것이며 사람마다 각기 다른 예술작품을 만들어내는 것이다.

2. 사고 인식의 변화

고대에는 종교의 영향으로 사람들의 사상이 간혀 있고, 인성이 신권에 억압되어 자아가 해방되지 못했다. 사회적 배경으로 회화예술의 형식과 작품도 고정적인 형식으로 만들어졌다. 예술가들은 고객과 교회의 요구를 충족시키기 위해 자동화 기계처럼 그린 작품들은 여러 인물조형, 색채, 구도 등에 얽매어 예술 발전과 인간의 자기 탐구를 막는 경우가 많았다. 이후 자본주의 생산방식의 발달도 거대한 혁명의 물결이 일어나게 되면서 개인주의적 세계관이 서서히 사회에 영향을 미치게 되었고, 현대에 와서는 철학자 임마누엘 칸트가 “인간은 생에 대한 자유를 가지며 어떤 인간 혹은 어떤 이유로든 지배받을 수 없다”⁷⁸⁾고 말했다. 또 그는 예술적 미적 범주에서 미적 감각이 직관적 깨달음과 생명적 체험으로 나타난다고 보았다.⁷⁹⁾ 예술에 대한 자유로운

78) 맥클린, 『전통과 초월』, 북경: 중국인민대학출판사, 2011, P.52.

관점은 지금까지 이어지고 있다. 다시 말해 심미란 내면의 감각과 감각 기능의 조합이 외부의 영향을 받지 않고 자아와 자유를 찾아내는 것이다. 예술에서 자아를 찾게 되면 자유화 된 것을 찾으면서 예술형식도 자유롭게 변화한다. 이렇게 환상에 대한 운용도 합리화된다. 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 “예술가들의 첫 번째 목표는 스스로 자유로워지는 것이며, 똑같이 억제된 성적 욕구를 가진 다른 사람들에게 그들의 작품을 전달해 주는 것”⁸⁰⁾이라고 말했다. 그저 흉내만 낼 것이 아니라, 모방을 기초로 하여 창조하는 그 첫걸음은 낯은 관습을 타파하는 것이었다. 다다이즘의 선구자들은 하나의 거대한 예술 변혁을 시작했으며, 많은 현대 예술가들이 우연적 효과의 예술적 표현을 사용하여 스스로에 대한 깨달음을 얻게 되었다. 이러한 예술 형식은 모두 하나의 사상의 흐름에 의해 발전된 것이다. 현대의 예술은 다원화된 방식으로 나아가고 있으며, 자아에 대한 추구가 더욱 필요하기 때문에 환상의 운용은 우연의 일치가 아닌 사상적 공명에 의해 일어나게 된다.

일상생활의 모든 일과 사물에는 환상을 불러일으킬 만한 흔적들이 차고 넘치며 각종 영감을 깨우치기 위한 기다림으로 가득하고, 이들 사이는 유대를 형성하게 된다. 회화에서 중요한 것은 단일한 회화 풍격 혹은 회화 형식에 얽매이지 않고, 회화 예술사에서 부여한 사물에 대한 개념을 타파하여야 완전히 새롭게 사물을 직면할 수 있다는 것이다. 왜냐하면 모든 것은 반복될 수 없고, 우리는 이미 정해진 영혼의 형상이나 어떠한 구체적인 느낌을 반복할 수 없기 때문이다. 우리는 그저 유연한 마음으로 현실 세계를 직면하고, 가장 합당한 표현을 선택해 우리의 감정과 이해를 전달해야 한다. 그래야 제 때 제 때에 대응할 수 있게 되고, 무의식적으로 반복하지 않게 되며, 충만하고 신선한 느낌으로 진실한 세계를 표현할 수 있기 때문이다. 지금 있는 그대로의 느낌을 전달하고 가능한 한 체계적인 사고와 행동을 추진하면, 우리 앞에 놓인 각종 정보 간 새로운 연계를 명시할 수 있게 된다. 이렇게 가장 합당한 방법을 선택하여 제작해, 느끼고 사고한 내용을 극치로 끌어올릴 수 있게 된다. 이것이 바로 회화에서 ‘환상’을 가장 잘 구현한 것이며, 회화를 언어 형식상으로만 대하지 않게 되는 것이다. 여기에는 또 보충과 발전을 기다

79) 임마누엘 칸트, 김상현 옮김, 『판단력 비판』, 서울: 책세상, 2005, P.21.

80) Specter, Jack, 신문수 역, 『프로이트 예술 미학』, 서울: 풀빛, 1998, P.8.

리는 지대와 사고와 모색을 할 만한 가치가 있는 지대를 포함한다. 이것은 느낌과 감응에 대한 전면적인 해석과 분석을 표현한 것이며, 이러한 느낌을 입체적인 상태로 힘써 이해해야 한다.

오늘날 예술 발전은 대중매체의 개입과 다양한 이데올로기 발전으로 인해 회화 자체의 발전 가능성을 다시 찾지 않을 수 없게 되었기 때문이다. 환상적인 측면에서 예술의 여러 가능성을 봐야하는 이유는, 회화에서 환상이 마치 잔잔한 물결처럼 중요하고 복잡하게 작용하기 때문이다. 이에 따라 환상의 발생과 선택은 작품이 완성되기까지 회화의 진행과 결정에 계속적으로 영향을 미치게 된다. 최종적으로 만들어진 작품은 제작 과정에서 나타난 환상적인 화면과 무의식이 엮인 결과이며, 이는 줄곧 환상으로 가득하다. 환상은 현실의 연장성에 있다. 사람이 현실이나 의식과 떨어질 수 없다. 때문에 환상은 현실과 무의식이 결합한 형태로 현실에 비롯된다. 환상적 내용의 의의는 현실을 초월하고 인류의 창조 정신을 북돋는다는 것이다. ‘환상’은 기술적 측면의 묘사뿐 아니라 환상적인 표현 형식의 연구와 분석을 통해 예술 창작에 적용할 수 있게 하며, 이를 통해 연구자의 창의적 사고를 풍부하게 하고 새로운 시야를 넓혀준다. 예나 지금이나 환상예술은 연구자와 예술 작품에서 중요한 정신적 의미를 가지며, ‘환상’은 연구자 작품의 범위와 깊이를 결정하게 된다.

환상은 보이는 자연과 보이지 않는 내면의 깨달음을 통일하는 융합작용을 한다. 이러한 통일은 인간과 자연뿐 아니라 인간과 사회, 심지어 인간과 신 사이에도 존재한다. 본 연구자는 환상의 의미가 심리적 경험과 외부 감각을 통일시키는 데 있으며, 심리적 표상을 감지하는 물질을 정신과 비현실, 진실과 합치시킬 수 있다고 생각한다. 이렇듯 환상은 예술작품의 양 극단에 있는 예술가의 내면 의식과 무의식적 표현의 대립성 및 내면의 감각, 과거와 미래, 외적 현실과 내면의 감각으로 연결되는 것이다.

현대미술은 매체의 표현력을 확충하고 장치, 행위, 3D예술 등 여러 예술 장르와 융합해 혼합 매체(Mixed Media)를 만드는 방향으로 발전하는 추세다. 재료는 예술가들의 시각적 미적 감각과 요구를 어느 정도 충족시킬 뿐 아니라 회화 표현 언어를 다각화시키려는 추세이다. 회화예술은 이미 천지가 개

벽하듯 변화하였고, 단순히 작품 형식 관념의 변화만이 아니라 작품 재료의 매개체에서도 큰 변화를 가져왔다. 또한, 이러한 변화는 다양한 학제 개입과 융합의 결과로 예술창작에 새로운 기교가 더 많이 섞여 예술창작의 양상이 다양하게 나타나고 있다. 과학 기술은 회화 재료의 혁신에 새로운 힘을 불어 넣었다. 과학과 예술은 상호 의존적인 관계로, 회화의 발전은 과학기술의 발전을 떠날 수 없으며, 회화의 발전은 과학기술과 교묘하게 결합 되어 있다. 과학기술의 발전은 예술가에게 새로운 재료와 새로운 회화 수단을 가져다주었으며, 새로운 표현 형식을 가져왔다. 이로 인해 예술가들은 자신의 창작 의도를 더 잘 표현하고, 자신의 창작 감정을 잘 표현하게 되었으며, 과학기술의 발전이 회화 재료의 발전을 실천 가능하게 했다.

회화 재료는 그 자체에는 정신이 깃들어 있지 않지만, 예술가들이 재료에 회화 정신을 부여했다. 이러한 정신은 작품재료의 실현가능성 시도에 반영될 뿐만 아니라 단일한 예술개념의 폭과 깊이를 확장시키게 된다. 그 가치는 전통적인 회화형식을 뛰어넘어 재료혁신과 회화 자체의 언어 연구를 제창하고, 서로 다른 회화 재료와 방식을 탐구하여 회화기법 표현을 부차적인 위치에서 자신의 심미적 가치를 지닌 주요한 위치로 전환시키고, 예술적 가치를 측정하는 기준을 깨뜨렸다는 데 있다.⁸¹⁾ 때문에 우리가 환상을 느낀다고 하는 것은, 환상을 주시하고 무의식을 의식적인 것으로 끌어올리고, 이러한 인식의 의미는 ‘회화’의 경계를 확장하는데 힘쓰는 것이다. 이는 ‘회화’를 더욱 확장시킬 수 있는 가능성을 주며, 지금 현실의 ‘나’와 ‘세계’에 대한 가장 새로운 감각과 가능성을 얻게 된다. 회화에서 주동적으로 환상을 파악하고 만들어 낸다면, 형식 표현에 매이는 것 없이 과거의 경험에도 구속되지 않게 된다. 이렇게 되면 마음을 활짝 열어 세계를 받아들이게 되고, 환상 속에서 다시금 보잘 것 없는 개념들을 생각하게 된다. 또한, 영혼을 다시 정립하고 바깥 세계로 향하는 가장 훌륭한 길을 만들어 내게 된다.

환상이 ‘제시’하는 역할은 실제로 연구자 마음의 진정한 ‘실재’를 밝혀낼 수 있으며, 예술 과학 종교 등 학문적 체계가 다르기 때문에 그에 따른 환상 체계도 달라진다. 서로 다른 환상이 실제로 다른 개념들을 의미한다고 볼 수

81) 빌헬름 보링거, 이종건 역, 『추상과 감통』, 서울: 경기대학교 출판부, 2006, P.46.

있으며, 이러한 개념들이 현실의 다른 측면들도 제시하게 된다. 본 연구자는 환상을 통해 이러한 측면들을 대중들이 이해하고 체험할 수 있도록 표현하였다. 넓은 의미에서 볼 때, 환상이란 연구자가 현실을 이해한 것을 말하며, 진정한 환상은 인류의 보편적 가치로써 존재하는 공통적인 문제, 품격, 생존, 죽음, 사랑, 두려움, 생명 등과 관련 있다. 이런 문제는 실체적 표현이 불가능하기 때문에 연구자가 '환상'을 빌려 표현하거나 해결하면서 연구자 자신의 생각과 깨달음을 창작물에 담는 것이다. 또한 이러한 문제는 감상자와의 사이에서도 존재한다. 환상은 생명, 좌절, 고난 등에 대한 연구자 개인의 해석이 구성에서 벗어나 연구자와 감상자 자신을 암시하고 공감하게도 한다.

제5장 결론

본 연구는 환상과 환상성의 개념을 통해 현실과의 관계성을 찾고자 한 연구이다. 연구를 통해 환상과 환상성은 허구라는 공통적 속성을 가지지만, 환상성은 현실 인식을 바탕으로 성립됨을 알 수 있었다. 예술 창작 속의 환상은 환상과 현실이 결합된 사고방식이며, 이 과정은 예술 창작의 한 형식이다. 이러한 객관적 감각은 주관적 환상세계로 이어졌으며, 자연 형상을 뛰어넘었다. 본 연구자는 형상의 시각적 경험을 이용하여 자연 형상과 연상 형상을 융합시킴으로써 환상적이고 허구적인 형상을 이루게 되었다.

예술 창작 속의 ‘환상’은 환상과 현실이 결합된 사고방식이다. 환상은 머릿속에서 아무 생각 없이 이루어지는 것이 아니며, 연구자의 창작 의욕을 항상 자극하고 창작적인 사고를 유도해 영감을 불러일으켰다. ‘환상’은 연구자의 자유로운 표현력과 상상력을 극대화하고, 화면의 재미와 의미성을 더해 작품의 울림과 호소력을 높여 주었다. 또한 연구자의 창작 영감을 불러일으켜 예술가만의 창의력을 보여주고, 작품의 표현력을 증진시키며, 우리의 시각적인 체험과 감정 표현을 충족시켜 주었다. 창작으로서의 환상은 자연의 존재 형상을 초월했다. 연구자는 자연 형상과 연상 형상을 융합하였는데, 그것은 객관과 주관, 생활과 허구, 현실과 환상에서 파생된 복합체라 볼 수 있다. 시각적으로 이성이라는 존재를 이용해 환상 속의 비이성적인 이미지를 표현했고, 이는 궁극적으로 특정한 미적 논리에 부합하며 실재하며 눈에 보이는 예술 작품을 창조하게 되었다. 이로써 작품이 더욱 표현력 있고, 내실 있으며 매력적이게 되었다.

‘환상’은 예술 창작에서 미학적으로 중요한 작용을 하였다. 첫째, 예술에서의 ‘환상’ 표현은 개인의 감정을 펼칠 수 있게 했다. 일반적으로 사람들은 감정과 현실이 충돌하게 되면, 현실에서 벗어나 환상 속으로 들어가려 했다. 이를 통해 예술가들이 감정을 더욱 쉽게 표현할 수 있다는 것을 살펴볼 수 있었다. 둘째, 예술에서의 ‘환상’ 표현은 예술 표현의 형식을 더욱 다양하게 만들어 주었다. 환상예술은 추상성과 인간의 심리적 체험의 상호 작용을 가능케 한다는 특징이 있다. 때문에 환상예술의 허구성을 통해 연구자는 예술

창작 표현에 더 많은 아이디어를 얻게 되었다. 셋째, 예술에서의 ‘환상’ 표현은 감상자와 연구자의 정서적 공감을 촉진해, 화면에 표현한 연구자의 감정을 감상자가 잘 체득하게 되었다.

다음으로 우주환상을 예술적 관점에서 시대, 과학기술 등을 작품에 융합하여 연구자만의 예술 창작의 기초를 확립하였다. 우주 환상을 핵심으로 무한대의 우주를 시각과 결합하여, 환상예술을 통해 관객에게 전달함으로써, 우주를 더 매혹적이고 직관적이며 상상력 있는 모습으로 변화시킬 수 있었다. 이와 더불어 우주를 더욱 강조하는 효과를 여러 방식으로 그림에 표현하였다. 오늘날은 과학기술과 예술이 왕성하게 발전하고 있기 때문에, 우리의 시야를 넓히고 보다 창조성 있는 작품을 찾아 끊임없이 도약해야 할 것으로 생각된다.

마지막으로 연구자가 우주 ‘환상’을 주제로 작품을 창작하며 나타난 기법과 재질감 효과에 대해 논하였다. 유화 기법의 질감은 시각장력, 형식적 미감, 심미적 감정 등 세 가지 측면에서 나타났다. 첫째, 붓 터치가 레이어링(layering) 되면서 화면에 울퉁불퉁한 질감효과를 주었고, 이는 시각적 공간감을 조성하게 되었다. 둘째, 본 연구자만의 독특한 표현 형식을 사용하여 유화 기법을 조직적으로 조합하고 창조하였다. 이로써 유화 기법의 잠재적인 표현력을 자극하고, 장식적 아름다움, 추상적 아름다움, 텍스처의 아름다움, 유화 기법의 형식 미감을 풍부하게 하였다. 셋째, 유화 기법의 표현력은 화가의 내적 감정에서 나온 것이며, 연구자의 시지각과 감정이 통합된 것임을 알게 되었다. 뿐만 아니라 예술과 과학연구, 환상을 결합하여 우주예술 창작의 접점도 찾아보았다. 우주는 예술적 차원의 환상과 과학기술 방식으로 전시되며, 점차 검고 신비롭지만은 않은 다루기 쉬운 모습으로 변화하게 되었다. 이로써 환상과 감정을 융합하여 표현할 수 있는, 환상예술의 한 형식으로 부상하게 되었다.

연구자의 작품이 보여주는 환상예술로 변모 된 우주는, 유한과 무한을 더욱 강렬하게 대비시켜 빛과 암흑의 차이를 더 선명하게 표현한 것이다. 이는 지구가 광대한 우주 속에 극히 일부에 지나지 않으며, 인류 또한 얼마나 보잘 것 없는 존재인지를 알려 준다. 우주의 시각으로 보면 인간의 전쟁도 고

난도 행운도 기쁨도 모두 우주의 먼지에서 일어나는 작은 일에 불과하다. 우주의 발전은 장기적인 과정으로, 우주 환상의 발전에 더 많은 선택과 더 넓은 발전 공간을 제공한다. 본 연구자는 관객참여를 통해 작품을 활성화하고 관객과 작품 간 복잡하고 미묘한 관계를 형성하고자 하였다. 또 작품내용을 관객에게 전달함으로써, 우주의 아름다움을 진정한 예술의 아름다움으로 변화시키고, 과학과 예술의 경계를 허물어 이 둘의 완벽한 통일을 구현해 내하고자 하였다.

그러나 연구자의 이러한 환상표현을 확실하게 해석하기 쉽지 않았다. 이는 다양한 표현 요소에 부여한 상징적 의미가 정확하게 전달되지 않기 때문이다. 사물이 본래 가진 의미와 연구자가 부여한 의미에는 차이가 있고, 작품 속에 다양한 상징과 의미가 하나의 이야기를 이끌어가는 데 있어 명료하지 않았기 때문이다. 그래서 아무런 정보 없이 연구자의 작품을 감상하게 되면 소통의 어려움을 경험할 수 있다. 이는 지속적으로 연구, 보완해야 할 부분이라 생각된다.

한국으로 유학을 오기 전 연구자의 작품은 전통적인 편에 속했다. 그러나 평소 현대미술에 관심이 있었기에, 한국에 와 현대미술을 공부하게 되었다. 한국에서 공부한 세 해 동안 현대미술에 대해 완전히 새롭게 인식하게 되었으며, 현대미술작품에도 새로운 깨달음을 얻을 수 있었다. 이를 통해 본 연구자는 내면의 진실한 생각에 관심을 기울이기 시작하였고, 학습한 내용들을 작품에 표현하고자 노력하였다. 그러나 아직도 명료한 작품해석, 환상을 통한 실제 표현 등 향후 작품에서 실험하고 연구해야 할 것들이 산적해 있다. 본 논문을 계기로 재료와 기법을 면밀하게 연구하여 작품제작의 표현범위를 높이고자 한다. 또, 작품 내용을 분명히 하여 관람자들과 소통할 수 있기 위해 깊이 고민하고, 본 연구자가 추구하는 이상과 현실 사이의 거리를 좁히기 위해 진지한 태도로 실질적인 변화와 발전을 모색할 것이다.

【참고 문헌】

단행본

- 게오르크 헤겔, 『미학 강의』, 서울: 지식을만드는지식, 2012년.
 고프리치, 『예술과 환영』, 호남: 호남과학기술출판사, 2006년.
 고프리치, 『서양미술사』, 남녕: 광서미술출판사, 2011년.
 나병철, 『환상과 리얼리티』, 서울: 문예출판사, 2012년.
 네간인, 『아트노트』, 호북: 호북미술출판사, 2008년.
 단테, 한형곤 역, 『신곡』, 파주: 서해문집, 2005년.
 디엔왕, 『나의 우주』, 홍콩: Blue Kingfisher Limited, 2011년.
 로댕, 『로댕예술론』, 계림: 광서사범대학출판사, 2002년.
 로버트 허버트, 신리 역, 『현대 예술의 대가론 예술』, 북경: 인민미술출판사, 1990년.
 루돌프 아인하임, 김춘일 옮김, 『미술과 시지각』, 서울: 미진사, 1995년.
 리옌, 『두 강 사이: 메소포타미아 폭로』, 북경: 중국화보출판사, 2009년.
 리텐모, 『천문관측과 탐색』, 북경: 북경연합출판사, 2015년.
 맥클린, 『전통과 초월』, 북경: 중국인민대학출판사, 2011년.
 미셸 쇠포르, 왕소인 역, 『추상과 회화의 대가』, 계림: 광서사범대학출판사, 2002년.
 민중서림편집국, 『옛센스 국어사전』, 서울: 민중서림, 2011년.
 발자크, 『발자크논문학』, 북경: 중국사회과학출판사, 1986년.
 발터 벤야민, 최성만 옮김, 『기술복제시대의 예술작품』, 서울: 도서출판길, 2007년.
 브르노, 『무한 우주와 여러 세계를 논함』, 북경: 상무인서관, 2015년.
 비사리온 그리고리예비치 벨린스키, 심성보 등 역, 『전형성 파토스 현실성: 벨린스키 문학 비평선』, 서울: 한길사, 2003년.
 빌헬름 보링거, 이종건 역, 『추상과 감통』, 서울: 경기대학교 출판부, 2006년.
 사마천, 김원중 역, 『사기본기』, 서울: 민음사, 2010년.
 산동성문물고고연구소, 『대문구속집』, 북경: 과학출판사, 1997년.
 샤오웨이성, 『시각문화와 이미지 인식 연구』, 북경: 북경대학출판사, 2011년.
 수잔 랭거, 『정감과 형식』, 북경: 사회과학출판사, 1998년.

- 슈테판 클라인, 석고타 역, 『우연히 모든 것을 만들었다』, 상해: 상해인민출판사, 2017년.
- 쉬지양, 『추상회화표현문선』, 항주: 중국미술학원출판사, 2004년.
- 신화취엔, 『형태구성학』, 항주: 중국미술학원출판사, 1999년.
- 쭈리윈, 『서방문명사』, 해남: 해남출판사, 2009년.
- 안톤 에렌츠바이크, 『예술시청각심리분석』, 북경: 중국인민대학출판사, 1989년.
- 양리 포시용, 강영주 옮김, 『양리 포시용의 형태의 삶』, 서울: 학고재, 2001년.
- 양하이핑, 『마르크스를 향해 - 생산의 거울에서 부호의 거울로』, 북경: 중앙편역출판사, 2004년.
- 앵겔스, 『마르크스 앵겔스 선집(2권)』, 북경: 인민출판사, 1972년.
- 이폴리트 텐, 푸레 역, 『예술철학』, 천진: 천진사회과학원출판사, 2004년.
- 임마누엘 칸트, 김상현 옮김, 『판단력 비판』, 서울: 책세상, 2005년.
- 임마누엘 칸트, 정명오 옮김, 『순수이성비판』, 서울: 동서문화, 2015년.
- 장귀룡, 『현대미술재료공간』, 길림: 길림미술출판사, 2006년.
- 장 오귀스트 도미니크 앵그르, 주버송 역, 『앵그르의 예술한담』, 요녕: 요녕미술출판사, 1980년.
- 장위안, 『유화교육: 재료예술공방』, 북경: 북경대학출판사, 2011년.
- 장평, 『천체유화의 미학적 발견』, 북경: 과학출판사, 2019년.
- 질 들뢰즈, 『그림과 감각』, 북경: 북경대학교출판사, 2009년.
- 쓰샤오핑, 『중국 포묵 산수화사』, 남경: 동남대학출판사, 2013년.
- 차이광빈, 『종합 회화 재료 표현』, 상해: 상해미술출판사, 2006년.
- 천요밍, 『종합재료의 예술적 표현』, 상해: 상해대학출판사, 2005년.
- 칸딘스키, 권영필 역, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』, 서울: 열화당, 2007년.
- 칸트, 『실천이론 비판』, 북경: 인민출판사, 2004년.
- 칸트, 이남원 옮김, 『실용적 관점에서 본 인간학』, 울산: 울산대학교출판부, 2014년.
- 코르닐로프, 『고등심리학』, 북경: 상무인서관, 1953년.
- 코페르니쿠스, 『천체운행론』, 북경: 과학출판사, 1973년.
- 쿠사마 야요이, 『무한한 그물』, 대만: 목마문화사, 2011년.
- 쿠사마 야요이, 『물방울의 여왕』, 대만: 중신출판사, 2015년.

- 타고르, 『신월집』, 북경: 중국공인출판사, 2003년.
- 토마스 앵겔스, 『코페르니쿠스 혁명: 서방사상발전 속의 행성천문학』, 북경: 북경대학출판사, 2003년.
- 평상, 『성경』, 남경: 강소인민출판사, 2004년.
- 평스, 『중국 천문고고학』, 북경: 중국사회과학출판사, 2001년.
- 포이어바흐, 『헤겔 철학 비판』, 북경: 삼연서점출판사, 1958년.
- 플라톤, 박종현 역주, 『(플라톤의)국가』, 서울: 서광사, 2005년.
- 피리, 『행동에서 관념으로』, 대만: 소장예술가정회사, 2015년.
- 한국미술연감사, 『미술사전』, 서울: 한국미술연감사, 1989년.
- 허시린, 『고묘단청: 한 대묘실벽화의 발견과 연구』, 산서: 산서인민미술출판사, 2001년.
- 헤겔, 『미학』, 북경: 상무인서관, 1979년.
- 황시팅, 『심리학도론』, 북경: 인민교육출판사, 2007년.
- 후웨이, 『회화재료의 표현예술』, 하얼빈: 흑룡강미술출판사, 2001년.
- 후웨이, 『재료에 의한 개입: 중국 회화 현대미술 표현』, 산서: 산서인민출판사, 2003년.
- S. 프로이트, 김기태 옮김, 『꿈의 해석』, 서울: 선영사, 2011년.
- Specter, Jack, 신문수 역, 『프로이트 예술 미학』, 서울: 풀빛, 1998년.
- Winner, Ellen, 이모영·이재준 역, 『예술심리학』, 서울: 학지사, 2009년.
- W. Kandinsky, 『점, 선, 면』, 서울: 예술과비평사, 1992년.

연구 논문

- 박주원, 「자아와 문화의 정체성, 불안과 불만의 문화정치학」, 『21세기정치학회보』, vol.29, no.1, 2019.
- 리위엔, 「우주예술과 과학 보급」, 콧 연구, 2006.
- 위정환, 「우주예술 : 과학과 예술의 다리를 놓다」, 중국 과학 신문, 2018.
- 유용용, 「우연성 재예를 알아보다」, 중국민족박람회, 2019.
- 이샤오핑, 「통합재료창작에서의 우연성에 관한 고찰」, 미술교육 연구, 2018.

이은하, 「환상, 억압된 심리적 실체의 복원」, 『한국문예 비평연구』, 제42집, 2013.

자 난, 「우주예술의 유채예술의 우관 아키텍처」,
안후이 문학, 2010.

장 편, 「과학의 전파에 있어서 예술과의 상호작용 - 우주예술의 형성」,
미와 시대, 2007.

저우원스, 「중국 우주예술 속 추상유화 창작」, 예해, 2013.

지아난, 「우주 예술의발전의 유채예술 우주 구조」, 『안휘문학』, 2010.

천 단, 「우주예술론」, 우주 탐사, 2006.

허우원징, 「공간감지의 창시자 - 아니쉬 카푸어」, 『건축지식』, 2008.

학위 논문

구광본, 「판타지의 신화적 상상구조 연구 : 첨부작품을 중심으로」,
중앙대학교, 박사학위논문, 2010.

김균태, 「현대 조각에 나타난 초현실주의적 환상 표현에 관한 연구 : 본인
의 환상 표현 방식을 중심으로」, 서울시립대학교, 석사학위논문,
2010.

김명선, 「환상을 통한 현실과 내면표현 연구」, 홍익대학교, 박사학위논문,
2020.

김정미, 「한국 추상미술에 나타난 비정형(非定型)성에 관한 연구 : 본인 작품
〈무의식의 향연〉을 중심으로」, 백석대학교, 박사학위논문, 2021.

남상운, 「현대회화에서 이미지를 통한 시물라크르 표현연구 : 연구자의
〈가공된 풍경〉 연작을 중심으로」, 홍익대학교, 박사학위논문, 2018.

다이까오지엔, 『결합과 대항: 아니쉬 카푸어의 예술언어 분석』, 중앙미술대
학원 석사논문, 2013.

리 쥘, 「초기 중국 천상도 연구」, 상하이대학교 박사학위논문, 2015.

박경주, 「네오 팝 아트에서 나타나는 나르시시즘에 관한 연구 : '환·상
·공·간'연작을 중심으로」, 홍익대학교, 박사학위논문, 2012.

박월미, 「현대패션에 표현된 환상성 연구 : 환상미술의 개념적 접근을 중심으
로」, 전남대학교, 박사학위논문, 2016.

- 박정선, 「현대미술에 나타나는 ‘불확정성’ 연구」 : 연구자의 작품을 중심으로, 홍익대학교, 박사학위논문, 2017.
- 복부희, 「현대미술의 물성에 따른 조형성 연구」, 숙명여자대학교, 박사학위논문, 2019.
- 소희, 「예술가로서의 ‘나(自己)’와 무의식적 심상(心象) 연구 : 연구자의 회화작품을 중심으로」, 숙명여자대학교, 박사학위논문, 2016.
- 송은영, 「환상과 상징화 단계에 대한 라캉의 정신분석학적 연구」, 호서대학교, 박사학위논문, 2021.
- 왕루, 「유화창작에 있어서 불확실한 요인에 대한 고찰」, 샤먼대학교 석사학위논문, 2006.
- 이경희, 「사진 행위에 나타난 환상성과 시간성에 관한 존재론적 연구」, 부산대학교, 박사학위논문, 2014.
- 이고운, 「여성적 감수성에 기반한 ‘환상공간’의 회화적 표현 : 본인의 <구름나무>와 <이상정원> 연작 연구」, 이화여자대학교, 박사학위논문, 2015.
- 이혜령, 「중첩된 이미지를 통한 무의식적 욕망의 표현 연구」, 숙명여자대학교, 박사학위논문, 2019.
- 임한충, 「섬유예술의 타피스트리 사례를 통한 콜라주(collage)기법 연구」, 동아대학교, 박사학위논문, 2017.
- 자난, 「뉴미디어 아트하의 우주예술」, 선양사범대학교 석사학위논문, 2011.
- 장인성, 「무의식적 형상으로 표출된 원형이미지에 관한 연구」, 홍익대학교, 박사학위논문, 2020.
- 조상은, 「빛과 운동성에 대한 회화적 표현연구 : 연구자의 ‘빛이 흐르는 세계’를 중심으로」, 홍익대학교, 박사학위논문, 2019.
- 조선령, 「라캉의 근본환상 개념과 예술이론」, 홍익대학교, 박사학위논문, 2011.