

2012년 8월
석사학위 논문

빛의 표현특성에 따른
사실적 표현방법 연구

- 본인 작품 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

김 영 일

빛의 표현특성에 따른
사실적 표현방법 연구

- 본인 작품 중심으로 -

A Study of realistic expression way
in the expression of light

2012년 8월 24일

조선대학교 대학원

미술학과

김 영 일

빛의 표현특성에 따른
사실적 표현방법 연구

- 본인 작품 중심으로 -

지도교수 진 원 장

이 논문을 미술학 석사학위신청 논문으로 제출함

2012년 4월

조선대학교 대학원

미술학과

김 영 일

김영일의 석사학위 논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 조윤성 (인)

위원 조선대학교 교수 진원장 (인)

위원 조선대학교 교수 김종경 (인)

2012년 5월

조선대학교 대학원

목 차

ABSTRACT

제1장 서 론	1
제1절 연구배경 및 목적	1
제2절 연구방법 및 내용	2
제2장 본 론	3
제1절 빛의 특성	3
1. 빛이란?	3
2. 빛의 종류	4
가. 자연광	4
(1) 적외선	4
(2) 가시광선	4
(3) 자외선	4
나. 인공광	5
(1) 백열등	5
(2) 형광등	5
(3) LED	6
2. 빛의 방향	6
가. 전면광	7
나. 경사측면광	8
다. 상하광	8

라. 하상광	9
3. 빛의 양	10
제2절 회화에서의 빛의 활용	10
1. 르네상스 시대	11
2. 바로크 시대	13
3. 모더니즘 시대	26
제3절 본인의 작품 분석	31
1. 작업 형성 배경	31
2. 도시의 빛	33
3. 도시인 그리고 도시생활	37
4. 표류하는 도시인	38
제3장 결 론	41

참고문헌
학위논문
도 판

ABSTRACT

A Study of expression of light in the reality painting

- Focusing on my works -

By KIM Young-il

Advisor : prof. JIN Won-jang

Department of Fine arts

Graduate School of Chosun University

A light is an important element in everyday life.

We can recognize about something and know about some space and divide exactly a relationships between things and things, things and space because of a light. Realistic art is to reappear of some instant or situations on a plane. So in an art, a light is a way to express something of a painting and to makes a plane to three-dimensional in a painting. If it is not the light, we may never recognize everything. And we may never know a way to express a plane to three-dimensional. In this study, I am trying to study about a quality of a light. I studied about a quality of a light and about how to do a role and divided about each qualities.

Second, I studied about the caravagism that was an ism to express with a technique of a light in a painting. Caravagism was began by Caravaggio who was from Italy in 16c. Caravaggio was the best artist of tenebrism. Caravaggio's influence was extended far all europe from 17c to 19c. Il tenebroso that was used by caravagists, I studied about Il tenebroso and

studied about caravagist and their works.

Third, I studied about Edward Hopper. E. Hopper's work is a emotion of a light. In E. Hopper's work, it is a light that doesn't just shine on everything, but give a sense of alienation and a sense of solitude to one's emotion. also it is a light to express about opposition between a nature and a culture. In this study, I studied about background of his work and quality of his work.

Forth, I studied about my work. My work talks about city and city people. My work talks about several questions that what does a city give to city people and what does city people get and lose from it. And My work talks about an identity of city people, the possessive and desire of exhibition.

제1장 서론

제1절 연구 배경 및 목적

우리가 생활하는 모든 곳에는 빛이 존재한다. 빛은 사물에 비추어 각 사물이 반사하는 것에 따라 그 사물의 고유 질감이나 형태 등을 보여주고 공간에 스며들어 공간의 입체감과 공간감을 조성해 나간다. 빛은 비추다는 물리적 개념보다 우리의 시지각을 통해 주변 사물을 인지할 수 있도록 도와준다. 즉, 빛은 비추는 것으로써 그 역할이 끝나는 것이 아니라 빛이 비추는 모든 곳에서 관찰자의 시지각을 통해 특정 상황에 대한 인지를 하도록 만들며, 그것은 또 다시 정신적·심리적 작용으로 일어난다. 이러한 작용은 빛을 매개체로써 사용하여 사물의 명암과 색 그리고 입체감에 따른 감정적 지각 작용을 자극하는 작용인 것이다. 평면 회화에서도 일상적인 현상들과 같은 빛의 활용을 통한 연구와 함께 수많은 작품들이 창작되어지고 있다. 그리고 빛에 의한 효과는 자연에서 보여지는 현상들보다 회화에서 두드러지게 나타난다고 볼 수 있다. 자연에 대한 순간들이나 어떤 사건들에 대한 기록적인 내용 또는 어떤 가상적인 내용 등이 회화에 재현되는 과정에서 빛을 사용하여 실제보다도 더 생생한 감동과 생명력 있는 내용으로 다가오도록 만들어진다. 그 이유는 회화의 영역에서 관객으로 하여금 정서적인 감동을 주는 주요 작용이 바로 회화 작품 속에서 드러나는 사물들과 공간과의 관계성에서 드러나는 입체감과 등장인물들 각각의 극적인 동작이나 표정 등의 모든 것들이 빛에 의해서 인간의 시지각에 인지되고, 그렇게 인지된 빛과 사물들의 관계성은 또 다시 인간의 심리적 작용으로 연결되기 때문이다.

본인은 빛이 회화의 영역에서 어떻게 활용 되고, 빛의 활용에 따라 표현된 사실주의 작품들의 기법적 특징과 그에 따른 작품 분석을 함으로써 본인의 작품과 연관성이 어떻게 연관되어 있는지 연구하고, 본인의 작품에서 빛의 활용에 있어서 어떻게 사용할 것인가에 대해 연구 목적이 있다.

제2절 연구 방법 및 내용

본 논문의 연구내용은 크게 네 개로 구분된다. 첫 번째는 빛에 대한 것으로, 빛의 종류에 대한 특성과 빛의 방향 그리고 빛의 양에 대한 것이다. 빛의 종류에는 크게 자연광과 인공광으로 구분하여 정의하였고, 빛의 방향은 다시 네 가지 방향에 따른 특성들로 구분하였다. 각 방향에 대한 특성으로 전면광, 경사측면광, 상하광, 하상광 등으로 분류하여 각각의 특성에 대해 관련 도판을 제시하여 연구하였다. 빛의 양에서는 공간 내에 빛의 비율, 즉 빛과 그림자의 비율에 따라 나타나는 특성을 연구하였다.

두 번째는 회화사에 있어서 빛의 활용에 탁월했던 화풍인 카라바지즘에 대해 연구하였다. 카라바지즘은 강렬한 빛의 대비로 작품의 화면을 구성하였던 화풍으로 16세기에 이탈리아에서 시작되어 19세기에 이르기까지 유럽 전역에서 크게 유행하였다. 본 논문에서는 카라바지즘의 주요 기법인 암흑양식과 카라바지즘의 영향을 받았던 작가들의 작품들을 연구하였다. 그 중 이탈리아의 카라바조와 스페인의 벨라스케스, 네덜란드의 렘브란트의 작품들을 주로 연구하였다.

세 번째는 본인의 작품과 유사점이 많은 에드워드 호퍼의 작품을 연구하였다. 본 논문은 호퍼의 작품에서 드러나는 도시 이미지들 즉, 도시의 풍경과 건물 내의 인물들을 통해 나타나는 예술적 측면의 특징들과 작품에 사용되어졌던 색의 기법적 특성과 빛의 활용에 대해 연구하여, 호퍼의 초기 작품에서부터 후기 작품에 이르기까지 호퍼가 일관되게 추구해온 예술적 측면과 호퍼 자신의 작가적 심리상태에 의한 창작 의도에 대해 연구하였다.

마지막은 본인의 작품 분석으로 작품 내에 드러나는 이미지들에 대한 상징적 내용에 대해 분석하였다. 지난 청구전에서 다루었던 ‘표류하는 도시인’이라는 주제가 작품들에서 어떻게 표현되었는지 그 특징들에 대해 분석하여, 주제에 따른 상징적 의미들은 무엇으로 대체 될 수 있는가에 대해 연구하였다. 또한 작품 내에서 드러나는 빛의 활용을 통해 작품 속에서 사물과 사물, 사물과 공간에 대한 조형적 화면 구성이 어떤 효과가 있고, 그 효과가 인간의 시지각을 통해 어떤 심리적 작용을 유도하여 작용하는지에 대해 연구하였다.

제 2 장 본 론

제1절 빛의 특성

1. 빛이란?

빛이라는 개념은 우선 물리적인 개념에서 그 의미를 찾을 수 있다. 물리적 개념으로써 빛은 이 세상에 존재하는 모든 물체를 비춤으로써 그 형태를 드러나게 한다. 또한 빛은 비춤으로써 세상에 존재하는 모든 사물에 대해 형태적 특성을 활성화시켜, 단조롭고 생기가 없던 것을 다채롭게 생기를 띤 것으로 변화시킨다.¹⁾ 빛이 없다면 우리는 아마도 각 사물들에 대해 올바른 인식을 하지 못하고, 온전한 정보 전달을 하지 못했을 것이다. 빛이 있음으로 인해 사물의 존재를 인지할 수 있는 것이다. 다시 말해 빛은 단순히 비춘다는 개념에서 출발해 인간의 시지각(visual preception)을 자극하고, 인간의 눈에 투영되는 모든 물체를 빛의 형태에 따라 다양한 감각적 현상으로 인지한다는 것이다. 결국 빛은 사물의 형태를 인식시키는 매개체 역할을 하며, 빛이 물체를 비춤으로써 각 물체는 비로소 그 모습을 드러낸다 말할 수 있다.²⁾ 이러한 빛은 태양이라는 자연광 이외에도 과학의 발달에 따라 다양한 인공광(artificiality light)들과 함께 우리 주변에 존재하며, 각각의 독특한 특성들을 가지고 있다. 이렇듯 빛은 우리의 주변에 있으면서 우리나라 사물, 사물과 사물, 공간과 공간에 대한 지각을 일깨우며, 특히 빛에 의한 공간 지각은 명암의 명도에 따라 형태의 윤곽을 구체화 한다. 우리가 주변의 모든 것들을 인식할 수 있는 것. 예를 들면, 고유한 색상을 가지고 있는 사물은 빛이 그 사물에 부딪힌 후 우리의 시각에 보이는 색만을 반사시킨다. 그렇기 때문에 빛은 특정 물체를 비추다가 빛나는 표면에 반사되고, 그 자체가 다시 상대적인 명암을 가진 물체 위에 떨어져 새로운 인지체계를 형성하며,³⁾ 인간이 인식할 수 있도록 각 사물에 도달하여 사물의 형태를 뚜렷하게 인식시키는 역할을 한다. 이 외에 빛은 사물과 공간 사이에도 작용하여 공간에 대한 지각을 가능케 한다. 본 논문은 이러한 빛의 특성을 빛의 종류와 빛의 방향에 따른 특성과 빛의 양에 따라 어떠한 변화가 있는가를 연구하였다.

1) Henry plummer, 「poetics of light (빛의 시학)」, 건축과 도시, 1987, p.16.

2) 오승남, 「지각과 인지를 바탕으로 한 실내공간의 빛 표현특성에 관한 연구」, 건대 석사논문, 2007, p.4.

3) Donis A.Dondis, 「시각인식력의 입문서」, 이영역, 기문당, 1994, p.61.

2. 빛의 종류

가. 자연광 (Natural light)

자연광(natural light)이란 자연 상태에서 존재하는 즉, 인위적 조명 수단을 이용하지 않은 모든 빛 또는 광선을 말하는 것으로, 우리가 흔히 자연광이라 말함은 태양광 또는 태양광선을 뜻한다. 자연광은 우리의 지각을 통해 가장 많이 인식되고, 널리 분포되어 있는 빛이다. 외부와 단절되어 있지 않는 한 거의 모든 곳에 존재하며, 모든 사물에 영향을 준다. 자연광은 우리의 시지각을 통해 따뜻함과 부드러움으로 인지되며, 통제가 불가능한 빛 또는 광선으로 시간에 따라 색과 색의 온도가 큰 차이를 보이는 가변성을 가지고 있다. 영국의 과학자 아이작 뉴턴(Isaac Newton, 1642~1727)에 의해 프리즘(Prism)이 발명 되면서, 빛에 대해 정의할 수 있게 되었으며, 각 스펙트럼의 영역에 따라 그리고 파장의 범위에 따라 적외선 스펙트럼, 가시광선 스펙트럼, 자외선 스펙트럼으로 분류할 수 있다.

(1) 적외선

태양이 방출하는 빛을 프리즘으로 분산시켜 보았을 때 적색선의 끝보다 더 바깥쪽에 있는 전자기파를 적외선이라 하며, 파장의 길이에 따라 근적외선, 적외선, 원적외선이라 한다. 가시광선이나 자외선에 비해 강한 열작용을 가지고 있는 것이 특징으로, 공업용이나 의료용으로 사용하는 적외선전구가 있다.

(2) 가시광선

인간의 눈으로 인지할 수 있는 파장의 빛으로 빛을 프리즘에 분산시켜 보았을 때 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라색 등 7가지 색상으로 분광되어 나타난다. 가시광선은 물체에 닿아 반사되어 인간의 눈에 인지 가능한 색들을 나타낸다. 우리의 지각작용은 바로 이러한 물체에 따른 반사작용으로 인해 각 사물에 대한 색상을 인지하게 되고, 그것은 빛이 단순히 비춘다는 개념보다 인간의 인지작용에 중대한 영향을 끼치는 요소이기도 하다.

(3) 자외선

1801년 독일의 화학자 J.W. 리터(Johann Wilhelm Ritter, 1776-1810)가 자외선이 가지는 사진작용에서 처음 발견하였다. Ultra Violet ‘보라색을 넘어선’이라는 뜻의 약자로 UV라고 쓰기도 한다. 가시광선보다 파장이 짧은 영역에 존재하며, 유리와 공기를 잘 통과하지 못한다. 파장 영역에 따라 UV-A, UV-B, UV-C 등으로 분

류되며, 오존층에서 일부분이 흡수되지만, 대지까지 도달하는 것도 있다. 인체에 필요한 비타민 생성에 도움을 주기도 하지만, 피부노화에 따른 피부암을 일으키기도 한다.

나. 인공광 (Artificiality light)

전기라는 수단에 의해 인위적이고, 의도적으로 생성되는 빛 또는 광선으로 자연광과 반대되는 개념이다. 인공광(artificiality light)은 시간에 따른 색의 온도 변화나 광질의 변화가 거의 없는 것이 특징으로, 과거 명암에 의한 인물화나 초상화 그리고 모델을 이용한 창작활동을 할 때 중요하게 사용되었다. 이러한 인공광의 항상성 때문에 현대에 이르러서는 자연광과 거의 비슷한 수준의 광질 제공하는 인공광이 사용되고 있다. 그 중에 시대별 발달과정에 따라 백열등, 형광등, LED등으로 분류하여 보았다.

(1) 백열등

백열등이란 유리구 속에 넣은 저항선에 전류를 흘렸을 때 발생하는 열에 의하여 고온이 되어 빛을 내는 장치로, 1879년 미국의 발명가 에디슨(Thomas Alva Edison, 1847-1931)이 대나무로 만든 탄소선을 사용하여 처음으로 백열등의 실용화에 성공하였다. 그러나 수명시간의 짧음에 대한 문제가 있어서 이를 극복하기 위한 연구가 진행되어 1908년 미국의 쿨리지(William David Coolidge, 1873-1975)가 텅스텐 필라멘트를 만드는데 성공하여 지금까지 사용되고 있다. 그러나 백열전구에서 빛이 되는 에너지는 소비전력의 몇 퍼센트에 불과하며, 대부분의 에너지가 열로 변하는 단점이 있다. 백열등의 종류로는 네오지움 전구, 할로겐 전구, 클립트구, 키세논구 등이 있다.

(2) 형광등

형광등은 방전등이라는 전등의 일종이다. 형광등 유리관 양 끝에 방전용 전극이 있고, 그 사이에 고전압을 걸어 방전하면 안에 넣어둔 가스에 에너지가 생겨 빛을 내는 구조이다. 방전등에는 형광등 외에 수은등이나 나트륨램프, 네온사인 등이 있다. 안에 넣은 가스에 따라 빛의 색깔이 바뀌므로 네온사인은 여러 가지 빛을 낼 수 있는 것이다. 형광등 유리관 속에는 아르곤 gas와 수은이 들어 있다. 방전관 속에서 방전이 일어나면 열이 발생하고, 이에 따라 수은이 증발하여 기체가 된다.

그리고 방전에 따라 전극에서 튀어나온 전자가 수은 원자에 충돌하면 자외선이 나온다. 유리관 안쪽에는 형광물질이 칠해져 있는데 거기에 자외선이 닿아 가시광선이 나오는 것이다. 이때 형광관 안쪽에 칠해진 형광물질의 종류를 바꾸면 다양한 빛을 내는 형광등을 만들 수 있다. 형광관의 종류로는 색상에 따라 주광색, 주백색, 온백색, 순황색, 이온등, 살균등, 자외선만 내는 블랙라이트 등이 있다.4)

(3) LED

LED(발광다이오드, Light-Emitting Diode)는 반도체 장치로, 모든 반도체는 내부 구조의 불순물(미량의 화학 첨가물로 인해 발생) 때문에 전류를 전도하는 다양한 능력을 보유한다. N타입 불순물은 반도체에 여분의 전자를 추가하고 P타입 불순물은 ‘정공’을 생성한다. 음전기를 띤 입자인 전자는 자연적으로 전자가 많은 곳(음성)에서 전자가 적은 곳(양성)으로 이동하게 된다. 다이오드 내부에는 N타입 물질이 P타입 물질 옆에 놓이며, 이 둘은 전극 사이에 위치하면 이러한 구조는 전류가 N타입 쪽 전극으로부터 P타입 쪽 전극으로 한 방향으로만 흐르게 한다. 정공으로 빠지는 순간 전자는 광자의 형태로 에너지를 내보내며, 그 결과 전자들이 다이오드의 한 쪽에서 다른 쪽으로 움직일 때 빛이 발산된다. 반도체에 사용된 물질의 종류에 따라 다양한 빛의 파장들이 생성된다. 1962년 닉 홀로니아크(1928년 출생)은 합성 갈륨비소인(gallium arsenide phosphide) 결정으로 구성된 다이오드를 만들었는데, 이 다이오드는 가시광선을 생성하였기 때문에 최초의 가시 스펙트럼 LED가 되었다. 그는 또한 유사한 원리를 사용하여 오늘날 CD 판독 레이저의 전신이 된 반도체 레이저 원형을 고안하였다. LED는 디지털 벽시계, 손목시계, 텔레비전, 교통 신호등, 디스플레이 화면 등 수많은 전자 제품에 쓰이고 있으며 또한 기존의 전구보다 열 에너지를 적게 소비하기 때문에 효율적 에너지 조명 시스템, 램프, 회중전등에도 사용되고 있다.5)

2. 빛의 방향

빛의 양 또는 빛의 세기가 물체의 질감과 명암효과의 강도에 큰 영향을 준다면, 빛의 방향은 화면 전체의 빛의 분포 범위를 결정하고, 작품 속의 공간의 변화에 대해 지각하고 인지하는 분위기를 결정한다. 즉, 빛의 방향에 의한 공간의 변화는 빛

4) Miki Kuwajima, Yokito Kawaguchi 편저, 이규원 역, 「빛과 색의 신비」, 한울림, 2001, pp.154-155.

5) 네이버 지식 백과

이 비춰지고, 반사됨으로 인해 그림자가 생기고, 보는 이가 공간을 지각할 수 있게 하는데 매우 중요한 역할을 담당한다. 특히 빛이 투과 될 때 상이한 방향은 그림자의 변화는 물론 사물의 형태나 공간의 공간감에 많은 변화를 준다. 이런 변화는 사물의 형태나 공간의 깊이 있는 표현에 의해서 구체화 될 수 있는데, 이러한 명암은 형태와 공간의 인상적인 이미지를 인지하게 하는데 중요하다.

이렇게 시각적 대상물에 의미를 부여해 주는 빛은 물리적인 현상으로서의 빛이 아니라 관찰자의 입장에서 어떻게 받아들이는가 하는 심리적인 빛이다. 빛은 작품에서 보여지는 이미지가 2차원적인 면에서 3차원적인 공간으로 재현되는 것처럼 보이게 만드는 것이다. 작품 내에서 표현되는 빛의 방향은 크게 네 가지의 방향과 각 방향에 따른 특성으로 구분할 수 있다.

가. 전면광

사물의 앞쪽에서 사물쪽으로 빛이 비춰지는 빛의 방향으로 화면상에 표현되는 전면광은 화면 내의 모든 사물에 빛을 비춤으로 인해 그림자의 범위나 크기는 작아지며, 입체적인 느낌도 가장 약해진다. 이러한 빛의 방향은 작품의 평면화가 두드러지며, 입체감과 사물의 질감 표현에 있어서도 적합하지 않다. 빛의 효과와 영향을 가장 적게 받기 때문에 사물의 모습을 여과 없이 보여준다.



(도판-1)

나. 경사측면광

일상생활에서 가장 많이 볼 수 있는 빛의 방향으로, 이러한 방향에서 사물에 비춰질 경우 가장 이상적인 입체감으로 우리의 시지각을 자극한다. 사물에 대한 질감의 느낌과 입체감이 극대화 되며, 사물과 사물, 사물과 공간의 관계가 보다 이상적인 입체감으로 드러난다. 특히, 이 방향으로 빛이 비추는 작품의 경우 보는 이의 정서적인 자극 효과가 극대화 시킨다.



(도판-2)

다. 상하광

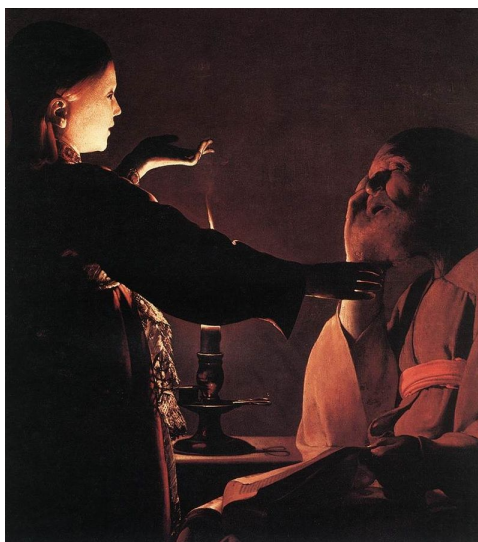
상하광은 실제 자연에서 흔히 볼 수 없는 빛으로 주로 자연현상 중 해질녘이나 틴들현상(Tyndall effect)과 같은 흔치 않는 자연현상에서 볼 수 있는 현상이다. 이러한 빛은 보는 이의 시선과 수직으로 이루기 때문에 사물의 질감이나 형태를 온전히 지각하는데 어려움이 있다. 하지만 이러한 빛의 방향은 작품제작 중 풍경화에 있어서 초자연적인 효과를 표현하는데 적합하고 장엄하고 위압적인 분위기를 연출하는데 적합한 방향이다.



(도판-3)

라. 하상광

하상광은 상하광과는 반대되는 방향으로 빛의 방향이 아래에서 위를 향하며, 우리가 인지하는 빛의 방향과 반대가 되기 때문에 흔히 역광(back light)이라고 부르기도 한다. 하상광은 우리가 일상에서 보아오던 빛과는 빛의 방향이 반대이기 때문에, 보는 이가 익숙하게 인지하던 시지각 작용에 혼동을 불러일으킴으로써 사물의 온전한 형태 파악과 사물의 질감 그리고 입체감을 인지하는데 어려움을 준다. 하지만 이 빛의 방향을 사용한 작품은 보는 이로 하여금 사물과 사물 또는 공간에 있어서 신비함과 비현실적인 느낌을 느끼게 하고, 긴장감 또는 공포감등을 느끼게 만드는 효과가 있다.



(도판-4)

2. 빛의 양

빛의 양은 작품에서 표현되는 사물들의 입체감과 질감에 영향을 주며, 특히 일상 소재를 주제로 하는 모든 작품들에 많은 영향을 끼친다. 예를 들어, 빛의 양이 적으면 사물과 주변 공간과의 경계가 희미해져 올바른 사물의 형태를 지각할 수 없으며, 그것은 우리의 지각에 올바른 정보를 전달하는데 어려움을 겪게 한다. 반면 빛의 양이 너무 많아지면 빛의 반사가 심해져 사물의 고유 질감과 표현의 변화를 약화시켜 버린다. 빛의 양적인 변화는 물체 표면의 질감에 있어 휘도(빛의 반사체 표면의 밝기를 나타내는 빛의 양)에 따른 변화를 주게 되며, 형태의 질을 결정하는 요소 중의 하나로 작용하게 된다. 질감은 명암효과라고 하는 시각적 사실에 의해서 만들어지는데, 이는 빛의 양적 변화와 관계가 있는 것이다. 명암이 변하면 질감이 달라지고, 자연스럽게 그 느낌도 달라진다. 이것을 빛의 양적 질로 표현될 수 있는데 빛의 양적 질에 따라 인간은 심리적 영향과 빛의 양적 변화가 주는 물리적인 영향을 받게 된다. 이런 빛의 특성들은 바로크 시대의 사실주의 회화에서 다양하게 활용되었으며, 빛의 특성을 활용한 기법 또한 발달하게 되었다.

제2절 회화에서의 빛의 활용

앞에서 언급한 바와 같이 빛은 회화에서도 다양한 방식으로 활용되었다. 회화가 자연에 대한 모방에서 시작되었던 예술 활동인 만큼 빛의 특성을 많은 화가들이 연구하였다. 그리고 빛에 대한 첫 표현의 형식은 바로 명암법이였다. 그리고 그 명암법은 시간에 따라 그리고 시대적 상황에 따라 점차 발전하고 변화되었다. 명암법은 아주 오래전부터 연구되고 정의되어 왔었지만, 명암법에 대해 보다 정확한 의미를 부여하였던 사람은 레오나르도 다 빈치였다. 그러나 레오나르도 다 빈치가 정의한 명암법은 단순 묘사와 모방에 대한 하나의 방법으로 존재하는 명암법이였다. 바로크 이전의 회화들과 바로크 시대의 회화를 비교해보면, 이런 명암법의 특징이 바로크 시대와 얼마나 큰 차이가 있는지 확연히 알 수 있을 것이다. 그 이유는 빛의 활용 기법과 원근법의 활용에 있어서 르네상스 시대와 바로크 시대의 특징이 너무나도 확연하게 구분이 되기 때문이다. 물론 르네상스 시대에도 빛을 활용한 작품들도 있었고, 원근법이 존재하였지만, 당시엔 빛에 의한 명암대비로 인한 사물의 생생함이나 극적인 표현보다는 기교적인 마니에리즘이 주류를 이루었던 시대였고, 다만 롬바르디아 지역에서 활동하던 화가들이 상징적 의미로써 성스

6) 번시지, 「예술과 풍토」, 열화당, 1989, p.54.

러움을 상징하는 빛과 죄악을 상징하는 어둠을 대비시켜 표현했을 뿐이었다. 본 논문은 빛의 활용에 있어서 적극적으로었던 화풍을 르네상스 회화와 비교하여 예를 들고자 한다. 또한 시대별, 지역별로 두드러지게 활동했던 화가들의 작품을 통해 자연광과 인공광이 어떻게 활용되었는지에 대해 알아보고자 한다.

1. 르네상스 시대

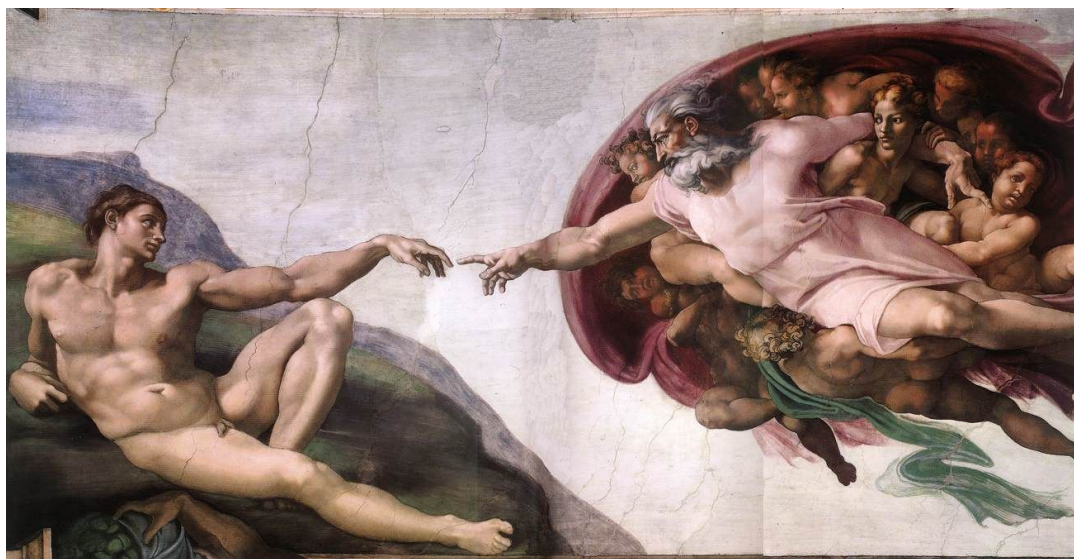
르네상스(Renaissance)는 14세기부터 16세기에 이탈리아에서 일어난 문예부흥 운동으로 대략 15세기부터 16세기의 시기에 커다란 변혁의 시대였다. 르네상스사상의 토대가 되었던 주된 내용은 인간이 모든 사물의 중심이자 척도라는 생각의 자각이었다. 르네상스 회화는 신의 찬양을 중시했던 기존의 중세 회화에서 벗어나 고대문화에 대한 재발견과 재해석으로 점진적으로 발전해 나갔다. 르네상스 화가들은 영감을 얻기 위해 고대 세계를 탐색하고 연구하며 최대한의 자연미를 이끌어 내고자 하였다. 이 당시의 대표적 화가들로는 레오나르도 다 빈치(Leonardo da Vinci 1452~1519)와 미켈란젤로(Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni 1475~1564)를 꼽을 수 있을 수 있다. 다 빈치는 이탈리아 출신의 예술가로 인체에서 근육들과 뼈에 관련된 드로잉을 많이 그렸다. 또한 다 빈치는 물체와 물체 사이의 거리를 나타내는 투시 원근법에 관심이 많았으며, 시체를 해부하여 근육의 조적을 연구하여 미술에 이용하였으며, 유화에서는 밝고 어두움의 미묘한 변화를 표현하는 기법을 연구하기도 하였다. 예로 <모나리자>(도판-5)를 보면 스푸마토(sfumato) 기법을 아주 섬세하게 사용하고 있다. 다 빈치는 인물의 윤곽이 딱딱하게 보이는 것을 방지하기 위해 윤곽을 확실하게 그리지 않고 그림자 속으로 사라지게 그려 표현하였던 것이다. 즉, 색칠을 할 때에 한쪽을 진하게 하고 다른 쪽으로 갈수록 차츰 옅고 흐리게 하여, 머리카락의 은은한 입체감을 보여 주고자 하였던 것이다. 예술에 있어서 다빈치는 조화에 중점을 두었다. 자연과 인간의 대립이 아닌 자연스럽게 조화를 이루도록 작품에 표현하는 것이었다. 르네상스 시대의 다른 화가들의 작품을 보면 인물들이 작품의 공간을 가득 채우지만 다빈치는 인물을 하나의 조형 요소로 보았다. 또한 빛의 활용에 있어서 다른 화가들과 다른 방식을 취하는데 그때 당시 화가들은 어두운 부분에 비해 밝은 색이 화면을 지배하는 방식을 취했다면, 다 빈치는 반대로 어두운 부분을 중심으로 인물의 신체나 윤곽선을 강조함으로써 관객이 작품의 분위기에 빠져들도록 하고 있다. 또한 빛을 활용하는 방식으로써는 의상과 머리카락 묘사 등을 표현하는 단순 묘사를 위한 표현의 도구로써 사용하였다.



(도판-5)

다 빈치와 더불어 르네상스를 대표하는 예술가로 미켈란젤로를 꼽을 수 있다. 미켈란젤로 또한 르네상스를 기념할 만한 대작인 <천지창조>(도판-6)를 제작하였다. 우리는 이 작품의 세부도판을 종종 볼 수 있었지만, 그것으로 전체를 파악하기엔 부족하다. 도판의 이미지 역시 시스티나 천정 벽화의 일부분일 뿐이다. 이 천정 벽화의 내용들은 단순히 천지 창조만을 표현한 것이 아니라 메시아의 출현을 예언하는 구약 성서의 예언자들에 대해서 표현하였고, 그와 더불어 예수의 재림을 예언했던 무녀들의 모습들 또한 포함되어 있다. 미켈란젤로는 이 벽화가 그려져 있는 시스티나의 작은 예배당으로 들어오는 빛의 양이 적기 때문에 상당히 밝은 색채로 작업을 해야만 했다. 지금의 와서는 조명을 설치했기에 많은 사람들이 이 부분을 간과하고 있다. 그러나 비록 밝은 색채를 사용하였다 하더라도 르네상스 시대의 빛의 활용이란 17세기에 두드러지는 바로크의 태동을 알렸던 카라바조와 카라바지즘이 활용하였던 새로운 명암법에 비교해 볼 때 빛의 활용이 많이 미비했다고 느껴진다. 즉, 빛의 활용이 묘사와 단순 음영처리를 위한 하나의 도구로 사용되었던 것이다. 그러나 카라바지즘의 등장은 빛을 하나의 도구로써가 아니라 작품 자체의 완성을 좌우하는 독립된 개체로써 사용되어졌다. 즉 르네상스 회화와는 빛을 대하는 방식이 전혀 다른 방식으로 사용하였고, 빛을 보다 적극적으로 활용하여 회화에 생

동감과 생생한 현실감을 표현하는데 중요한 요소로써 자리하게 되었다.



(도판-6)

2. 바로크 시대

17세기의 유럽은 카라바조에 큰 영향을 받은 카라바지즘이 회화의 모든 부분에 영향을 미치고 있었다. 카라바지즘이 유럽에 큰 영향을 줄 수 있었던 것은 강렬한 빛의 효과를 활용한 기법 때문이었다. 이 강렬한 빛의 명암법(tenebrism)은 기존의 레오나르도 다 빈치에 의해 정의되었던 명암법(chiaroscuro)에서 한 단계 더 발전된 기법으로 현대에 이르러서는 명암법을 지칭할 때 카라바지즘의 명암법을 지칭하기도 한다. 이 빛의 효과는 작품에 더욱 생생한 현장감을 더해 주었고, 르네상스 회화와 바로크 회화의 구분을 확연히 지어주었기에, 기존의 빛의 활용에 대해 경시했던 회화사에 신선한 충격을 주었다. 그러나 차츰 카라바조의 영향을 받았지만, 강렬한 인공광의 의존에서 벗어나 일상을 소재로 자연광을 이용하는 화가들 또한 등장하게 된다. 카라바지즘은 카라바조가 활동하던 당시 로마에 머물러 있던 외국인 화가들로부터 시작되었다. 그들은 로마에 머물면서, 카라바조의 화풍을 연구하였고, 그의 화풍을 모사하면서 적잖은 영향을 받았다. 그 후 그들이 자국으로 돌아가 카라바조의 화풍을 알려 17세기부터 유럽 전역으로 확산되었다. 르네상스 시대의 명암법과 17세기를 주도했던 카라바지즘의 명암법 사이에는 큰 차이가 있었다. 카라바조는 암흑양식(II tenebroso)이라는 새로운 명암법(tenbrism)으로 레오나르도 다 빈치의 명암법(chiaroscuro)에서 한 단계 발전한 명암법이다. 이 기법은 기존의

단순한 명암처리와 묘사에 그치지 않고, 인물의 내면 세계와 작품 속의 화면 구성에 보다 극적인 장면연출과 인물의 동작에 보다 세부적인 묘사를 강조하기 위해 명암의 대비를 극대화 시켰다. 카라바조가 활동하던 당시 로마에서는 롬바르디아 화가들이 활동하고 있었다. 롬바르디아 양식은 자연주의 미술 양식을 토대로 어둠과 강렬한 빛의 대비로 종교적 의미를 전달했다. 롬바르디아 화가들은 세속을 의미하는 ‘어둠’과 성스러움을 의미하는 강렬한 ‘빛’을 대비시켜 종교적 기법을 자주 사용하였다. 카라바조의 작품에서 볼 수 있는 강렬한 빛과 어둠의 대비, 등장인물들의 긴장된 표정 그리고 물체에 대한 정밀묘사 등은 바로 롬바르디아의 자연주의 미술 양식에서 영향을 받은 것으로 보인다.⁷⁾ 그러나 카라바조의 명암법인 암흑양식은 롬바르디아 화가들이 사용하였던 명암법과는 달랐고, 작품을 제작하는 의도 또한 달랐다. 레오나르도 다 빈치가 보여준 롬바르디아 자연주의풍의 명암법은 신자에게 감동을 주고, 가슴을 떨리게 하며, 그림에 표현된 성자들의 행동에 실제로 참여시키는 목적이 있었다. 이에 반해 카라바조는 ‘성스러운 주제를 하층 계급의 생활모습으로 묘사’했으며, 자연주의는 그의 심오한 종교적인 내용을 전달하기 위한 수단이었다.⁸⁾ 일 테네브로소는 극적인 빛의 대조를 통해 연극적인 강렬한 효과를 발산하여 보는 이로 하여금 그림 속 사건에 집중 할 수 있게 하였다. 카라바조의 그림은 조형적으로는 단순한 구조이지만, 배경의 어둠이 그림 속 주인공을 돋보이게 해주고, 그 어둠이 ‘공간의 깊이’를 극대화 시켜주는 역할을 하였다. 다시 말해, 카라바조의 작품은 단순한 인물 표현이 아니라 인물의 내면세계를 표현하기 위해 기존 명암법보다 배경을 더 어둡게 하고, 인물을 비추는 빛은 더 밝게 처리하여 명암 대비를 크게 함으로써 주제를 더욱 부각시켰다. 즉, 자연주의자였던 카라바조가 있는 그대로의 진실을 표현하려 하였던 점을 감안한다면, 일 테네브로소야말로 인간의 내면과 꾸밈이 없는 진실을 보다 효과적으로 보여줄 수 있는 최상의 방법이었을지도 모른다. 이 기법은 왜 그리고 어떻게 생겨나게 되었는가? 카라바조(Michelangelo da Caravaggio, 1573~1610)는 16세기 화가로, 카라바조라는 이름은 그의 본명이 아니다. 그의 본명은 미켈란젤로 메리시(michelangelo merisi)이지만, 그의 출생지역의 이름을 따 카라바조로 불리게 되었다. 그의 출생연도는 그가 밀라노의 유명한 화가이자 티치아노의 제자였던 시모네 페테르차노(Simone Peterzano 1540~1596)의 도제로 들어가기로 계약한 계약서가 최근에 발견 되면

7) 김상근, 「카라바조」, 평단문화사, 2005, p.32.

8) H.W. janson & Anthony janson 저, 최기득 역, 「서양미술사」, 미진사, 2008, p.327.

서 알려졌다.⁹⁾ 당시의 밀라노에는 크게 두 가지 화풍이 유행했었다. 새로운 화풍으로는 롬바르디아 지역에서 일어나는 자유분방하면서도 지극히 현실적인 양식이 발달하고 있었고, 또 한편으로는 여전히 고전적이면서도 아카데미한 기교적인 마니에리즘(Mannerism)¹⁰⁾이 주류를 이루고 있었다. 카라바조는 전자인 롬바르디아 지역의 화풍에 영향을 받은 것으로 알려져 있다. 카라바조는 페테르차노의 작업실에서 도제로 일하면서 어떤 활동을 했는지에 대해 알려진 바가 전혀 없지만, 카라바조의 초기 작품에서 페테르차노의 영향을 받은 것이 뚜렷이 나타난다. 또한 카라바조는 여러 대가들의 작품을 통해 영향을 받은 것으로 알려져 있는데, 미국 비평가 버나드 버렌슨(Bernhard Berenson, 1865~1959)은 카라바조의 초기 작품들에서 조르조네, 티치아노 그리고 벨리니의 영향을 느꼈다고 확신했다.¹¹⁾ 그리고 원근법의 대가인 안드레아 만테냐의 작품도 연구하고 영향을 받았을 것으로 추측된다. 그 당시 밀라노에서는 빛을 처리하는 새로운 기법을 구사하며 일상에서 소재를 찾는 유파가 생겨났으며, 당시 몇몇 대가들은 당시의 주류를 이루었던 마니에리즘으로부터 등을 돌렸다. 카라바조는 이러한 유파와 베네치아의 거장들에게서 매우 많은 영향을 받았던 것으로 추측되고 있다. 그를 빛의 대가로 그리고 미술 애호가들에게 인정받게 만든 작품은 바로 <황홀경의 성 프란체스코>(도판-7)였다. 그는 이전의 대가들이 주제로 주로 다루었던 성서 속의 그리스도의 수난이나 수태고지, 그리고 순교가 아니었다. 오히려 카라바조는 사람들에게 잘 알려지지 않은 사건이나 일화를 주제로 그림을 그렸었다. 카라바조는 기존의 형식을 따르는 것을 거부했으며, 기존의 방식대로 정해진 소재 안에서 자신의 능력을 발휘하는 것을 원하지 않았다. 일례로, 카라바조는 기존의 대가들이 먼저 드로잉을 한 후에 채색에 들어가는 것과 같은 방식으로 작품을 제작하지 않았다. 그는 처음부터 붓으로 채색과 동시에 그림을 완성해 나갔다. 그래서 그의 작품에는 여러 번의 고친 흔적이 있다. 그런 카라바조의 스케치와 채색방법은 당시 화가들이 행했던 방법에 반하는 것으로 많은 화가들이 카라바조의 그런 작업 방식으로 제작되어진 작품들에 비난을 쏟아 부었다. 그러나 카라바조가 항상 비난만 받았던 것은 아니었다. 기존의 회화에서는 볼 수 없었던 강렬한 빛의 대비로 이루어진 카라바조의 작품을 대면한 수많은 미술 애

9) Gilles Lambert 저, 문경자 역, 「카라바조」, 마로니에북스, 2005, p.9.

10) 이탈리아어로 기교를 의미하는 「마니에라」에서 전해진 것으로 마니에리즘(manierismo 이탈리아어)이라고도 하며, 예술상의 기교주의를 말한다. 1515~1610년경의 르네상스 직후에 볼 수 있던 기교적으로 열중한 미술 표현으로, 구도나 제재에 색다른 변화를 준 것. 엘 그레코(1541~1614) 등이 그 대표적인 화가이다.

11) Gilles Lambert, 위의 책, p.20.

호가들로부터 존경을 받는 화가이기도 하였다. 카라바조는 더욱 더 빛의 대비가 강조되는 효과를 얻기 위해 1590년 말부터 인공 빛을 사용했다는데 아마도 그는 1600년부터 랜턴을 사용했음에 틀림없다. 많은 모델들을 직접 화면 속에 구성하기



(도판-7)

에는 수시로 변하는 자연광에 의존하기는 힘들었을 것이다. 인공 빛의 불변성은 그의 의지대로 작업하기 좋은 장점을 가지고 있었다. 그의 그림들이 대부분 어둠 속의 배경을 뒤로 하는 것은 방안에서의 작업이 인공 빛을 사용하기에 가장 적합했기 때문이다.¹²⁾ 또한 카라바조는 현실에 바탕을 둔 사실적인 표현에 주력한 화가였다. 카라바조의 현실은 체험적이고, 생생한 세계로 이끈다. 카라바조는 작품을 통해 이런 현실을 감흥과 심리적인 반응이 야기하는 극적인 분위기와 긴장감이 감도는 세계로 표현했다. 현실감 있는 사실적인 묘사는 강한 조명을 받은 활력적인 인물의 동세로 더욱 부각되어 그림 전체에서 극적인 분위기가 연출된다. 또한 종교화를 종래의 성스럽게 이상화한 종교화의 전통에서 벗어나 대중적인 차원의 소박한 성격으로 전환시켰다.¹³⁾ 그런 작품의 예로 <성 마태오의 순교>(도판-8)가 있다. 이 작품은 카라바조의 명암법이 가장 두드러지게 나타나는 작품 중 하나로 명암의 대비를 강렬하게 하고, 인물들의 동세를 극적으로 표현하기 위해 어둠은 더욱 어둡게 처리하고, 빛이 받는 부분은 더욱 밝게 처리하였다. 이러한 효과는 작품 내의 상황이 마치 영화의 한 장면이나 무대의 한 장면에 강렬한 스포트라이트를 비춘 것과 같이 대비시킨 것으로, 이것은 단순한 대비가 아닌 작품 속 인물 표정의 극명

12) 박서진, 「카라바지즘 연구」, 창원대 교육대 석사논문, 2009, pp.15~16.

13) 임영방, 「바로크」, 한길아트, 2011, pp. 290~291.

한 모습을 강조시킴으로써 마치 관객들 자신이 그 현장에서 있는 것처럼 실재감을 느낄 수 있도록 재현했다. 이처럼 카라바조는 일상생활에서 자신이 직접 보고 느꼈던 상황들과 인물들을 자연적이며 사실적으로 작품을 제작하고자 하였다.



(도판-8)

이 외에도 카라바조는 화면 구성에서도 빛을 새로운 개념으로 적용시켰고, 경사측면광과 같은 대각선 방향으로 들어오는 빛을 도입했으며, 인물들을 화면 전경으로 배치시켜 관객들이 긴장감과 실재감을 느낄 수 있도록 하고 있다. 작품 <성 마태오의 소명>(도판-9)을 살펴보면, 작품에서 빛은 단순히 사람들과 실내를 비추는 기능에서 그치지 않는다. 그림을 자세히 살펴보면 다음과 같은 빛의 큰 흐름이 있음을 알 수 있을 것이다. 실외에서 창문을 통하여 - 실제 보이지는 않지만 정면에 보이는 닫힌 창문이 있는 것을 미루어 실내로 들어오는 빛이 열린 창문을 통해서일 것이라는 추측이나 상상을 가능케 한다. - 실내로 비추는 빛은 그 비추는 빛의 각도와 그 아래 어둠 속에서 성 마태오에게 손짓으로 가리키는 그리스도의 손이 절묘하게 조화를 이룬다. 그림 속의 빛의 흐름은 보는 사람의 시선을 우측 상단에서 이끌어 시지각을 자극한다. 그리고 그 빛은 강한 대비로 어둠에 묻힌 공간에서 서서히 드러나는 그리스도의 얼굴에 머물다 그의 손으로 시선을 이동한다. 그리고 그 빛에 드러난 손에서 그가 가리키는 위치로 빛의 흐름도 따라 흘러가 절묘하게 실내로 들어오는 각도와 그리스도의 손가락의 위치 그리고 그 손가락이 가리키는 인물들의 위치가 조화를 이루면서 빛의 흐름과 시선의 흐름이 정확하게 일치하게끔 만든다. 즉, 그의 손가락에 머물었던 빛은 화면의 중앙에 위치하고 있으며, 의자에

앞에 있는 인물의 얼굴을 지나 그 옆자리에 앉아서 성 마태오를 손가락으로 가리키는 인물의 손가락을 거친 후 최종 목적지인 성 마태오에게 도달함으로써 작품의 화면 구성과 내용의 극대화를 완성시킨다. 단순한 명암의 이분법적 요소로 보일 수도 있는 이 강렬한 대비는 화면상의 인물의 위치와 동작 그리고 작품에서 말하고



(도판-9)

자 하는 내용을 빛의 흐름으로 화면 전체의 생기와 이야기를 극대화 시키는 가장 효과적이면서도 탁월한 기법이라 할 수 있겠다. 이와 같이 카라바조는 대상의 이상적인 재현만 추구했던 르네상스 전통과 결별하고, 빛을 보다 적극적으로 작품에 도입해 사용하였다. 다시 말해, 기존에 빛은 사물의 재현을 위해 사용하는 부수적인 요소였다면, 카라바조는 빛이 작품의 특징을 좌우하는 중요한 독립적 요소로 활용하였다는 것이다. 이런 방식은 그의 화풍을 이어받는 화가들을 통해 유럽 전역으로 퍼져나갔으며, 각 지역에서 카라바조의 화풍은 더욱 발전하여 점차 새로운 빛의 활용으로 이어져 나가기 시작했다. 이런 카라바조의 영향을 받아 활동한 스페인 출신의 화가로 벨라스케스를 꼽을 수 있다. 디에고 벨라스케스 (Diego Rodríguez de Silva y Velázquez 1599~1660) 벨라스케스는 에스파냐의 화가로 1599년에 태어났으며, 그가 태어난 곳은 세비야란 곳으로 당시 세비야는 미국과 무역을 해서 엄청난 부와 경제 성장을 이루고 있었고, 에스파냐에서는 가장 많은 인구가 사는 도시였었다. 역사를 미루어 보건대 많은 자금과 경제활동이 번성한 곳에는 문화와 예술 또한 번성하기 마련이었듯이 세비야 또한 많은 예술가들이 모여 들었다. 벨라스케스는 바로 이 세비야에서 성장했으며, 12살이 되던 1611년 11월 17일에 당시

유명한 화가였던 프란체스코 파체코와 도제 생활을 위한 계약을 체결하여, 그곳에서 도제생활을 하면서 아카데미 화법과 기법을 익힌 후 1617년에 화가로 인정받게 되었다. 벨라스케스의 작업 방식은 윤곽선은 보이지 않고 유동적인 화필로 사물의 형태를 이루어 나가고 있고 물감의 얼룩으로 빛과 색채 표현을 묘사하여 인상주의의 선구자로 알려져 있다.¹⁴⁾ 벨라스케스는 카라바조의 영향을 강하게 받아 암흑양식으로 초기에 그림을 그렸다.¹⁵⁾ 그는 아카데미 화법을 익혔음에도 불구하고 벨라스케스는 작품의 소재들을 일상에서 구했다. 벨라스케스의 작품을 초기에 카라바조의 영향을 받아 보면 사물의 형상, 재료, 표현에 대한 손의 감촉을 탐구하는 사실적 자연주의의 태도가 잘 드러난다. 다음 작품은 벨라스케스의 초기 작품 <계란을 부치는 노파>(도판-10)이다. 벨라스케스는 작품에서 대상들을 위에서 굽어보는 시점을 사용하여, 빛에 의한 화면구성과 대상들이 어떻게 서로 조화를 이루는가에 초점을 맞추고 만들어낸 작품이었다. 젊은 시절부터 벨라스케스는 캔버스를 기막히게 준비할 줄 알았다. 그는 식혀 놓은 강한 풀을 캔버스에 먹여서 말린 다음에 광택을 내고, 세비야의 불그스름한 찰흙가루와 아마인유를 섞은 혼합물을 세 번 칠하면서 마를 때마다 정성들여 광택을 냈던 것이다. 그 때문에 밀칠이라 일컫는 이러한 초벌칠 위에 칠해지는 색상들은 표면이 벗겨지는 일 없이 완벽하게 들러붙게 된다. 목탄의 검은색들은 명도에 입체감을 주기 위하여 거의 투명하다시피 얇게 칠했고,



(도판-10)

14) Carol Strickland 저, 김호경 역, 「클릭 서양미술사」, 예경, 2000, p.138.

15) H.W. Janson 저, 이 일 역, 「서양미술사」, 미진사, 1985, p.193.

반면에 납(혹은 흰색 염료)을 주성분으로 해서 그린 밝은 부분들은 두텁게 칠했다. 이 그림에서 어두운 배경의 입체감은 불그스름한 밑그림 위에 투과됨으로써 얻어진 것이다. 각 오브제, 각 입체감은 각각의 특성에 따라서 사람, 흙, 구리, 야채, 머리카락, 옷감 등으로 표출되고 있다. 빛이 원색의 형체들에 어떻게 작용하는지를 정확히 관찰함으로써 벨라스케스는 정연하게 구도를 잡고 공기 원근법을 준수하면서, 최대한의 리얼리티를 살려내고 있다.¹⁶⁾ 또한, 빛의 효과와 보다 가정적인 분위기 연출을 위해 황색계열의 색상들이 주조를 이룬다. 작품상의 자연광은 보다 자연스러운 효과를 얻기 위해 작품 각 부분에 위치한 소년의 얼굴, 호박, 노파의 얼굴, 청동 그릇 등 각각의 개별적인 사물들과 인물들에 비슷한 색상으로 연결시켜 통일감을 갖게 하였으며, 빛의 강렬한 명암 대비와 강약으로 인해 작품속의 사물과 인물들을 하나로 묶는 역할을 한다. 벨라스케스는 모든 대상들에 존엄성을 부여하여 사실적으로 묘사했다. 사실주의의 대가로 칭송받고 있지만 자유롭고 거친 화필은 가까이서 보면 얼룩진 물감 범벅으로 보여 가까이서 보면 무엇인지 알아볼 수 없지만 거리를 두고 봐야 그 형체가 드러난다. 이와 같은 효과를 나타내기 위해 벨라스케스는 빛의 반사 작용을 계산하여 물감을 빠르게 칠해나간다.¹⁷⁾ 이렇듯 벨라스케스는 자신만의 독특한 빛의 활용을 통해 카라바조의 영향을 받았지만, 카라바조의 화풍에서 서서히 벗어나 자신의 눈에 보이는 세계를 보다 부드럽고, 사실적으로 묘사했다. 하지만 그 또한 성서화와 신화화를 몇 점 제작하기도 하였는데, 바로 <볼카누스의 대장간>(도판-11)과 <요셉의 겉옷>(도판-12)이다.

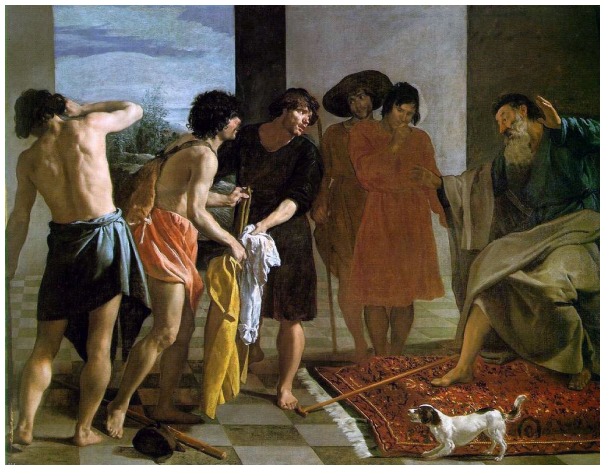


(도판-11)

16) Jeannine Baticle 저, 김희균 역, 「벨라스케스」, ㈜시공사, 2005, p.19.

17) Carol Strickland, 앞의 책, p.140.

앞의 그림은 스페인 마드리드 프라도 미술관에 소장되어 있는 <불카누스의 대장간>(도판-11)이다. 불카누스(Vulcanus)는 그리스 신화에 나오는 대장장이 신의 이름이다. 작품의 내용은 아폴론(Apollon)이 대장간에서 일하고 있는 불카누스에게 그의 부인인 비너스(Venus)가 딴 남자를 만나고 다닌다는 소식을 전해주는 장면이다. 손에 망치를 들고 이야기를 듣고 있는 사람이 불카누스이고, 이야기를 전해주는 인물이 아폴론이다. 사실 벨라스케스는 그리 많은 신화화를 제작하지 않았다. 그러나 여타 다른 화가들이 같은 주제로 제작한 작품들에 비해 이__야기의 구성 내용을 충실하게 재현했을 뿐만 아니라 신화에서 등장하는 트로이 전쟁내용의 내용까지 내포하는 치밀함을 보이고 있다. 이것은 성서화인 <요셉의 겉옷>(도판-12)에서도 그의 재능이 엿보인다. 벨라스케스는 이 작품에서도 아카데미 화법에 의한 당시의 귀족적 그리고 암기적 회화적 접근에서 벗어나 작품 속의 배경에서 나타나는 빛의 극적인 효과를 사용하였다. 물론 이 작품은 성서의 내용에 기초하고 있지만 성서의 내용에 기록된 대로 작품을 제작하지는 않았다. 실제 성서에서 나오는 요셉의 가족들은 유목민들이다. 그들은 벽돌이나 여타 건축물로 이루어진 곳에서 생활하는 것이 아니라 천으로 제작한 장막에 살면서 여러 지역으로 옮겨 다니며 목축업을 하는 사람들인데, 이 작품에서는 천의 장막이 아닌 건축물에 사는 인물들로 제작되어 있다. 아마도 의뢰자의 주문에 의해 제작되었을 것으로 추측된다. 작품을 살펴보면, 형제들에 의해 이집트로 팔려간 요셉을 맹수에게 찢겨 죽었다고 거짓말하는 형제들과 그 말에 충격을 받은 아버지 야곱의 모습은 벨라스케스가 인물들의 표정이나 감정의 재현에 얼마나 세심하게 신경 썼는지를 보여주고 있다. 또한 이 작품에서 빛을 받는 사람들과 그늘에 있는 사람들의 묘사에 있어서도 차이를



(도판-12)

확연히 보여주는데 빛에 노출되어 있는 사람들에게는 세심한 표현으로 처리한 반면, 그늘 속의 인물들은 실루엣처럼 가볍게 처리함으로써 빛에 의한 각 인물들의 동작과 내용 전달을 극대화시키고 있다. 벨라스케스가 빛이 인간의 지각 능력에 따라 화면의 구성에 어떠한 영향을 끼치는지 그리고 작품에 생동감을 어떻게 불어 넣는지에 대해 고심한 흔적이 역력히 엿보인다. 물론 벨라스케스는 당시 에스파냐에 왔었던 루벤스에 의해 기술적 영향을 적잖이 받았고, 그는 루벤스에게 영향을 주었던 카라바지즘을 연구하기 위해 이탈리아로 떠나가 이탈리아 화풍을 익히게 된다. 벨라스케스가 이탈리아에서 그림을 배운 후 그린 첫 대작 2점이 바로 앞에서 언급한 <불카누스의 대장간>(도판-11)과 <요셉의 겉옷>(도판-12)이었다. 벨라스케스의 작품에서 빛은 화면 구성에 아주 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 사실, 강한 명암 대비를 주어 보다 극적이고, 신비로운 분위기를 연출해내었던 카라바조는 약간 의도적인 측면이 강했다면, 벨라스케스는 빛이 만들어내는 극적인 효과를 최소화하여 보다 자연스러운 장면을 연출시켰다. 벨라스케스는 카라바조에게 영향을 받았지만, 차츰 자신만의 독특한 화풍으로 빛을 활용한 작품을 만들어 냈다.

같은 시기에 렘브란트 (Rembrandt Harmenszoon van Rijn 1606~1669)는 네덜란드에서 초상화가로 큰 명성을 떨치고 있었다. 또한 앞에서 언급한 르네상스 시대의 레오나르도 다 빈치와 바로크 시대의 카라바조로 전해 내려오던 이탈리아 화가들의 명암법이 렘브란트에 의해 완성되었다.¹⁸⁾ 렘브란트 또한 카라바조의 영향을 많이 받았던 화가 중 한명이었다. 렘브란트의 빛을 활용한 작업 방식은 회화에서뿐만 아니라 사진, 무대조명, 연극연출 등 다양한 분야에 영향을 끼쳤다. 렘브란트는 17세기 북유럽의 경제와 상업의 정점에 있었던 네덜란드에서 활동하였다. 렘브란트 또한 다른 대가들과 같이 초상화로 그의 유명세를 알렸으며, 당시 북유럽의 귀족계급과 상업으로 지위가 상승한 신흥 부자들의 초상화 주문을 많이 의뢰 받았었다. 하지만 렘브란트는 노년에 이르러 그의 명성을 드높여 주었던 초상화를 자신의 고집과 신념에 따라 작품을 제작함으로써 인해 많은 후원자들로부터 후원의 손길이 끊어지고 만다. 다음 작품은 당시 논란을 일으켰던 작품 중 하나인 <야간 순찰>(도판-13)이라는 작품으로 F. 바닝 쿡 대장이 지휘하는 민병대를 기념하기 위해 제작되었던 그림이다. 당시 이 작품은 암스테르담 민병대 본부의 현관을 장식하기 위해 제작된 것이다. 1715년 이 그림은 암스테르담 시청의 전쟁협의회 사무실로

18) 김상근, 앞의 책, pp.33-35.



(도판-13)

움겨졌고 비좁은 공간에 수용하기 위해 왼쪽 가장자리 50cm가 잘려 나가는 바람에 원래 중앙부 측으로부터 오른쪽에 있던 코크대위가 완벽히 그림 중앙에 오면서 비대칭적인 구도가 대칭구도로 바뀌게 되었다. 원래 그린에 가까운 색이었지만 납과 황산의 반응으로 인한 화학작용으로 인해 색이 검게 변해서 <야경>(도판-13)이란 제목이 붙게 된 것이다. 이 작품은 빛과 구도, 색채 기술이 가장 바로크적이라고 평할 만큼 절정의 기량을 보여준 작품이다. 이 거대한 그림은 한 무리의 군인들을 그린 것으로 여기에 등장하는 군인들은 각자 초상화 비용을 부담했다. 화면에서 강렬한 광선과 어두운 배경과의 대조는 보는 이의 시선을 그림 주위의 이곳 저곳을 떠돌게 하며 코크 대위와 부관은 관객 속으로 걸어나오고 있다.¹⁹⁾ 이 그림에서 렘브란트는 선과 형태들의 윤곽이나 설득력과 같은 외형적인 형식보다 어떻게 하면 사람들에게 그림을 통해 감동을 주게 될 것인가가 더 중요하게 생각되었으며, 그런 관점에서 빛이 효과와 밝고 어둠의 변화를 통한 열린 공간을 구사하려 했던 것이다.²⁰⁾ 렘브란트 또한 성서화에서 카라바조의 영향을 받은 것이 보이는데, 그가 빛을 사용함에 있어서 카라바조의 작품 <성 마태오의 소명>(도판-9)과 유사성을 갖는 성서화가 있다. 그 작품이 바로 <삼손의 실명>(도판-14)이라는 작품이다. 이 작품은 렘브란트가 그를 도와준 하위헌스의 호의에 감사하는 마음으로 1636년에 제작한 작품으로 바로크 양식의 기법이 정점에 다다랐을 때 그린 것으로 평가

19) Carol Strickland, 앞의 책, p.129.

20) 박일호, 「감성으로 보고 이성으로 읽는다」, 삶과꿈, 2004, p.72.

되는 작품이다. 렘브란트는 이 작품속의 상황을 사실적이며 실물크기로 표현하였다. 작품에서 드러난 빛은 그 장면의 모태가 되었던 성서의 내용적인 면을 충실히 전달해 주고 있다. 작품 속의 각각의 인물들은 성서 내용의 이야기에 따라 정교하게 배치되어 사건의 전개를 작품 속의 빛이 시작되는 곳에서부터 시작하여 빛이 끝나는 부분에서 사건의 절정이 이루어진다. 렘브란트가 작품에서 어떤 의도로 빛을 활용했는지를 알기 위해 작품의 모티브가 되었던 성서 내용을 간략히 알아보자.



(도판-14)

<삼손의 실명>(도판-14)은 구약성서의 사사기에 나오는 이스라엘 지도자들이었던 사사들 중 한 명인 삼손에 관한 내용이다. 성서의 내용에 따르면 삼손은 엄청난 괴력의 소유자로 사자도 맨손으로 때려 죽였다고도 한다. 당시 이스라엘은 블레셋이라는 나라의 지배를 받고 있었다. 삼손은 자신의 나라를 지배하는 블레셋 사람들에게 저항하며, 블레셋 사람들을 죽이기를 서슴지 않았다고 한다. 결국 블레셋 사람들은 삼손의 연인이었던 블레셋 여인 데릴라라는 여인에게 돈으로 회유하면서도, 한편으로는 협박하여 삼손의 힘이 어디서 나오는지에 대해 알아내게 한다. 삼손의 힘의 근원은 머리카락이었다. 누구에게도 발설치 말라는 신의 계시가 있었음에도 삼손은 자신의 연인의 간청에 못 이겨 결국 힘의 근원에 대해 말하게 된다. 그 사실을 알게 된 데릴라는 삼손이 잠이 든 사이 삼손의 머리카락을 자르게 되고, 삼손이 머리카락이 잘린 후에 블레셋 군인들이 쳐 들어온다. 자신의 머리카락이 잘린 사실을 알지 못했던 삼손은 저항하다 블레셋 군인들에게 붙잡히게 되고, 결국 실명까지 당하게 된다. 작품 <삼손의 실명>(도판-14)은 바로 이 내용을 표현한 작품으

로 데릴라가 삼손의 머리카락을 잘라낸 것부터 시작하여 블레셋 군인들에 의해 삼손이 실명까지를 표현한 작품이다. 작품의 왼쪽 상단에서 들어오는 빛은 이 사건의 원인이 되는 삼손의 잘려나간 머리카락을 데릴라가 손에 움켜쥔 채 밖으로 나가는 것에서부터 시작된다. 이 빛은 점차 다음 내용을 암시하듯 불안감과 위기감을 강조 시키고자 빛을 등진 채 창을 들고 있는 블레셋 군인의 창끝으로 향하게 한다. 그 빛은 창끝을 지나 이야기의 결말이자 사건의 절정인 삼손의 실명 순간으로 관객의 시선을 인도한다. 이 작품을 보면 렘브란트는 분명 카라바조와 루벤스의 작품을 연구하면서 많은 영향을 받은 듯하다. 빛의 대비효과나 작품 속 인물의 설정은 카라바조의 <성 마태오의 소명>(도판-9)의 빛의 흐름과 인물의 위치 등에서 유사점이 적지 않음을 느낄 수 있다. 그러나 렘브란트는 카라바조의 강한 명암에서 차츰 벗어나 점차 부드러운 빛의 작품 형식으로 취해갔다.

3. 모더니즘 시대

20세기에 들어서면서 세계는 1차, 2차 세계 대전을 치루게 된다. 이러한 상황 속에서 회화는 앞장서 언급했던 빛의 활용에 있어서 다양한 변화를 가져왔을 뿐만 아니라 수많은 사상과 이즘들이 생겨나게 된다. 그러나 과거와 같이 현실의 모방에 있어서는 단순 재현이 아닌 빛을 활용한 상징적 재현에 의미를 둔 형식으로 사실주의 회화도 차츰 변모하게 되었다. 본인은 이런 다양하고 수많은 이즘들에 나타난 형식들에 대한 소개를 배제하고자 한다. 대신 앞에서 언급했던 빛의 활용에 대해 그 기법을 이어 받은 화가인 에드워드 호퍼(Edward Hopper 1882~1967)를 통해 빛의 활용과 20세기의 상징적 사실주의에 대해 알아보하고자 한다. 호퍼는 본인의 작품에 적잖은 영향을 주었던 화가로, 그의 작품은 도시의 초기 모습과 특성에 대해 표현했다. 사실 호퍼는 많은 사람들이 미국의 이미지를 대변하는 화가라 생각한다. 그러나 호퍼가 표현하고자 했던 것은 미국이 아니라 자연과 문화의 경계였다. 호퍼의 작가의식 형성에는 그의 스승 로버트 헨리(Robert Henri, 1865~1929)의 영향과 세 차례의 유럽 방문 그리고 생계유지를 위한 일러스트레이션 작업 등이 영향을 주었다. 1900년 뉴욕 체이스 스쿨(Chase school)에서 만난 로버트 헨리는 인상주의의 영향을 받은 리얼리스트였다. 호퍼는 헨리에게 많은 영향을 받았으며, 1906년에서 1910년까지 세 차례에 걸쳐 유럽을 방문하기도 하였다. 호퍼의 초기 작품에는 그가 탐닉했던 인상주의의 성향이 강하게 드러난다. 그러나 호퍼는 단순히 인상주의의 영향에만 국한 되었었던 것은 아니었다. 호퍼는 점진적으로 인상주

의 화풍에서 벗어났으며, 기법에서는 렘브란트와 같은 네덜란드 바로크 화가들의 영향을 받았다. 실제 호퍼의 초기 그림들은 주로 어두운 색채 즉, 따뜻한 갈색이나 회색 그리고 검은색을 주로 사용하였었다. 사실 호퍼의 작품 세계는 두 가지 특징이 있는데, 그 중 첫 번째는 이미 호퍼의 초기 작품들에서 그가 전 생애에 걸쳐 일관되게 추구해 온 자연과 문화 사이의 구조적 극화현상을 만날 수 있다는 점이다. 두 번째는 초기 작품들에 이미 빛과 빛의 효과로 인해 의미가 부여되는 회화 기법상의 특징을 보이는데, 이는 후기 작품들에까지 그대로 유지된다는 점이다.²¹⁾ 호퍼는 유럽을 방문하면서 인상주의 작가들의 작품에서 영향을 받아 초기의 작품은 어두운 색조를 많이 보여주지만, 후기로 갈수록 색채가 밝아지고 빛의 효과에 관심을 가지게 되었다. 빛의 활용에 있어서 호퍼는 세부적인 것은 흐릿하게 그리는 반면, 빛과 그림자를 대조시켜 시각적인 효과를 표현해 내었다. 빛에 대한 호퍼의 관심을 나타내는 기록 중 다음과 같은 글이 있다.

“빛은 내가 지금까지 안 것과는 달랐다. 그림자는 빛을 반사하는 조금 더 빛나는 것으로 심지어 다리 아래에도 어떤 빛이 있었다.”²²⁾

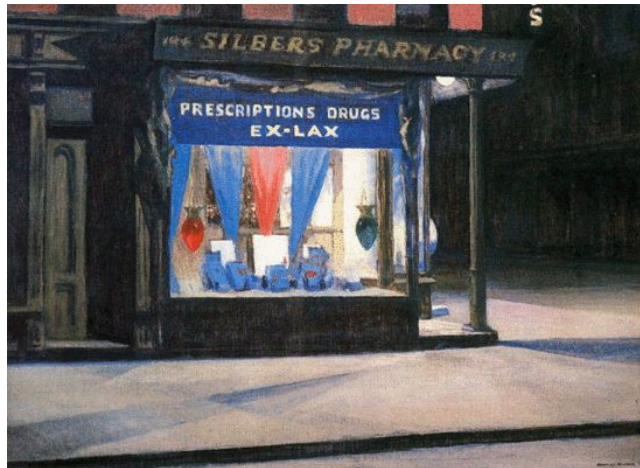
이러한 빛에 대한 관심은 곧 빛을 활용하여 주제를 부각시키는 방법으로 이어졌으며 후기의 작품으로 갈수록 빛의 운영에 중점을 두어 작품을 제작했음을 볼 수 있다.²³⁾ 호퍼는 빛의 강한 명암 대비로 작품을 구성했다. 호퍼의 빛은 피부로 느낄 수 있고, 감정으로 느낄 수 있는 빛이다. 그것은 차갑다고 느껴지는 감정일 수도 있고, 황량하다고 느껴지는 공허함일 수도 있다. 호퍼의 작품에서의 빛은 바로 이야기식도 아닌 극적인 상황도 아닌 일상에서 느껴지는 그런 감정인 것이다. 호퍼는 그린 풍경화의 상징적 의미가 자연과 문화 사이의 경계, 즉, 자연과 문화 사이의 극화 현상을 표현하고자 하였고, 빛과 색채로 가득한 그의 작품은 황량함과 고독감을 느끼도록 유도하고 있다. 호퍼는 <철길 건널목>(도판-16)과 같은 작품에서 밝은 빛과 그림자로 대비를 주었다. 이러한 대비는 화사하고 따뜻하지만 인적 없는 풍경 속에 황량함을 더해주고 있고, 작품 <밤샘하는 사람들>(도판-17) 역시 호퍼는 대도시의 고독을 느끼게끔 그리고 싶었다고 말한 적이 있다. 그러한 효과를 얻

21) Rolf Günter Renner 저, 정재곤 역, 「Edward Hopper」, 마로니에북스, 2005, p.14.

22) Lloyd Goodrich, Edward Hopper, N.Y: Harry N. Abrams, 1971, p.19.

23) 류채민, 「에드워드 호퍼(Edward Hopper)의 회화에 나타난 도시 이미지 연구, 경북대 석사논문, 2005, p.10.

기 위해 작품 속의 인물들의 크기를 작게 등장시키는 반면, 건물들의 비중을 크게 두어 건물 안에서 발원하는 빛으로 대도시의 고독감을 강조하려 한 듯 보인다. 작품 <약국>(도판-15)은 더욱 도시의 쓸쓸함을 느낄 수 있는 작품으로, 인적이 없는 거리에서 환하게 길을 비추고 있는 약국의 진열대에는 도시의 차가움을 강조하려는 듯 푸른색의 천과 진열된 상품들이 놓여있다. 그리고 그러한 차가움을 더욱 강조시키고자 붉은 색의 장식을 진열대 안쪽에 장식되어 있다. 호퍼는 도시풍경을



(도판-15)

그릴 때 사실을 왜곡하지 않고, 있는 그대로를 그리려 노력했다. 그리고 그의 작품 속에 보이는 것보다 보이지 않는 심상의 세계를 표현하려 했으며, 빛과 색의 활용을 통해 더욱 도시의 싸늘함과 차가움을 표현하려 하였다. 그러한 빛을 활용한 기법에 호퍼는 상징적 의미를 두어 작품을 제작하였다. 호퍼의 작품들 중 풍경화에는 항상 집, 등대 또는 인위적 구조물들이 등장한다. 이런 구조물들은 단순히 공간의 조형적 요소로써 위치를 정하는 것이 아니다. 위에서 언급한 바와 같이 호퍼는 풍경이라는 거대한 자연에 문명을 상징하는 인위적 구조물 - 집, 등대, 철길 등 - 을 등장시켜 자연과 문화 사이의 구조적 극화현상을 상징적으로 재현해 내었던 것이다. 이러한 성향은 초기 작품에서 주로 등장하다가 후기작품으로 갈수록 문명에 의한 소외감과 고독감에 더욱 무게를 실어 작품에 임했던 것처럼 보인다. <철도 건널목>(도판-16) 역시 호퍼의 모든 풍경화에 등장하는 집과 마찬가지로 집은 독특한 의미를 지닌다. 호퍼의 그림에서 집은 건널목의 철도 신호표지가 그런 것처럼 문명의 질서를 상징하며, 또한 문명의 질서가 문화적·심리적 차별화에 근거하고 있

다는 점을 분명하게 보여주는 역할을 한다. 집은 문명 영역과 자연 영역이 확연하게 구분되는 공간이며, 이 두 공간 사이에는 그 어떠한 연관관계도 없다는 사실을 보여준다.²⁴⁾ 호퍼의 풍경화나 도시풍경은 언뜻 그 내용이나 담긴 상징들이 다른 것 같지만 초기 작품에서부터 후기 작품으로 진행되는 사이에서도 일관되게 이어져 오고 있는 것이다. 고전 풍경을 그려냈던 ‘허드슨 강派’²⁵⁾와는 정반대의 위치에서 호퍼는 사실주의적 기법으로 접근해 갔던 것이다. 이후 호퍼의 후기 작품들은 서서히 주 배경이 자연에서 도시로 바뀌고, 탁 트였던 공간에서 밀폐되거나 막혀 있는 공간으로 전환되어 간다. 그렇다고 자연과 문화의 경계가 사라지는 것은 아니다.



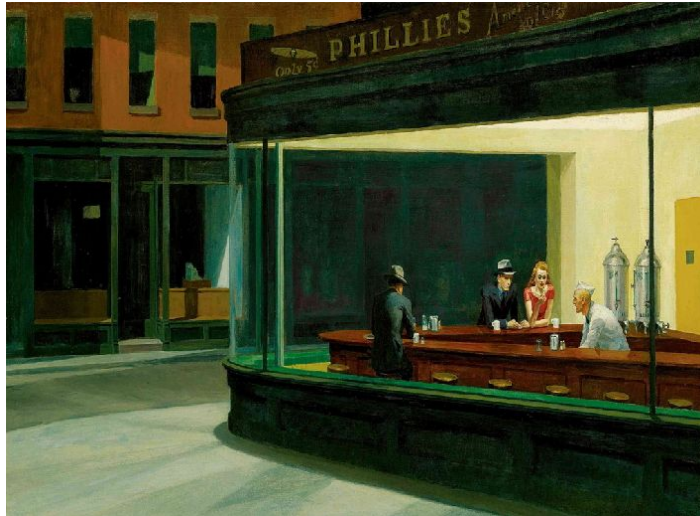
(도판-16)

그런 현상을 잘 표현한 작품 중 <밤샘하는 사람들>(도판-17)과 같은 도시 풍경화가 좋은 예이다. 이 그림은 유리창이 굽어있고, 유리창에 유리가 보이도록 재현한 호퍼의 유일한 작품이다. 바의 공간은 마치 밀폐용기처럼 사람들을 감싼다. 물론 이 작품에서도 도시환경과 자연 공간 사이에는 뚜렷한 경계가 그어져 있다. 어둠속에 잠긴 도시는 오직 바에서 발원하는 빛으로만 밝혀질 뿐이다. 공간을 사선으로 관통하는 어둠은 그림의 구조에 암시적 역동성을 부여한다. 호퍼는 이 작품에 대해

24) Rolf Günter Renner, 앞의 책, p.33.

25) 19세기 중엽의 미국 풍경화가 그룹. 미국의 광활한 대륙에서 영감을 얻어 자연에 대한 경이로움을 낭만적인 화풍에 담았다. 대표적인 작가로 Thomas Cole(1801~1848)과 Frederic Edwin Church(1826~1900)가 있다.

무의식적으로 “대도시의 고독”을 그리고 싶었지만, 다른 한편으론 오로지 “그리니치가 갈림길에 있는 레스토랑”을 있는 그대로 재현하고자 했다는 점을 강조하기도 했다.²⁶⁾ 호퍼는 이처럼 본래 의도는 숨겨져 있지만, 다른 한편으로는 있는 그대로를 재현하고자 하는 화가였다. 그러나 본인을 포함한 현대의 사실주의 화가들은



(도판-17)

호퍼와 같이 있는 그대로를 재현하는 가운데 단순히 모방의 차원이 아닌 보이는 사물의 특징과 개념을 사용하지 않고, 그것들의 본래 의미 대신 다른 의미와 상징성을 부여하여, 화면에서 보이는 실체와 그 속에 숨겨진 또 다른 실체를 동시에 재현해 내고 있다. 이것은 모더니즘 이전 더 거슬러 올라간다면 산업 사회 이전의 화가들이 접근해 갔던 재현의 의미와 모방의 의미와는 분명히 다른 특성을 지니고 있다 말할 수 있겠다. 즉 고전의 이야기의 내용을 다 그림에 담아 설명하고 표현하는 재현의 방식에 중점을 둔 그림에서 벗어나 그림 속에 보이는 이미지가 전부 아니라 그 이미지 속에 숨겨진 또 다른 상징성과 정신적 영역에 더 중점을 둔 재현의 방식으로 바뀌었다 말할 수 있겠다. 호퍼는 카라바지즘이 인간의 내면이나 극적인 장면 연출을 위해 사용했던 것과는 전혀 다른 방법으로 빛을 활용하였다. 호퍼의 작품에서 빛은 극적인 상황도 인간의 내면을 위한 것도 아닌 차가움과 황량함 등 마치 피부로 느껴지는 차가움과 소외감 또는 고독감이라는 정서적 감정을 유발시키는 도구로써 사용하였다.

26) Rolf Günter Renner, 앞의 책, pp.77-80.

제3절 본인의 작품 분석

1.작업형성 배경

어렸을 적 미술학원에 다닐 때였던 것 같다. 당시 미술에 관련해 그다지 많은 지식이 없었고, 화가라곤 석고상과 피카소나 렘브란트 등이 전부였던 때였다. 당시 화보를 통해 본 작품 중 강렬하게 내 뇌리에 각인되었던 작품이 있었다. 그 작품은 바로 카라바조의 <성 마태오의 소명>이라는 작품이었다. 당시 난 카라바조가 누구인지도 몰랐고, 위 작품은 렘브란트가 그렸다는 잘못된 정보로 책에 적혀 소개되어 있었다. 그렇기에 렘브란트에 대한 경외감으로 나도 그렇게 되리라고 다짐하곤 했던 기억이 난다. 그러나 시간이 흐르고 보다 많은 화가에 대한 정보를 접하게 되면서 위 작품이 카라바조라는 화가의 작품임을 알게 되었고, 그의 다른 작품들을 찾아보면서, 그의 강렬한 화풍에 반해버렸다. 그것은 내가 꿈꾸었던 작품들이었고, 그의 작품 하나하나를 보면서 그의 위대함에 절로 숙연해졌다. 지금에 와서 다시 그의 작품을 보고 있노라면, 도저히 흥내를 낼 엄두조차 내지 못할 정도로 그의 창의성에 혀를 내두를 뿐이다. 카라바조의 작품들을 본 이후 본인은 빛에 대한 활용에 깊은 관심을 갖게 되었고, 카라바조의 영향을 받은 다른 화가들의 작품을 보면서 앞으로 작품을 제작할 때 진행해야하는 방향을 정하는 기준이 되었다. 또한 그들의 창의적이고, 조형적인 화면구성의 방식이나 적절한 빛의 활용은 여전히 진행형인 본인의 작품 제작에 있어서 중요한 자료로써 역할을 하고 있다. 그리고 화면의 구성과 빛의 활용법으로써 카라바지즘이 본인에게 중요한 역할을 했다면, 인공광의 활용과 도시문명에 따른 상징적 재현에 있어서 에드워드 호퍼의 작품이 본인의 작품에 적잖은 방향성을 제시하고 있다. 호퍼는 모더니즘 시대를 가장 잘 표현한 화가이자, 도시화에 따른 도시인들의 소외감과 고립감에 대해 정확하게 관찰한 관찰자일 것이다. 호퍼가 활동하던 당시의 도시는 현재와 같이 완전한 자연과의 분리가 아닌 자연 속의 도심이었다. 그러나 도시화가 되어가는 문명의 현상을 보면서 그것의 장단점을 지속적인 관심으로 관찰하고 표현했던 것 같다. 호퍼는 도시에 대한 관찰과 인간의 소외감과 고독감의 표현을 화면의 거대한 건물과 자연 속의 인위적 구조물로 표현함으로써 그 속에 내재된 상징적 의미들을 충분히 살려내었다.

본인의 작품 또한 이와 유사하다. 비록 인간의 소외감과 고독감의 표현은 아니지만, 도시화되어가는 문명의 현상에 따른 문제점을 제시하는 면에서 유사하다 말할 수 있겠다. 다르게 말한다면, 호퍼가 재현하면서 표현하고자 했던 도시의 차가움과

쓸쓸함 그리고 고독감이었다면, 본인의 작품에는 보이는 사물의 재현 속에 숨겨져 있는 소유욕과 과시욕 그리고 그것들로 인해 정체성을 잃어버렸지만, 그 상실한 것이 무엇인지 모르는 채 표류하는 도시인들의 상실감을 표현하고자 하였다. 본인의 작품의 쇼윈도의 상품들은 도시인들의 과시욕을 상징한다. 인간이 인간 자체로서 인정받는 것이 아닌 도시의 산물을 소유함으로써 더 나은 그 어떤 존재로서 인정받고 싶어 하는 과시욕의 상징인 것이다. 과학의 발달로 인해 현대적이라는 수식어를 갖고 있는 도시 그리고 그 곳에서 현대적인 사람이 라는 칭호를 얻고자 몰려들어 살아가는 도시인들. 본인의 작품에는 이런 도시인들이 바라고 소유하고 싶어 하는 문화나 생활의 단면들이 표현된다. 본인의 작품은 이분법적 문제를 제시하고 있다. 예를 들어 과학이 만들어낸 산물들 - 최신이라는 단어를 붙이고 나오는 상품들인 의류, 장식류, 도시를 누비는 차량이나 오토바이 그리고 그것들이 존재하는 도시 공간 등 - 즉, 그것을 소유한 자와 소유하지 못한 자로 구분하고 그것은 곧 현대적인 사람과 현대적이지 못한 사람으로 구분한다. 문제는 단순히 그렇게 구분되어지는 것으로 끝나지 않는다는 데에 있다. 현대적인 사람으로 인식되는 도시인들은 모든 상황 속에서 보다 좋은 대우를 받는다. 반면 현대적이지 못한 사람으로 인식되는 사람들은 대부분 그다지 좋은 대우를 받지 못한다. 본인이 말하고 싶은 것이 바로 여기에 있다. 인간의 정체성은 인간 그 자체로서 인정을 받아야 한다. 그러나 도시인들은 자꾸 외형의 무엇인가로 그 사람을 평가한다. 그들의 관심은 상대방이 무엇을 입고 있는가? 그의 직업은 무엇이며, 어디에 살고 있는가? 그리고 무엇을 타고 다니며, 취미로 무엇을 하고 있는가에 초점이 맞춰져 있다는 것이다. 도시인. 그들은 이제 그들에게 중요한 것은 자신의 가치를 얼마만큼 도시화된 사람 즉 현대적인 사람으로 나타내느냐에 의미를 둔다. '최신'이라는 이름의 제품들과 유행의 산물들을 얼마나 많이 자신의 것으로 소유했느냐가 그들의 존재 목적이 되어버렸다고 생각한다. 이젠 옷을 입거나 다른 제품들을 구매하는 것마저도 최신과 트렌드(Trend)라는 이름이 붙지 않은 것은 무의미하며, 그것은 곧 현대적이지 않은 사람으로 인식되어 다른 사람들에게 무언의 시대에 뒤쳐진 사람으로 취급을 받게 되는 현상에까지 이르게 되었다. 이러한 현상들을 본인은 쇼윈도에 진열되어 있는 마네킹과 그것들에게 입혀져 있는 최신이라는 의류나 장식물 등을 통해서 작품을 보는 관객들 자신도 그러한 소유욕과 과시욕에서 자유롭지 못하다는 것을 인식시켜주고 싶었고, 그런 의도에 적합한 소재로써 인공광이 주류를 이루는 도시의 밤 풍경과 쇼윈도 속의 마네킹들을 활용하게 되었다.

2. 도시의 빛

본인의 작품에서의 빛은 자연의 빛이 아니다. 작품에 나타나는 빛은 인위적인 빛으로 앞에서 언급했던 카라바지즘의 화가들이 사용했던 자연의 빛과 작품 연출을 위한 인공광의 사용과는 의미나 전하는 바가 다르다. 카라바조의 작품 <성 마태오의 소명>(도판-9)이나, 렘브란트의 작품 <상손의 실명>(도판-14)이 작품의 이야기를 이어가는 서사적인 빛, 그리고 극적인 장면 연출을 위한 빛으로 사용한 따스한 느낌의 빛 즉 자연의 빛이라면, 본인의 작품의 빛은 도시의 차가움을 상징하는 빛, 인위적이며, 비(非)자연적 그리고 도시인들의 눈을 현혹 시키며, 그들의 오감을 자극하는 빛이다. 또한 그들이 일정한 빛을 모델들에게 비추기 위해 인공광을 사용했다면, 본인은 사람이 아닌 도시를 대변하는 도시의 산물들과 함께 도시인들의 환상을 자극하는 빛이다. 본인이 사용하는 빛은 도시라는 단어를 통해 떠올려지는 도시의 풍경의 빛, 도시를 도시답게 만드는 상업의 빛, 첨단이라는 말과 최신이라는 말을 사용하기에 부족함이 없는 과학의 빛이다. 도시의 화려함은 자연의 빛이 주관하는 낮보다는 상업의 빛, 과학의 빛이 이끌어내는 밤에 그 화려함의 극치를 이룬다. 본인의 망각시리즈는 바로 이러한 밤의 화려함을 이루는 빛 속에서 ‘도시는 이런 것이다.’ 라는 것을 자랑이라도 하듯이 최신이라는 단어나 상표를 붙이고 사람들의 눈을 현혹시키는 도시의 산물들을 보여주는 쇼윈도가 주류를 이룬다. 작품 속의 빛은 이런 도시의 산물들을 더욱 더 화려하게 그리고 더욱 더 아름답게 꾸며준다. 또한 사람들로 하여금 그것들을 소유하고 싶게끔 충동질을 하고, 사람들은 그렇게 자신의 존재를 망각해 간다. 도심 속 쇼윈도의 빛과 그 속의 상품들은 도시로 몰려드는 수많은 사람들의 정체성을 잃게 만들고, 쇼윈도의 마네킹들은 ‘신상’이라는 도시의 산물들로 꾸민 채 진열되어 도시인들에게 “너희도 이렇게 입어라. 그리고 꾸며라. 그렇게 한다면 네 자신이 최고의 현대인이요, 네가 바로 최고의 도시인이다.”라고 외친다. 즉, 쇼윈도에 진열된 마네킹들은 도시인들도 자신처럼 꾸미고 소유하도록 무언의 최면을 걸고 있고, 그것을 돋보이도록 인위적인 도시의 빛은 더욱 화려하게 마네킹들을 비춘다. 자연이 선사하는 것이라곤 눈에 전혀 보이지 않게 어둠속에 묻어버리고 과학이 만들어 낸 거대한 과학의 빛이 도시를 휘감고 그 속에서 살아가는 도시인들을 매일 매일 자신의 정체성을 망각하도록 각인 시켜가는 것이다. 도시인들은 이렇듯 자신의 정체성과 존재의 목적을 망각한 채 도시에서 살아가지만 정작 자신들은 망각의 늪에 빠져 있는 것조차 깨닫지 못하고 있다. 이러한 현상은 한 순간에 일어나는 것이 아니다. 그것은 서서히 진행되어 왔고, 그것은 서서히 도시인들의 생각과 신념 그리고 생활에 잠식되어 들어왔다. 그들이 그 사실을

깨달을 즈음엔 그들의 삶의 빛이 사그라져갈 때이다. 그것은 한 번 잠식되어 버리면 더 이상 어찌 손을 쓸 수가 없는 지경에 이르게 되고, 이미 이러한 현상은 도시가 생겨나서부터 사회적 구조체계로 잡혀 버렸다. 신이 만들어준 자연이 환하게 보이는 낮, 태양이 붉게 타오르며 자연의 곳곳에 생명의 숨결을 불어넣어주는 낮에는 이러한 생각과 최면에서 잠시나마 풀려 날 수 있다. 그러나 도시는 도시인들이 최면에서 풀려나는 것을 원하지 않는다. 도시는 밤에 보여주었던 그 화려함과 그 새로움을 소유하도록 만들기 위해 자연의 빛이 비추는 시간에는 또 다시 삶의 일터라는 곳에서 자연의 빛을 만끽할 겨를도 없이 일에 그리고 생활에 지치도록 만든다. 도시는 밤이 되면 진정한 세상은 마치 밤이라고 말하듯이 도시의 힘, 과학의 힘의 극치를 보여주는 화려한 밤의 불빛 속으로 도시인들을 몰아간다. 도시의 빛은 인간의 정체성을 빼앗아 도시인들로 하여금 오로지 소유욕과 과시욕이라는 욕망에 사로잡히도록 만든다. 인간을 인간답게 만드는 것은 결국 자연에 있는 것인가? 도시인들에게 현대적이라는 말을 붙이며 만드는 이러한 현상들의 주요 기능을 하는 빛을 본인의 작품 중 여러 가지 도시의 이미지 속에서 사용하였다.



(도판-18)

다음 작품은 <Forgetting - City Life 6>(도판-18)이라는 작품이다. 이 작품에서 빛은 시각적 그리고 피부로 느껴질 수도 있는 촉각적 자극을 만드는 것에 목적을 두었다. 이 작품에서 느껴지게 만들고자 했던 색은 한(寒)색, 즉 차가운 색이다. 도시를 생각하면 건물들을 이루고 있는 벽들과 골목길 또는 간판 등 도심 속에서 자주 보았던 장면이나 상황 그리고 장소들이 떠오를 것이다. 그리고 그것들의 공통점은 자연스럽지 않다는 것, 획일적이라는 것 그리고 차가워 보인다는 느낌일 것이

다. <Forgetting - City Life 6>(도판-18)은 바로 그 차가움을 내포하고 있는 작품으로, 여러 가지 의미들이 있다. TV에서 홍보하는 상품들이나 길거리 어디를 보아도 도시의 주요 소비층은 여성이라고 말하는데 이의가 없을 것이다. 또 도시의 여성들은 진취적이며, 도전적이고, 더 이상 남성들에게 의존하지 않는다. 그들은 사회의 많은 부분에서 남성들 못지않게 활동하며, 남성들보다 더 힘든 일들도 해내기도 한다. 이제 그들은 도시의 주요 생산자이자 곧 소비자들이다. 여성은 남성과 여성의 개념을 크게 따지지도 않고 개의치 않는 것 같다. 도시는 우리가 흔히 일컫는 자연의 섭리 -남성의 일과 여성의 일은 구분되어 있고, 남성에게 여성은 복종하여야 한다는 주장-를 따르지 않고 자연의 섭리 자체를 흠어버린다. 도시에서 남성의 일과 여성의 일은 더 이상 존재하지 않는다. 다만 그동안 남성의 일이라고 여겼던 일들에 여성들의 참여가 확대 되었고, 더욱 능동적이며, 도시의 기능에 적극 참여하고 있다고 보아도 무방할 것이다. 여성들의 이런 적극적 움직임이 여성들을 도시의 주요 생산자이자 소비자로 만들어 놓은 것일지도 모른다. 본인의 작품은 이러한 여성들이 추구하기도 하며, 또 그런 여성들을 상징할 수 있는 의상들을 주제로 삼았다. 작품<Forgetting - City Life 6>(도판-18)속의 앉아있는 마네킹은 여성성을 보여주면서도 마네킹이 입고 있는 의상은 보다 진취적이고, 활동적이며 위에서 언급한 자연의 섭리의 여성성의 상징인 순종과 헌신적 이미지를 보여줄 수 있는 그러한 여성성이 배제된 푸른 계열의 정장을 입고 있다. 여성이되 여성이기보다는 남성처럼 힘과 권력이 있어 보이고, 누가 보아도 성공한 커리어 우먼이 되고 싶어 하는 욕망을 담은 작품이라 말할 수 있겠다. 또한 마네킹과 그 이외 작품 속의 모든 것들이 여성의 의복이지만, 푸른 계열의 의상과 푸른빛이 감도는 빛을 화면 속에 집어넣어 도시의 현 모습중 하나를 표현하려 하였다. 회색빛이 감도는 푸른색은 도시의 차가운 면을 상징하는데 가장 적절한 색이라고 생각된다. 과거 모더니즘을 회색의 도시라고 정의를 내릴 수 있다면, 포스트 모더니즘 사회는 보다 화려하고 복잡하며 다양한 색의 도시로 되어가고 있다고 말할 수 있을 것이다. 그 중에서도 푸른색은 현 시대의 거의 모든 분야에서 활용 되어지고 있다. 우리가 흔히 접하는 영화나 광고 등을 통해서나 또는 도시의 다양한 매체들에서 도시의 차갑지만 세련되게 보여지는 것을 표현하고자 푸른색을 자주 사용하곤 한다. 푸른색은 차가움을 시각적으로 인식시키고 각인시키는 색이다. 이 색이 빛으로 표현될 때 그 차가움은 시각적인 감각이 극대화 되어 우리의 뇌리를 자극한다. 그리고 그것은 직접 만지거나 접촉하지 않았음에도 불구하고, 보는 사람들에게 마치 피부로 느끼듯이 차가움을 전달한다. 그러한 상황이 자주 연출되고, 또 그러한 상황을 자주 접하게 되는

도시인들에게 푸른색은 “차갑지만 도시적이다.”라는 암묵적 인정을 이끌어 낸다. 본인의 작품은 이런 암묵적 인식을 가지고 있는 모든 사람들의 시각적, 감각적 자극을 이끌어내고자 의상과 작품 속의 빛에 푸른색을 사용하였다.



(도판-19)

본인의 작품에서는 자연의 것은 배제하거나 지양하고, 오로지 도시에서 나오는 산물들과 인간이 이룩한 인위적인 것들에게만 초점이 맞춰져 있다. 본인 작품의 빛은 아무런 감정 없이 실제 상품의 가치를 더욱 높여주기 위해 비추는 빛처럼 그저 있는 것을 있는 그대로 아무 여과 없이 보여준다. 오히려 실제 상품에 비추는 빛보다 작품 속에 있는 상품을 더 화려하게 비추는 보조적 역할을 충실히 해내고 있다. 그렇게 보조적이며 차갑게 느껴지는 이 빛은 보는 이들에게 “이것이 진실이다.”라는 말을 건넨다. 빛은 아무런 감정 없이 비추는 것 같지만 실상은 작품에 등장하는 모든 것들에 화려함을 입혀주고, 그것들에게 보는 이들의 시선과 관심이 쏠리게 만든다. 본인의 작품 <Forgetting - City Life 8>(도판-19)에서 보는 바와 같이 빛은 소재들을 더욱 화려하게 만들어 단순한 상품의 배열이 될 수도 있는 상품들에 빛이 들어가면서 단순함이 오히려 화려함으로 바뀌는 상황을 연출시킨다. 그리고 그것은 이미 너무나도 익숙해져서 쇼윈도의 상황이 이미 당연하다는 듯이 보는 이들에게 실제 쇼윈도에서 느꼈던 감정을 불러일으킨다. 그 감정은 본인의 망각 시리즈의 주된 주제인 망각으로 도시인들을 이끌어가게 된다. 도시인이라면 피해갈 수 없는 소유욕과 과시욕을 작품 앞에서 선 모든 관객들에게 요구하고자 하였다. 인위적인 빛은 그렇게 본인의 작품에서 푸른색과 함께 도시의 차가움을 그리고 도시다움을 나타낸다.

3. 도시인 그리고 도시 생활

도시인들에게 있어서 도시 생활은 크게 생산과 소비로 나눌 수 있다. 그러나 그 개념이 시간적으로 구분되어지는 않는다. 모든 사람들은 삶을 영위하기 위해 생산적 활동을 해야만 한다. 그리고 피로한 몸을 위해 휴식 또한 취해야만 한다. 예로부터 사람들은 낮에 일을 하고, 밤에는 가족 또는 지인들과 함께 담소를 나누며 그날의 하루를 마감하였다. 한마디로 낮과 밤의 구분이 확실하고, 그에 따른 생활 패턴도 일정하였었다. 그러나 도시생활은 그렇지 않다. 낮에 일을 하였다면, 밤에는 또 다른 소비를 위해 그리고 그런 소비자들을 위해 밤에도 생산과 소비가 쉴 틈 없이 이어진다. 도시에서는 낮에 생산적 활동을 하고, 밤에 휴식을 취하는 개념이 사라진지 오래다. 도시에서는 낮과 밤에 생산과 소비 그리고 휴식활동이 동시에 일어난다. 이러한 현상은 자연적 어찌면 생체리듬(biorythme)이라고 우리가 일컫는 정상적인 활동체계가 무너지고, 자연에 기초한 삶의 패턴을 모호하게 만들어 버린 것으로, 낮과 밤이라는 자연현상은 인간이 만들어 놓은 도시에서는 무의미한 개념이 되어 버렸다. 도시생활에 있어서 여유와 휴식은 아주 극히 짧은 순간에 일어난다. 삶의 모든 것이 급박하게 이루어지고, 광대한 정보는 정보에 따른 그 유용성보다는 오히려 도시인들의 심리를 압박하는 강박관념을 유발시키고 있다. 도시에서 느낄 수 있는 휴식이란 혼자 있을 때 비로소 느낄 수 있는 자유로움으로, 삶의 패턴이 단순했던 과거와 달리, 또 다른 누군가와 휴식을 취하는 순간에도 그것은 휴식이 아닌 인간관계를 위한 또 다른 업무의 연장선상에 놓여 있는 업무성 휴식인 것이다. 도시의 낮은 한가롭다. 아니 한가롭게 보일 뿐 모두가 각각 생산적 활동에 쫓기는 생활이 이루어지기 때문에 하늘 한번 쳐다볼 마음의 여유마저도 없이 살아가게 만든다. 도시인들은 주로 자연광에 노출되어 있기보다는 어느 건물 안 - 백화점, 사무실, 학교, 집 등 -에서 인공광에 노출되어 생활하는 시간들이 더 많아졌다. 도시에서 생각할 수 있는 자연이라는 개념은 도시를 벗어나야만 존재하는 공간이다. 도시에는 자연이라는 개념이나 용어보다 친환경적 또는 자연친화적이라는 개념이나 용어로 도시 경관을 설명하고 있을 따름이다. 다시 말하면, 도시는 더 이상 자연과는 공존할 수 없는 공간으로 변해가고 있는 것이다. 그것은 도시가 도시에 사는 도시인들의 자연적 특성마저 제거해버리고, 몰자연성, 즉 자연에 대한 감각과 인간의 자연성을 제거해 버린다. 이런 생활을 영위하면 할수록 도시인들은 도시가 주는 환상에 빠져 인간을 위한 도시가 아니라 도시를 위한 인간으로 전략해 가고 있는 것이다. 도시를 유지시키기 위해 그들 스스로 도시화 되어가길 원하게 되었고, 도시화가 되어가는 상황 속에서 자신들의 존재 본연의 정체성(identity)을 망각

하고 있다. 현재 도시에 살고 있는 수많은 사람들은 인간의 존재의 근본적 이유를 윤리적 지식의 한 부분으로 인식할 뿐 도시화된 도시인들은 도시가 주는 환상과 편리함 그리고 자극적 현상들을 더 선호하고 갈망한다. 한낮의 태양빛이 내리쬐는 도시는 싸늘한 도시의 실체를 여과없이 보여주지만, 도시인들은 바쁜 일상에 쫓겨 그 실체를 볼 겨를이 없어졌다. 도시가 그 실체를 감추는 밤의 시간, 즉 해가 지는 자연의 시간에 맞추어 하루의 일과를 끝내고 거리로 나서는 도시인들을 향해 도시는 수많은 화려한 불빛으로 현혹한다. 도시는 마치 그 모습이 실제의 모습인 듯 화려함을 과시하며, 왜 도시인들이 도시에 살아야하는지에 대해 외치는 듯하다. 도시 생활이란 고도로 문명화 된 도시를 위해 도시인들이 도시의 산물들을 생산하고, 또 다시 그 산물들을 스스로가 소비하는 생활이다. 도시는 사회라는 이름하에 도시인들을 도시공간에 가두어 두고, 점진적으로 도시화시켜 나가며, 자연 본래의 모습으로 돌아가기를 두려워하게끔 만들어가고 있는 것이다. 도시의 진정한 위력은 바로 화려한 불빛으로 도시인들을 현혹시키는 밤에 발휘된다. 그리고 도시인들은 그 불빛 아래에 존재하는 수많은 도시의 산물들과 생활에 빠져들어 자신의 정체성을 망각한 채 도시를 표류하고 있다.

4. 표류하는 도시인

도시인들은 항상 시간에 쫓기며 살아가고, 새로운 도시의 산물들을 쫓는 사람들이다. 특히 도시의 산물들에 대해서는 그것이 최신 상품이든, 문화 또는 어떤 트렌드(Trend)였든 그들은 그들이 쫓아야 할 무엇인가를 항상 갈구하며, 최신을 지향한다. 그것은 더 이상 그들 스스로가 독자적이질 못하며, 무엇인가에 소유하여, 그들의 공허감과 허전함 그리고 현대적인 사람 즉, 가장 도시화된 사람이 되고 싶어 한다는 것을 뜻하기도 한다. 그들은 주로 대중 매체를 통해 정보를 얻는다. 매체들은 쉴새없이 정보들을 쏟아낸다. 그들의 정보는 모든 것이 도시화를 위한 정보들이다. 의류, 여행, 생활용품 등 도시가 아니라면, 굳이 필요하지 않은 것들이지만, 도시생활을 위해서는 필요한 정보들이다. 그러나 이 정보들이 전하는 내용들은 항상 수식어가 붙는다. ‘기존에는 없었던, 기존에 비해 새로운, 최근에 유행하는’ 등 자극적이며, 소유하지 않으면 현대적이지 않은 것처럼 심리적 압박을 준다. 그리고 그것은 곧 도시인들의 소유욕과 과시욕을 자극함으로써 그러한 것들이 공개되고, 나올 때마다 구매 충동을 일으키게 만든다. 도시인들은 이런 정보에 이미 길들여져 있으며, 획일화 되어가고 있지만, 그것이 곧 자신의 가치를 높여준다는 환상에 빠져 살

아간다. 그리고 어느 순간 그들은 그들 자신의 정체성을 잃어가고, 대중 매체에서 제공하는 수많은 도시의 산물들 속에서 표류하며, 또 다른 도시화된 개성을 만들어 가려 노력한다. 즉, 본질은 사라지고 도시화된 도시인들만 남아있는 것이다. 도시화된 그들은 또 다른 경쟁으로 넘어간다.



(도판-20)

그것은 도시화는 곧 현대화라는 공식과 함께 누가 더 최신에 가깝게 생활하고, 소유하고 살아가느냐에 목적이 초점을 맞춘 경쟁인 것이다. 누가 최신을 많이 소유하여 과시하는 것에 따라 가장 현대적인 사람 또는 가장 시대를 앞서가는 사람으로 인정받기 위해 그들의 삶의 목적을 소유와 과시에 두고 살아가는 현상에 이르게 되는 것이다. 이런 현상은 그들의 죽음에 이르러서야 멈추게 되고, 비로소 자연적 즉, 근본적 자아를 발견하게 된다. 도시는 도시인들에게 무엇을 주고, 도시인들은 무엇을 얻게 되는 것인가? 도시는 도시인들에게 도시에 대한 동경을 자극하여 도시에 대한 환상과 인간의 헛된 욕망에 대한 원초적 본능을 자극한다. 그리고 도시인들은 그러한 환상과 자극을 통해 자신의 정체성을 망각해가며, 도시에 대한 환상에서 깨어나지 못할 도시화된 몰인간성을 얻게 되는 것이다. 작품 <Forgetting - City Life 15>(도판-20)과 같이 본인은 작품을 제작하기에 앞서 실제 거리를 돌아다니면서 필요한 자료들을 수집한다. 여기서 색상과 조형적인 요소들을 다 정리하여, 사진 자료로써 기록을 남긴다. 이 작품의 의류매장 또한 최신이라는 수식어와 유행에 민감한 의류매장 중 하나다. 요즘 젊은 세대들의 기호와 선호하는 색상에 맞춰 최신이라는 수식어로 나와 쇼윈도에서 젊은 세대들을 끌어들이고 있다. 요즘

젊은 세대들 이외에도 중년층에서도 신체적 젊음을 유지하기 위해 수많은 노력들을 하고 있다. 그들에게 있어서도 젊은 세대들이 주로 입는 의류의 소유는 자신이 아직 시대에 뒤쳐지지 않고 젊은 세대와 견주어도 전혀 시대적 감각이 뒤떨어지지 않는다는 무언의 성취감을 갖게 만든다. 자연스러운 현상을 인위적인 노력으로 거슬러 올라가려는 도시인들의 지나친 관심은 오히려 인간의 존재 목적에 대해 의구심을 갖게 만든다. 물론 의류에서만 이런 현상이 두드러지는 것은 아니다. 의류에서 여성들이 주로 이러한 현상에 집착이 강하다면, 남성들은 이동 수단에 보다 강한 집착과 관심을 갖고 있다. 그 중 젊은 세대들은 바이크나 오토바이에 관심을 갖고 있다. 그것은 소유욕보다도 오히려 과시욕에 의해 그러한 이동 수단을 소유하고 싶어 한다. 다음 작품은 <Forgetting - City Life 4>(도판-21)라는 작품으로 요즘 젊은 대학생들이 선호하는 오토바이를 주제로 그린 그림이다. 그들은 작품 속의 오토바이를 타고 대학가나 도심에 누빔으로 해서 자신의 존재를 알리고 싶어 하고, 또 그런 행위가 비슷한 또래의 이성들에게 인기가 있는 것이라고 인식하고 있다. 물론 저러한 도시의 산물을 소유하고 이용한다면 편리함이야 얼마나 많겠는가! 그러나 그들의 소유 목적은 편리함이 아니다. 바로 과시하고 싶어 하는 과시욕이며, 그것은 자신이 그만큼 시대에 맞게 살아가는 현대인이라는 무언의 시위이고, 외침인 것이다. 본인의 작품에 등장하는 모든 쇼윈도 또는 의류나 이동 수단 등 도시의 산물들은 바로 인간 그 자체의 존재론적 가치는 사라지고, 도시의 산물들을 소유함으로써 비정상적 인간의 존재론적 가치가 인정되어지는 것을 표현하고자, 도시의 풍경과 쇼윈도의 모습을 있는 그대로 재현하려 하였다.



(도판-21)

제4장 결 론

빛은 자연계와 일상생활에서 없어서는 안 되는 중요한 요소이다. 이 빛이 있기 때문에 우리가 사물을 인식할 수 있고, 공간에 대한 인지가 가능하다. 빛은 회화에서 단순 묘사를 위한 도구적 요소로써 존재하였었지만, 바로크 시대로 접어들면서 빛은 더 이상 종속적 요소로서 존재하지 않고, 그림의 특징을 좌우하는 독립적 개체로서 그 역할을 담당하기에 이르렀다. 수많은 화가들이 빛의 작용에 대해 연구하며, 회화에 어떻게 적용할 것인가에 대한 연구를 끊임없이 해왔으며, 그런 연구를 통해 보다 적극적으로 빛의 활용을 끌어들이는 카라바지즘이 그 중심에 있었다. 그들의 작품들은 그 당시부터 지금까지 영향을 끼치고 있다. 빛의 종류와 양과 방향 그리고 인공광의 사용은 사실적 회화에서 더욱 회화의 생동감과 극적 연출을 가능케 했으며, 단순히 비춰지는 현상이 아닌, 인간의 내면까지 그려낼 수 있는 정서적인 면까지 영향을 주었다. 이런 빛의 활용은 본인의 작품에도 그대로 나타난다. 어두운 도시의 밤 풍경은 깊은 어둠을 화면 가득히 자리하고 있으면서 그 속에서 빛이 드러나는 형식으로써 빛이 활용되고 있다. 카라바조나 렘브란트 같은 극적인 화면 연출은 아닐지라도 주제를 부각시키고, 도시를 도시다운 특징으로 구분 되어질 수 있는 빛의 표현은 그들의 기법에 적잖이 영향을 받았다 해도 과언이 아니다. 또한 일상에서 소재를 구하는 반면 있는 그대로의 의미보다 그 속에 내재된 상징적 의미로써 재현하여, 빛에 의해 드러나는 사물들을 통해 느껴지는 소외감과 고독감을 표현하려 하였던 에드워드 호퍼의 빛의 활용은 본인의 작품과 너무나도 깊은 유사성을 가지고 있다. 이미 도시화 되어버린 도시의 상징성을 대체할 수 있는 것은 한 밤 중에 밝게 빛나는 네온사인과 같은 인공광일 것이다. 도시의 특징 나타내는 인공광을 작품의 중요 주제와 배경으로써 적극 활용하여 빛에 의해 드러나는 사물들을 상징적 의미로써 재현하는 이런 방식은 이미 호퍼가 활용하였던 기법이지만, 시대적 발달에 따라 그와는 또다른 방식과 효과로 본인의 작품에서 재탄생 된다고 볼 수가 있다. 다시 말해 이러한 빛의 특성을 이용한 활용기법은 기존의 회화 양식에서 한 단계 발전한 형태로 현대에 이르기까지 많은 화가들이 접근해 가고 있는 활용기법이라 말할 수 있다. 빛을 통해 작품의 주제를 부각시키고 인간의 내면을 표현하려는 사실적 화면 구성에서 벗어나 빛 또한 작품 내의 독립적 내용으로서 포함되어 작품 속의 사물들과 함께 상징적 의미를 부여하여 실제 보이는 모습보다 그 모습 너머에 있는 본질적인 것에 접근하여 재현해 내는 형식은 기존의 형식과는 확연히 구분되어지는 형식이라 할 수 있다.

본인 또한 작품 속에 이러한 양식들과 형식을 취하고 있는데, 사실적 회화 형식을 취하면서도 단순 모방이 아닌 그려지는 사물 자체보다 그려지는 그 사물 너머에 있는 본질, 즉 정신적인 심리상태로 이어져 간다고 말할 수 있겠다. 즉, 작품의 형식이 위와 같은 형식을 취하고 있는 것이다. 도시에 사는 모든 사람들은 앞서 언급한 바와 같이 타인의 가치기준을 의식하지 않을 수 없다. 그러나 그런 가치 판단 기준이 의미가 있는 것인가? 왜 인간은 자연 그대로, 즉 그들 내면에 있는 것들에 관심을 기울이지 않는 것인가? 본인의 작업의 시작은 바로 여기서부터 시작된다. 사람들은 누구나 자아실현이 인간의 참된 목적이라는 것을 안다. 그러나 시간이 흐를수록 나이를 먹을수록 그들은 어린 시절을 회상하며, 현실 속에 있는 자신의 처지를 비관하곤 한다. 이런 상황에 대한 연작 중 첫 번째 시리즈로 망각 시리즈를 그리고 있다. 망각 시리즈는 자신의 자아실현이 아닌 현실에 맞추고, 도시생활의 기준에 맞춰 살아가는 도시인들의 생활 단면을 찾아서 표현한 작품들이다. 본인의 시각에 비쳐지는 도시는 회의적이다. 또한 차갑고, 몰인간적이며, 유대관계가 또 다른 연장선상의 업무처럼 되어버린 사회. 정겹다는 감정은 시골이나 고향이라는 향수적인 단어를 볼 때에야 비로소 떠오르는 감정. 도시는 갈수록 발전하고, 편리해지지만, 인간에 대한 인정과 정체성은 갈수록 개별화 되어가고 획일화 되어가고 있기 때문이다. 즉, 쇼윈도나 거리에 넘쳐나는 자동차와 오토바이 등은 그런 정체성이 없는 삶, 그리고 도시의 가치 기준에 따라 정해지는 또 다른 등급제와 같은 암묵적 인간의 등급화로 비쳐졌다. 이런 현상은 비정상적으로 보이며, 이런 현상에서 도시인들이 벗어나길 바라는 마음으로 망각 시리즈를 그려나갈 것이다. 또한 현대의 회화는 더 이상 어떤 이즘이나 어떤 기법의 형식에 의해 구분되어지는 시대가 아니다. 매체를 통해 보다 새로운 기법이 생성되거나 발견될 것이다. 그리고 그런 기법들은 또 다시 회화의 영역에 새로운 혁명이나 큰 영향을 미칠 것임에는 틀림없는 사실이다. 회화가 시각예술이라는 점을 감안한다면, 빛의 활용에 대한 연구는 앞으로도 끊임없이 이어져야 할 것으로 생각한다. 따라서 앞으로 빛의 활용에 따른 기법 연구에 충실히 임하여, 인간의 정체성을 잃고 도시화 되어가는 도시인들의 모습과 갈수록 몰인간화가 되어가는 현실을 작품을 통해 인간의 정체성과 본질에 대해 제시하면서, 대중과 끊임없이 소통을 할 생각이다.



(도판-22)



(도판-23)



(도판-24)



(도판-25)



(도판-26)



(도판-27)

참고 문헌

■ 단행본

1. 김상근, 「카라바조」, 평단문화사, 2005.
2. 박일호, 「감성으로 보고 이성으로 읽는다」, 삶과꿈, 2004.
3. 변시지, 「예술과 풍토」, 열화당, 1989.
4. 임영방, 「바로크」, 한길아트, 2011.
5. Carol Strickland 저, 김호경 역, 「클릭 서양미술사」, 예경, 2000.
6. Craig Harbison 저, 김이순 역, 「북유럽 르네상스의 미술」, (주) 예경, 2001.
7. Donis A. Dondis 저, 이 영 역, 「시각인식력의 입문서」, 기문당, 1994
8. Ernst Hans Josef Gombrich 저, 백승길 역, 「서양미술사」, 예경, 2003.
9. Georges Duby 저, 김웅권 역, 「중세의 예술과 사회」, 동문선현대신서, 2005.
10. Gilles Lambert 저, 문경자 역, 「카라바조」, 마로니에북스, 2005.
11. Henry plummer, 「poetics of light (빛의 시학)」, 건축과 도시, 1987.
12. H.W. Janson & Anthony Janson 저, 최기득 역, 「서양미술사」, 미진사, 2008.
13. H.W. Janson 저, 이 일 역, 「서양미술사」, 미진사, 1985.
14. James Malpas 저, 정현이 역, 「리얼리즘」, 현대미술운동총서, 2003.
15. Janis Tomlinson 저, 이순령 역, 「스페인 회화」, 예경, 2002.
16. Jannic Durand 저, 조성애 역, 「중세미술」, (주)생각의 나무, 2004.
17. jeannine Baticle 저, 김희균 역, 「벨라스케스」, (주)시공사, 2005.
18. Linda Nochlin 저, 권원순 역, 「리얼리즘」, 미진사, 1997.
19. Lloyd Goodrich, Edward Hopper, N.Y: Harry N. Abrams, 1971.
20. Miki Kuwajima, Yokito Kawaguchi 편저, 이규원 역, 「빛과 색의 신비」, 한울림, 2001.
21. Rolf Günter Renner 저, 정재곤 역, 「에드워드 호퍼」, 2005.

■ 인터넷 자료

1. 네이버 지식 백과

■ 학위 논문

1. 김현수, 하이퍼 리얼리즘에 있어서 상징성에 관한 연구, 경기대 석사논문, 2009.
2. 류채민, 에드워드 호퍼(Edward Hopper)의 회화에 나타난 도시 이미지 연구, 경북대 석사논문, 2005
3. 박서진, 카라바지즘 연구, 창원대 교육대 석사논문, 2009.
4. 오승남, 지각과 인지를 바탕으로 한 실내공간의 빛 표현 특성에 관한 연구, 건국대 석사논문, 2007.
5. 함양아, 한국 현대회화의 재현적 표현에 관한 연구, 서울대 석사논문, 1993.

참고 도판

- 도판.1 - 아기 예수와 성모 마리아, The small Cowper Madonna, 1505년,
나무에 유화, 59.5 x 44 cm, National Gallery of Art, Washington.
- 도판.2 - 엠마오에서의 저녁식사, Supper at Emmaus, 1600-1601년경,
캔버스에 유화, 139 x 195 cm, National Gallery, London.
- 도판.3 - Looking down the Yosemite Valley, California, 1865년,
캔버스에 유화, 162.6 x 244.5 cm, Birmingham museum of art.
- 도판.4 - 성 요셉의 꿈, The Dream of St Joseph, 1640년경,
캔버스 위에 유화, 93 x 81 cm, 프랑스 낭트 미술관.
- 도판.5 - 모나리자, 1502년경, 목판에 유화, 77 x 53cm, 파리 루브르.
- 도판.6 - 시스티나 예배당 천장화 일부<천지창조>, 1508-1512년경,
프레스코, 13.7m x 39m, 바티칸.
- 도판.7 - 황홀경의 성 프란체스코, Saint Francis receiving the stigmata,
1595년경, 캔버스에 유화, 92.5x127.8cm, 하트퍼드, 워즈워스 아테네움.
- 도판.8 - 성 마태오의 순교, The Martyrdom of St. Matthew, 1599~1600년,
캔버스에 유화, 323x343cm, 로마, 산루이지 데이프란체시 교회.
- 도판.9 - 성 마태오의 소명, The Vocation of St. Matthew, 1599~1600년,
캔버스에 유화, 322x340cm, 로마, 산루이지 데이프란체시 교회.
- 도판.10 - 계란 부치는 노파, Old Woman Frying Eggs, 1618년, 캔버스에 유화,
92x128cm, 에딘버러, 스코틀랜드 국립미술관.
- 도판.11 - 볼카누스의 대장간, The Forge of vulcanus, 1630년경, 캔버스에 유화,
222x290cm, 마드리드, 프라도 미술관.
- 도판.12 - 요셉의 겹옷, Joseph's Coat, 1630년경, 캔버스에 유화, 223x250cm,
마드리드, 에스코리알 사원.
- 도판.13 - 야간순찰, Night Watch, 1642년, 캔버스에 유화, 387x502cm,
암스테르담, 레익스 미술관.
- 도판.14 - 삼손의 실명, The Blinding of Samson, 1636년, 캔버스에 유화,
238x287cm, Stadelches Kunstinstitut, Frankfurt.
- 도판.15 - 약국, Drug store, 1927년, 캔버스에 유화, 73.7x101.6cm,
보스턴미술관의 허락으로 수록, 존 T. 스파울딩 유증.
- 도판.16 - 철길 건널목, Railroad Crossing, 1922~1923년경, 캔버스에 유화,
73.7x101cm, 뉴욕, 휘트니 미술관, 조세핀 N. 호퍼 유증.
- 도판.17 - 밤샘하는 사람들, nighthawks, 1942년, 캔버스에 유화, 76.2x144cm,
시카고 아트인스티튜트, 미국미술후원회 컬렉션.
- 도판.18 - 망각 - 도시생활 6, Forgetting - City Life 6, 2009년,
캔버스에 유화, 61x91cm.
- 도판.19 - 망각 - 도시생활 8, Forgetting - City Life 8, 2009년,

- 캔버스에 유화, 61x91cm.
- 도판.20 - 망각 - 도시생활 15, Forgetting - City Life 15, 2011년,
캔버스에 유화, 65x91cm.
- 도판.21 - 망각 - 도시생활 4, Forgetting - City Life 4, 2009년,
캔버스에 유화, 60x60cm.
- 도판.22 - 망각 - 도시생활 19, Forgetting - City Life 19, 2011년,
캔버스에 유화, 112x162cm.
- 도판.23 - 망각 - 도시생활 22, Forgetting - City Life 22, 2011년,
캔버스에 유화, 130x130cm.
- 도판.24 - 망각 - 도시생활 5, Forgetting - City Life 5, 2009년,
캔버스에 유화, 65x91cm.
- 도판.25 - 망각 - 도시생활 10, Forgetting - City Life 10, 2010년,
캔버스에 유화, 97x145.5cm.
- 도판.26 - 망각 - 허상, Forgetting - City Life Illusion, 2010년,
캔버스에 유화, 65x91cm.
- 도판.27 - 망각 - 현실, Forgetting - City Life Real, 2010년,
캔버스에 유화, 65x91cm.