

영상
커뮤니케이션
강의자료

—시각과 시선—

김경환 / 상지대학교 언론광고학부

- kimkw-10@sangji.ac.kr, 010-4767-1434
- 한양대학교 국어국문학과 학사
- 일본 조치대학교 신문학과 언론학 석사/박사

1. 영상커뮤니케이션인가

□ 보는 것이란

- 니체는 “우상의 황혼”에서 교육자의 도움을 필요로 하는 세가지 과업을 거론
 - 니체에 따르면 인간은 보는 것을 배워야 하고, 생각하는 것을 배워야 하고, 말하고 쓰는 것을 배워야 함
 - 이러한 배움의 목표는 “고상한 문화”임
 - 보는 것을 배운다는 것은 “눈을 평온과 인내, 자기에게 다가오게 하는 것에 익숙해지도록 한다는 것”을 의미함
 - 즉 눈으로 하여금 깊고 사색적인 주의의 능력, 오래 천천히 바라볼 수 있는 능력을 갖추 수 있게 한다는 것임
 - 보는 법을 배우는 것은 “정신성을 갖추기 위한 최초의 예비교육임
 - 인간은 어떤 자극에 즉시 반응하지 않고 속도를 늦추고 중단하는 본능을 발휘하는 법을 배워야 함
 - 즉각 반응하는 것, 모든 충동을 그대로 따르는 것은 이미 일종의 병이며 몰락이며 탈진임(피로사회)
 - 사색적 삶이란 마구 밀고 들어오는 자극에 대한 저항을 수행하면서 시선을 외부의 자극에 맡기는 것이 아니라 주체적으로 조정하는 것임
 - 영상자료 비교 시청
 - 차마고도(느리고 정적인 영상) vs 강남스타일(현란하고 빠른 장면전환의 뮤직 비디오)
 - 비교시청을 통해 최근의 영상은 사색이 불가능한 빠른 장면전환의 영상이 증가하고 있음을 설명해 줄 것
 - 이는 최근 늘고 있는 어린이들의 과잉행동장애, 우울증 등의 발생 요인으로 의심되고 있음
-



□ 빛

- 빛은 생명체에게 욕구와 건강과 분위기를 컨트롤하는데 영향을 미침
 - 빛은 일상에서의 밝고 어두움, 명암의 변화로 우리의 생리적 시계를 바꾸어 놓을 수도 있고, 어떤 종의 생물들은 동굴로 들어가 동면을 하도록 만들고, 바다를 건너 어디론가 날아가야 할 것인가에 대한 정보를 제공하기도 함. 빛이 없다면 계절도 식물도 생명도, TV와 영화도 존재하지 않았을 것임

□ 영상 인지의 반응 속도

- 특히 시각은 감각 기관 중에서 가장 빠른 반응 속도를 자랑
 - 시각은 빛에 반응하므로 반응 속도는 빛의 속도에 준하는 약 300,000km/s, 이에 반해 소리에 반응하는 청각은 상온에서 약 340m/s (= 0.34 km/s) 수준의 속도에 불과
 - 한편, 신경계에 의해 반응하는 미각, 후각, 촉각 등은 신경물질의 전달 속도로 반응하는 자극으로 전기 신호인 신경 신호의 전달 속도는 100m/s에 불과함

신경속도가 빠르다면 눈으로 보는 즉시 몸이 반응을 할 수 있다는 말인데 만약 그렇다면 축구나 야구라는 게임자체가 존재하지 못했을 것이며 교통사고로 죽는 사람도 거의 없게 됨. 물론 영화나 TV와 같은 영상매체도 성립되지 못했을 것임. 만약 그렇다면 모든 현상은 슬로우모션으로 보임(매트릭스). 그러나 시지각은 눈을 통해 빛의 반사에 반응하므로 실제로는 눈동자의 운동속도인 600~1000m/s수준의 반응속도 수준임.

□ 영상 인지(질문)

- 안경 쓴 학생에게 시력을 질문 후, 여자친구가 있는지 물어보고, 여자친구가 예쁘다고 생각하는지 질문. 만약 자신의 시력이 나쁜데도 예쁘다고 생각한다고 대답하면, 진짜로 여자친구의 얼굴 모습을 정확하게 본 적이 있다고 생각하는지 확인함. 그리고 만약 시력이 지금보다 훨씬 좋아져도 지금의 여자친구와 사귄 것 인지도 물어 봄. 자신이 보고 있는 것이 진짜로 확실하게 보고 있는 것인지 확인할 수 있는지 확인함.

- 우리는 세상의 특정 부분을 아주 선명하게 보고 있다고 생각하지만, 사실은 당장 관심을 쏟는 부분을 제외한 나머지 세상은 전혀 인지하지 못함

: 무주의 맹시(주인공만 포커스를 맞춤. 이는 시각체계의 손상에 따른 맹시와는 구별)

□ 영상의 개념

- 영상이란 Image의 번역어로서 모습, 그림자, 상, 인상 등의 의미가 포함됨. 이미지의 사전적 의미는 어떤 물체의 인공적인 모방 또는 재현, 광학장치나 반사광에 의해 나타나는 어떤 물체의 모습, 사진이나 영화, 텔레비전, 전기적인 화상 등이 나타나는 물체의 상을 의미. 따라서 영상은 형태가 있는 것, 즉 상(像=모양)의 총칭. 반면, 이미지의 협의로서 영상이란 기계(카메라)와 장비를 통해 재현되는 상을 지칭. 1차적으로 촬영하는 상태, 2차적으로 스크린이나 모니터에 구체화되는 그림을 의미. 즉 영상이라는 말은 필름을 이용한 사진과 영화, 그리고 전기적으로 만들어진 화상(텔레비전, 컴퓨터, 비디오, 모바일)을 총체적으로 의미하는 개념임
- Image
 - 지각된 형태: 구체적 또는 심적으로 시각적으로 나타낼 수 있는 표시
 - 상상된 형태: 이미 경험된 감각(보다 정확하게는 지각)의 심적 반복, 일반적으로는 그의 쇄약
 - 인위적 재현: 정신작용에 따라 구성된 구체적 표현
 - 상기 항목들의 구별이 어렵기 때문에 때때로 모든 감각적 제시 또는 표현이 이미지라는 말로 넓게 정의
- 영상컴의 이미지는 인위적 재현에 의한 영상이 대상
 - 창조적 작용에 따라 재현된 형태로서의 이미지는 회화·조각·디자인과 같은 예술적·미적·전달적 형상이 어떠한 정신적·기술적 방법을 통해 일정한 물질 위에 옮겨진 것으로 이러한 이미지는 유사상, 재현상, 모상으로 불리며, 화상, 도상, 조각상은 모두 유사상이자 재현상, 그리고 모상에 해당됨

□ 영상과 재현



- 영상은 사물이나 사람의 재현임. 재현의 의미는 다시 보여주거나 다시 현존하는 상태로 만들어 놓는 것임. 따라서 영상이 재현이라는 말은 영상이 대상을 시각을 통해 현재화하다는 의미임. 즉, 영상이 어떤 대상을 재현한다는 것은 그 대상이 부재한 상태에서 영상이 시각적으로 그 대상이 존재하는 것처럼 제시한다는 것임. 즉, 영상은 대상의 부재를 감추며 대상을 대신함.

- 완벽한 재현=솔거의 벽화

신라의 서울 서라벌 한 가운데 황룡사라는 큰절이 있었다. 또 이법당의 사방 벽은 신라의 화가로 첫손을 꼽는 솔거의 그림으로 장식되어 있었다. 그 중에 늙은 소나무 그림이 한 폭 있었는데 나무의 껍질이 갈라진 모양이나 굽은 가지가 서로 얹혀 뻗어간 모습이나 새파란 잎사귀들이 생생하여 마치 살아 있는 나무와 흡사하였다. 법당 문이 열리면 까치와 참새들이 정말 소나무로 알고 날아와서 앉으려 하다가 벽에 부딪혀 떨어지곤 하였다. 그런데 어느날 색깔이 퇴색되어 희미해지자 스님들이 그 그림위에 다시 색칠하였는데 그 후로는 법당 문이 열려도 일체 새들이 날아오지 않았다 한다. 그 후 솔거의 그림은 1238년(고려 고종 25년)에 이르러 몽고병들이 침입하여 화재로 인해 솔거의 그림도 이 때 아주 없어지고 이름만 남게 되었다.

- 영상이 대상을 시각을 통해 재현하려면 무엇보다도 우선, 영상은 그 대상과 유사한 형태를 가져야 하며, 영상은 대상을 형태적으로 닮아야 함. 우리는 영상이 대상과 시각적으로 유사하게 지각되기 때문에 영상이 대상을 재현한다고 함. 그렇다면 영상과 대상이 눈으로 보기에 형태적으로 유사하면 그 둘은 재현관계에 있다고 할 수 있는가하는 것이 문제임. 굿맨(Goodman)에 따르면 반드시 그렇지 않다고 함. 예를 들어 쌍둥이가 있다고 가정하고, 그 둘은 서로 대단히 닮았지만 한 사람이 자신의 쌍둥이 형이나 동생을 재현하지는 않음. 같은 시리즈로 대량생산된 상품들도 마찬가지임. 같은 자동차 회사에서 생산된 같은 이름의 자동차는 모두 똑같이 생겼지만 어떤 차가 다른 차를 재현하지는 않음. 또한, 유사성은 대칭적인데 비해 재현은 그렇지 않음. 즉, 철수와 철호라는 쌍둥이 형제가 있다고 하면, 철수는 철호를 닮았고, 철호는 철수를 닮았다지만 서로가 재현할 수는 없음. 마찬가지로 철수의 사진 속 인물은 철수를 닮았고 철수는 자신의 사진 속 인물을 닮았지만, 철수의 사진 속 인물은 철수를 재현하지만 철수가 자신의 사진 속 인물을 재현하지는 않음. 즉, 영상과 영상의 대상은 서로 닮았지만 영상이 대상을 재현하는 데 비해 대상은

영상을 재현하지 않음. 따라서 영상과 대상 사이의 시각적 유사성은 재현의 충분조건이 아님. 즉, 대상의 재현물로서의 영상과 대상은 서로 대칭적 관계에 있지 않음. 영상은 항상 대상과의 관계에서 그 지위가 결정됨. 반면, 대상은 영상과 관계없이 독자적으로 존재함. 나아가 영상이 대상을 재현하기 위해서는 반드시 영상이 그 대상을 형태적으로 모방해야 할 필요는 없음. 영상은 대상을 닮지 않고도 대상을 재현할 수 있음. 예를 들어 유치원에 다니는 아이는 자기 아빠와 엄마를 그림으로 그리지만 아이가 그린 아빠와 엄마 모습은 실제 아빠나 엄마와 닮지 않은 경우가 대부분임. 그렇지만 아이나 그 가족에게 있어 그 그림은 분명 현실의 아빠와 엄마를 재현한 것으로 받아들여짐.

- 그러나 영상이 물체를 꼭 유사하게 닮지 않아도 재현이 가능하다면 무엇이 영상과 대상을 연결시켜줌으로 재현이 가능한가에 대한 의문이 남음.
- 굿맨은 영상의 재현을 외시의 특별한 종류로 간주함. 그는 영상은 물체를 그대로 모방한 것이 아니라 재현은 문화와 관습에 따라 변하는 상징적 관계라 주장함. 영상은 단지 물체의 여러 존재 형식들 중 하나만을 보여줄 뿐임. 게다가 선입견이 전부 배제된 눈이란 존재하지 않기 때문에 우리가 어떤 대상을 바라본다는 것은 그 대상을 특정한 방식으로 해석한다는 것을 의미. 따라서 르네상스 시대에 발명된 원근법도 기하학적 광학 법칙에 따르기 때문에 객관적인 것이라고 주장하지만 이 원근법의 근거가 되는 고정되고 움직이지 않는 눈은 실제로 존재하지 않기 때문에 절대적으로 완벽한 사물의 상을 보여준다고 볼 수는 없음.
- 따라서 영상과 그 대상 사이의 관계는 지속적이며 절대적인 관계가 아니라 영상에 개입하는 재현체계와 규범체계 사이의 관계에 근거하는 것임. 유사성과 재현 사이의 이러한 관계는 영상이 존재하지 않는 대상(예를 들면 백설공주)을 재현할 때 복잡해 짐. 백설공주의 그림이 백설공주를 닮았는지 우리는 알 수 없기 때문임. 하지만 우리는 이 그림이 어떤 사람의 재현이라는 것은 부인할 수 없음.

□ 시각

- 영상을 통해 세계를 파악한다는 것은 바로 눈을 통해 세계를 지각하는 것임.



하지만 영상이 인간이 만든 인위적 재현물이며 기술적 속성을 갖는 물체라는 것을 생각하면, 눈을 통해 세계를 지각하는 것과 영상을 통해 세계를 파악하는 것이 반드시 같은 것은 아님

- 인간은 다양한 감각기관을 통해 정보를 수집하는데 이중에서 촉각은 외부 세계와의 접촉을 통해 물체의 존재를 알린다는 점에서 가장 직접적이고 믿을 수 있는 감각으로 여겨짐. 실제로 사물의 성질을 본질적 성질과 부차적 성질로 나누는 로크와 같은 경험론자들에게 실재를 그대로 파악할 수 있는 가장 믿을 만한 감각은, 사물의 본질적 성질인 부피, 형상, 운동 등을 직접 느낄 수 있는 촉감임. 반면에 시각이나 청각 등은 색, 냄새, 소리 등 사물의 부차적 성질을 알려주는데 이 부차적 성질은 사물에 내재하는 성질이라기보다는 언제든지 변할 수 있는 성질로 간주됨. 다시 말해 인간은 대상과의 육체적 접촉을 통해 대상의 존재를 확신함.
- 반면, 시각을 통해 대상을 지각한다는 것은 대상과의 거리두기를 전제로 함. 시각기관인 눈과 일정한 거리를 두고 떨어져 있어야 하기 때문에 본다는 행위에서 보는 주체는 보기만 하고 보여지는 대상과 공간적으로 떨어져 있게 됨. 즉, 보는 주체는 보기만하고 보여지는 대상은 보여지기만 하는 것임. 그런데 흥미로운 점은 우리가 은연 중에 시각에 촉각적 기능을 부여한다는 점임. '시선이 뜨겁다', '시선이 따갑다' 등과 같은 표현은 시각에 촉각적 기능을 부여한 예임. 이는 전근대적 사고가 잔존하는 사례로서 고대 그리스인들은 우리가 눈으로 물체를 본다는 것은 눈에서 나온 광선이 물체에 닿기 때문이라고 생각함. 이는 마치 손이 물체에 닿았을때, 우리가 그 물체의 존재를 느끼듯이 눈에서 시선이 나와서 물체에 닿을 때, 그 물체를 볼 수 있다고 생각했음. 현대인들은 고대 그리스인들처럼 시각을 촉각과 동일선상에서 이해하지는 않지만 아직 우리 인식 속에는 시각은 여전히 일정한 촉각적 속성, 즉 육체성을 가진 것으로 받아들여지고 있음.

2. 시각에서 현대적 시각으로

□ 시각과 시선

- 인간은 신체를 떠나서 사물을 보는 것은 불가능하기 때문에 눈으로 무엇인가를 보는 것은 신체의 위치와 깊이 관련되어 있음

들면 옛날에 공부했던 초등학교 교정에 서면, 현실의 교정이 추억 속의 교정에 비해 매우 작고 협소하게 느껴짐. 이것은 내 신체가 성장하며 눈높이가 변했기 때문임. 이 때 허리를 숙여 눈높이를 어릴적 높이로 맞추면, 서서히 추억의 교정이 마음속에서 되살아나는데, 이는 신체에 동반된 눈높이를 바꾸는 것만으로 현재와 과거, 대상과 기억, 존재하는 공간과 부재의 시간이 바뀌어 들어오게 됨

□ 시각과 시선

- 인간의 시각은 수평각 160도, 수직각 약 75도 범위로 한정되며 이를 흔히 시야라 부름
- 반면, 시각이 단지 막연하게 풍경(배경)을 비추고 있다면, 시선은 물체와 물체 사이에서 물체를 택하고 시선이 택한 물체는 형태로 부각되며 떠오르게 됨

□ 과학적 시각론의 등장: 데카르트의 굴절 광학론

- 데카르트는 '굴절광학론'에서 "시각은 가장 보편적이고 가장 고귀한 것"이라고 정의함. 시각이 우리의 삶에 필요한 가장 중요한 정보를 주기 때문임. 하지만 이러한 시각은 육체적 감각임으로 실수를 범하기 때문에 이러한 실수를 보정할 장치가 필요하다는 것이 데카르트의 생각이었음. 데카르트는 이러한 실수를 바로잡는 장치는 수학적 계산을 바탕으로 만들어진 렌즈라고 주장함. 데카르트가 주목한 근대적 시각이란 촉각적인 측면, 육체적인 측면을 배제한 시각, 즉 이성에 의해 보정된 시각의 의미함

□ 인간의 시지각과 표준렌즈

- 인간의 시지각은 상하와 수평 중에서 수평의 인지폭이 넓음
 - 수평시각은 180° , 수직시각은 120° 에 달하지만 인간이 사물을 정확하게 인지



할 수 있는 수평시각은 50° 에 불과하다고 알려짐

- 카메라의 표준렌즈는 35mm필름 기준으로 50mm를 설정되어 있음. 이는 인간의 평균 수평시각에 기준해 설정된 것. 카메라의 표준렌즈 개념은 카메라에 따라서 필름에 따라서 표준렌즈가 각기 달라짐.

대한 시야는 광량이 많을 때는 녹색, 적색, 백색의 순으로 시야가 넓어지고 광량이 적을 때는 백색, 적색, 녹색 순으로 시야가 넓어진다고 알려짐

□ 원근법=이념의 시선

- 우리는 대개 원근법을 구현하고 있는 그림을 ‘사실적’이라고 받아들임. 하지만 원근법이라는 것은 소실점을 기준으로 사물을 재배치한 것이 불과함. 원근법은 일종의 착시현상임. 원근법은 르네상스 시대에 발명된 세상을 보는 방식이라고 말할 수 있음. 라파엘로가 그린 ‘아테네 학당’은 원근법으로 공간을 재현하는 것이 무엇을 의미하는지를 잘 보여줌. 바로크는 이러한 방식을 발전시켜서 공간의 확장을 추구했는데, 돔 모양의 지붕을 서로 합쳐서 천상의 공간성을 표현하는 것이 유행이었음. 지금도 이탈리아 로마의 바로크 시대에 지어진 교회건물에 들어가 보면 채광창으로 빛이 들어오는 쪽을 천상으로 설정하고, 천장을 올려다봤을 때, 마치 천국을 방문하는 것 같은 느낌이 들도록 지어져 있음. 이러한 원근법의 미학은 소실점의 자리에 신의 시선을 두고 있는 것인데, 이렇게 세계를 인식하는 방식은 카톨릭의 이념을 반영하고 있음.
- 한편, 근대라는 것은 이렇게 ‘이념의 시선’을 통해서 세상을 보는 방식을 폐기한 시대임. 이념의 색안경을 벗고 말 그대로 ‘정직한 눈’으로 신체기관의 기능에 충실하자는 것이 근대의 리얼리즘이고, 인상파는 이 점정에서 출현한 화가들이었음.

※ 인상파보다 극단적이었던 점묘파는 인간의 눈조차도 주관적이라고 생각해서 완전한 객관성을 강조. 그래서 이들 화가는 카메라의 렌즈처럼 사물을 봐야한다고 생각함.

□ 인상파

- 인상파 이전까지 풍경화는 르네상스 이후로 만들어진 하나의 관습, 즉 소실점을 기준으로 입체감을 만들어내으로써 고전주의적 공간감을 표현하는 것이 정석이었음. 이러한 대표적인 것이 살롱 그림(살롱화)이었는데, 인상파는 이러한 살롱 풍의 그림을 전면적으로 배격

- 인상파(스냅사진) vs. 살롱화(기념사진)

- 샤르팡티에르 부인과 그 아이들을 그린 르느와르의 그림은 사치스러운 가구와 장식으로 넘쳐나는 화실에서 자세를 취하고 있는 귀부인과 아이들의 모습은 영락없는 ‘기념사진’을 연상

살롱화(아카데미)가 권장하는 기법이라는 것은 대상을 정밀하게 묘사하고 물감칠을 매끄럽게 하는 것이었음. 이전의 서양미술사를 관통했던 미술의 이념은 화가들이 한번도 본적이 없고, 보이지도 않는 천사와 같은 대상을 그리는 걸 고상한 예술이라고 봤고, 전통이라고 권장했음. 현실의 삶을 외면하고 공허한 종교의 이념이나 신화의 내용을 그리는 것을 최고의 미덕으로 간주함. 따라서 주제도 과거에 전통적인 화가들이 다룬 내용들에 충실한 것일수록 높은 평가를 받았음. 이런 상황에서 인상파 등장 직전의 그림은 고즈넉한 전원 풍경이 아니면 고상한 주제를 가장해서 여성의 에로티시즘을 표현한 것이 대부분이었음. 그러나 프랑스에서 중간계급이 대두되면서 이들은 상식적으로 이해할 수 있거나 아니면 기존에 모르던 무엇인가를 배울 수 있는 작품을 좋은 그림으로 평가하기 시작함.

- 인상파 화가인 모네는 자연을 그리기 보다는 자연을 바라보는 관광객의 시선을 그렸음. 따라서 모네의 그림은 같은 자연이라도 보는 사람(주체)에 따라 제각각인 특정한 시점(시간)에서의 한순간을 그림에 옮겨 놓은 것임. 여기에서 인상파 특유의 미학인 ‘힐끗보기’가 탄생
- 인상파들이 신뢰할 수 있었던 것은 역설적으로 생물학적 신체기관인 눈이었음. 이 눈의 망막에 비치는 이미지를 그대로 드러내는 것이 인상파의 지향점이었음. 따라서 인상파 화가들은 일상의 순간들을 스냅사진처럼 포착하는 방식으로 그림을 그렸으며 자신들의 기법을 ‘리얼리즘’이라고 생각함.
- 인상파의 대표적 화가인 모네의 ‘산책’과 ‘트루빌의 해변에 있는 카미유’는 일상에서 발견할 수 있는 일상적 순간에 대한 ‘힐끗보기’를 표현한 작품임. 모네와 인상파 화가들에게 일상은 무궁무진한 예술의 순간을 감추고 있는 역동적인 공간이었으며 이 역동성을 만들어 내는 것이 바로 빛이라고 인식하고 있었음.
- 모네의 대표적 중 하나인 1872년 작 ‘인상-해돋이’는 1874년 최초의 인상파



전시회에 선보였는데 루이 르로이라는 비평가는 모네의 그림에 대해 비아냥거리며 “날로 먹는 장인 정신의 자유에 깊은 인상을 받았다”라고 악평을 남기며 오히려 그림에 걸려 있는 벽의 벽지가 훨씬 완성도가 높아 보인다고 인상주의라는 이름을 붙여줌

- 이러한 르로이의 반응에서 확인할 수 있듯이, 인상파에게 동일하게 쏟아진 비난은 ‘못 그린 그림을 그려놓고 작품이라고 우긴다는 것’이었음. 무릇 그림이란 우아한 주제를 사진처럼 정교하게 보여줘야 하는데, 고작 지지분한 항구 풍경을 붓질 몇 번으로 쓱쓱 그려놓고 품을 잡는다고 욕지임
- 당연히 관객들에게도 인상파 화가들의 그림은 그리다만 것처럼 보였음. 관람객들은 드가를 비롯해 인상파 화가들을 사기꾼이라고 비난. 그림 같지도 않은 것을 그림이라고 그려놓고 전시회를 연다고 생각했음. 이런 그림들은 고급 주택의 응접실보다 선술집 벽에나 걸어놓으면 딱 맞을 것 같다고 생각했음.
- 예를 들어 드가의 그림인 ‘발레수업’, ‘신을 신는 무희들’, ‘다림질하는 여인들’은 지금 우리가 보면 아무렇지도 않지만 당시 분위기에서 발레리나(현대적 의미로는 쇼걸 또는 레이싱걸과 유사)와 세탁부는 음탕한 상상력을 자극하는 소재였음. 도시 생활에서도 하층에 속하는 이들이 발레리나와 세탁부였음. 19세기 발레리나는 지금처럼 우아한 직업이었기 보다는 ‘쇼걸’에 가까운 존재였고, 세탁부 또한 고상한 이미지와는 거리가 먼 직업이었음. 인상파의 이러한 그림을 고상한 응접실에 걸어두고자 했던 사람들은 없었음.
- 인상파 등장 배경에는 19세기 산업화와 재개발로 사라져가는 파리의 모습 속에서 자신들이 태어나고 살아오던 곳을 낯설게 만드는 새로운 미학적 시선의 탄생을 담고 있음(최근 졸작 등에도 이러한 경향을 반영하여 달동네, 골목길의 재발견과 같은 주제가 많은데 이는 인상파와 동일한 경험을 추구하는 것임).
- 흔히 자연의 모습을 담고 있는 것을 풍경화라고 생각하지만 풍경화라는 것은 자연을 있는 그대로 그린 것이라기 보다는 ‘화가의 시선’으로 사물을 재배치한 것이라고 말해야 옳음. 풍경화는 자연을 닮아 있지만, 자연 그대로를 보여주는 것은 아님.

19세기 파리에서 화가는 오늘날 방송국PD나 영화감독 못지않은 인기. 길거리캐스팅이라는 말이 그 당시에도 비일비재함. 유명한 화가의 모델이 되는 것은 대단한 영광이었음. 화가가 피디나 감독이었다면 모델은 연예인이었던 셈이었음. 당시는 마치 연예인 지망생들처럼 파리에서 좀 잘나

젊은 여성들이 아침마다 아카데미 앞에 몰려들어서 화가의 간택을 기다리는 진풍경이 벌어짐.

- 인상파 화가인 모네는 주로 자연풍경을 그렸지만, 인상파의 전매특허는 파리의 거리풍경이었음. 인상파의 그림을 보고 있으면 19세기 유럽의 수도였던 파리의 모습이 고스란히 드러남. 오늘날 카메라를 들고 도시 구석구석을 돌아다니면서 사진을 찍어 인터넷에 올리는 블로거들의 호기심이 바로 인상파와 닮아 있음. 따라서 인상파들의 그림은 시시각각으로 변화하는 파리의 현재 모습을 담고 있는 기록물이었음.

□ 현대추상화=모더니즘 미학

○ 모더니즘

- 전통적으로 ‘자연에 대한 충실한 묘사가 아름다움의 기준’이라는 고전적 미학이 존재
- 세잔은 ‘목욕하는 사람’들이라는 작품에서 이와 같은 전제를 뛰어넘는 새로운 미학을 선보임. 보통의 그림은 일정한 지점에 위치한 관객의 시선을 염두에 두지만 이 그림의 구도는 이런 시선 자체를 전혀 껴안지 않음. 말하자면 그림 한 점에 하나가 아니라 다양한 시선들이 내포되어 있음. 그림의 왼쪽에 한 무리를 이루고 있는 사람들과 중간에 한 무리, 그리고 오른쪽에 배치되어 있는 한 무리는 서로 다른 시선을 교차시키고 있음.

□ 신인상주의=점묘파

- 점묘파는 인상파의 극단적인 화풍. 주관을 완전히 배제하고 화가의 눈을 카메라의 렌즈와 똑같이 만들어야 한다고 주장. 이를 ‘테크놀로지의 유토피아주의’라고 부름. 이와 같은 미학 정신을 훌륭히 구현한 대표적인 예술이 영화임. 점묘파의 대표적 화가인 피사로 등이 이런 미학을 추구한 것은 결국 미학적 인식과 과학적 인식을 같은 것으로 봤기 때문임. 이들에게 회화적 실험은 곧 과학과 같은 것이거나, 그보다 더 우월한 것이라는 인식이 배경에 있었음. 그러나 이러한 과학적 관점은 인간



을 배제한다는 점에서 한계를 지님.

- 점묘파의 주르주 쇠라는 ‘그랑자트 섬의 일요일 오후’를 통해 ‘신인상주의’라고 불리는 새로운 예술운동을 전개. 신인상주의는 인상주의의 주관성을 훨씬 객관적인 차원으로 밀어붙인 예술임. 쇠라는 자신을 점묘파의 일원으로 생각하고 카메라의 렌즈처럼 화가의 눈에 비친 인상을 있는 그대로 표현하는 것을 목적으로 삼음.
- 점묘파는 마치 컴퓨터의 픽셀처럼 무수한 색점을 찍어 이미지를 표현함. ‘그랑자트 섬의 일요일 오후’도 이런 점묘파의 특징을 선명하게 보여줌. 이런 특징은 사물의 선과 색채에 대한 과학적 인식의 발달과 무관하지 않음. 점묘파가 극복하고자 했던 것은 매너리즘에 빠져버린 인상파의 기법이었음. 여기서 매너리즘이란 습관적인 인식을 의미. 따라서 이들은 그림을 화가의 창조보다 인내심을 요구하는 관찰자의 결과물로 봄으로써, 습관이 깃드는 주관을 배제하고자 함. 이처럼 점묘파는 과학과 조우한 미술의 극단을 보여주는 실험성을 선보였는데, 이들의 예술세계가 궁극적으로 추구하는 것은 예술과 예술 아닌 것 사이에 존재하는 경계를 없애는 것이었음.