



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](#)

석사학위논문

# 회화에 있어서 공간표현의 연구



제주대학교 대학원

미술학과

홍 다 슬

2007년 2월

# 회화에 있어서 공간표현의 연구

지도교수 김용환

홍 다 슬

이 논문을 미술학 석사학위 논문으로 제출함

2006년 12월

홍다슬의 미술학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장

인

위 원

인

위 원

인

제주대학교 대학원

2006년 12월

A Study on the Spatial Expressions in  
Painting

Da-Seul Hong

(Supervised by professor Yong-Hwan Kim)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the  
degree of Master of Fine Art

2006. 12.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director,  
director,  
director,

2006. 12.

Department of Oceanography  
GRADUATE SCHOOL  
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

<초록>

## 회화에 있어서 공간표현의 연구

홍다슬

제주대학교 대학원

미술학과 서양화전공

지도교수 김용환

우리는 항상 공간 속에 존재하고 있다. 살아가면서 사물을 보고, 소리를 들으며, 바람을 느끼고, 꽃향기를 맡는다. 이들은 나무나 돌과 같은 물리적 실체와 연관 되지만 형상이 없다. 이들의 시각적 형태, 빛의 특성, 차원과 스케일은 형태와 연관되어 생성되는 비어 있는 공간 속에서 나타난다.

인간은 어떤 순간이든 공간과의 연계에 유기적으로 반응한다. 건축의 공간은 가장 실제적인 체험으로서 구체적 현실로 나타나는 것으로, 보다 물질적이고 가시적이다. 이는 공간의 성격을 규정하는 것들을 통해서 지각이 이루어지고, 이를 바탕으로 구체적인 공간이 지각되는 지각적 공간인 것이다.

이에 반해 예술에 있어서의 공간은 감각적으로 체험되어 지는 경험적 공간이며, 동시에 가상적인 공간을 생성시키는 작가에 의해 창조된 허구적 공간이다.

조형예술의 하나인 회화에서의 예술 공간은 평면에서 환각적인 수단으로 형성되는 공간으로 작품의 균형, 구성, 감정, 시간성에 미치게 되어 점, 선, 면, 형, 색, 등의 요소들을 바탕으로 무한한 포용력을 지닌다.

회화는 2차원적인 화면에 3차원, 4차원적인 공간을 표현한다. 즉, 회화에 있어서 공간은 화면 구성의 문제이며, 따라서 화면은 화가가 형상을 화면에 구성하고 배치하여 미적인 질서를 찾는 것이다.

본 논문은 사람이 공간을 영위하고 공간이 사람에게 영향을 주는, 이러한 유기적이며 상대적인 관계를 화면에 표현하는데 관심을 갖고, 어떻게 하면 조금 더 적극적으로 다가가 감상자와 소통할 수 있는지에 대해 회화에 있어서 공간표현 방법을 다각적인 관점으로 분석하고 연구하였다.

이에 본론에서는 우선 회화에 있어서의 공간의 개념을 살펴보고, 화면의 본질적 요소인 점, 선, 형, 색, 빛 등의 조형요소에 의해 시각적으로 다루는 결과로 나타나는 공간구성의 조형적 탐구에 대해 연구하였다. 또한 화면에서 공간성을 이루는 형성요소 중 가장 중요한 원근법에 대해 설명하였다.

표현의 실제에서는 공간을 다룬 여러 예시 작품들을 통해 작품의 제작과정과 그 과정에서 나타나는 다양한 공간표현의 방법을 네 종류로 구분하였다.

첫째, 화면 분할과 재구성이다. 인간은 본능적으로, 안정성과 탁월한 가능성을 위하여 균형과 통일 그리고 적절한 변화와 긴장을 요구한다. 이에 황금분할의 이론에 대해 알아보고 화면의 분할과 재구성이 가져다주는 공간의 해석을 서술하였다.

둘째, 반복과 이미지전개의 연속성에서는 공간표현에서의 연속성을 두 가지로 해석하여 연구하였으며, 회화와 대상의 본질적 구조 파악에 중점을 두어 구조와 행위에서 오는 화면 안에서의 반복의 연속성과, 시선의 이동에 따라 화면이 시각적 연속성을 갖고 전개되는 화면과 화면사이의 연속성을 분석하였다.

셋째, 중첩 및 다층구조이다. 중첩된 선, 색, 이미지를 통해 공간 형태를 시각화 하고 쌓임과 겹침으로 다층화 된 공간의 연출로 평면들의 집합으로 생기는 회화적 공간 현상을 연구하였다.

마지막으로 매체와 공간은 예시 작품들을 통하여 공간을 표현하는데 있어서 사용된 여러 가지 매체를 알아보고 다양한 가능성을 모색하였다.

본 논문은 이러한 연구를 통하여 현대회화의 공간표현에 무한한 가능성을 분석하고 또 다른 회화의 새로운 조형성을 탐구하는데 그 목적이 있다.

## 목 차

|                            |    |
|----------------------------|----|
| <초록> .....                 | i  |
| I. 서론 .....                | 1  |
| II. 회화에서의 공간 .....         | 3  |
| 1. 회화에 있어서의 공간 개념 .....    | 3  |
| 2. 공간구성의 조형 탐구 .....       | 6  |
| 3. 공간성의 형성요소 .....         | 16 |
| III. 표현의 실제 .....          | 23 |
| 1. 화면 분할과 재구성 .....        | 23 |
| 2. 반복과 이미지 전개 of 연속성 ..... | 29 |
| 3. 중첩과 다층구조 .....          | 37 |
| 4. 매체의 역할 .....            | 42 |
| IV. 결론 .....               | 47 |
| 참고문헌 .....                 | 49 |
| <summary> .....            | 51 |

## 참고그림 목차

|  |    |
|--|----|
| 그림 1. 렘브란트, 「야경」, 1642. ....   | 15 |
| 그림 2. 베르메르, 「물주전자를 가진 여인」, 1662. ....                                      | 15 |
| 그림 3. 호베마 「미텔하니스의 길」, 1689. ....   | 17 |
| 그림 4. 마사치오(Masaccio) , 「성삼위일체」, 1425~28. ....                              | 19 |
| 그림 5. 레오나르도다빈치, 「최후의만찬」, 1498. ....  | 20 |
| 그림 6. 몬드리안, 「composition」, 1921. ....                                      | 25 |
| 그림 7. 조르주 브라크, 「Fruit, Dish, Ace of clubs」, 1913. ....                     | 25 |
| 그림 8. 데이비드 호크니, 「작업실」, 1982, 폴라로이드 콜라주. ....                               | 27 |
| 그림 9. 데이비드 호크니, 「데이비드 그레이브」, 1982. ....                                    | 27 |
| 그림 9. 이귀영, 「출구-무한공간」, 2004. ....   | 28 |
| 그림 10. Barbara Takenaga . Acrylic on panel. ....                           | 30 |
| 그림 11. 김수영, 「마르세유서민주택」, 2004. ....   | 32 |
| 그림 12. 앤디워홀, 「100개의캠벨스프」, 1965. ....                                       | 33 |
| 그림 13. 홍다슬, 「Layer-Sequence」, 2005. ....                                   | 36 |
| 그림 14. 홍다슬, 「Layer-Sequence」, 2005. ....                                   | 36 |
| 그림 15. David Salle , 「Portrait with Scissors and Nightclub」, 1987. ....    | 37 |
| 그림 16. Mark Bradford , 「The Devil is beating his wife」 (Detail) 2003. .... | 37 |
| 그림 17. 홍다슬, 「Layer-Relativity」 , 2005, Etching. ....                       | 39 |
| 그림 18. 진현미. 「겹-0101」, 2003 , clearfilm, 한지, 떡. ....                        | 40 |
| 그림 19. 홍다슬, 「Layer」, 2005. ....  | 41 |
| 그림 20. 홍다슬, 「Layer」, 2005. ....  | 41 |
| 그림 21. 홍다슬 「Layer」, 2006. ....   | 45 |
| 그림 22. 황혜선 「다시 돌아올수 없는 지금 여기」, 2006. ....                                  | 45 |
| 그림 23. 강선미, 「빠지다」 라인테잎, 2005. ....   | 46 |



## I. 서론

공간(空間)이란 것은 말 그대로 비어있는 사이를 뜻하는 것으로 특정한 형식이 있는 것이 아니며 다양한 학문의 분야에서 수많은 학자들에 의해 다루어지는 개념이다.

노자는 실재하는 것과 실재하지 않는 것의 두 가지 개념을 하나로 설명하였다. “30개의 수레바퀴 살이 중심에 모인다. 수레바퀴를 쓸모 있게 하는 것은 그 중심의 비어있는 공간이다. 진흙으로 그릇을 만든다. 그릇을 쓸모 있게 하는 것은 그 내부의 빈공간이다. 방을 위해 문과 창을 만든다. 그 방을 쓸모 있게 하는 것은 아무것도 없는 방의 빈 공간이다. 그러므로 형태는 이로움을 지니지만 형태를 쓸모 있게 만드는 것은 무형의 비어 있는 것이다.”<sup>1)</sup>

이는 인간 문명의 역사를 통하여 지속적으로 다루어져 오고 있는 개념인 동시에 현대의 공간 미학을 이해하는 데 있어서 매우 중요한 개념이다.

공간은 그것을 한정하는 요소, 즉 벽, 마루, 천장 등의 물리적인 실체를 의미하는 것이 아니라 이들 실체에 의하여 성격이 부여되는 모든 여백으로 정의하는 것이 타당하다. 무엇인가에 의해서 둘러싸여 있는 부분을 공간이라 할 수도 있으나 실제로는 내부의 어떠한 부분만이 아니라 작은 밀폐된 공간에서부터 무한한 우주 공간에 이르기까지 다양한 내 외부의 모든 공간적 범위를 의미하는 것이라 할 수 있다.<sup>2)</sup>

이러한 공간 속에서 인간은 한 사람 한 사람마다 다른 생각을 하고, 또한 다양한 행위를 할 수 있다. 주어진 공간은 같지만 사람마다 그 공간을 파악하고 사용하는 방식은 제각기 다를 수 있는 것이다. 그리하여 우리는 공간에 대한 지각을 형성하게 되고, 그러한 공간 지각을 바탕으로 나름대로 독특한 이미지를 만들어 내게 된다.

회화에서의 공간은 물리적, 철학적 의미의 공간과는 달리, 감각적으로 체험할 수 있는 공간으로 작가의 의도를 반영하는데, 르네상스 시대의 수학적 선 원근법

1) Van de ven, 정진원, 고성룡 역, <건축공간론>. 기문당, 1976, p.18.

2) 이중우, <건축사상과 공간>, 기문당, 2002, p.112.

의 발견으로 시작된 공간에 대한 예술가들의 끝없는 탐구는 오늘날 무한한 공간 해석으로 이어지고 있다.

이제 그림은 대상의 묘사에서 벗어나, 화면 위에서의 색채와 형태의 정밀한 구성체가 되어 새로운 형태 추구를 목표로 한 미술경향이 나타나면서 새로운 공간 표현의 탐구는 오늘날 회화의 한 특징으로 미술사에 있어서 중요한 요소로 자리 잡게 되었다.

이에 본 논문에서는 회화에 있어서 다양한 표현방법을 이용한 공간의 이미지를 연구하는데 그 의의를 두고, 이론적으로 공간성을 이루는 요소 및 조형원리에 의한 공간의 구성에 바탕을 둔 개념을 분석하였다. 또한 표현의 실제에서는 논자의 작품과 관련하여 입체적 공간감의 표현에 관심을 갖고, 예시작품들을 통해 화면의 분할과 재구성, 반복과 이미지전개의 연속성, 중첩 및 다층구조 그리고 매체의 역할에 대해 고찰하여 이에 따른 표현 방식을 연구함으로써 조형탐구의 중요한 바탕인 공간표현의 새로운 조형 영역을 구축하고자 하였다.



## II. 회화에서의 공간

### 1. 회화에 있어서의 공간 개념

공간이란 3차원 혹은 3차원성을 지향하는 조형요소이다. 조형 공간의 창조에는 시각적 효과 차원에서 균형이나 움직임 결정하는 요소인 동적인 색면 및 포름(forme)의 구성과 조형에 있어서 소재간의 공간처리가 매우 중요하다. 또한 포함된 공간과 배제된 공간을 조형적으로 동시에 설명해 낼 수 있는 능력, 즉 주어진 공간을 명확하게 한 개 또는 몇 개의 비유로 자유롭게 축소하거나 확대할 수 있는 능력이 필요하다.

공간에 대한 새로운 시각을 추구하며 동시에 현대의 끊임없는 공간추구를 암시했던 모홀리 나기(Moholy Nagy, 1895~1946)도 “인간의 문명이 번영했던 시대는 항상 그 시대의 독자적인 공간개념을 근본적으로 창조하여 왔다.”<sup>3)</sup>고 주장하였다.

조형미술에 있어서 공간개념은 예술 전체의 존속을 통해 줄곧 존재해 왔으며, 공간은 시대가 다름에 따라 여러 가지로 달리 해석되어 왔다. 그것은 항상 미결의 상태에 있는 공간에 대한 인간의 태도는 무한히 변할 수 있기 때문이고, 공간이란 인간의 모든 행위를 규정하는 본질이라고 할 수 있다.<sup>4)</sup>

시각에 의해 나타나는 화면의 공간개념은 물리적 철학적 의미의 공간이 아니라 감상적으로 체험할 수 있는 공간의 조형의식을 통하여 화면의 구성을 어떻게 재형성하고, 작가의 의도가 무엇이며 무엇을 표현하고자 했는가하는 것을 의미한다.<sup>5)</sup>

따라서 회화에서의 공간은 미적 대상으로서의 조형적 공간이며 작가의 사상이나 감정을 표현하는 모든 시각적 이미지로서 표상되는 비현실적인 상상적 공간

3) 김복영, <현대공간 조형론> (홍익미술) 제3호 1974, p.4.

4) 조완영, <현대 미술공간 조형론>, 이화여대 석사학위 논문, p.44.

5) 나카노 하지무, 최재석 역, <공간과 인간> (서울:국제, 1984), p.40.

의 확대인 것이다. 그림의 평면은 더 이상 하나의 평면이 아닌 예술가에 의해 창조된 3차원의 세계로 들어가는 하나의 창이 된다.

“공간적 환영은 처음엔 아무데도 존재하지 않았으며, 그 어느 부분도 존재하고 있지 않았다고 하는 의미에 있어서 새로운 것이다. 공간의 환영은 창작되는 것이다.”<sup>6)</sup> 그러므로 2차원의 평평한 표면에 흔적을 남김으로써 회화의 환영적 공간이 형성되는 것은 평면에서의 순수 시각적 현상인 것이며 보여 지는 것으로서 회화 매체가 가지는 특수성인 것이다.

동양에서는 자연을 만물의 근원 내지는 영원한 존재로 받아들여 자연과 더불어 삶을 영위하고 그 속에 담긴 섭리를 따르는 천인합일(天人合一)적 사고관에 의해 회화공간을 단순한 평면으로 여기지 않고 인간이 함께하는 소우주로서의 의미를 간직하고 있다.

장자는 미(美)의 본질이 우주의 근원에 있고 우주의 근원은 무(無)에 있다고 하였다. 동양미술에서는 무를 단순하게 보지 않고 절대능력으로서의 모든 존재의 근원으로 보았기 때문에 화면을 완전히 채우지 않고 넓은 여백을 두어 무엇인가 여운이 감돌게 함으로써 그림을 움직이게 하거나 숨 쉬게 하며 감상자로 하여금 작품에 몰입할 수 있게 한다. 즉 그려진 대상 외에 남겨진 빈 공백 까지도 무한한 가능성과 확장성을 내재하는 공간으로 간주해 여백을 회화의 큰 비중을 차지하는 표현방법으로 삼아왔다.<sup>7)</sup>

서양의 회화공간은 낭만주의 이전에는 이성우위의 사고로 인해 자연을 관찰대상으로 삼아 과학적이고 인간중심적인 사고에 의한 분별과 탐색이 바탕으로 자리잡은 형태위주의 그림이었고 점차 색채를 위주로 공간을 구성하는 방식으로 변모하였다. 서양화에서 공간을 만들어 내는 데는 대상물의 색채와 구성, 광선의 강약 등이 중요하지만 사물과 사건의 원초적 배경으로서의 공간구성의 문제는 르네상스 시기에 도입된 원근법을 들 수 있다.

르네상스의 원근법은 서양의 자연대상에 충실히 재현하기 위하여 개발된 것으로 평면위에 3차원적인 공간을 나타내기 위해 채택된 방법으로 중대한 비중을 차지하였다.<sup>8)</sup>

6) 수잔 K 랭거, 박용숙 역, <예술이란 무엇인가>, 서울:문예출판사, 1984, p.40.

7) 김종태, <동양화론> 서울:일지사, p.16.

비평가 그린버그(C.Greenberg, 1909~1994)는 “평면성과 2차원 회화가 다른 어떠한 예술과도 나누어 가지지 않았던 유일한 조건이다. 그렇기 때문에 현대 회화는 어떠한 것과도 제휴하지 않는 평면성으로 이끈다.”<sup>9)</sup>라고 하면서 회화가 평면으로 규정되어야 한다는 기본적 입장을 대변하고 있다.

평면을 하나의 무대로 삼고 있는 회화는 ‘2차원적 존재’라는 것이 관념 위에서만 존립 할 수 있기 때문에 ‘모더니즘’적 예술관과 타협하기 어려웠기 때문이다. 예컨대, 캔버스 등의 물리적 실체으로 환원 한다면 실사 그것이 없다고 하더라도 역시 3차원적 사물이어서 이미 평면적 회화의 차원을 떠나게 되는 예가 그것이다.<sup>10)</sup>

이렇듯 현대회화는 공간을 재구성하는 원근법에 의한 종래의 방법을 배제하고 회화의 평면성을 근거로하여 비재현적인 조형공간을 창조하려는 데에서 현대미술의 다양한 모더니즘 양식이 형성되었다. 즉, 평면성은 회화에 있어 기본 전제이며 하나의 출발점으로 보고, 새로운 가능성을 모색하는데 그 근본적인 의의를 두어야 하겠다.

현대미술에서는 근대적인 시각양식으로써 “인간의 시각세계는 원근법에서 보듯 가지런한 도식이 아니라 불연속적, 편파적, 유동적인 것으로 공간의 다양한 표현을 통해 3차원의 공간을 탈피하여 현실체험과 상상에 의한 화면의 재창조로 이루어진다.”<sup>11)</sup>

이상에서 살펴본 바와 같이 회화에 있어서 예술적 공간은 완전한 객관적인 3차원적인 공간이 아니라 화면이라고 하는 질료적 의미의 평면상에서 일종의 환각적 수단에 의해서 형성되는 공간인 것이다. 회화에서 보는 공간은 독창성과 주관성이 있는 미적 가치에 큰 비중을 두는 창조적 공간이며, 평면에서의 공간은 3차원적의 물리적이거나 실제적인 공간이 아니라 일루전(illusion)에 의해 보여지는 환영에 지나지 않는 공간으로, 이는 회화가 가지는 특수성이며 하나의 본성으로 이해되어야 한다.

8) 주혜윤, <자연을 통한 내적 공간표현>, 이화여대 석사학위 논문, 2005, p.13.

9) Clement Greenberg, <Art and Culture> (Boston:BeaconPress),1961, p.226~227.

10) 윤무학, <상황의 중립지대에 서서>, 현대 미술의 전개와 비평, 미진사. 1988, p.40.

11) 김원기, <회화구도에 관한 연구> 경희대학교 석사학위논문, 1985, p.24.

## 2. 공간구성의 조형 탐구

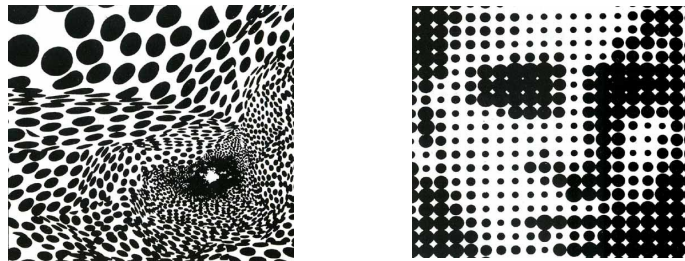
미술가들은 이미지를 특별한 의미를 가지도록 재구성한다. 즉 ‘형상화’하여 다른 사람에게 보여주는 것이다.

이러한 “형상화는 이미지의 구성적 요소, 또는 시지각적요소에 의하여 다루어진다. 이 둘을 구분 없이 ‘조형요소’라고 부른다. 조형요소들은 사람에 따라 각기 다르게 거론되고 이름 붙여지고 있다. 그러나 좀 더 넓은 맥락에서 보면 그 명칭들은 대체로 공통성이 크다. 어떤 학자는 ‘형태(form)’라고 쓰고, 또 어떤 이는 ‘윤곽선(contour)’, 그리고 어떤 이는 ‘형상(shape)’이라고 부른다. 그런데 중요한 것은 그 의미하는 바가 거의 같고, 그래서 용어가 서로 공통성이 많으며, 개념이 비교적 명확하다는 점이다. 그리고 어떻게 쓰이더라도 그 용어들은 전후 맥락에서 그 의미가 뚜렷하게 드러난다.”<sup>12)</sup>

요컨대, 중요한 것은 용어가 아니라, 그러한 용어들이 가리키는 조형의 진정한 의미를 우리가 바르게 이해하는 일이다.

이러한 요소는 작가가 자신의 작품에 의도하는 이미지를 표현하고 싶을 때 조형언어로서 필요하며, 또한 이러한 창작활동 외에도 감상 및 비평을 할 수 있는 이론적 근거로도 중요하다. 그렇기 때문에 각 요소들에 정확한 이해가 필요하다.

### 1) 점



<점으로 표현한 공간성>

12) 김춘일, 박남희 편역 <조형의 기초와 분석> 미진사, 1911, p.25.

참고도판 <점으로 표현한 공간성>은 점의 크기와 위치를 달리하여 공간감을 표현하였다. 가까이서 보면 화면상에 찍힌 평면적인 점에 지나지 않지만 어느 정도의 거리를 두고 보면 그것들이 어떠한 형태를 이루거나 방향성을 가지고 공간을 이룬 것이다.

빈 공간에 점이 한개 놓이게 되면 구심점이 되므로 시선을 집중시킨다. 두개의 점이 놓이게 되면 두 점 사이에 서로 끌어당기는 긴장감이 생기며, 세 개 이상일 경우에는 서로 연결하여 형태로 지각하게 된다.<sup>13)</sup>

또한 점은 한 공간에서 그 위치를 달리할 때 미치는 시각적 영향이 매우 크다. 무미건조한 빈 공간에 한 점이 놓이게 되는 활력이 생기게 되는데, 이때 공간의 중심에 놓을 경우 안정적이고 소극적인 느낌을 주지만 중심에서 벗어날 때에는 점과 공간 사이에 시각적 긴장이 생겨 동적인 감각이 느껴진다. 수없이 많은 점이 모이면 선이나 면으로도 인식하게 된다.

점은 반드시 그렇게 되어야 할 필요성이 없다면 넓이를 갖지 않으며 그 때문에 형식도 가질 수 없다. 점에는 모든 방향과 형식의 조짐이 있으며 또 동시에 어떠한 방향과 형식의 조짐도 없다.<sup>14)</sup>

점이 확대되면 그로부터 모든 것을 전개시킬 수가 있다. 또한 점은 명도와 색에 대해서 중성이다. 아주 작아지면 거기에는 색을 말하는 것은 이미 불가능한 일이며 그 명도는 검정으로나 파악 될 수 있을 정도의 일정하지 않은 상태의 회색이다. 점은 형상의 요소 내에서 비슷한 비교물을 갖지 않음으로써 자신의 독립성과 유일성을 증명하고 있다.

공간은 점과 가장 첨예하게 대립한다. 점이 극단적인 규정성을 가지고 있음에 반해, 공간은 미규정성을 가지고 있기 때문이다. 점, 선, 면, 입체, 공간이라는 계열에 있어서, 넓이의 정도는 규정성의 정도와 비례한다. 점이 극단적인 수렴성이 라면 공간은 극단적인 넓이이다.<sup>15)</sup>

주위 공간의 크기에 비교해 극히 작은 대상, 이것이 바로 점이다. 점이 커지면 면이 되고 입체의 경우도 그 크기가 작으면 점으로써 지각된다. 또한 같은 크기

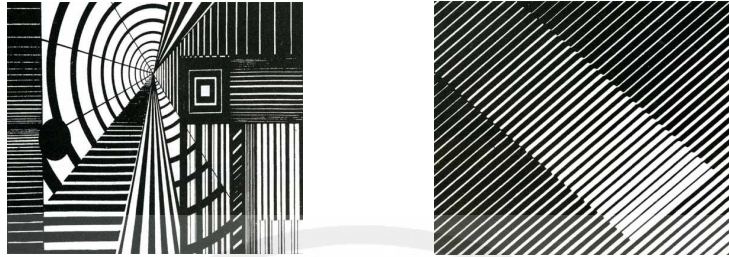
13) 도규환, <건축조형의장>, 서우, 2001, p.45.

14) B.클라인트, 오근재 역, <인간의 시각조형의 발견>, 미진사, 1994, p.83.

15) 상계서, p.223.

의 점도 그것이 놓여진 면 또는 공간의 넓이에 따라 달라진다. 즉 점은 그 위치와 배경에 따라 그 크기를 느낄 수 있다.

## 2) 선



<선으로 표현한 공간성>

점이 공식적으로 크기를 지니지 않는 것과 마찬가지로 선은 폭을 갖지 않는다. 이동한 점의 크기에 따라 선의 폭이 결정되는데 일반적으로 길이가 폭보다 월등히 우세할 때 선으로 인식되며, 폭과 길이의 차이가 미미할 때에는 오히려 면으로 인식되기도 한다.

미술에서의 선은 기하학에서의 선과 구별된다. 미술에서는 표정을 가진 역동적인 선을 의미하고, 기하학에서는 점과 점을 잇는 공간 측정의 수단을 의미한다. “조형요소로서의 선은 감정을 가진 ‘하나의 선’, 즉 표현적인 특수한 선을 의미한다. 표현적인 하나의 선은 방향, 정위, 운동감 등의 에너지를 갖는다. 운동의 효과는 형의 연속에 의해서 얻어지는데, 이 형의 연속형태는 가늘고 날카롭다. 때로는 선적이지 않고 모두가 집합적으로 한 개의 방향을 가진다. 바꾸어 말하면, ‘하나의 선’은 움직임에 의해 만들어지는 한 행동의 표현적 흔적이다.”<sup>16)</sup>

클레(Paul Klee, 1879~1940)는 “선이란 그 자체가 운동과 리듬, 역할, 표현을 갖는다.”<sup>17)</sup>고 언급하였는데 이는 클레의 선적 사고의 집약이라고 할 수 있으며 소묘에서뿐만 아니라 그의 회화세계 전반에 걸쳐 선은 절대적인 위치를 차지하고 있으며 다양한 형식과 이미지를 보여주고 있다.

16) 김춘일, 박남희 편역, <조형의 기초와 분석>, 미진사, 1911, p.25.

17) 유근준, <칸딘스키/클레>, 한국일보사, 1973, p.132.



선은 점의 이동 방향에 따라 직선 · 곡선 · 절선의 종류가 결정되는데 이들 선의 특징은 다음과 같다.

첫째, 이동 방향이 일정하면 직선이 된다. 직선은 경직성, 명확성, 단순성, 강함, 긴장감 등과 같이 남성적인 명쾌성을 지니고 있다. 그 중에서도 굵은 선은 힘차고 무거운 느낌을 주고, 가는 선은 예리하고 날카롭고 약한 느낌을 준다.

둘째, 이동 방향이 항상 변하면 곡선이 된다. 곡선은 직선과는 대조적으로 우아, 고상, 자유로움, 불명확성, 섬세함 등의 여성적인 면을 갖는다. “곡선은 또한 정확한 작도가 가능한 기하곡선과 자유롭게 개성적으로 형성되는 자유곡선으로 나눌 수 있는데, 기하곡선은 질서가 있고 확실하여 이해하기 쉽고 명확하다. 반면 자유곡선은 대담하고 매력적이나 번거롭고 혼돈의 느낌을 준다. 질서가 있는 기하곡선 중에 나선은 특수한 경우로, 계속적인 소용돌이의 진행으로 무한함을 암시한다.”<sup>18)</sup>

셋째, 직선과 곡선의 중간인 절선이 있는데, 점에 대하여 두 방향의 힘이 변하여 작용할 때 형성된다. 절선은 삼각형 · 사각형 등의 형으로 발전하기 위한 전 단계로 격동·불안정·초조감 등의 느낌과 극적인 효과를 준다.

선에 있어 복잡한 것은 그 기본적인 방향인데, 이 방향은 선 안의 구성 요소들의 움직임과 관계없이 존재할 수 있다. 즉, 선은 지그재그 형이지만 전반에 걸쳐 굽은 방향일 수 있다는 것이다. 일반적으로 수평방향은 고요함과 완벽한 안정을 나타낸다. 반면, 사선 방향은 대개 동요와 움직임, 균형의 상실을 암시한다. 수직선은 대체로 균형과 열망을 나타내고 운동감의 결여를 나타낸다. 또 죽음과는 대립되는 생명을 상징 할 수 있고, 문맥에 따라 위엄성과 변화에 대한 반항, 시간의 무한성 등을 포함하는 데 까지 확장될 수 있다.<sup>19)</sup>

이와 같이 선의 방향은 작품을 감상할 때에 눈의 움직임을 크게 지배하기 때문에 매우 중요하다. 우리는 어려서 사물을 볼 때 먼저 사물의 외곽선을 더듬어 본다. 그리고 성숙해감에 따라 사물의 윤곽선은 그것을 확인하는 데 있어서 색, 크기, 질감보다도 훨씬 큰 지각의 바탕으로서의 역할을 하게 되는 것이다.

결국 선이란 것은 공간이나 표면에서 계속 움직일 때 남는 자국으로, 사물의

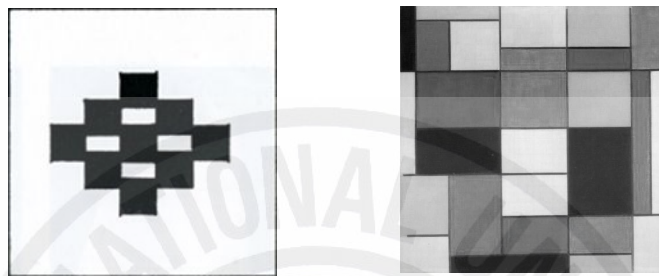
---

18) 도규환, 전게서, p.50.

19) 유인수, 최병기 편역, <현대미술구조론>, 도서출판 승례문, 1990, p.316.

특성에서 느꼈던 경험 방식대로 사물을 지시하며, 그것은 우연적이면서 반복되는 리듬을 지닌 선들에 의해 심상 풍경을 이미지화 하는 것이다. 그리하여 평면적인 공간 또는 일루전의 공간을 만드는 수단이면서 공간의 개념을 확장하고 새로운 공간을 형성한다.

### 3) 면



<면과 공간, 몬드리안(Mondrian)의 콤포지션>

참고도판에서 보이는 것과 같이 직선은 면을 분할하고, 평면은 공간을 나눈다. 그리고 분할된 2차원 평면 속에서 크고 작은 면의 어울림과 명암 효과에 의해 공간감을 느낀다.

면은 형을 만드는 형상요소들 가운데, 눈에 보이는 기본 현상의 하나로 선 다음가는 단순한 도형의 요소로 정해진 위치에 있어서 길이 및 폭의 방향으로 퍼진 2차원의 연속체이다.<sup>20)</sup>

면은 선의 이동이나 회전으로 이루어지는 것이므로, 선의 성격에 의해 면의 성격도 영향을 받는다.

“이러한 면은 크게 평면과 곡면으로 분류되며, 평면은 다시 수평면과 수직면, 경사면 등으로 분류되고, 곡면은 직선의 곡선 이동에 의해 이루어진 단곡면과 곡선만으로 이루어진 복곡면으로 분류된다. 평면은 가장 단순한 면의 형태로서 간결함과 솔직함, 명쾌함의 감각을 가지며, 곡면은 곡선이 가진 부드러움과 친밀한 감각을 가진다.”<sup>21)</sup>

20) 김완주, <빛의 점 선 면 시지각적 조형연구>, 홍익대 대학원 석사학위논문, 2004, p.13.

21) 도규환, <건축조형의장>, 서우, 2001, p.54.

선과 면의 구별은 폐쇄 현상에서 확실하게 드러난다. 선의 두 끝 부분이 서로 만나 결합되면 선은 폐쇄되지만, 면은 한개의 가장자리 부분이나 면으로 접합이 가능하기 때문에 완전히 닫힌 면, 부분적으로 닫힌면, 전혀 닫히지 않은 면, 또 그 중간상태의 모든 형식이 허락된다.<sup>22)</sup>

면은 원근감과 질감을 포함할 수 있으며, 색채와 명암에 의한 공간감이나 입체감도 느낄 수 있는 것으로 동일한 면이라 하더라도 그 구성조건에 따라 여러 가지 효과를 얻을 수 있다.

#### 4) 형

화가가 하나의 색면을 설정하고 조각가가 3차원의 양, 즉 형체를 만들어내는 경우와 같이, 형은 선이 없어도 만들어질 수 있다. 그런 때는 그려진 선은 회화나 조각 어떤 경우에도 필요가 없게 된다. 보기에 따라서는 형을 단순히 선의 연장이라고 할 수 있지만 중요한 것은 형이란 우리가 지각하는 어떤 것, 의미를 가지는 어떤 것, 조형대상 안에서 구조적으로 작용하는 어떤 것이라고 하는 점이다.

“형은 눈에 의해 포착된 대상의 본질적 특징의 하나이다. 형은 위치와 방향을 제외한 사물의 공간적 면모를 가리킨다.”<sup>23)</sup> 즉, 우리에게 대상이 어디에 있는지, 옆으로 누워 있는지, 바로 서 있는지에 대해서는 말해 주지 않는다.

형은 시각 현상에 있어 색채나 질감보다 훨씬 우선적으로 지각되어진다. 형의 반복은 작품에 통일성을 이루고, 작품에서의 위치, 크기, 색, 강조, 성격에 의해 시각적 균형을 이룬다. 또한 형은 시각적 힘을 형성하여 관찰자의 시선의 움직임을 조절한다.<sup>24)</sup>

화면에서 중요한 형과 강한 명도 대비를 보이는 형은 시선을 집중시키고 상대적으로 다른 형들을 지배한다. 또한 기하학적 형 하나는 평면적이지만 2개 또는 그 이상을 중첩시키면 깊이와 공간의 느낌을 줄 수 있다. 크기, 색, 명도, 그리고 질감 대비를 덧붙인다면 더 명확한 깊이의 효과를 줄 수 있다.

22) B.클라인트, 오근재 역, <인간의 시각조형의 발견>, 미진사, 1994, p.109.

23) 루돌프 아르하임, 김춘일 역 <미술과 시지각>, 홍익사, 1986, p.66.

24) 김선정, <회화영역의 조형요소·원리 이해지도에 관한 연구>, 한국교원대 대학원 석사학위논문, 2000, p.29.

이와 같이 형과 공간은 직접적인 상호관계를 가진다. 공간은 형태 없이 지각될 수 없으며, 형태는 상대적으로 여백을 통하여 인식된다. 따라서 형태와 공간간의 관계가 비교적 일치되는 안정된 상황뿐만 아니라 불안정한 평형상태도 연출할 수 있게 되는 것이다. 형태가 섬세하게 분절될수록 더욱 화려하며, 조형적인 성격이 강조되는 가하면, 형태가 단순할수록 공간적인 성격이 강조된다. 형태의 속성을 다양화하여 많은 공간 표현을 연출한다면 더욱 풍부한 공간적 질을 인식하고 경험할 수 있는 작품이 만들어지게 되는 것이다.

## 5) 색

빛이 있는 한 우주의 모든 현상은 색채로 나타나며 사물의 색채는 우리의 지각을 통해 감지된다. 이러한 색채는 물질을 구별하고 그 특징을 알게 하는 구실을 하는 한편, 인간의 감각과 감정에 가장 직접적으로 호소하는 성질을 가지고 있다.

따라서 “회화에 있어서 색채는 자연대상을 재현하는데 있어서뿐만 아니라, 그로부터 받은 주관적 감정을 표현하고, 혹은 어떤 생각을 직접 또는 간접으로 나타내고 전달함에 있어 기본적인 수단이 된다.”<sup>25)</sup>

색은 일반적으로 무채색과 유채색으로 나뉘는데 무채색이란 백색, 회색, 흑색을 말하며 이 무채색을 제외한 모든 색을 유채색이라 한다. 이러한 모든 색이 다른 색과 구별되어지는 주요한 성질로 세 가지 속성을 들 수 있는데 그 구체적인 속성은 다음과 같다.

첫째, 색상이다. 존재하는 모든 종류의 색을 구별하기 위해 색의 이름이 필요하게 되는데 이렇게 각각의 색 이름으로 구별되는 모든 색들은 모두 감각으로 느낄 수 있고 이러한 색의 속성을 색상이라 한다.

둘째, 명도다. 명도란 색의 밝고 어두운 정도를 말하며 가장 어두운 흑색을 0도로 가장 밝은 백색을 10도로 하여 11단계로 나누어 구분하는데 이때 10~7도를 고명도, 6~4도를 중명도, 3~0도를 저명도라 한다.

셋째, 채도가 있다. 색의 순도, 포화도라고도 하며 색의 선명도, 즉 색의 강하고 약한 정도를 말한다. 채도가 높은 색을 청색, 낮은 색을 탁색이라 하며, 동일

25) 박경범, <회화 속에서의 색채표현에 관한 연구>, 한남대 대학원 석사학위논문, 2004, p.10.

색상의 청색 중에서 가장 채도가 높은 색을 순색이라 한다.

또한 어떤 색이 다른 색의 영향을 받아 실제와 다른 색으로 인지되는 현상을 색의 대비라 하는 데 두색 이상을 동시에 볼 때 일어나는 현상인 동시대비, 어떠한 색을 보고 난 후 다른 색을 보아 먼저 본 색의 영향을 받아 나중색이 다르게 보이는 계시, 계속대비, 면적에 따라 그 색이 다르게 하는 면적대비 서로 반대되는 두색을 대비시켜 각각의 채도가 더 높게 보이게 하는 보색대비 등이 있다.

색의 대비 외에 우리는 색에 대해 원근감을 가지고 있는데 깊이에 대한 시각적 인상, 즉 그림의 공간감과 색채는 직접적인 관계가 있다.

우리가 각각의 여러 다른 색을 응시할 때 생겨나는 눈의 가벼운 근육 반응 때문에 색은 본래적으로 전진하거나 후퇴하는 특성을 갖고 있다. 명도가 높은 따뜻한 색들은 전진하는 듯하며 차가운색은 후퇴하는 듯하다. 또한 공기 속의 먼지가 멀리 있는 대상물로부터 나오는 색을 흐려놓으며 동시에 그것들을 푸르스름하게 보이도록 만든다.

이렇듯 색채는 양식과 개성에 따라 풍부하게 변화될 수 있으며 감각적으로 반응한다. 시각을 통해 형태를 보게 되고 그러한 형태의 느낌과 공간 이미지는 색채의 밝기로 강조된다.<sup>26)</sup>

색으로써의 공간표현에 있어서는 정적인 동시에 가치를 불러일으키는 색채의 질서로써 공간 구성의 가능성이 엿보이는데, 즉 색채가 회화의 수단이니 만큼 그 표현의 일관성을 위하여 2차원의 형태에서 이해되어 2차원에 표현되는 색채는 그 자체 내에 공간적인 힘을 갖고 있다.<sup>27)</sup>

색채는 주위의 상황에 따라 다른 느낌으로 전달되며 이러한 느낌은 회화에 있어서 중요한 공간요소로 나타난다. 그것은 화가의 감정과 사상, 심상을 통해 공간속에 구체화된 조형 언어로 표현되기 때문이다. 모든 시각현상은 색채에 의하여 일어나는 것이며 우리의 가시적 환경은 모두 색채로 되어 있다. 그리하여 화가들은 깊이의 환영이나 혹은 평탄한 일차원적 패턴을 만들어내기 위해 색의 공간적 특성을 이용하고, 회화의 공간 표현에 있어서 색의 속성과 강한 표현성에 대한 연구를 지속해야 할 것이다.

26) 도요숙, <추상회화에 나타난 공간성 연구>, 단국대 대학원 석사학위논문, 2004, p.25.

27) 요하네스 잇텐, 고을한 역 <색채론>, 상미사, 1976.

## 6) 빛

인간이 주변 환경을 이해하는데 필요한 모든 감각 중에서 가장 중요한 것은 시각이며, 빛은 이러한 인간의 시각이 그 기능을 다할 수 있도록 하는 매개체 역할을 한다. 인간은 우주의 모든 방사 에너지 중에서 일부분만 감지하여 밝음과 어둠, 색을 지각하게 되는 데 이것은 빛, 즉 가시광선 때문이다.

즉, 명암은 빛에 의하여 지각되어 밝고 어두운 점진적 단계에 의하여 실물다음이 구사된다. 회화라는 2차원의 평면상에 3차원적 환영을 불러일으키기 위하여 역사적으로 많은 예술가들은 고심하여 왔다. 그래서 빛에 의하여 파악된 여러 단계들로서 입체다운 면모를 자연스럽게 재현할 수 있었다.

이 빛의 단계는 실제로 시지각에 의하여 지각된 여러 단계일 수도 있지만, 예술가의 주관에 의하여 화면의 구성과 구조에 적합하게 선택되고 표현될 수도 있다. 즉, 표현하고자 하는 어떤 모습의 실제적인 모습의 파악인 동시에, 예술가가 표현하고자 하는 작품의 내용을 이루는 형식으로서의 구도와 일치될 수 있게 예술가가 창조할 수 있는 것이다.

이는 작품상에서 표현되고 강조되어야 할 내용이 명암의 단계에 따라 조정되는데 때로는 약화, 혹은 단순화, 아니면 과장되어 재배치될 수 있는 것이다. 그런데 명암은 밝음의 부분 ‘양(陽)’과 어두움의 부분 ‘암(暗)’으로 크게 구분되며, ‘암’은 그늘진 ‘음’과 ‘그림자’로 나누어 생각할 수 있다.”<sup>28)</sup>

즉, 물체 자체가 빛을 받지 못해 어두운 부분과 물체가 다른 물체를 비춤으로써 생성되는 어두움이다. 그래서 음영의 배치는 물체와 물체간의 공간적 관계는 물론, 표현하고자 하는 대상과 그 대상이 놓여진 배경의 공간과의 관계를 나타낸다.

빛을 분별 있게 배치하면 복잡한 대상의 형상에 통일과 질서를 부여하는데 도움이 된다. 이것은 그림이나 무대 위에 표현된 대상들의 전체 효과에도 해당된다. 왜냐하면, 하나의 틀 속에 보여지는 것들은 결국 커다란 하나의 대상에 불과하며, 이 속의 특수한 대상들은 그 커다란 대상의 부분이 되어버리기 때문이다. 카라바지오(Caravaggio, 1573~1610) 같은 화가들은 그림의 공간 구성을 단순화하고 조정하기 위하여 때때로 비스듬히 비치는 강한 빛을 구사했다.<sup>29)</sup>

28) 김춘일, 박남희 편역, <조형의 기초와 분석>, 미진사, 1911, p.125~126.



그림 1. 렘브란트, 「야경」, 1642

그림 2. 베르메르, 「물주전자를 가진 여인」, 1662

또한 로저 드 필르(Roger de Piles)는, 사물의 한쪽에 모든 빛이 쏠리게 하고 다른 쪽을 아주 어둡게 처리해야 눈이 대상을 단번에 파악하게 될 것이라고 말했다.

렘브란트(Rebrandt, 1606~1669) 작품<야경>(그림1)에서 그는 빛을 파노라마식으로 배열하여 공간과 거리감을 나타냈다. 또한 어두운 배경 속에서 왼쪽으로부터 들어오는 측면광선에 의해 비추어진 여러 명의 군인들 가운데 있는 소녀를 인위적으로 강한 빛을 비추어 빛을 구성의 적극적인 요소로써 완벽하게 사용하였다.

또한 베르메르(Jan Vermeer, 1632~1675)는 오직 자연적인 광원에 의해서만 그렸다. 그의 작품(그림2)속의 젊은 여인의 용모를 부드럽게 만들고 머리카락을 후광으로 둘러싸고 여인들이 입은 옷자락을 비단처럼 반짝이게 하고 그녀들의 아주 평범한 활동을 신비스런 광채로 둘러싸는 것은 바로 ‘빛’이다. 그림들의 한쪽에서 들어온 빛이 공간을 가로질러 반대쪽까지 이른다.

“완숙한 솜씨를 지닌 그는 혁신적으로 형태와 색채를 추상화시킨다. 이를테면, 여인의 머릿수건과 어깨에 걸쳐진 옷자락을 흰색의 커다란 면으로 단순히 처리한다든지 원근법에 따라 팔 앞부분과 팔꿈치를 대담하게 단축시켜 슬병을 잡고 있는 손과 옷소매를 나란하게 만든 점이 그렇다.”<sup>30)</sup> 이 그림 속에는 빛의 효과와 형태의 추상화 사이의 완벽한 조화가 이루어지고 있다.

29) 루돌프 아른하임, 김춘일 역 <미술과 시지각>, 홍익사, 1986, p.410.

30) 파스칼 보나푸, 최민 역, <Vermeer>, 열화당, 1994, p.64.

우리가 그림에서 일상 생활의 실제 공간과 친숙하지 않은 것을 볼 때에도, 빛은 이러한 실제적인 중요한 과업을 바람직하게 수행한다. 중요한 것은 친숙함이 아니라, '구조적'인 조건들과의 일치성이다. 이러한 조건들이 충족될 때는, 우리의 일상의 경험과는 대단히 거리가 먼 그림까지도 친근한 시각 공간을 보여주게 될 것이다. 가령, 부분 부분을 어둡게 한 발광체의 역설적인 상태를 보여주는 음화 필름에도 이것은 적용된다. 이 음화 필름의 경우, 공간성을 가지기보다도 감소시켜 버리는 드리워진 그림자가 있기는 하지만, 어두운 부분들이 3차원성을 규정해 준다.<sup>31)</sup>

이렇게 형상과 배경의 관계, 형상과 형상들 간의 관계가 명암의 대비에 의하여 구성의 요소들과 자연스럽게 결합되어 보다 효과적으로 극적인 분위기를 구가할 수 있다. 빛이 물체에 투시되어 생기는 색채나 명암, 음영은 물체의 양감을 만들어 주며 빛과 물체와의 거리나 공간적인 위치를 알려주는 정보가 되며 이러한 물체의 음영이나 양감을 통해 우리는 입체감을 느끼며 공간 속에 있음을 인지할 수 있다.

과거에는 상상하지 못했던 빛에 대한 미술의 태도가 어디까지 확장되어질지 기대를 가지고 빛에 대한 조형 연구가 지속된다면 현대미술의 표현영역이 보다 다양성을 지닐 것이다.

### 3. 공간성의 형성 요소

조형 공간은 형식에 의해서 공간을 기초로 한다는 일반적인 특성에 따라 이것을 조형 공간 또는 공간예술이라 불리 운다. 특히 회화에서의 공간은 구성의 요소로써 화면의 공간 배치의 표현 방법에 의해 움직여지는 것이다.

회화 공간은 사실상 2차원적이거나 명암의 연출과 원근법등의 사용에 의해 3차원으로 느껴지도록 가장된다.

르네상스 시대에 수학적 선원근법이 발견되면서 3차원의 공간을 표현하는 새

31) 루돌프 아르헨하임, 김춘일 역 <미술과 시지각>, 홍익사, 1986, p.416.



로운 길이 열렸고, 동양에서의 공간은 여백을 통한 무한한 사유의 공간이 재창조되는 독특한 감각이 연출되어졌다.

이 장에서는 이러한 공간을 형성하는 요소로서의 크기와 동서양의 원근법에 대해 살펴보겠다.

### 1) 크기

공간감이나 거리감을 나타내는 가장 쉬운 방법은 크기에 의한 것이다. 일상생활에서는 물체의 크기는 그것이 같은 크기일지라도 먼 곳에 있는 것일수록 그 크기는 작게 보인다.

호베마(Hobbema Meyndert, 1638~1709)의 작품(그림1)을 보면 비슷한 크기의 가로수임에도 화면의 시점에서 가까운 곳의 나무는 크게 그리고 멀어질수록 그 크기를 작게 함으로써, 감상자로 하여금 공간의 뒤쪽으로 이끌고가서 멀리에 있는 작은 마을로 유도하는 깊이감 있는 표현을 이루어 낸다.

또한 구체적인 특성이 없는 추상적인 형태에서도 크기의 요소는 효과적일 수 있는데, 같은 형태가 다양한 크기로 반복된다면 추상적인 형태의 공간 효과는 더욱 깊어진다. 그러나 서로 다른 형태의 반복은 그 효과가 크지 않다.<sup>32)</sup>

이러한 지각은 우리가 회화 속에서 다른 크기로 묘사된 사물에 원근감을 느끼도록 착각을 일으킨다. 참고도판 <크기의 비교>은 똑같은 형태와 명도이지만 왼쪽의 사각형에 비해 오른쪽의 형태가 화면에서 더 멀리 혹은 깊숙이 있는 듯이 보인다. 이처럼 크기의 요소는 회화공간에서 공간감을 주는데 큰 역할을 한다.



그림 3. 호베마 「미텔하니스의 길」, 1689

<크기의 비교>

32) 데이비드 A.라우어, 이대일 역 <조형의 원리>, 미진사, 1985, p.94.

## 2) 원근법

원근법은 우리가 대상을 바라보는 방법, 즉 우리의 시각 경험과 관련되어 대상을 전체공간과 관련하여 파악하고 그것을 시각적으로 표현하기 위해서 고안된다. 15세기 르네상스에 이르러서 이루어진 서양의 원근법은 인간의 눈으로 보는 공간사상을 규격화한 평면위에 묘사적으로 표현하는 회화기법으로 크게 선 원근법(투시원근법)과 대기원근법으로 나눌 수 있다. 선 원근법은, 물체를 표현할 경우 관찰자의 시점으로부터 물체가 멀면 멀수록 그 크기가 점점 작아 보이도록 화면에 묘사한다. 그림을 그릴 때 사용되는 투시는 1점, 2점, 3점 투시원근으로 나뉠 수 있는데, 1점 투시원근은 1개의 소실점이 있으며 시선을 집중시키고 공간감을 가장 잘 나타낼 수 있다. 2점 투시원근은 2개의 소실점이 있고 웅장한 느낌을 준다. 3점 투시원근은 3개의 소실점이 있고 형태가 왜곡되어 보인다. 이러한 선 원근법만으로도 공간감을 형성할 수 있지만 더욱 실제 감 있게 보이려면 색채원근법과 함께 표현 해 주는 것이 효과적이다.

르네상스 이전 원근법이 없었던 시기에는 2차원의 평면에 3차원적 공간감을 형성한다는 것은 불가능한 일이었다. 하지만 원근법이 발견된 르네상스 시기부터 우리는 이 마법과도 같은 회화기법을 통해 축소된 평면 세계에 생명을 불어 넣어줄 수 있게 된다.

또한 동양회화에서는 삼원법에 의한 화면에서의 공간성을 창출하였는데, 이러한 동서양의 공간의 주요소로 작용하는 다양한 원근법을 살펴보겠다.

### (1) 선 원근법

레오네 바티스타 알베르티(Leon Battista Alberti, 1404~1472)는 선 원근법에 대한 과학적 기초를 제공했던 이론가 중 한 사람이다. 그의 <회화론>(1435)에서 소개되는 원근법이론을 따르면, “시각 이미지는 눈과 보여지는 대상을 잇는 직선들에 의해 산출된다. 이 직선들이 우리 눈에서 나와 보여지는 대상으로 뻗어나간다고 할 때, 그 선들은 원추형의 시각 피라밋을 형성한다.”<sup>33)</sup>

알베르티에 의하면 회화는 이러한 시각 피라밋을 관통하는 한 지점에 마치 유리창과도 같은 일종의 투과막을 세워 놓은 것으로 생각되어야 한다. 그 투과막에

33) L. Alberti, 노성두 역 <회화론>, 사계절, 2002, p.54.

들어 온 장면을 그대로 옮겨 그림으로 그린다면, 그림의 모든 인물, 대상, 공간적 거리 등은 실제 세계에서 나타나는 것과 완벽하게 비례하게 된다. 그는 이런 식으로 원근법적 구성이 회화적 공간 재현의 정확성을 보증한다고 생각했다.

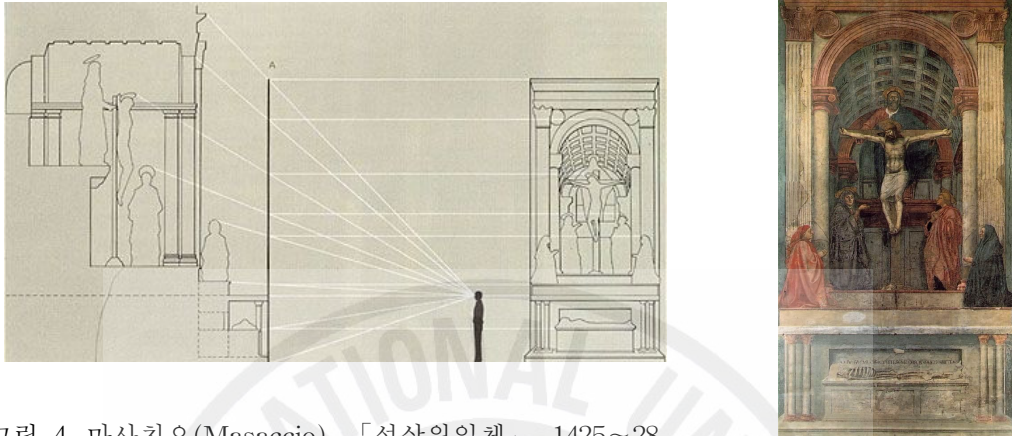


그림 4. 마사치오(Masaccio) , 「성삼위일체」 , 1425~28

마사치오의 작품(그림2)에서 이 그림이 실제 상황이라면 이 장면을 보는 시선은 천장무늬의 선들을 잇고 우리 눈 높이를 맞춰보면 우리의 시선은 바로 봉헌자가 발을 딛고 있는 바닥의 가운데 부분에 있다.

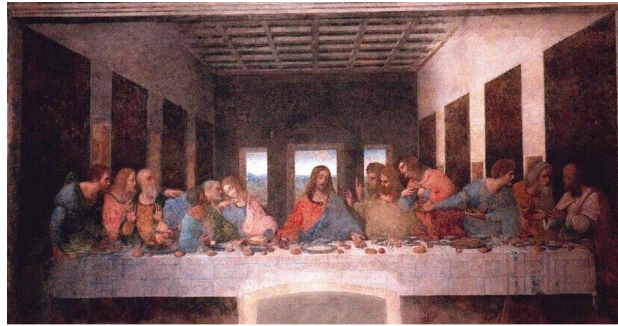
즉, “소실점은 바닥으로부터 153cm높이에 위치해 있는데, 이는 키 162cm 정도의 사람이 그림 앞에 섰을 때 눈의 위치에 해당한다. 그가 벽화에 구현한 이 원근법은 매우 과학적이어서 벽화의 감실 깊이까지 계산해 낼 수 있다.”<sup>34)</sup>

선 원근법은 비교적 간단한 시각 현상에 근거한 복잡한 공간적 처리 방법이다. 즉 평행선이 뒤로 계속될 때 그것은 한 점으로 모여져 수평선이라 불리는 하나의 상상적인 선에서 만나는 것처럼 보인다.

“선 원근법은 수백년 동안 서양미술에 있어 공간감을 나타내기 위한 하나의 탁월한 수단이 되어왔는데 그 이유는 분명하다. 첫째, 시각적 이미지에 가깝다. 즉 그것은 눈에 보여진 것을 다시 표현하려고 애쓰는 미술가들에게 있어 ‘사실적’으로 느껴지기 때문이다. 둘째, 원근법은 그 본질상 하나의 통일적인 요소로써 작용한다. 한 점에 모이는 모든 선들이 자동적으로 이루게 되는 사다리꼴은 하나의 응집력 있는 패턴이 된다.”<sup>35)</sup>

34) 릴로칸트, 김미선 역 <르네상스:원근법으로 그린 세상>, 성우, 2000, p.49.

레오나르도 다빈치(1452~1519)의 「최후의 만찬」(그림3)을 보면 한 지점에 모이는 원근법은 두 개의 벽과 벽에 붙어있는 검은 판자들, 격자형으로 꾸며진 천정의 선 등을 시각적으로 연결시키고 있을 뿐만 아니라 그리스도의



머리에 놓여진 소실점은 우리의 눈을 이 초점으로 끌어들이고 있다. 따라서 이 그림은 그 구성적인 명쾌함과 뚜렷하게 통일된 공간적구성의 완전성으로 직선 원근법의 전형이 되었다.

## (2) 대기 원근법

대기원근법은 눈과 대상 간의 공기층이나 빛의 작용 때문에 생기는 대상의 색채 및 윤곽의 변화를 포착하여 거리감을 표현하는 기법으로 선을 이용하여 깊이와 회화공간을 표현하는 선 원근법과 비교된다.

레오나르도 다빈치는 색채로, 흡사 대기와 같은 효과를 나타내면서 색채들의 단계적인 변화를 통하여 회화의 깊이감을 산출해내는 방법을 ‘대기원근법’이라 명하였다. 공기와 먼지 때문에 빛이 산란하여 가까이 있는 것은 선명하고 멀리 있는 것은 흐려지게 만든다는 것이다.

다 빈치는 자신이 발명한 공기원근법을 특히 이탈리아 말로 스푸마토(sfumato)라고 불렀다. 스푸마토란 ‘연기와 같이(사라지다)’라는 이탈리아 말이다. 다 빈치는 당시의 다른 화가들과는 달리 물체와 물체의 경계를 이루는 윤곽을 선으로 그리지 않는 대신에 스푸마토 원리를 이용해 경계들을 흐릿하게 문질러 처리하였다. “그는 빛이 선과 면을 합리적인 조형의 명확성에서 벗어나게 하는 촉진제로 보고, 선과 면을 애매하고 불확실하게 하여 신비의 세계로 시각을 유도하는 새로운 감성 세계를 만든다. 이는 한 형태와 다른 형태가 뒤섞여 들어가는 듯 하여 상상할 거리를 남겨 놓은 흐릿한 윤곽선과 부드러운 색채를 가리키는 것이다.”<sup>36)</sup>

35) 데이비드 A 라우어, 이대일 역 <조형의 원리>, 미진사, 1985, p.109.

이렇듯 화가는 감상자에게 반드시 무언가 추측할 여지를 남겨 주어야 한다는 생각에서 전개된 것이다.

우리가 살아가는 현실공간은 무색 무취의 실험공간이 아니다. 현실공간은 공기로 가득 차 있고 그 속의 물체는 공기에 둘러싸여 있다. 완전한 3차원의 물체를 그리기 위해서는 물체를 둘러싼 공기까지도 그려야만 하는 것이다.

원거리의 경치는 희미하게 보이는데, 대기 중에 떠있는 미세먼지와 수분 등에 의해 우리의 시야가 방해받기 때문이다. 따라서 멀리 보이는 자연경관을 낮은 채도와 명도로 희미하게 표현한다. 대기원근법은 선 원근법의 보조적 효과를 가질 뿐만 아니라, 화면에 중심과 통일을 주고 고전양식을 성립하게 한다.

### (3) 삼원법

동양에서는 다중시점에 의한 원근법을 취하는데 이는 자연 경물을 관찰할 때 멀리서, 가까이서 보지 않으면 산수의 진면목을 알 수 없기 때문이다. 그리고 화가가 수십, 수백의 산의 모습을 관찰하여 알고 있으면 그 만큼 선택의 여지가 넓어진다. 그리하여 자연과 화가 자신의 감정이 이입된 의경이 있는 산천을 그려낼 수가 있는 것이다.

작가는 서양의 원근법처럼 그의 눈을 일정한 위치에 고정 시키는 것이 아니라, 움직이며 보이는 대로 대상을 포착한다. 이 경우에 보는 사람에게도 작가의 눈을 따라서 움직일 것을 요구한다. 이러한 의미에서 공간 예술인 동시에 시간 예술이라 하겠다.<sup>37)</sup>

이러한 이동 초점에 의한 원근법에 관한 언급은 곽희(郭熙)의 임천고치(林泉高致)에 잘 나타나 있는데 산을 쳐다 보는 시각에 따라 ‘원(遠)’을 설명하였다. 정신의 자유, 해방, 초탈이라는 산수화의 의미를 원의 개념을 통해 명료하게 이론화하고 있다. 그의 저서 임천고치에서는 산 아래에서 산 꼭대기를 올려다 보는 것을 일러 고원(高遠)이라 하고, 산 앞에서 산 뒤를 넘겨다 보는 것을 일러 심원(深遠)이라 하며, 가까운 산에서 먼 산을 바라보는 것을 일러 평원(平遠)이라 한다.

36) 윤현영, <레오나르도 다빈치의 ‘스푸마토’특성에 관한 연구>, 단국대 석사학위논문, 2004, p.21.

37) 김기주, <동양화의 공간개념 고찰> 「공간」 1980년 11월호, p.110.

“고원의 색은 맑고 밝으며, 심원의 색은 무겁고 어두우며, 평원의 색은 밝은 것도 있고 어두운 것도 있다. 고원의 세(勢)는 높이 솟아 있고, 심원의 뜻은 중첩되어 있으며, 평원의 뜻은 온화하고 아득하다.”<sup>38)</sup>

고원은 위로 올려다보는 시점으로 산을 보는 것이고, 심원은 마음의 눈으로 본다 하여 마치 높은 곳에서 아래를 내려다 보는 듯한 시점이며, 평원은 평시로 산을 보는 것이다. 따라서 삼원법은 산천경물을 보는, 눈의 위치에 따른 공간의 깊이를 표현하는 방법이다.

지적으로도 천리의 아득한 느낌을 줄 수 있는 삼원법은 “공간의 깊이를 표현하기 위한 시점 위치에 따른 구도 포착의 한 방법이며, 이로써 공간의 투시법에 관한 성숙한 단계에 근접하게 되었고, 자연의 아름다움을 최대한으로 표현하게 되었다.”<sup>39)</sup>

이것은 단지 공간을 해석하는 방법의 일종으로, 중요한 것은 자연경물의 정수를 선택하여 취하는 것이며, 회화를 통해 뜻을 이루어 마음의 풍경을 표현하는 것이다. 결국 원근법에 대한 분석은 회화를 감상하는 사람으로 하여금 공간속으로 끌어 들이게 하는데 목적이 있고, 이것은 회화의 구도에 있어서 무한공간을 표상하는 방법이다.

---

38) 갈로, <중국 회화이론사> 강관식 역, 미진사, 1989, p.269.

39) 이보름, <회화에 있어서 공간해석에 관한 연구>, 이화여대 석사학위 논문, 1993, p.13.

### Ⅲ. 표현의 실제

#### 1. 화면 분할과 재구성

회화에서의 구성(composition)은 조립, 배열, 구성, 조직 등을 의미하는 다의적 개념이나 조형 용어로는 구도 내지 구성으로 번역되며 회화 제작의 근본적 방식으로 작가의 주관적 정서가 형태의 명확성을 지닌 어떤 것으로 화면 속에 구체화 되는 것을 의미한다. 예술은 감정의 체계이며 미적 형태를 탐구하는 정서로서 작품에서 맛볼 수 있는 생명감, 통일감, 충실감, 일관성 등은 완전한 사상적 구성에서 작가의 정신이 구현된 결과라 할 수 있겠다. “작품에서 구성의 중요성은 무에서 유로 생겨난 유기적인 통일체라는 것과 정신적인 형성 활동이 구성이라는 것에 포함되어 있기 때문이다.”<sup>40)</sup>

작품의 구성은 작가의 정신적 주관 세계, 즉 개성의 표현이므로 현실속의 대상보다 오히려 더 사실적이고 구체적인 실체로 존재한다.

“사각 캔버스 내의 직선이나 기타 선으로의 분할, 직사각형 형태 그 자체를 강조하려는 시각 경험은 오래전부터 회화사에서 이루어졌고, 이러한 직선에 의한 공간 분할은 보는 이에게 공간 내의 여러 관계를 생각하게 해준다. 그런데 공간 내의 관계를 판단하게 하는 능력은 윤리적인 판단과 마찬가지로 습관에 의해서 좌우된다.”<sup>41)</sup>고 한다. 그러한 이유로, 프로이트(S.Freud, 1856~1939)는 ‘공간 분할의 비례 감각은 초자아의 선물이다’ 라고 주장하기도 하였다. 즉, 좋은 형이란, 우리가 단순히 좋은 것이라 배웠기 때문에 좋을 뿐이라는 것이다.

인간은 본능적으로 안정성과 탁월한 기능성을 위해서 균형과 통일을 요구하며, 좀 더 자극적인 감동을 위해서 적절한 변화와 긴장을 요구하게 되는 것이다.

그 중에서 가장 오래 동안 지속되어 온 것이 ‘황금분할’이라는 것이다. 이것은 하나의 선분을 둘로 나누는데, 긴 쪽의 전체에 대한 비율과 짧은 쪽의 긴 쪽에

40) 장수미, <서양화에 나타난 composition의 변천소고>, 이화여대 석사학위논문, 1975, p.5.

41) 루돌프 아른하임, 김재은역, <예술심리학>, 이화여대 출판부 1984, p.149~150.

대한 비율이 같도록 한 것으로 1:1.618의 비율로 선이 분할되는 관계를 말한다. (황금분할의 공식은  $a+b/a = a/b$ 이다.) 황금분할은 여러 시대에 걸쳐 수많은 미술작품에 많이 사용되어 왔다. “지금까지 남아 있는 유물 중 황금분할을 적용한 가장 최고의 예는 기원전 4700여년 전에 건설된 피라미드에서 찾을 수 있다. 이로 미루어 보아 인류가 황금분할의 개념과 효용가치를 안 것은 훨씬 그 이전부터일 것이라는 추측이 가능하다.”<sup>42)</sup>

황금분할의 비율은 인간이 느끼는 가장 안정적이며, 편안하게 느껴지는 요소를 내재하고 있다. 이는 바꾸어 말하면 인간의 행위 또는 행동양식은 그것이 의식적이건 무의식적이건 어느 정도 영향을 미치며 그 요소가 황금분할에 내재되어 있다는 것이다.

황금분할은 살아 있는 긴장과 나눌 수 없는 통일성을 조합하는데 성공한 비례로서, 안정성과 역동적인 긴장과 활기를 불어넣는 기본저긴 비례이며 건축물 외에도 악기, 책, 문구류, 식물 등 인간 환경을 둘러싼 모든 사물에서 찾아볼 수 있다.

이처럼 황금분할은 사람들의 시야에 안정감을 주는 구조라고 할 수 있다. 황금분할의 조형성은 무의식적으로 인간에게 편안함을 주기 때문에 그것에 약간의 오차를 가져올 경우에는 그것이 우리의 무의식 속에서 자연스럽게 혼란과 불편함을 가져오게 되는 것이다. 하지만 인간은 쾌적하고 아름다운 모든 비례의 기초가 되는 신비하고 기하학적인 비율을 발견하고 발전시키려는 노력들은 물론 앞으로도 계속될 것이다.

작품에서 화면분할이 주된 요소를 이루는 작가로 몬드리안이 대표적인데, 화면의 분할에 의해 나타나는 긴장감과 조형성을 추구한 “몬드리안의 예술이 그 이전의 거의 모든 미술에 영향력이 크고 혁명적으로 새롭다는 것은 그가 비대칭적인 것 속에서 균형의 가능성을 인식했다는 데에 있다. 반면 이전의 미술가들은 균형이란 수직의 중심축을 둘러싸고 대칭되게 배치될 때만이 이루어 질 수 있다고 생각했었다. 대칭은 하나의 계층적 질서로 조화란 대칭적 균형에 있어서만이, 즉 복종과 지배의 관계에서만 가능한 것으로 여겨졌다.”<sup>43)</sup>

42) 도규환, <건축조형의장>, 서우, 2000, p.177.

43) G.슈미트. 김윤주역, <근대화사> 서울:일지사, 1972. p.108.



<composition>(그림6)은 규칙적이면서도 명백하게 일정한 비례를 맞추지는 않는 공간들의 분할 속에서 우리는 무한히 확장된 구조의 아주 작은 부분만을 보는듯하다.

“공간이 나뉘어진 부분의 패턴은 여전히 뚜렷한 균형과 일관성을 유지하고 있지만 단순히 단편적인 부분이라거나, 혹은 애매한 표본이라고만 할 수 없다. 이러한 분할된 구성에서 질서에 대한 작가의 이상과 주도면밀한 정확성뿐만 아니라 동시대적 사고의 한 국면에 대한 하나의 모델, 즉 단순하고 기초적이지만 전체로서는 개방되어 있고 무한하며, 유연적인 요소들을 관계 속에서 커다란 규칙으로 묶고 있는 세계에 대한 개념을 감지할 수 있기 때문이다.”<sup>44)</sup> 즉, 몬드리안은 질서 속에 위치한 보편적인 진리를 추구하기 위해 가장 기본적인 선과 선의 관계 속에 조형적 표현을 한정시켰다.

하나의 공간을 여러 개의 공간으로 나누어 파악 한다는 것은 입체파 화가들이 대상을 해체하고 분석하며 조합하여 기하학적 요소로써 하나의 화면에 동시에 보여줌으로 마치 화면 공간을 무수히 분할 하여 보이는 것과 맥락을 같이 한다.

피카소나 브라크의 작품과 같은 큐비즘 회화를 통하여 드러나는 가장 두드러진 특징은 대상을 바라보는 시점의 복수화, 즉 동시성을 통한 대상의 분해라는 점이다.(그림7)

큐비즘 화가들은 종래의 방법처럼 자연의 대상을 바라보는 관찰자와 의 상대적인 거리에서 파악한 것이 아니고 관찰자가 공간에 투입되거나 또는 시간의 차원을 뛰어넘어 전 방향에서의 동시적 시점에서 관찰하고 했던 것이다.

그 동안의 형태의 분석은 회화 구조의 요소로써 사용될 수 있는 사물의 기하

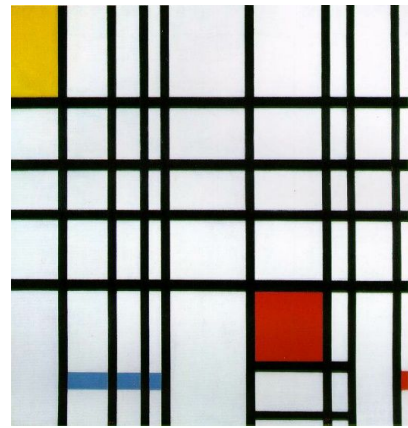


그림 6. 몬드리안,  
「composition」, 1921

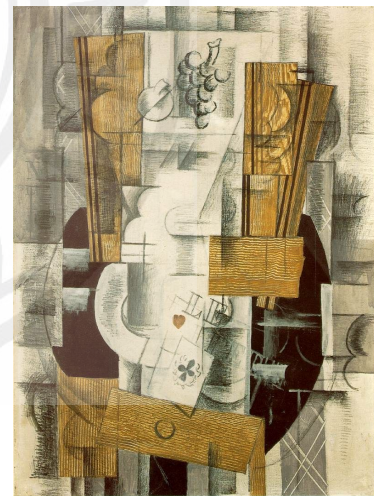


그림 7. 조르주 브라크, 1913,  
「Fruit, Dish, Ace of clubs」

44) <현대미술비평 30선>, 서울:중앙일보사, 1987, p.32.

학적 특징과 분리된다. 그리고 이러한 것들을 사물의 3차원적 물리적 실재를 완전하게 표현할 수 없었다. 그러나 피카소와 브라크는 대상의 실제 차원과 함께 그것의 완전한 물리적 실재도 표현하려는 노력으로 형태의 분석을 밀고 나갔다.

그러므로 화면을 분할한다는 것은 해체의 의미가 담겨져 있으며 공간을 해체한다는 것은 새로운 공간이 만들어지는 것이다.

이러한 큐비즘의 영향을 많이 받은 화가로 데이비드 호크니(David Hockney, 1937~)가 있다. 호크니가 큐비즘에 몰입해 있었던 것은 그것이 지니고 있었던 것과 비슷한 해결해야 할 문제를 가지고 있었기 때문이었다. 즉, “큐비즘이 벗어나고자 시도했던 일점원근법이 지니는 일루저니즘에서의 탈피를 호크니도 시도하고 있었다. 그리고 원근법이 지니는 시·공간을 초월한 화면에서도 벗어나고자 하였다.”<sup>45)</sup>

돌이켜보면 회화에서의 공간처리는 각 문화마다 서로 다른 개념으로 적용되었으나 본질적으로 2차원적인 회화공간은 르네상스 이후 자연을 과학적으로 재현하려는 노력과 그 결과의 하나인 원근법의 발견으로 3차원의 공간으로 대치되었고, 바로 이러한 회화공간이 19세기까지 지속되었다. 비어 있는 공간의 개념에서 과감히 벗어나 공간을 대기와 분위기의 묘사로 채우기 시작한 화가들은 인상파 화가들이었는데 이들은 공간과 광선을 대상만큼 중요하게 처리하기 시작하였다. 20세기에 들어와 현대 물리학과 같은 과학에 의해 절대 공간이라는 개념이 흔들리기 시작했고 특히 상대성이론, 양자이론 등은 공간의 불확실성을 뒷받침 해주었다.

입체주의와 더불어 화면은 ‘창’의 개념에서 평면의 개념으로, 조화와 통일감은 일관되지 않은 파편화된 공간으로 바뀌게 되었다. 피카소나 브라크는 지금까지 회화의 법칙처럼 지켜오던 주어진 공간에서, 한 순간에 본, 정적인 대상의 묘사에서 벗어나, 화면에 파편화된 형태를 마치 여러 각도의 시점에서 본 것처럼 재배치시킴으로써 시각의 위치변화에 의한 공간개념을 발전시켰다. 통일감을 지향하기 보다는 오히려 파편화되어 서로 뒤틀리는 공간효과는 당시 다른 예술분야인 모더니스트 문학, 음악, 영화에서도 시도되었다.<sup>46)</sup>

45) 황희정, <데이비드 호크니의 포토콜라주에 나타난 공간의 해체와 재구성> 2001, 이화여대 대학원 석사학위논문, p.30.



그림 8. 데이비드 호크니, 「작업실」, 1982, 폴라로이드 콜라주

그림 9. 데이비드 호크니, 「데이비드 그레이브」, 1982

호크니는 폴라로이드를 이용한 작품에서 작품 속에 보이는 선으로 공간감을 표현하고 있다. 예를 들어 <데이비드 그레이브>나 <작업실>(그림8)과 같은 작품에서는 마루바닥의 선을 이용하여 공간감을 표현하고 있는데, 작가는 자신의 작품을 앞쪽에 내세우고 있으며, 아래쪽에 있는 마루바닥이나 위편에 있는 바닥을 통해 공간감을 표현하고자 하였다. 그러나 바닥의 선은 통일된 화면에서 볼 수 있는 것과 같은 원근법은 아니다. 갈수록 좁아지긴 하지만 그것은 공간감의 표현을 위한 것이지 기존의 일점원근법을 사용하던 화면에서 볼 수 있는 통일된 화면을 위한 원근법은 아니다.

“고정된 형태를 파괴하고, 대상과 배경의 구분을 모호하게 하면서 화면을 파편화시켜 얻은 평면화된 화면은 결국 지금까지 일점원근법에서 표현된 것과는 다른 공간감을 표현해 주고 있다. 즉 그는 파편화와 콜라주의 방법을 통해 축적된 시간을 표현하는 화면, 흐르는 실제의 시간을 포함하는 화면을 2차원의 평면에 구현하고 있는 것이다. 배경과 대상은 이러한 파편화된 화면구성으로 그 경계가 없어지고, 따라서 같은 비중을 지니게 된다.”<sup>47)</sup> 이러한 과정은 진정한 화면분할

46) 김영나, <서양현대미술의 기원>, 서울: 예경, 1995, p.217.

47) 황희정, <데이비드 호크니의 포토콜라주에 나타난 공간의 해체와 재구성> 2001, 이화여대 대학원 석사 학위논문, p.41.

및 평면화를 이루어 내며, 그 결과 지금까지 봐오던 일점투시원근법의 소실점을 지닌 의자의 모습은 찾아볼 수 없다.

그는 콜라주기법을 통해 시간의 흐름을 포착하는 이외에 화면을 파편화하고 그러한 과정을 통해서 고정된 형태가 아닌 유동적이며, 대상과 배경의 경계가 모호한 화면을 구현함으로써 인간이 실제로 느끼는 공간감을 창출하고자하였다.

이 과정을 통해 호크니가 목적인 것은 불규칙하고, 모호한 현실의 시간과 시간을 화면에 표현하고자 하였다는 것이다. 이러한 화면구성은 결국 감상자와 작품의 소통의 문제로까지 연결된다. 감상자는 이제까지와는 다른 공간감을 느끼게 되고, 이것은 콜라주기법을 이용한 화면의 파편화로 이루어낸 것이다.

또한 이귀영은 오랜 세월 공간에 대한 관심을 보여 왔던 작가이다. 그림9는 화면분할을 통한 작가의 공간 표현방법을 드러내주는 작품으로 원근법적 바라보기의 방식에 충실하면서도 그 한계를 벗어나기 위한 시도를 회화적 작업에서 일관되게 해왔다.

작가에게 공간에 대한 체험은 어떤 경계를 두지 않는 것에서 시작한다. 다시 말하면 자연공간과 인공 공간, 사유 공간과 회화적 표현으로서의 공간 등의 경계를 두기보다는 대비되는 공간 개념을 통합하고, 해체하는 방식으로 공간을 이해하고 표현해 낸다는 것이다.



그림 9. 이귀영, 2004  
「출구-무한공간」

작품에서 하나의 공간을 여러 개의 공간으로 나누어 파악한다는 것은 입체과 화가들이 대상을 해체하고 분석하며 조합하여 기하학적 요소로써 하나의 화면에 동시에 보여줌으로써 분열의 반복이 또 다른 공간을 생성하고 있는 것이다.

그러므로 화면을 분할한다는 것은 해체의 의미가 담겨져 있으며 공간을 해체하는 것은 새로운 공간이 만들어지는 것을 뜻한다.

이처럼, 화면 분할이 가져다주는 공간의 해석학적 의미는 한 개인 안에서 일어나는 다른 양상의 갈등 구조들을 표현하고자 함이다. 그것은 어떤 한 장소에 있

더라도 물리적인 외부 현실과 상상의 공간 사이에 충돌하는 자아의 또 다른 측면의 조형화를 의미한다. 또한 공간 배분은 반반씩 혹은 삼분의 일씩, 또는 더 크고 작은 공간으로 나뉘어져, 동시에 일어나는 잠재의식적인 시간의 흐름을 포착하고 있다. 이는 공간적 흐름의 분절과 확장의 시각적 효과를 높이고 그 틈 사이의 긴장과 이완의 정도를 조절하며 화면의 구도 안에서 질서를 갖고 조화와 균형을 이룬다. 화면분할을 통한 공간의 표현방법은 앞으로도 계속적으로 연구해야 할 과제이다.

## 2. 반복과 이미지 전개 of 연속성

회화에서 공간표현의 요소로 반복과 이미지전개에 의한 연속성은 화면의 깊이를 나타내는데 있어서 “평면위에 3차원적 환영의 공간 재현을 위한 원근법은 관찰자로부터 거리에 따라 크기가 점점 줄어드는, 즉 모든 수직적 요소들이 자리 잡는 수평면의 연속적 후퇴를 표현하는데”<sup>48)</sup> 목적을 두고 있다.

여기서의 연속은 공간이 ‘자리’의 복합체 즉 각각의 대상들이 그 상대적 위치를 갖는 연속성이다. 이것은 화면 아래를 가장 가까운 위치로 위쪽을 가장 먼 곳으로 보고 형태의 크기와 공간이 거리에 따라 점점 크기를 달리하며 제 위치를 갖게 함으로써 원근감과 공간감을 표현하는 것이었다.

하지만 현대 회화에서의 연속성은 공간의 재현보다는 회화와 대상의 본질적 구조 파악에 중점을 두므로 그 연속성의 이미지는 반복의 구조와 행위의 반복에서 오는 회화상의 형태에 있다.

이 장에서는 ‘연속성’의 형태를 반복과 이미지 전개의 연속성으로 나누어 상관관계를 살펴보고 공간표현의 방법을 모색하였다.

48) 허버트 리드, 김병익역, <도상과 사상>, 1982, p.75.

## 1) 반복

반복이란 어떠한 성질·형태·배치 등이 일정한 간격을 두고 시간 또는 공간 상으로 동일한 패턴으로 되풀이 되는 것을 말한다. 이것은 동일한 요소나 대상 등을 연속적으로 배열시켜 시선이 이동하며 상대적으로 동적인 느낌을 줌으로써 리듬감이 나타나게 하는 것으로, 시각적인 힘의 강약 효과라 할 수 있다.

반복은 획일적인 반복과 변화적인 반복으로 구분될 수 있는데 획일적 반복이란 완전한 반복이라고도 하며 구성 요소들이 일정한 간격을 두고 똑같이 되풀이 되는 것으로, 통일성이 강하고 단순하여 싫증이나 거부감을 일으키기도 하지만 인간의 감정을 진정시키고 안정감을 준다. 변화적 반복, 즉 불완전한 반복이란 구성 요소들 가운데 한 가지 이상의 것들에 변화를 주어 반복시키는 것을 말한다. 예를 들어 같은 형태라도 크기나 색채 등을 변화시켜 반복하면 조화적인 반복이 되며, 이러한 반복은 구성의 의미를 강조하고 흥미를 유도한다.<sup>49)</sup>

반복에 의한 조형의 구성은 통일을 얻기 쉬우나 반면에 무미건조하고 단조로워진다. 그러나 반복에 여러 가지 변화를 줌으로써 흥미를 부여 할 수 있다.



그림 10. Barbara Takenaga . Acrylic on panel.

바바라 다케나가(Barbara Takenaga)의 작품(그림10)은 반복에 의한 공간표현이라 할 수 있다. 무수히 많은 점의 나열로 인한 반복을 통해 감상자로 하여금 화면의 가운데로 빨려 들어가는 듯한 느낌을 준다. 중앙의 조그마한 점으로부터 점점 커지고 크기가 늘어남에 따라 곡선적인 원형으로 변화하고 있으며 모든 붓질 또한 이 같은 리드미한 패턴의 반복을 따르고 있다. 리듬의 진행성은 우리와 매우 친숙한 것으로써 우리는 이러한 것을 일상적으로 경험한다.

49) 여정민, <기하학적 선에 의한 공간표현>이화여대 석사학위 논문 2005, p.14.

반복은 단어 자체가 일러주듯이 여러 부분을 서로 연결시키기 위해 무엇인가를 반복시키는 것을 의미한다. 동일한 형식의 구성이 반복되면 시선이 이동하여 상대적으로 동적인 감을 주어 리듬이 생기며 시각적으로는 힘의 강약효과를 나타낸다. 반복이 많게 되면 힘의 균일 효과가 나타나서 균형감 있는 표현이 되며, 풍부함을 더해 준다. 그러나 지나치게 반복이 강조되면 전체적인 통일감을 저해하는 요인이 되기도 한다. 시각적 통일성을 주기 위해 가장 널리 사용되는 방법인 단순한 반복은 단조롭고 용이하지만, 시각적 변화를 가진 반복을 되풀이 할 경우 연속적인 리듬감을 가져온다.

단위형태의 반복적 구성에 의해 확장된 공간은 하나의 작품이 보여주는 제한되고 고정적인 장소로서의 성격을 벗어나, 반복에 의한 속도, 율동, 시간 등을 표현해주며, 단순히 확장된 공간에 머무르며 제한되어지는 것이 아닌, 계속적이고 적극적인 확장이라는 모습을 보여 준다.<sup>50)</sup>

이러한 단위형태를 반복 배치하는 방법으로는 단순, 교차, 진행의 3종류로 분류할 수 있는데, 단순반복은 하나의 동일한 모양으로 수직이나 수평 방향으로 규칙적으로 배열되는 반복법으로 움직임의 일컫는 단위의 크기가 너무 작으면 자극으로써의 효과가 떨어지고, 배경으로 보여 질 수도 있다. 교차반복은 두 가지 이상의 모양이 차례로 교차되는 것으로, 서로 다른 크기의 것들을 교차시켰을 때 리듬감에 있어 큰 것보다 작은 대상이 더 빠르게 느껴진다. 마지막으로 진행 반복은 어떤 진행운동을 위해 진행방향으로 점차적 변화하는 반복방식으로써 점층과 밀접한 관계가 있다.<sup>51)</sup>

또한 형태의 반복은 우선 시각적인 면에서 화면에 리듬감 또는 연속성을 부여함으로써 정지된 화면에 시간적 요소를 개입시켜 4차원성을 드러냄과 동시에 화면이 외부의 공간으로 무한히 지속될 것 같은 시각 확장효과를 가져온다.

이같은 현상을 보여주는 예로 김수영의 작품은(그림11) 풍경이되, 자연물의 풍경이 아닌, 인공 건물의 풍경, 그것도 극단적인 기능주의적 모양새가 가지고 있는 단순한 형태의 반복을 통해 공간의 비례를 표현하는 3차원적 건축의 구성 요소로서의 벽면이 다시금 2차원 공간 속에 재구성 한다.

50) 이석선, <착시현상을 통한 공간표현연구>, 홍익대 대학원 석사학위논문, 2005, p.18.

51) 오근재, <입체조형과 새로운 공간> (서울:미진사), 1991, p.71.

건물의 한 벽면의 일부를 화면 위에 재현함으로써 이 벽면은 완전한 평면 공간 속에서 그 끝이 전제되지 않은 형태의 반복성이 강조된다. 이러한 색채 구성은 건축물 구조 자체가 가진 구조의 반복성을 기본으로 한다.



작가에게 있어서 이러한 반복성은

화면을 리드미컬하게 울동적으로 만들어 나가며, 색과 명암의 리듬은 구조의 반복성을 확장시키는 동시에 이러한 반복이 단순한 복사가 아니라는 것을 말해준다. 건축가가 정확한 설계도를 만드는 것처럼 작가는 화면을 구성하게 되는데, 이 과정에서 건축가가 합리적인 기능성을 위해 골조를 세우고 건물을 엮는 것과 마찬가지로, 작가는 리듬성을 가진 공간의 반복에 의해 평면의 건물을 짓는다.

그림 11. 김수영, 「마르세유서민주택」 2004

현재 많은 미술가들의 작업에서 사용되어지고 있는 반복의 기법은 20세기 이전에는 오히려 단조로운 구성으로 순수 미술에 있어서도 회피되어 온 방법이다. 왜냐하면 전통적인 개념에 있어서의 회화나 조각은 그 구성의 목표가 비레나 대비의 법칙에 근거한 변화와 조화에 있었기 때문이다. 그러나 “20세기에 들어서 순수 미술에 있어서 수용되어진 반복의 방법은 미래파(Futurisme)<sup>52)</sup>에서는 움직이는 사물의 연속적 모습을 재현하기 위하여, 옵아트(Optical Art)에서는 착시 효과를 위하여, 추상표현주의(Abstract Expressionism) 작가들은 자발적인 행위의 궤적으로 팝아트(Pop Art)나 누보레알리즘(Nouveau Realism)<sup>53)</sup>의 경우에는 대량 소비 사회의 일면을 드러내는 징후로써, 그리고 미니멀아트(Minimal Art)나 색면 추상작가들은 작품의 물질성과 평면성을 강조하기 위하여 사용함으로써 다양하게 그 효과들이 추구되어 왔다.”<sup>54)</sup>

52) 미래파 : 20세기 초 이탈리아에 이어서 러시아에 일어난 예술운동. 1909년 시인 마리네티가 제창한 것이 프랑스 큐비즘과 호응하여 1912년에는 파리에서 전람회를 개최하였다. 보치오니, 세베레니 등의 다이나믹한 회화는 반향을 불러 일으켰다. 그러나 마리네티의 시를 제외한 회화 이외의 영역에서는 수준급인 작품이 적어서 제1차대전 후에는 소멸하고 말았다.

53) 1960년 프랑스의 비평가 피에르 레스타니(Pierre Restany)가 제창한 제 2차대전후 미술의 한 동향으로 뉴욕의 팝아트와 병행하면서 ‘현실을 내 것으로 하는 기본적 행위’에 입각한 유럽작가들을 지칭함. 이브클라인, 텡겔리, 마르샬 레이스 등이 그 대표자이다.



미니멀리즘이 사물성과 반복이 전통적인 회화, 조각의 상징이나 은유체계가 작품의 내부에 있다는 환상을 거부하고, 그렇게 함으로써 작품과 관찰자 사이에 형성되는 공적인 공간을 유도하는데 의의가 있었다면, 팝 아트는 대량소비사회의 일면을 드러내는 징후로써 반복의 방법을 사용하였다.

팝아트의 소재는 주관적 미학의 장이었던 순수회화의 어려운 모티브에서 벗어나 물질주의 문화에서 시작된다. 광고 이미지나 헐리우드의 스타 이미지등 기존 이미지의 오브제를 차용하여 그것의 원래 문맥 이외에 전혀 다른 것을 만들어내는 레디메이드의 개념을 이용한 것이다.<sup>54)</sup>

팝아트의 특성 중에서 반복의 의미가 가장 잘 드러나는 작가로는 앤디워홀(Andy Warhol, 1928~1987)이 있다. 그는 작품에서 이미지를 반복, 나열함으로써 이미지가 갖는 개성, 충격, 감동 등을 제거해 무감각, 냉담한 상태로 이끌었다.

<100개의 캠벨스프>(그림12)는 그의 가장 알려진 시리즈 중의 하나로 쇠고기 깡통을 실크 스크린 기법으로 전사해 낸 것이다. 정확하고 규칙적인 반복으로 이루어진 이 작품은 전체적으로 강한 통일성을 주고 똑같은 스프 깡통 이미지를 획일적으로 반복함으로써 단순한 리듬으로 흘러 평면화해 버린다.



그림 12. 앤디워홀,  
「100개의캠벨스프」,1965

하나의 대상을 반복하는 것이 강조의 수단으로 생각되기 쉽지만 그와 반대로 대상의 반복된 모습은 대상이 갖는 성격을 약화시키고 특징을 없애는 역할을 한다. 이러한 워홀의 반복의 방법은 예술의 여러 분야에서 많이 활용되고 있으며, 미학적 질서의 기본 원리인 것이다.

반복성은 색면과 미묘한 색채 그림 변화에 의해 리듬을 가지게 된다. 구조라는 문장 속에 반복이라는 은유법을 사용하여 표현되는 것이다.

이렇듯 다양한 경향을 통해서 이용되어 온 반복의 기법은 현재에도 많은 작가들에 의해 도입되고 있다.

54) 윤난지, <형태반복의 방법과 의미> 월간미술.(중앙일보사, 1992년 3월), p.106.

55) 구혜영, <조형적 반복을 통한 자아 표현의 연구>, 서울산업대 대학원 석사학위논문, 2002 p.8.

반복의 기법에서 우선적으로 기대할 수 있는 효과는 화면에 리듬감과 지속성을 부여하는 것이다. 그러한 지속성은 외부 공간으로의 확장 효과를 가져오며 그림의 평면성을 주지시킨다.

반복은 중첩과도 상관관계를 갖는데, 서로 다른 개념이지만 동시에 서로를 포함하기도 한다. 이 두개의 개념이 방법적으로 서로 어울릴 때 그 효과는 배로 나타나게 된다. 일반적으로 반복은 단독으로 사용되는 경우가 많지만 중첩의 경우는 주로 반복의 방법과 함께 나타나는 것을 볼 수 있다. 공간에서의 반복은 결국 공간감과 그로 인한 투명성을 일으키며 중첩의 효과를 일으키게 된다. 이렇게 반복은 시각의 확장으로 시 공간감을 일으켜 공간 개념을 기본으로 하는 조형미술에 있어 새로운 질서를 부여하는 방법으로서 중요한 요소임을 알 수 있다.

## 2) 이미지전개

연속된 시선이라는 것은 한곳에서 바라보는 것이 아닌 관찰자가 계속해서 어떤 방향으로 움직이며 시점을 변화시킨다는 것이다. 그러나 입체주의처럼 하나의 대상을 여러 시점에서 보는 것이 아닌, 여러 대상을 관찰자 자신이 이동해가며 각각의 정면의 시점에서 맞춰 바라본다는 것이다. 입체주의의 결과물은 하나의 대상이 여러 각도에서 포착되어 각기 다른 시점이 한데 조합되어 표현되어진다. 면 이미지의 전개는 각각 다른 시점으로 표현되어 나열된다.

“미래파 회화에서 단일한 동작과 순간들을 계속적으로 덧붙임으로써 그 동작은 과거, 현재, 미래의 시간적 연속이 존재하는 동시성의 공간이 된다. 하나의 순간 속에 다양한 공간을 함유하고 여러 개의 시간을 지니는 운동으로 대상과 대상 사이의 공간은 분할될 수 없는 끊임없이 지속되는 진동과 동일하며”<sup>56)</sup>, 반복 동작의 형태로 발생한 연속(Sequence)에 의해 공간 속에 시간의 지속성을 부여하는 것이다.

완벽한 플롯이 구축된 소설이 베스트셀러가 되고 극적 시나리오를 지닌 영화가 흥행하여 성공하는 것처럼 회화의 공간에서도 또한 공간 전개에 대한 훌륭한 시나리오가 구축될 때 이를 감상하는 이들에게 보다 많은 감흥을 부여하게 된다. 그렇다면 감흥을 던져주는 공간은 어떤 공간일까?

56) 정병관외. <현대미술의 동향>, 서울:미진신서, 1987, p.123.

건축에서도 일반적으로 많은 사람들은 형태적으로 아름다운 건물이 우수한 건물이라고 생각해 왔다. 그러나 훌륭한 건물의 진수는 공간에 의해 표출된다. 마치 내면에 깔린 인간미가 충만한 사람에게 오히려 더 매력을 느끼는 경우가 있듯이, 훌륭한 공간을 지닌 건물이 던져주는 이미지는 더 강렬하여 오랜 기억에 남는다. 형태는 시지각으로 뇌에 전달되지만 공간은 체험을 통해 각인되기 때문이다.

따라서 많은 건축가들이 형태 못지않게 공간 이미지의 창출에 심혈을 기울여 왔는데, 그 주된 움직임은 단조로움보다는 깊은 체험을 낳는 공간 창출에 모아진다. “르코르뷔지에(Le Corbusier, 1887~1965)와 엘 리시츠키(El Lissitzky 1890~1941)와 같은 많은 건축가들이 공간체험에 대한 이론을 펼쳤다. 그 주된 핵심은 공간 내에서의 체험이 마치 영화 화면처럼 다양한 장면으로 이어지도록 ‘시각적 연속성’을 강조하는데 모아진다.”<sup>57)</sup>

이러한 연속성은 시각적 요소들이 방향과 관련지어 연속적 직선이나 곡선을 형성하기 위해 집단화하는 경향이다. 정신적인 인지의 과정으로 대상을 바라볼 때 일관된 반복을 통해서 그 구조 자체의 전체 안에서 빈 공간까지 포함한 상호작용에 의해서 연속적인 것으로 지각하는 것이다. 즉 유사한 반복적 배열이 하나의 묶음으로 연속되는 것이다.

어떤 형태나 그룹이 방향성을 가지고 연속되어 있을 때, 이것이 형태 전체의 고유한 특성이 될 수 있다. 또한 하나 하나의 단위들이 연결되어 있는 전체의 형태는 단위형태 보다도 더 큰 성격으로 나타날 수 있다.

예시 작품(그림13,14)들은 시간 경과에 따른 시점의 이동으로 구성된 연속성을 나타낸 작품들이다. 여기에서 표현하고자 한 공간은 단순한 3차원의 공간이 아니라, 움직임과 지속의 개념인 시간을 포함한 공간이다. 시간이 흐름을 통해 변화하는 공간을 감상자가 직접 느낄 수 있도록 한다.

우선 그림13은 현관에서 방에 이르기까지의 시간과 공간의 이동을 각 장면의 암시를 통해 연속적으로 표현했고 다음 작품 역시 차를 타고 가며 바라본 시점의 이동으로 시간과 공간의 연속을 나타냈다.

57) 김홍기, <건축조형 디자인론>, 기문당, 2001, p.419.



그림 13. 홍다슬, 「Layer-Sequence」, 2005.

그림 14. 홍다슬, 「Layer-Sequence」, 2005.

화면의 중간 중간 왜곡<sup>58)</sup>된 이미지의 장면은 직관으로 본 공간을 그대로 표현해 내기보다 작가의 주관적 시선과 감정을 담은 것으로 화면을 보는 관람자들은 이제 수동적인 입장이 아니라 자신이 그 상황과 그 시간에 포함되어 있다고 느끼도록 의도하였다.

작품에 나타난 공간은 오직 그림을 그린 작가의 개인적인 공간일 수도 있고 주관적 해석이 담긴, 작가에게만 익숙한 공간이 되기도 하겠지만 하나의 공간이 또 다른 공간 이미지의 전개를 암시하고 다시 새로운 이미지를 암시하며 감상자의 관심을 유도하여, 작업의 규모가 커졌을 때에는 관객을 작품의 공간 속으로 보다 쉽게 끌어들이고 작가가 그 공간에서 느꼈던 심리적인 변화의 부분까지도 공감할 수 있다.

58) 왜곡이란 항상 잡아늘이거나 짓누르거나 또는 뒤틀고 구부린 것처럼 기계적으로 누르거나 잡아당긴 어떤 효과가 그 대상에 가해진 인상을 내포한다. 다시 말하면, 그 대상의 전체적인 형상(또는 그 대상의 부분)이 그것의 공간 차원들 사이의 관계에 어떤 변화를 가져온 것을 의미한다.

### 3. 중첩과 다층구조

중첩(overlapping) 또는 중복(superposition)은 지속적인 시각 개념으로부터 벗어난 변화를 창출해내는 표현방법 중의 하나로 한 단위가 부분적으로 그것의 위에 있는 다른 단위에 가릴 때 생긴다.

중첩은 대상의 부분들을 제거하는 속성을 가지면서 동시에 대상들을 통합하는 속성을 가지기 때문에, 사물의 물리적인 완전성을 중요시하는 미술가라면 누구에게도 환영받을 선택의 길을 제공한다.

현대 화가들 중에 팔이나 눈을 생략하는 경우, 그는 실제로 이런 부분들의 시각을 박탈하는 것이다. 반면에, 중첩은 그것들을 시야에서 치워 버리는 것이지만, 동시에 그것들이 그 자리에 현존함을 암시하기도 한다. 그림 안에서, 표현된 형상과 나머지 대상들은 필요한 것은 보여지고 불필요한 것은 가려지면서 서로를 커버한다. 이는 선택을 허용하는 일을 하는 것 외에, 새로이 발견된 관계들로서 대상의 숨은 특징들을 표출하여 전혀 새로운 패턴으로 요소들을 재배치하는 것이다.

또한 중첩은 깊이 차원이 있는 데서 대상물의 순서를 결정하는데 특별한 역할을 한다. 즉 그림의 공간 개념이 양(volume)이나 빛에 의해서 좌우되는 것이 아니라 윤곽선에 이해서만 결정될 때 특히 그러하다.

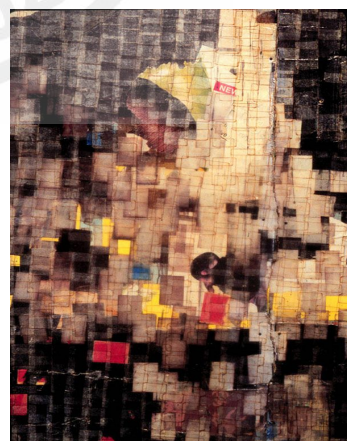


그림 15.▲ David Salle , 「Portrait with Scissors and Nightclub」 , 1987

그림 16. ► Mark Bradford , 「The Devil is beating his wife」 (Detail) 2003

여러 개의 공간과 다층적 공간의 층위를 시각화하기 위해 분할과 중첩 기법으로써 2차원의 평면에서 회화적 공간 표현을 하고 있는 만큼 화면은 하나의 면에서 여러 개의 큰 공간 면으로 분할되고 그 내부에 또다시 분할된 작은 사각 형태들이 크기의 변화를 가지고 복합적으로 구성(그림16)되어있다.

하나의 공간 자체는 부분으로서 독립적인 성격을 가지기도 하지만 그 이전에 주변의 여백이나 다른 공간들과의 연결망의 체계를 이루고 있다.

최근 작가로 데이비드 살르(David Salle, 1952~)는 회화의 표현에서 주된 전략으로 투명성보다도 화면 내에서 다층적 구조와 두개 혹은 세 개로 분리된 화면의 결합을 하였다.(그림15) 그의 화면 계획은 마치 유리 한 장이 있고, 그 위의 깊은 공간이 돌연하고 기대치 않았던 추억으로 확장되는 것 같은 기묘한 기운을 불어 넣는다.<sup>59)</sup>

이렇게 다층적으로 중첩되어 표현된 이미지들은 종종 틀을 가로 지르며 확장되어 나타나는데, 이러한 점들은 보는 이로 하여금 그 층으로부터 오는 공간과 묘사된 이미지들 사이에서 많은 암시거리를 가지게 한다.<sup>60)</sup>

모든 형상은 그림에 평행하게 나타나며 후퇴하는 공간 관계를 나타내는 경향이 있는 것이다. 이와 같이 중첩에 의한 깊이, 즉 새로운 또 하나의 공간적 차원을 표현 할 수 있다.

앞의 내용 중 화면분할에서 데이비드 호크니의 작품을 다루었다. 호크니는 중첩을 통해서 깊이감과 함께 운동감을 이끌어 내고 있는데 운동, 즉 움직임은 호크니가 언급했던 것처럼 흐르는 시간 속에 존재하는 실제의 공간을 전제로만 일어날 수 있는 것이다. 중첩을 이용한 운동감은 호크니 작품에서 가장 핵심적인 내용이다.(그림7)

사진이 중첩되는 콜라주라는 의미에서 뿐만 아니라 같은 동작이 지나는 시간대가 다른 동작의 차이를 하나의 화면에서 보여 줌으로써 공간감에서 더 나아가 움직임을 2차원의 화면에서 보여주려고 하고 있다. 즉 하나의 상을 하나의 사진 프레임으로 표현하는 것이 아니라 부분적으로 조각조각 콜라주하여 표현함으로써 공간 속에서 시간적인 차이와 더불어 움직이고 있는 상태가 존재하는 공간을

59) Fanet Kardon, Lisa Phillips, <David Salle>, University of pennsylvania, p.13.

60) 뉴욕현대 미술전, <D.Salle profile>, 호암갤러리.

보여주고 있는 것이다. 중첩은 어떠한 방법보다도 직접적으로 깊이와 공간감을 만들어내는 요소이며 그에 더하여 운동감까지 적극적으로 표현하는 방법이다. 중첩은 보다 통일된 패턴 안에서 집중됨으로써 그 형태 관계를 더 강하게 만든다.

이렇듯 중첩은 공간적 깊이와 질서를 파악하는 투명성으로 나타나기도 하고, 전면과 후면을 토하여 보여 지는 실체적 속성을 의미하며, 두 공간의 연속성으로 시간성을 보여주기도 한다. 중첩은 두 공간 사이에 일정한 공간을 두는 방법과 두 공간이 서로 맞물리게 되는 방법이 있는데, 두 공간 사이에 일정한 간격이나 공간이 있도록 중첩되면 이것은 두 공간 사이에 새로운 공간을 갖게 된다. 이때 두 공간 사이에는 시간적, 공간적 연속성이 이루어지게 되는 것이다.

중첩에서 비롯되는 투명성은 단순한 특징 이상의 것보다 광범위한 공간적 질서를 의미하고 공간적으로 다른 차원에 존재하는 것을 동시에 지각할 수 있다. “공간은 단순히 후퇴할 뿐 아니라 끊임없이 활동하면서 앞뒤로 격동하고 있고, 각각의 형을 가까운 것으로도 볼 수 있고, 또 멀리 있는 것으로도 볼 수 있는 애매모호한 이중성을 지니고 있다.”<sup>61)</sup>

조지 케페스(George Kepes)는 중첩의 개념에 대해 다음과 같이 정의하고 있다. “만일 하나의 공간 형태가 다른 형태를 가려서 볼 수 없게 되면 우리는 뒤에 가려진 것이 존재 하지 않는다고 생각하지 않는다. 우리가 어떠한 겹쳐있는 형상을 볼 때 첫째의 것, 즉 맨 앞의 것은 두개의 공간적 의미 그 자체와 그 자체 밑에 있는 것을 갖고 있다는 것을 알게 된다. 또 다른 형상의 볼 수 없는 표면을 가린 형상은 더욱 가까운 것을 알게 된다. 우리는 공간적 차이나 깊이를 경험하게 된다.”<sup>62)</sup> 위에서 말했듯이 중첩은 표현의 깊이를 가리킨다. 그것은 공간감을 일으키게 된다.

“예술은 단순한 무질서, 즉 우연처럼 보이는 것에 필연성과 일관성을 주는 것이다”<sup>63)</sup> 하였듯이 필연성을 주기 위한 단계, 의식적이고 이성적인 중첩의 단계로 들어서게 된다. 이때의 결합은 표현한 조형요소의 중첩들로 보여지게 되는데 색의 대비 효과와 투명성이 효과적으로 이루어 져야 한다.

61) G.케페스, 유한태 역, <시각언어>, 1989, p.77.

62) 상계서, p.76.

63) A.하우저, 황지우 역, <예술사의 철학>, 돌베개, 1983, p.80.



그림 17. 홍다슬, 「Layer-Relativity」, 2005, Etching

같은 작품을 여러 장 찍어낼 수 있는 판화의 복수성을 이용하여 제작한 필자의 「Layer-Relativity」(그림17)는 투명판과 판 사이의 일정한 간격을 두어 조명이 비추었을 때의 그림자 효과를 나타내 공간감을 극대화하였다.

하나의 판에서 작품을 여러 장 찍어내어 공간감이 드러나도록 뚫어서 투명판에 붙여 여러 장 찍어낸 그림이 하나로 합쳐져 한 작품이 된 것이다. 직접 그리지 않고 판을 만들어서 찍어낸 그림들로 이러한 방법을 응용하여 판화의 특징에 맞는 다양한 작품이 나올 수 있다.



그림 18. 진현미. 「점-0101」, 2003, clearfilm, 한지, 먹

또 다른 투명성을 이용한 수묵화 작품의 한 예를 들어, 진현미의 작품(그림18)에서 단순화된 화면은 한 화면에서 이루어지는 원근법과 명암(농담)이라는 사실적 표현 방법의 틀에서 벗어나고자 하는 의도에서 시작 된다.



한 장의 화면에 같은 농도의 농묵으로 단순하게 형상을 표현하고, 이것을 일정한 간격을 두고 설치함으로써 거리에 의한 농담의 층이 형성되게 한다. 다각도의 시점에서 시 감각 인지주체는 다양한 시각적 변형과 거리와 시간과의 관계 속에서 대상을 응시하며 작품과 소통하고 가변적 체험을 한다.

아무리 투명한 물성을 가진 재료라도 그것이 여러 장으로 반복되면 어느 정도 반투명해 지는데 이 반투명이라는 물성은 사물을 완전히 가리지 못하는 반면 그 뒤에 희미한 형상을 드러내는 특징을 가지고 있다.

하나의 덩어리는 잘게 나뉘어 지고 일정한 간격을 두고 공간에 설치되면서 다중 겹구조를 가지며, 이것은 다시 한 장 한 장이 모여 전체를 이룬다. 한 장의 화면은 각각의 독립된 형상들로 각각의 내부에서 미를 구성하며 밀접한 관계를 가지고 유기적 형태를 이룬다.<sup>64)</sup>



그림 19. 홍다슬, 「Layer」, 2005



그림 20. 홍다슬, 「Layer」, 2005

필자의 「Layer」 (그림 19,20)에서 구성된 화면에서도 2차원의 평면으로 표현된 화면들이 3차원으로 보여지는 것을 느낄 수 있다. 가장 안쪽의 나무판에 유화물 감으로 바탕색을 입히고 나무판위로 투명 아크릴판을 두겹, 세겹 중첩시켜 마지막 판에 그려진 것이 제일 앞으로 튀어나와 보이고, 중간판은 뒤로 그 앞판은 더 깊이 들어간 것처럼 보이며 판마다 그려진 것들의 그림자는 그 깊이감을 더해준다. 작가는 한 장 한 장의 판을 따로 그리고 그린 것을 조합하면서 의도에 맞게 수정하기를 반복한다. 그 과정에서 실제감을 살리기 위한 오브제도 사용하고 화면 안에서 다양한 재료와 기법을 이용하여 작품을 완성한다.

64) 진현미, <겹구조와 시점이동 구성에 대한 연구>, 성신여대 석사학위논문, 2005, p.2.

얽게 드러나는 투명한 중첩으로 인해 투시되는 효과로 화면상의 공간은 형성되며, 가려진 부분들은 상상을 유도하며 암시적이며 화면 밖을 넘어선 확장의 이미지를 보여주어 공간에 대해 단면이 아닌 전체적으로 지각하도록 유도한다.

투명성에 의한 중첩효과는 단순한 화면의 변화와 운동감, 공간감을 부여하여 작가의 내적 의도를 다양하게 표현할 수 있는 효과적인 기법이다. 작품 속에서의 공간 설정은 중요한 회화 원리의 하나이며 공간 설정이란 넓은 의미의 조형화 작업이다.

중첩 시 드러나 보이는 면과 사라지는 면의 조화를 피하기 위해서 투명성은 중요한 역할을 한다. 그것은 표현하고자 하는 것을 모두 드러내는 것이 아니라, 보이는 것과 보이지 않는 것 간의 상호 연관성을 통하여 표현의 깊이를 나타내기 위함이다.

이렇게 해서 여러 단위의 중첩으로 인해 표현되어진 화면은 제3의 양상을 내보이게 되며 그러한 과정이 바로 재창조의 과정인 것이다.

#### 4. 매체의 역할

산업혁명은 예술의 영역에 다양하고 근본적인 변화를 가져왔다. 산업혁명이 처음으로 예술 영역에 가져온 변화는 예술의 영역에 기계의 적극적 개입현상이다. 즉, 예술가가 기계를 예술의 영역에 적극적으로 사용하거나, 또 다른 기술의 발전으로 인한 대중 매체의 광범위한 확대는 예술의 확산을 일으켰다. 예술의 현실 재현과 모방이라는 역할은 사진의 등장으로 독보적인 위치에 타격을 입혔다. 특히 사진의 등장은 회화의 영역에서 보면 하나의 지축이 흔들리는 지진과도 같은 영향력을 발휘했다. 사진이 재현할 수 없는 것 들, 즉 무의식, 꿈 그리고 다양한 빛과 색채에 대한 인간의 지각들이 예술의 주된 대상으로 등장했다.

20초 기존의 인습적 표현방식에 입각한 예술개념을 부정하면서 반예술을 유럽 각지에 발전시킨 다다이스트들은 ‘콜라주(collage)’와 ‘아쌘블라주(assamblage)’ 양식을 통해 우연의 법칙, ‘레디메이드(ready made)’등으로 표현하였다.

‘기성품’이라는 새로운 표현양식과 창조적 개념의지는 현대미술에 크나큰 영향을 끼쳤으며 오브제로써 예술가들이 자유의지를 누릴 수 있는 큰 공헌을 했다.

또한 데페이즈망(Depaysement)은 이미지들의 느닷없는 결합으로 낯설게하기, 소외기법, 몽파쥬, 풀라쥬, 자동기술법, 병치 등 여러 용어에 공통되는 개념으로 비논리적 이미지의 결합방법이다. 이는 본래 환경을 바꾼다는 뜻으로, 사물의 일상적인 장소나 의식적으로 보아 있어야 할 원래의 자리에서 전혀 뜻밖의 다른 장소에 옮겨져 사용함으로써, 경이감, 공포감, 기이함 등을 일으키게 하는 초현실주의 회화의 한 방법을 지칭한다. 이러한 다다와 초현실주의에 등장한 개념들은 작가의 발상을 독창적으로 전개하고 완성하기 위한 최적의 기법이라 할 수 있겠다.

현실속의 대량생산품을 새로운 자연으로 예술공간에 끌어들이으로써 예술을 현실속에 종속시키려 시도하여 조형상의 자유를 얻었으며, 이후 새로운 재료, 새로운 형식에 의한 개념과 가치에 대하여 진정 새로운 조형창조인 것이다.

새로운 매체와 예술의 관계는 결국은 예술과 기술의 관계로 환원할 수 밖에 없다. 예술과 기술은 늘 역사적으로 밀접한 관계를 형성하고 있었다.

“기술은 예술에게 새로운 예술 방식과 창작 방식을 가능하게 했고, 기술이 하나의 보조수단으로 기능했던 시대에는 예술의 영역에서 기술 도입이 별 문제가 아니었다. 이때의 기술은 예술의 창작성과 창작 욕구를 북돋아주는 하나의 수단에 불과 했기 때문이다. 예술의 영역에서 기술이 본격적으로 논의된 시기는 사진의 등장 이후이다.”<sup>65)</sup> 예술가의 입장에서 보면 새로운 매체는 하나의 예술을 표현하는 도구에 지나지 않았지만 사진은 전통 예술방식을 위한 보조수단에 머무르지 않고, 그 자체로써 독자적인 영역을 구축했기 때문이다.

그러나, 디지털 시대, 정보화 시대라고 일컫는 지금 예술가들의 기계에 대한 표상은 많이 바뀌었다.

최근 들어 사진매체가 하나의 예술형식으로서 각광을 받고 있다. 이것은 사진이 현실을 반영하는 데 적합한 매체라서 그렇기도 하지만 더욱 중요한 사실은 사진이 예술이나 상업적으로 사용될 뿐만 아니라 일반인들도 생활의 일부로서 사용할 만큼 저변이 확대되어 있기 때문이다. 즉 일부 전문작가들이 예술로 작

65) 오성희, <공간확대를 통한 이미지 표현>, 홍익대학교 석사학위논문, 2004, p.31.

업하기 때문에 사진매체가 각광 받는 것이 아니라 여러 분야의 사람들이 사진을 통해서 활동하기 때문에 활성화된다는 점이다.

사진매체가 처음 등장했을 무렵 화가들이 ‘회화는 죽었다’고 외치던 시기가 있었다. 사물의 리얼리티를 명확하게 자동적으로 재생하는 카메라가 당시 초상화가들의 손재주를 대신할 수밖에 없었던 까닭이다. 이는 오늘날 새로운 디지털 테크놀로지가 사진 이미지의 생산과 순환, 소비에 가한 놀라운 충격과 매우 흡사한 양상을 보인다. 화학과 광학 기반으로 어두운 암실에서 수고롭게 제작되던 아날로그 사진은 디지털 테크놀로지가 만들어 낸 재빠른 이미지 세상에서 이전과는 사뭇 다른 맥락으로 이해되고 있다.

디지털 이미지는 디지털 카메라의 화소 수 증가나 다양한 기능처럼 빠르게 업그레이드되면서 인간의 시지각에 바라보기와 재현의 방식을 변화시켰다. 뿐만 아니라 디지털 기기들이 만들어 낸 이미지들은 육안의 능력을 넘어서는 비가시적 가상세계까지 포착해 낸다. 이는 분명한 시각의 확장이자 시각의 변화이다. 디지털 시대에 있어 이미지는 대상의 재현에 만족하지 않는다. 오히려 적극적으로 대상을 알려주고 드러내고 존재케 하는 데 기여하고 있다.<sup>66)</sup>

사진은 결국 현실 그 자체가 아니라 작가 자신이 투영한 이미지를 물화시킨 것으로 보아야 할 것이다. 그 물화된 이미지의 세계에서는 보이는 것과 보이지 않는 것, 감각되거나 감각되지 않는 것, 존재하거나 존재하지 않는 것 등이 모두 포괄된다. 사진 이미지는 그 광활한 포괄로부터 상상이라는 커다란 능력을 지니게 되는 것이다. 그로 인해 포토콜라주 작품이나 스크린을 이용한 사진 영상 작품들이 개성적인 모습으로 다양하게 선보이고 있다. 사진은 회화를 죽이는 독립적 매체가 아닌 새로운 회화영역의 창조에 기여할 것이다.

공간을 표현하는데 있어서 앞에서 다루었듯이 다층구조로 표현한 기법들은 작품의 실제감과 입체감을 더하고 공간을 확장시키는 기능을 한다. 이러한 기능을 하는데 가장 적합한 매체는 투명함을 지닌 재료라 할 수 있는데 주로 아크릴 판이나 유리, 비닐, 셀로판지, 필름 등을 다룬다.

66) 방명주, <상처입은 보랏빛 판타지> 월간미술, 2005년 10월호 포토에세이 33.

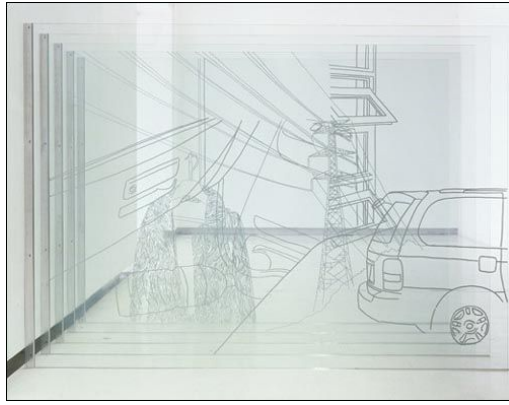


그림 21.▶ 홍다슬 「Layer」, 2006



그림 22.▲ 황혜선 「다시 돌아올수 없는 지금 여기」, 2006

유리는 단단하고 비교적 저렴한 가격 때문에 대형 설치작품에 많이 쓰이나, 보통 투명성을 필요로 하는 작품에서는 색깔도 다양하고 깨질 위험성이 적으면서 가공이 쉬운 아크릴판을 선호한다.

투명한 매체의 특징은 안과 밖의 경계가 뚜렷이 구별되지 않고, 동시에 오가면서 소통하게 된다는 것이다. 명확한 공간적 느낌을 주지 않으면서 기법에 따라 어떤 것이 앞에 있고 어떤 형태가 뒤에 있는 것인지 확실치 않다. 공간의 패턴은 그것을 바라 볼 때 변할 수 있는데 이러한 의도적인 모호한 표현을 다의적인 공간이라 한다.<sup>67)</sup>

투명성으로 생긴 텅 빈 공간은 보는 사람의 의식에 의해 채워질 것이며, 바로 이때 기억의 연상적 확장을 경험할 것이다. 텅 빈 공간과 서로 만나게 되는 순간이며 소통의 장으로써 만남이 이루어지는 것이다.

그리고 투명은 아니지만 반사하는 성질을 가진 거울이나 스테인리스, 알루미늄 판 등도 현대에는 흔하게 다룰 수 있는 매체로써 이미지를 반사하여 공간을 확장하고 깊이 있게 보이는 착시현상을 일으킨다.

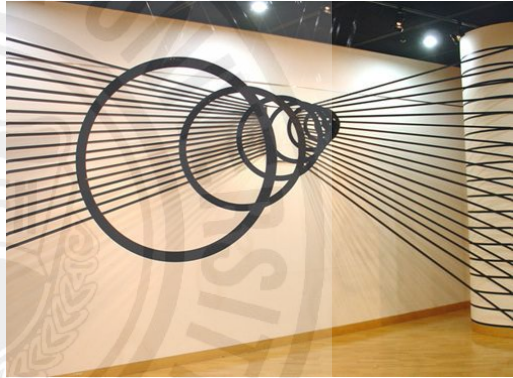
그림 21과 22는 투명재료와 선의 요소만으로 완성한 작품이다. 황혜선의 작품은 여러 겹의 유리를 이용했고 필자의 작품은 거울과 투명필름, 그리고 아크릴판을 겹쳐서 표현하였다.

67) 데이비드 A.라우어, 이대일 역 <조형의 원리>, 미진사, 1985, p.101.



<아크릴 다보>

그 밖에 연구자의 작품에 종종 쓰이는 ‘다보’는 장식볼트를 의미하는 것으로 참고도판에서 보이는 것과 같이 판과 판을 연결시키는, 즉 공간을 띄우는 역할을 한다. 이것 자체가 작품의 장식 역할을 하면서도 크기와 모양이 다양해 작품 사이즈와 이미지에 맞게 무한대의 연출이 가능하다. 또한 라인테잎은 중요한 표현 언어로써 다른 매체와 혼용할 경우 대부분 전경에 많이 표현된다. 특히 현대 젊은층의 작가들에게 인기가 많은 재료로 별도의 과정이 필요 없이 선의 반복과 중첩만으로 작품을 만들어낸다.



굵기가 각각 다르기는 하지만 몇 밀리미터에서 몇 센티미터의 차이를 가지는形形色색의 라인 테잎을 사용함으로써 매우 정밀 하고 세련된 표현이 가능하다.

선의 표현은 명암법의 도움 없이 3차원적인 대상을 묘사할 수 있게 한다. 극도로 기계적이고 비개성적이며 반복적인 이미지를 가진 이러한 선은 우리들로 하여금 현대 산업도시의 기계화된 일상을 떠올리게 하는 요소라 할 수 있다.

현대에 이르면서 모든 예술 장르는 그 고유성이 사라지고 ‘표현’이라는 의미로 묶여지고 있다. 이러한 양식의 해체는 표현기법의 다양함과 매체의 확장을 가져왔다. 다시 말하자면 예술과 기술의 결합, 혹은 예술과 매체의 결합은 새로운 형태의 시도이며, 지금 매체 상황에서 보여지는 매체는 단지 수단이나 도구로써만 이용되는 것이 아니라, 하나의 창조적 행위 그 자체이고, 미적관념을 내포한다.

## IV. 결 론

인간이 미술작품을 생산하기 시작한 이래로 그 작품 속에 공간을 표현하지 않은 작품은 없을 것이다. 공간은 구체적인 형상을 지닌 것도 아니며, 공간만 따로 표현할 수 있는 것도 아니다.

일반적인 공간 의식은 시각과 촉각 및 운동감각에 의한다. 이러한 세 종류의 감각은 조형예술의 공간 의식을 성립시키는데 관여한다. 이 세 종류의 감각에 의해 파악되는 공간은 각각 그 양상을 달리하고 있다. 대부분 조형예술은 이러한 모든 종류의 공간을 동시에 취급하는 편이다. 그렇지만 대체로 회화는 주로 시각에 의한 공간성을, 조각은 시각보다는 촉각에 의한 공간성을, 건축은 움직임에 의한 공간성을 각각 실현한다. 하지만 일반적인 공간 의식은 20세기에 들어오면서 시점의 복수화로 대상을 해체하고 재구성하는 공간으로 등장하게 되었다.

본 논문에서는 공간개념을 고찰하고 공간구성에 대한 이론적 기반을 토대로 회화에서의 공간표현을 조형적으로 연구하여 공간 표현의 가능성을 모색하였던 바 회화의 변모해 가는 과정에서 소홀히 된 평면 속 입체적 공간감에 대해 화면에 3차원적 입체감을 추구하는 과정에서 작품 속에 관념적 이상향을 결부시켜 평면 회화 속에 어떻게 공간개념의 확장을 가져오는지 다양한 소재와 기법들을 적용하였다.

미술에서의 공간은 작품이 차지하는 물리적인 공간과 작품 속에 표현되어 있는 조형적인 공간이 있다. 형식적인 공간의 기초는 르네상스 시대에 발명된 투시 원근법으로부터 비롯되는데, 2차원 평면상에 3차원의 공간을 표현하기 위해서 고안된 이 방법은 근대에 와서는 작가의 의도에 따라 양이나 깊이의 표현을 과장 혹은 극소화시키거나 전혀 무시하는 경우도 있다. 입체파에 이르러서는 고대의 평면적 공간 개념으로 되돌아가 순수한 회화공간을 창조하게 된다. 거의 10세기 동안 내려온 원근법적 공간 개념을 뒤엎은 입체주의자들은 대상을 해체한 후 시점을 이동시켜 여러 각도에서 본 면을 자의적으로 다시 종합하고 재편성하였다.

인간 존중의 실증주의적인 표현에 바탕을 둔 합리주의는 조형예술에 있어서

공간의 개념을 차차 변화시켜 나가고 있다. 이렇듯 회화 공간의 탐구는 현대 미술의 한 특징으로 앞으로도 끊임없이 연구해야 할 과제로 남아있다.

공간감을 형성하는 요소들은 짧지 않은 시간 동안 많은 화가들의 노력과 실험에 의해 얻어진 연구의 결과물이다. 이렇게 체계적으로 발전되어 온 공간감을 형성하는 기법을 한 순간의 시대적 부산물로 취급하기 보다는 시대적 흐름에 맞춰 공감할 수 있는 기법으로 승화시켜야 할 것이다.

어느 시대이든지 주변 환경의 대상들은 보는 사람의 관점에 따라 각기 다르게 보이고, 각자의 감정에 의해 회화의 표현방식도 바뀌게 된다. 즉 모든 예술가들은 각자가 취한 시각의 관점여하에 따라 자신의 개성과 세계관을 나타내고 있는 것이다. 그러나 고정화된 관념 속에 사로잡혀서 더 이상 그 한계를 극복할 수 없는 보수적인 질서에 매여 있기가 쉽다. 결국 진정한 예술가들은 그러한 고정된 개념이 지닌 한계를 넘어서려고 노력해야 하며, 새로운 기법과 재료를 토대로 새로운 이미지의 잠재력을 개발하되 매너리즘에 빠지지 않는 유연성을 지녀야 한다. 이러한 연구를 통하여 공간의 인식에 대한 연구를 작품에 반영하고, 실제적이며 체험적 공간 속에서 작가와 감상자간의 소통을 유도하며 깊이 있는 작품세계를 이루도록 해야 할 것이다.



## 참고문헌

### <단행본>

- 김복영, 「현대공간 조형론」 (홍익미술) 제3호, 1974.
- 김영나, 「서양현대미술의 기원」, 서울 예경, 1995.
- 김종태, 「동양화론」 서울:일지사.
- 김춘일, 박남희 편역 「조형의 기초와 분석」, 미진사, 1911.
- 김홍기, 「건축 조형 디자인론」, 기문당, 2001.
- 도규환, 「건축조형의장」, 서우, 공간디자인비평연구회, 2001.
- 오근재. 「입체조형과 새로운 공간」 서울 미진사, 1991.
- 유근준, 「칸딘스키/클레」, 한국일보사, 1973.
- 유인수, 최병기 편역, 「현대미술구조론」, 도서출판 승례문, 1990.
- 윤무학, 「상황의 중립지대에 서서」, 현대 미술의 전개와 비평, 미진사. 1988.
- 이중우, 「건축 사상과 공간」, 기문당, 2002.
- 정병관외, 「현대미술의 동향」, 서울 미진신서, 1987.
- A. 하우스, 황지우 역, 「예술사의 철학」, 돌베개, 1983.
- B. Klient, 오근재 역, 「인간의 시각 조형의 발견」, 미진사, 1996.
- David A. 라우어, 이대일 역 「조형의 원리」, 미진사, 1985.
- Clement Greenberg, 「Art and Cuture」, Boston BealonPress, 1961.
- Fanet Kardon, Lisa Phillips, 「David Salle」, University of pennsylvania.
- 갈로, 강관식 역, 「중국 회화이론사」, 미진사, 1989.
- G. Kepes, 유한태 역, 「시각언어」, 1989.
- G.슈미트, 김윤주 역, 「근대회화 소사」 서울 일지사, 1972.
- Hervert 리드. 김병익역, 「도상과 사상」, 1982.
- L. Alberti, 노성두 역 「회화론」, 사계절, 2002.
- 나카노 하지무, 최재석 역, 「공간과 인간」 서울 국제, 1984.
- 릴로칸트, 김미선 역 「르네상스:원근법으로 그린 세상」, 성우, 2000.
- 파스칼 보나푸, 최민 역, 「Vermeer」, 열화당, 1994.

- R. Arnheim, 김재은역, 「예술심리학」, 이화여대 출판부 1984.
- R. Arnheim, 김춘일 역 「미술과 시지각」, 홍익사, 1986.
- Susanne K. Langer, 박용숙 역 「예술이란 무엇인가」, 서울 문예출판사, 1984.
- Van de ven, 정진원, 고성룡 역 . 「건축공간론」. 기문당, 1976.
- 요하네스 잇텐, 고을한 역 「색채론」, 상미사, 1976.

#### <학위논문>

- 구혜영, 「조형적 반복을 통한 자아 표현의 연구」, 서울산업대 대학원석사학위논문, 2002.
- 김선정, 「회화영역의 조형요소·원리 이해지도에 관한 연구」, 한국교원대 대학원 석사학위 논문, 2000.
- 김완주, 「빛의 점 선 면 시지각적 조형연구」, 홍익대 대학원 석사학위논문, 2004.
- 김원기, <회화구도에 관한 연구> 경희대학교 석사학위논문, 1985.
- 박경범, 「회화 속에서의 색채표현에 관한 연구」, 한남대 대학원 석사학위논문, 2004.
- 여정민, 「기하학적 선에 의한 공간표현」 이화여대 대학원 석사학위 논문 2005.
- 오성희, 「공간확대를 통한 이미지 표현」, 홍익대 대학원 석사학위논문, 2004.
- 유명강, 「중첩과 반복에 의한 점유설치」 이화여대 대학원 석사학위논문, 2004.
- 이보름, 「회화에 있어서 공간해석에 관한 연구」, 이화여대 대학원 석사학위논문, 1994.
- 이석선, 「착시현상을 통한 공간표현연구」, 홍익대 대학원 석사학위논문, 2005.
- 장수미, 「서양화에 나타난 composition의 변천소고」, 이화여대 석사학위논문, 1975.
- 주혜윤, 「자연을 통한 내적 공간 표현」, 이화여대 대학원 석사학위논문, 2005.
- 진현미, 「접구조와 시점이동 구성에 대한 연구」, 성신여대 대학원 석사학위논문, 2005.
- 황희정, 「데이비드 호크니의 포토콜라주에 나타난 공간의 해체와 재구성」, 이화여대 대학원 석사학위 논문, 2001.

#### <기타문헌>

- 김기주, 「동양화의 공간개념 고찰」 「공간」 1980년 11월호.
- 윤난지, 「형태반복의 방법과 의미」 월간미술.(중앙일보사. 1992년 3월)
- 방명주, 「상처입은 보랏빛 판타지」 월간미술, 2005년 10월호 포토에세이 33.
- 뉴욕현대 미술전, 「D.Salle profile」, 호암갤러리.

<summary>

## A Study on the Spatial Expressions in Painting

Hong, Da-seul

Department of Fine Art

Graduate School of Cheju National University

Directed by Prof. Kim, Yong-Hwan

We are always in surrounding space. In our daily lives, we usually see objects, hear voices or sounds, feels a touch of wind and smells flower scent of flower. These intangible things are associated with physical entities like tree or stone, but have no shape. Their visual form, lighting characteristics, dimension and scale show up in empty space formed in association with shapes.

We respond organically to association with space at any moment. The space of architecture is the most realistic experience and is shown in a true reality, so it is more material and visible. It is a cognitive space in which spatial cognition is realized through definitions about the nature of space, and thereby concrete space is recognized by our senses.

On the contrary, the space of arts is an empirical space as experienced

with our senses, and is also fictional space created by artist who creates virtual space.

In painting as a branch of formative arts, the space of arts is a space formed by illusionary means on a plane. It reaches balance, constitution, emotion and temporality, and has unlimited capacity based on point, line, face, shape, color and more.

Painting expresses 3- or 4-dimensional space on 2-dimensional display. That is, as far as painting is concerned, the space refers to a matter of composing pictorial face, so the pictorial face is a space where a painter configures and arranges certain images in pursuit of esthetical regularity.

Focusing on painting expressions about these organic and relative relationships in which man manages space and space influences man, this study analyzed and examined into possible spatial expressions in painting from multi-lateral viewpoints in order to find out how painter could be a little more motivated to draw near and communicate to appreciators.

Thus, this study first discussed the concept of space in painting, and examined the formative exploration of spatial configuration resulting from visual handling with essential elements of pictorial face, point, line, shape, color, light, etc. Moreover, it also addressed perspective as most pivotal one of formative elements comprising spatiality in pictorial face.

In the practice of expression, this study illustrated various works that expressed space. Here, the artwork process and a variety of spatial expression techniques shown in such process were classified into the following four categories:

First, pictorial division and reconstitution. We have an instinct to need bal-

ance, unity and moderate change or strain in favor of stability and excellent functionality. Thus, this study addressed golden section theory, and delineated analysis of space available from the partition and reconstitution of pictorial face.

Second, in terms of repetition and continuity of image development, it interpreted such continuity in spatial expression into two directions for further discussion. And focusing on identifying the substantial structure of painting and object, this study analyzed the continuity of repetition in a pictorial face from structure and behaviors, and the face-to-face continuity in which pictorial face develops with visual continuity along our moving sight.

Third, overlapping and multilayer construction. This study explored into the phenomenon of pictorial space formed in a set of two-dimension planes by visualizing spatial shapes with overlapped lines, colors and images and presenting a multi-layered space based on piling and overlap.

Finally, in terms of media and space, this study illustrated exemplary works to discuss a variety of media used in spatial expressions and explore into various possibilities of those media.

The purpose of this study is to analyze the infinite possibility of spatial expression in contemporary painting and explore another new formativeness of painting.