

예술의 패러다임, 과학의 패러다임

글 | 정현이 _ 한성대학교 회화과 교수 haema@hansung.ac.kr

인류 최초의 캔버스는 아마도 밤하늘이었을 것이다. 인류의 조상들이 나뭇가지 위에 누워 밤하늘을 바라보며 별과 별 사이를 이어 꿈도 그려보고, 사자도 그려보고 하는 모습을 상상해 본다. 물론 별자리가 오늘날의 형태로 만들어지기까지는 아주아주 오랜 시간이 필요했을 터이지만, 봄에 그린 사자가 여름에 사라진 다든가, 가을에 그린 꿈이 겨울이 되니까 하늘 가장자리로 낮게 내려온다든가, 그런 변화를 알아차리고, 의문이 생기고, 의문을 해결하기 위한, 목적을 가진 관찰과 사유가 이루어지고... 그러니까 인간은 자연 속에서 그냥 살기만 했던 것이 아니라, 자연을 관찰하고 그 속에서 어떤 원리나 원칙을 발견하고, 그것을 응용할 줄 알았기

에 소위 '문명'을 건설할 수 있었을 것이다.

'문명'이 '근대성'을 상징한다면, 근대의 성립 과정에서 시각의 역할은 간과할 수가 없다. 근대 과학의 개념이 정립된 것이 17세기 경이라고 하는데, 이 무렵 유난히 인간의 시각을 확장하기 위한 도구들, 즉 광학 기재들이 발명되기 시작한 것은 우연이 아니다. '근대성'이 서양문명을 의미한다면, 서양문명은 분명 시각중심주의라고 할 수 있다. 17세기 서양미술에서 특히 정물화 장르가 각광을 받았던 것도 같은 맥락이다. 그러나 무엇보다 과학과 예술이 분화하여 개별화되면서 과학과 예술에 있어서 '관찰' 혹은 '시각'의 목적에 대한 구분과 자의식이 싹틔었다. 예술은 이제 '똑같이 그리기'를 넘어서서 "도대체 '재현'이란 무엇인가?"라는 다분히 철학적인 의문을 표시했다.



디에고 벨라스케스, <라스 메니нас>, 318x276cm, 1656.

벨라스케스, 캔버스에 17세기적인 문제의식 담아

디에고 벨라스케스(1599~1660)의 1656년 작품 '라스 메니нас'는 이러한 17세기적인 문제의식을 보여주는 대표적인 작품의 하나이다. 화면을 보면 가운데 어린 마가리타 공주가 자리하고 있고, 그녀의 양 옆에 공주를 시봉하고 있는 두 명의 시녀가 옆모습으로 그려져 있다. 오른쪽 구석, 웅크린 개 뒤의 두 사람은 공주를 즐겁게 해주는 임무를 맡은 광대이고, 그들 뒤로는 아마도 공주의 공부 가르치는 수녀와 시종이 약간 거리를 두고 서 있다. 화면 왼쪽, 거대한 캔버스를 앞에 하고 정면을 응시하고 있는 화가는 벨라스케스 자신이다. 화면에서 오른쪽 열린 창 외에 또 하나의 광원의 역할을 하는 것은 인물들 뒤쪽으로 작게 보이는 열린 문이다. 문은 계단으로 연결되고 누군가가 그 문턱에 한 발을 걸치고 서서 이 공간 안을 들여다보고 있다.

여기까지만 보자면, 화면에는 관객과 시선을 맞추고 있는 사람들은 세 사람이다. 맨 왼쪽에서 붓과 팔레트를 잡고 있는 벨라스케스 자신, 작품의 주인공으로 보이는 공주, 그리고 화면 오른쪽 웅크린 개 뒤의 난장이 광대가 그들이다. 공주는 잔뜩 포즈를 잡고 얼굴

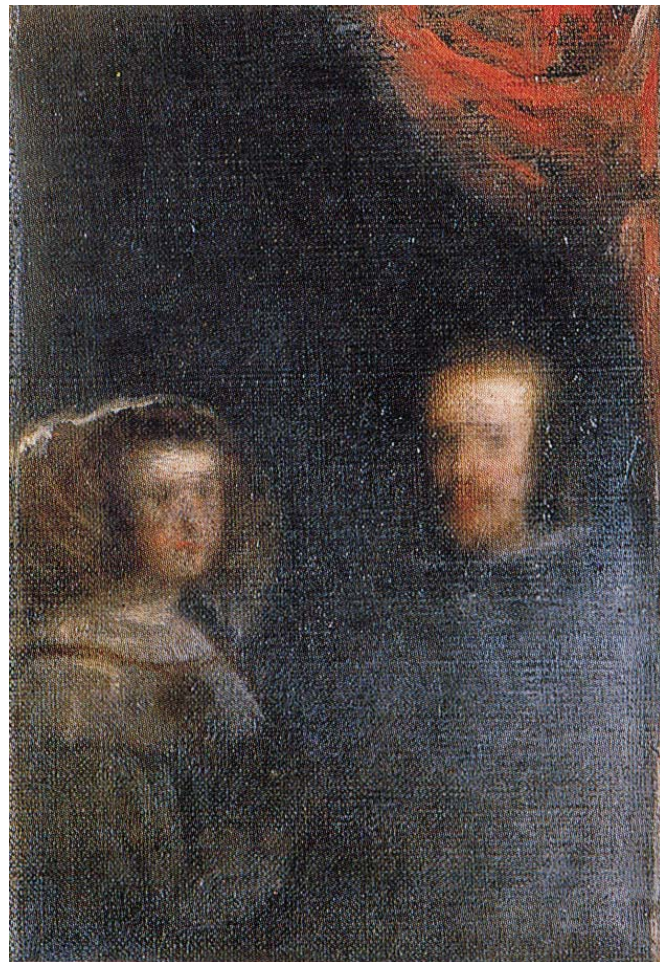
을 약간 돌린 채 눈길만을 정면으로 향하고 있고, 광대 또한 광대의 역할을 하는 우스꽝스러운 모습으로가 아니라 뭔가 단호한 표정으로 묘사되어 있다. 당시 에스파냐 펠리페 4세의 궁중화가였던 벨라스케스 자신은 귀족에 해당하는 신분을 보여줄 수 있는 의상과 함께 매우 위엄 있게 묘사되어 있다. 이들은 관객을 똑바로 바라본다. 공주와 광대와 화가, 이들의 시선은 관객에게 각자 과연 무엇을 요구하고 있는 것일까?

그런데 그림 속에는 아직 설명하지 않은 등장인물이 또 있다. 어두운 방을 좀 더 자세히 살펴보면 벽에 가득 그림들이 걸려있는데 그림들 중의 하나가 다른 그림들과는 다르게 유독 밝게 묘사되어 있는 것을 알 수 있다. 왜 유독 이 그림만 밝게 묘사했을까? 그 이유는 이것이 그림이 아니라 거울이기 때문이다. 거울 부분을 확대해서 보면 두 명의 인물이 그려져 있는데, 이들은 마가리타 공주의 부모인 왕 펠리페 4세와 마리아 왕비다. 상황을 종합하여 보면, 지금 벨라스케스는 왕과 왕비의 초상화를 그리고 있는 것인데, 왕과 왕비는 화면에 직접 등장하지 않고 맨 위 거울에 환영으로 살짝 암시되어 있을 뿐이다.

'라스 메니나스'로 시선의 심리학에 대한 문제 제기

이 작품에서는 이미 모델을 똑같이 묘사하는 유사성의 원칙은 더 이상 이슈가 아니다. 화면에 긴장을 불러일으키는 것은 등장인물들과 관객, 혹은 관객의 자리에 위치한 모델(왕과 왕비)간의 시선의 교환이다. 관객은 그림을 바라보는 사람이면서 동시에 그림 속의 인물들의 시선의 대상이 된다. 그리고 이 모든 장면을 다시 방 뒤쪽 문턱에 발을 디딘 사람이 다시 보고 있다. 어쩌면 이 장면의 비밀을 모두 엿보고 알고 있는 사람은 그 알 수 없는 인물일지도 모른다. 이 서로 주고받는 시선들이야말로 화가 벨라스케스가 그림의 의미에 대해 던지는 새로운 질문이라고 할 수 있다. 거울이라는 패러다임, 즉 거울같은 환영을 만들어내는 기술적인 문제는 이 그림의 근본적인 문제의식이 아니다. 벨라스케스는 똑같이 그리기 위한 관찰의 시선에 대해서가 아니라, 시선의 심리학에 대해 문제를 제기한다. 도대체 재현이란 무엇인가? 재현의 목적은 어디에 있는가?

예술은 늘 새로움을 추구하기 때문에 예술사에서는 지식의 축적 과정보다는 혁명처럼 패러다임 자체를 변화시키는 일이 더 중요하다고 간주되곤 한다. 토마스 쿤은 과학도 사실은 중립적, 객관적인 것이 아니라 이론-의존적이며, 새로운 패러다임이 득세를 하면 낡



세부(거울)

은 패러다임이 무너지고, 과학자 사회의 심리학이 더 중시된다고 했지만, 물론 예술에서의 패러다임의 변화는 과학에서처럼 진위의 문제는 아니다. 천동설과 지동설처럼 이전 패러다임이 허위이기 때문에 새로운 패러다임이 성립되는 것은 아니라는 의미에서 패러다임 전환의 동기가 조금은 다른 듯하다. 오히려 예술에서는 어떤 문제의식이 해결되었기 때문에 새로운 변화를 필요로 한다고 볼 수 있을 것이다. 벨라스케스의 작품 때문에 뒤러가 틀린 것은 아니다. 예술이 진위의 문제가 아니라는 것은 자명하다.

그럼에도 불구하고 과학의 진위 판단의 객관성을 완전히 신뢰하는 것은 아니다. 천동설이 한동안 진리였듯이, 우리가 과학적으로 믿고 있는 사실들도 언제나 틀릴 수 있는 가능성은 열려있는 것이 아닌가? 특히 밤하늘을 바라보고 있다 보면 늘 떠오르는 의문, 도대체 우주는 열려있는 걸까 닫혀있는 걸까? 세계가 언젠가, 어느 곳에선가 닫혀있지 않는 한, 우리는 궁극적으로는 '오직 모를 뿐'인 것이 아닐까. ㉓



글쓴이는 이화여대 철학과 졸업 후 동대학원 미술사학과에서 석사학위를 받았고, 미국 뉴욕시립대학원에서 미술이론과 비평전공으로 박사과정을 수료했다. 삼성미술문화재단 호암갤러리 선임연구원을 지냈으며, 현재 미술평론가로 활동하고 있다.