

# 드로잉, 회화의 시작

글. 정유선 뉴미디어 아티스트/서울여대 초빙강의 교수

누구나 한 번씩 전화통화를 하며 펜을 들고 무의식적으로 그림을 그려본 적이 있을 것이다. 본능적으로 손이 움직여서 그려내는 그 무의식적인 그림에는 구름과 파도 등의 무언가의 형태에서 본적이 있는 듯한 이미지가 환기되는 드로잉이었을 것이다. 이것을 예술에서는 드로잉을 통해 내재되어 있는 무의식이 나타나는 것으로 보며 개개인에게 의식의 아래에 내재되어 있는 환영, 환상, 두려움 등이 그림을 통해 의식 밖으로 나타난다고 해석된다. 이때 드로잉은 이런 자기 고백적인 이미지를 표출하는데 있어 그 무엇보다 즉각적으로 쉽게 반응할 수 있는 매체이다. 컴퓨터, 로봇, 인공

지능까지 예술의 새로운 매체들이 범람하는 요즘 인류가 사용한 가장 오래된 매체인 드로잉은 각각의 시대에서 어떤 의미와 역할로 변화되어왔는지 또 현대미술에서 드로잉을 어떠한 방식으로 실험하고 확장하는지에 대해 짚어보고자 한다. 앞으로 두 번에 걸쳐 연재되는 드로잉의 변천 과정을 이해하다 보면 현대미술이 한층 더 가깝게 다가와 있을 것이다.

드로잉은 일차원적인 선으로 이루어진 가장 본질적이며 근원적인 미적 매체이다. 회화나 조각 장식보다 더 근원적이며 형태를 창조해낸다는 점에



알타미라 (Altamira) 동굴벽화 부론도-들소 / 출처: 위키미디어



서 모든 조형 표현의 기본이 된다. 흔히 미술 시간에 많이 쓰던 드로잉의 다른 말인 데생은 ‘그린다’는 뜻의 프랑스어 ‘데시네(dessiner)’에서 나온 말이다. 한국과 일본에서는 ‘素描 [소묘]’라고 부르는데 요즘엔 순우리말로 ‘굿다’라는 표현을 쓰기도 한다.

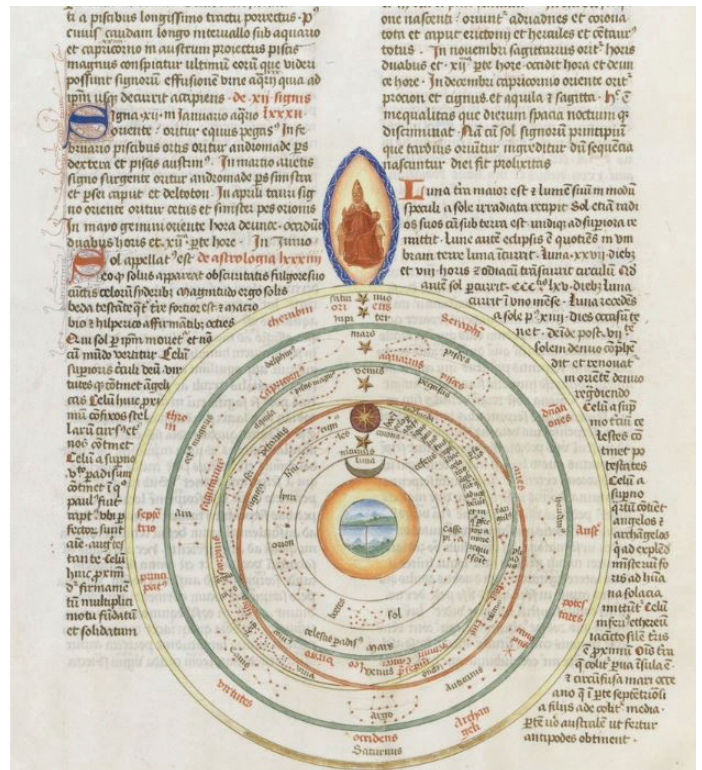
## 드로잉, 회화의 시작

드로잉의 시초를 거슬러 올라가 보면 하늘의 별자리를 대지에 옮겨놓은 행위가 가장 원초적인 시작이었다. 이후 구석기 시대의 동굴 벽화나 암각화에서부터 초기 드로잉의 흔적이 나타나는데 종교적 신비적인 상징을 담고 있는 모티프들이 주를 이룬다. 스페인 북부 칸타브리아 지방 칸타브리아 주에 있는 기원전 3만~2만 5000년 전의 구석기시대 후기의 알타미라(Altamira) 동굴에 그려져 있는 동굴 벽화의 동물들은 살아 있는 듯한 느낌을 준다. 묘사가 생생하고 입체감이 뛰어날 뿐만 아니라 색이 아름답다. 특히 알타미라 동굴의 들소는 예술성이 높은 것으로 유명하다. 음영을 번지게 하여 입체감을 나타내었으며 신체 일부를 선으로 강조하여 운동감을 표현하였다. 사용된 재료와 도구는 모두 자연에서 얻은 색상이 있는 나무 열매와 갈색의 진흙, 색을 가진 돌을 사용하여 표현하였다. 이렇게 선묘를 통한 구체적인 동물 형상 드로잉으로 회화가 시작되었다.

## 중세 시대, 종교적인 내용의 드로잉들

중세 시대의 드로잉들은 기독교와 관련하여 수도원과 같은 종교단체에서 필요로 한 드로잉이 많이 그려졌는데 주로 기도서나 종교 문헌의 삽화를 위한 필사본의 형태였다. 중세 시대의 예술은 기독교 교리 전달의 보조 수단이었으며 신 중심의 인간관이 사회 전체를 지배했다. 그러므로 중세의 예술가들은 신앙과 교리의 틀 안에 있으면서 신의 지배와 교회의 권위 아래서 작품을 제작했다. 화가의 자율적인 창의성보다는 하나님의 찬미가 궁극적인 목표였으며 성경의 내용과 가르침을 전달하고자 하였다. 드로잉은 도제 학습용의 학술적인 일러스트레이션, 각종 도식이나 출판물을 위한 패턴

라베르 드 생 오메르의 꽃의 사목시목의 묘사(이복쪽) 우쪽(위쪽) (Liber Floridus par Lambert de Saint-Omer : détail de l'Apocalypse(1090-1120) / 사진 출처 : 네이버 지식백과)



등을 그리는데 제작되며 활용되었다. 중세 시대에는 원근법이나 투시법이 등장하기 이전이었기 때문에 주로 평면적인 기법으로 양피지, 목판 위에 펜으로 그려졌다.

‘랑베르 드 생-오메르의 꽃의 서(Liber Floridus par Lambert de Saint-Omer)’는 랑베르(Lambert)라고 하는 수도원의 성직자에 의해 수집된 중세 백과사전으로 성경적, 천문학적, 지리적인 192가지 정도의 다양한 내용으로 이루어져 있다. 이것은 중세 시대 백과사전 중 최초의 책으로 알려져 있다. 앞장 아래쪽의 그림은 ‘꽃의 서’의 삽화 중 하나인데 세상의 종말을 묘사한 요한 계시록에 관한 내용이 그려져 있다. 위쪽의 드로잉은 지구가 우주의 중심이며 다른 천체들이 천구에 박힌 채로 지구를 중심으로 돌아가는 모습이 묘사되어있다. 또 그 우주 전체의 맨 위에 위치하여 있는 교황의 모습을 통해 교회의 관점에서 제시한 우주관의 모습을 파악할 수 있다.

### 르네상스, 현대 드로잉 개념의 시작

유럽에서 14세기 종이의 발명으로 예술가들이 자신들의 세계를 표현하는데 드로잉은 좀 더 쉽게 접근할 수 있는 매체가 되었다. 대체로 오늘날까지 우리가 생각하고 있는 드로잉의 개념이 된 것은 르네상스 이후부터라고 할 수 있다. 르네상스

시대에는 신 중심에서 벗어나 인간 중심의 예술과 문화를 추구하는 시대였다. 인간을 그리고 조각하는데 있어 해부학, 기하학, 원근법에 근거하여 과학적으로 파악하려는 노력이 있었다. 드로잉은 이러한 기능을 익히고 수행하기에 가장 적절한 매체였다.

레오나르도 다빈치는 르네상스 시대의 이탈리아를 대표하는 천재적 미술가이자 과학자, 기술자였다. 그는 조각, 건축, 수학, 과학에 이르기까지 다양한 방면에 재능을 보여 약 1만 3천여 쪽에 달하는 스케치와 드로잉을 남겼지만 아쉽게도 현재는 절반 정도밖에 남아있지 않다.

그의 드로잉은 노트에 남겨져 있는데 기계 및 기하학을 포함하여 다양한 주제에 관한 글과 스케치가 남겨져 있는 ‘코덱스 아룬델(Codex Arundel)’, 무기, 약기, 수학, 식물학 등의 주제가 실린 ‘코덱스 아틀란티쿠스(Codex Atlanticus)’, 과학과 공학 등의 논문과 드로잉들이 실려있는 ‘코덱스 레스터(Codex Leicester)’ 등이 있다. ‘코덱스 레스터’는 빌 게이츠가 1994년에 경매에서 350억 원에 낙찰받은 것으로 유명해진 노트이다.

레오나르도 다빈치는 위대한 해부학자이기도 했는데 사람 몸의 구조와 기능에 지대한 관심을 가져 시체를 구하기 어려운 여건에서도 수십 구의 시체를 직접 해부하고 사람과 동물의 해부도를 평생 끊임없이 그렸다. 그의 스케치들은 당시 의학에 종사하던 사람들이 그린 것보다 훨씬 더 세밀하고 훌륭한 그림들이었다. 그는 시체를 냉동시킬 방법도 방부제도 없던 그 시절, 썩은 냄새를 참아가며 시체 한 구당 적어도 일주일 동안의 시간을 함께 보냈고 장기를 세밀하게 관찰하고 스케치로 남겼다.

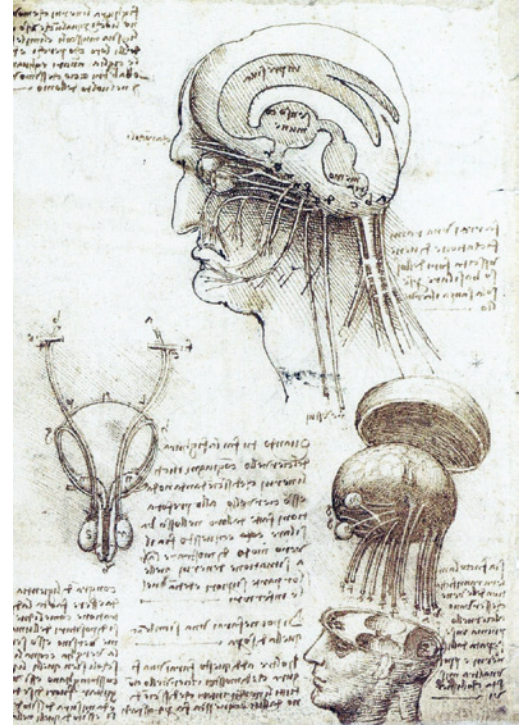
‘자궁 속의 태아’는 작은 메모에 남겨진 스케치이다. 1510년에 그려진 이 태아의 드로잉은 해부된 자궁 안에 있는 인간 태아를 묘사했는데 인간 태아를 정확하게 묘사한 역사상 최초의 것으로 간주



코덱스 레스터 <The Codex Leicester> 1506-1510 Leonardo da Vinci / 출처 : 위키미디어



<자궁 속의 태아 Embryo in the Womb> 1510, <뇌 신경 생리학 연구 Study of Brain Physiology> 1508, Leonardo da Vinci / 사진 출처 : 위키미디어



된다. 또한 자궁 동맥과 자궁 경부, 질의 혈관 시스템을 그렸으며 탯줄이 자궁 밖으로 태아의 소변을 내보내는 역할을 하는 구조라는 것을 밝혀냈다. 드로잉은 검은색과 빨간색의 분필과 펜으로 종이를 찢어 그려졌으며 심지어 거울에 비춰봐야만 해독할 수 있도록 좌우를 바꾸어 쓰기도 했다. 그가 살던 시대에 무덤을 파헤쳐 시체를 해부하는 것은 신성 모독에 해당하는 금기 사항이었기 때문에 드로잉과 서술이 있는 노트를 숨겼으며 이 노트들은 그의 사후에 발견되었다고 한다.

레오나르도가 그린 뇌 그림 역시 대단하다. 그는 뇌를 직접 해부하고 관찰하여 실제 뇌 실의 구조를 파악하였는데 뇌실(인간의 뇌 내부에 있는 공간으로 뇌척수액으로 채워져 있다) 속으로 왁스를 주입하여 뇌실 공간에 대한 주형을 얻었다. 이것은 연구를 위하여 뇌실 속으로 왁스를 주입한 최초의 사례였다. 이렇게 드로잉은 대상에 대한 분석과 투시를 통해 과학적인 해부학에 기초하여 접근하였으며 명암과 투시법으로 사물을 입체적으로 구현해내려 노력하였다.

드로잉은 사색과 구상을 통한 기초적인 회화 훈련의 한 방법으로써 창조의 전 단계로 여겨져 왔다. 이 시기에 확립된 이러한 드로잉의 훈련과정은 이후 20세기까지 미술교육의 주요한 특징이 되었다. 르네상스 시대를 거치면서 원근법을 비롯한 다양한 기법의 발전으로 19세기까지 어떤 대상을 화면 위에 사실적으로 재현해내는 것이 드로잉의 목적이 되었다. 명암에 의한 입체감의 표현과 재현을 위한 표현은 20세기에 이르러 재현 적인 이미지가 단지 허상이라는 인식으로부터 표현적 의미의 드로잉이 시작되게 된다.

다음 회에는 자연의 사실적인 묘사에서 탈피하여 주관적인 표현이 나타나게 된 드로잉에서부터 오늘날 확장된 의미의 현대적인 드로잉까지 살펴보기로 하자. ㉮