

그림에게 말 걸기 - 1

- 추상화 만지기_파울 클레

<태고의 소리: 검정 위의 추상>

글. 남우주 그래픽 디자이너 / 무지크바움 실장

보이지 않는 것을 표현하는 인간

인간은 정교한 언어를 사용한다는 점에서 동물과 다르다. 언어를 통해 사물과 자신을 구별하고 서로 소통한다. 끊임없이 생성되는 인간의 욕망도 동물과 다른 점이다. 하지만 뭐니 뭐니 해도 인간을 다른 존재들과 크게 변별시키는 지점은 눈에 보이지 않는 세계를 발견하고 표현하는 능력이 아닐까. 우리는 코끼리 한 마리를 숫자 1로 표시할 수 있을 뿐만 아니라, 죽음 이후를 상상하고 눈에 보이지 않는 관념을 표현한다. 말하자면 우리는 추상하는 존재이다.

추상 abstract

抽 뽑을 추 象 코끼리 상

일정한 인식 목표를 추구하기 위하여 여러 가지 표상이나 개념에서 **특정한 특성이나 속성**을 빼냄. 또는, 그 빼낸 것을 사고의 대상으로 하는 정신 작용.

우리는 살면서 종종 ‘추상’이라는 말을 듣는다. 당신이 “네 말은 너무 추상적이라 무슨 말인지 모르겠어.”라는 말을 들었다면 당신의 말이 직접적이지 않고 막연해서 의미가 잘 잡히지 않는다는 뜻일 것이다. 하지만 “이 그림은 추상화라 너무 어려워.”라는 말은 위의 ‘애매하다’라는 의미와는 결이 다르다.

추상(抽象)은 뽑을 추(抽)와 코끼리 상(象)으로 이루어진다. 문자 그대로 해석하자면 ‘코끼리를 뽑는다?’가 될 텐데... 뭔가 그로테스크한 느낌이 든다. 정확한 의미를 알기 위해서는 코끼리 상(象)의 의미를 들여다볼 필요가 있다. 코끼리 상(象)은 모양과 형상의 뜻을 갖는

다. 고대 중국에서 코끼리가 사라지자 후대 사람들이 코끼리 문자를 통해 사라진 코끼리의 형상을 유추했다는 데서 연유한다. 추상을 문자적으로 해석하면 ‘형상에서 무언가를 뽑아내는 작업’으로 생각할 수 있다. 그렇다면 무엇을 뽑아내는 걸까? 사전에는 ‘대상의 특성이나 속성을 빼냄’이라고 되어 있는데, 속성과 특성이 조금 마음에 걸린다. 왜냐하면 누군가는 코끼리의 긴 코를, 누군가는 두꺼운 피부를, 또 누군가는 슬픈 눈을 코끼리의 특성으로 뽑아낼 수도 있으니까. 그래서 추상은 본래 자의적이다. 이런 추상의 특징 때문에 추상 뒤에는 ‘난해’라는 말이 따라붙는다.

“그래서 당신이 말하고자 하는 게 뭔데요?”

추상 미술의 첫인상은 ‘어렵다’이다. 단순히 미술에 관심이 없는 사람에게만 어려운 게 아니라 미술에 관심이 있는 사람한테도 마찬가지다. “도대체 저게 뭘 그린 거지?”라는 질문이 자주 따라다닌다. 그러다가도 평론가들의 찬사나 엄청난

난 경매 가격에 ‘저 그림이 저렇게나 가치가 있는 거야?’ 하고 어리둥절해진다. 인류사적으로 엄청난 정신적 가치를 나만 모르고 있는 것 같아서 대놓고 말하진 못하지만, 내면의 불안은 도처에서 살아난다. 이를테면 이런 식이다.

당신은 지금 연인과 전시회 데이트 중이다. 귤속말로 자신의 감상을 근사하게 말하는데 추상화 앞에서 갑자기 무슨 말을 해야 할지 머릿속이 하얘진다.

면접을 보러 온 당신은 으리으리한 빌딩의 외형에 한번 놀란다. 그리고 정문을 들어서자마자 로비에 걸려 있는 거대한 추상화에 괜히 또 한 번 주눅이 든 채 면접장으로 들어선다.

“엄마, 저 조각은 왜 저렇게 생겼어?”라고 묻는 아이의 질문에 “저거 보니까 아이스크림 먹고 싶네. 우리 아이스크림 먹으러 갈까?” 하고 급하게 아이 손을 잡고 걸어가는 당신도 있다.

외면하고 싶지만 우리는 생활 속에서 추상 미술을 종종 마주한다. 이왕 이렇게 된 거 피할 수 없다면 추상화를 대할 때의 혼란스러움과 불편함은 잠시 접어놓는 건 어떨까? 외면하지 않고 두려워하지도 말고 그저 아이 같은 호기심으로 추상의 세계에 들어가 보자.

장님 코끼리 만지기에는 코끼리가 없다?!

다시 코끼리로 돌아가 보자. ‘장님 코끼리 만지기’라는 우화가 있다. 시각 장애인들은 코끼리의 일부분을 만지며 자기가 만진 부분을 코끼리라 주장한다. 이들의 개인적 경험은 온전한 코끼리를 그려내지 못한다. 이 우화는 개인적 경험과 대상 사이의 인식 오류를 꼬집는다. 어렵게만 느껴지는 추상 미술은 이 우화

의 전복적인 해석에서 실마리를 찾을 수 있다. 만약 시각 장애인들이 밝혀내야 할 코끼리라는 ‘대상’이 애초부터 없었다면? 혹은 밝혀내야 할 대상이 셀 수 없이 많다면 어떻게 될까?

여기 추상촌이라는 가상의 마을이 있다. 한 나무꾼이 코끼리 몸에 밧줄을 묶어 통나무를 운반한다. 그 방법이 아주 효율적이라 많은 사람이 따라 한다. 코끼리를 세심하게 관찰하던 어떤 아이는 코끼리 등에 안장을 엮고 그 위에 앉아 마을을 돌아다닌다. 마을의 이장은 코끼리의 소리에 주목한다. 그는 꼬리를 살짝 잡아당기면 우렁찬 소리를 내게끔 코끼리를 훈련한 다음 마을 사람들을 모을 때 코끼리의 꼬리를 살짝 잡아당겼다. 시간이 좀 지나자 코끼리를 신으로 섬기는 주민도 나온다. 그 외에도 다양한 방법들이 나타난다. 추상촌을 방문한 당신이 코끼리에 대한 기존의 선입견을 버리면 ‘아, 저렇게도 코끼리를 이용할 수 있구나!’ 하고 생각의 폭을 넓힐 수 있을 것이다. 확실한 건 추상촌 주민들은 그들 나름대로 코끼리에 대한 감각과 질서를 가지고 있다는 것. 그들의 방식을 지지할지 말지는 추상촌을 방문한 각자의 몫이다. 다만 그 세계 자체를 폄하하거나 부정하지 말고 그런 세계가 있다는 건만 인정하자. 추상화의 세계는 인정에서부터 시작하니까.

그렇다면 왜 추상촌 주민들은 코끼리를 그냥 통나무를 옮기는 수단으로만 이용하지 않고 다른 방법들을 추구했을까? 조금 다르지만 비슷한 질문 하나. 왜 화가들은 기존의 방식과 다른 그림을 그리기 시작했을까?

추상이라는 코끼리를 뽐아 올리다

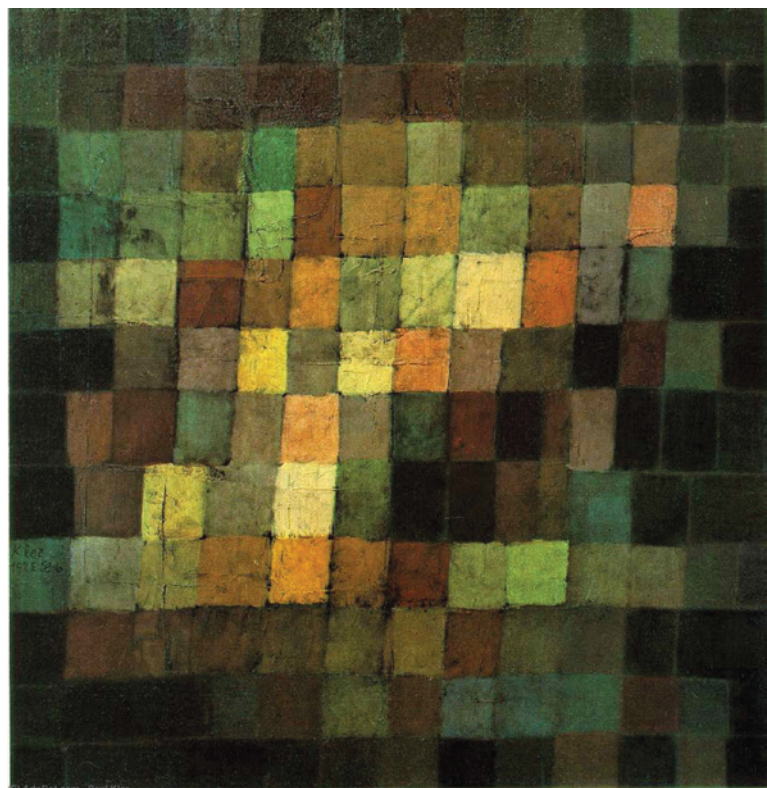
오랫동안 화가들은 눈에 보이는 외부의 대상을 그렸다. 목가적인 자연과 정물, 초상화가 대표적이다. 그리고 상상의 세계도 표현했다. 종교적인 성화와 신화의 이야기는 화가들에게 인기 있는 주제였다. 입체의 세계를 평면으로 표현하기 위해 원근법과 명암을 개발하고 사실감을 높이기 위해 다양한 채색 기법도 만들었다. 물론 이때까지만 해도 그림은 무언가를 보여주는 매개물의 역할이 강했다. 성스러운 이야기를 전달하거나 아름다운 여성의 미를 드러내거나 숭고한 자연을 소환할 때 중요한 건 재현되는 대상이었다. 봐라, 얼마나 자연은 숭고한가. 얼마나 여성은 미에 가까운 존재인가. 인간의 표정은 또 얼마나 풍부한가. 이런 외침이 그림 속에 재현되고 그림을 보는 이들은 재현된 메시지를 확인하고 승인한다. 그러다 점점 화가들은 회화의 새로운 방식을 고민하기 시작한다. 19세기 후반부터 화가들은 본격적으로 ‘똑같이 표현하는 건 이제 그만!’을 외친다. 그 결과 사물의 순간적인 인상을 그린 인상주의와 내면에 집중한 표현주의에서부터 색에 집중한 야수파와 관점을 분할한 입체파까지, 사물

과 세계에 대한 시선은 다양해진다. 다다이즘, 초현실주의, 동시주의 등 수많은 ‘-주의’를 거쳐 그림은 비재현적으로 변해간다. 그 이후부터는 재현이 아니라 그림 자체가 문제가 된다. 캔버스에 무엇을 담을 까가 아니라 ‘그림아, 도대체 넌 정체가 뭐니?’가 고민의 대상이 된다. 그러자 점차 보이지 않는 리듬, 비례, 선, 형태 등의 조형 요소가 눈에 들어오기 시작한다. 그 결과 선과 색은 대상의 암시나 재현의 산과 역할이 아니라 그 자체가 주체적인 역할을 수행한다. 물론 이런 반응이 나올 수도 있다. 에이, 그래서 뭐요? 재현을 벗어난 선과 색이 도대체 어떤 효용이 있으며 무슨 가치가 있냐고. 그게 아름답기라도 하냐고.

당연한 질문이다. 하지만 이걸 한번 떠올려 보자. 새롭고 낯선 것들의 출현은 처음엔 강렬한 거부반응을 일으키지만, 점점 주류의 감수성으로 편입되는 경우가 많았다는 사실을. 종교적인 믿음으로 ‘음계 속 악마’로 불렸던 감 4도의 음정이 지금은 재즈의 독특한 음계로 쓰이고 있다. 가부장적 사회에서 여성에게 금기시됐던 바지가 지금은 젠더와 상관없는 패션으로 자리 잡았다. 또 있다. 발레리나의 전유물이었던 백조의 역할을 발레리노가 치마를 입고 공연하기도 한다. 이처럼 ‘그때는 틀리고 지금은 맞는’ 감각과 인식이 수도 없이 존재한다는 사실을 기억하자. 인류는 과학과 이성의 힘으로 눈에 보이는 문명만을 발전시킨 것이 아니다. 동시에 새로운 감각들을 흡수하면서 보이지 않는 감각의 세계도 알게 모르게 확장해 왔다. 만화책을 알지 못하는 사람들은 마블 코믹스 만화가 그려내는 사각 컷의 연출을 따라가지 못할 것이고, 무성영화만 아는 사람은 다양한 교차 편집과 몽타주를 사용한 현대 영화 문법을 이해하지 못할 가능성이 크다. 왜냐하면 그들에게는 아직 새로운 감각이 편입되지 않았으니까.

추상화는 새로운 감각과 사유에 대한 모색이다. 그 모색이 가져다줄 변화를 선불리 예측할 수는 없다. 그리고 그 모색에 참여할지 말지도 각자의 몫이지만 참여할 의사가 있다면 색과 선, 리듬과 운동에 집중하면서 작가의 관념을 조금만 따라가 보자. 처음에는 알 수 없는 것에 대해 낯설과 불편을 느끼겠지만 조금만 관심을 가지고 그림 앞에서면 자유로운 사유의 즐거움을 맛볼 수 있다. 맛보기로 화가 한 명의 ‘추상’을 들여다보자.

파울 클레의 <태고의 소리>라는 작품이다. 편안하고 조화로운 색상이 먼저 눈에 띈다. 이것은 담요 같기도 하고 어릴 적 개다리소반 위에 덮인 밥상보가 생각나기도 한다. 웬지 모르게 평화로운 한 때의 기억이 소환된다. 그러다가도 가만히 가운데에서부터 집중하면, 사각형 본연의 모습이 신비롭게 드러난다.



<태고의 소리: 검정 위의 추상 Ancient Sound, Abstract On Black>, 1925, 유화, 38×38 / 출처 : www.arthive.com

같은 사각형이 단 하나도 없는 걸 발견한다. 좀 넓고 밝은 사각형, 좁고 어둡지만 힘이 느껴지는 사각형, 진홍색, 황색, 연녹색의 사각형 등. 각각 사각 고유의 얼굴들이 빠르게 드러나면서 캔버스는 생명의 웃음소리로 가득해진다. 구체적인 이미지와 기억은 사라지고 ‘색들’이 주인공으로 솟아난다. 이것들은 일렁이면서 다채로운 리듬을 만들어낸다.

“예술이란
우리가 볼 수 있는
것을 재현한 것이 아니다.
그것을 시각화한 것이다.”

- Paul Klee -

클레에게 예술이란 볼 수 없는 것을 볼 수 있게 드러내는 것이었다. 클레는 선을 ‘산책하러 나간 점’으로, 색을 ‘우리의 정신과 세계가 만나는 곳’으로 생각했다. 그려내는 수단으로서의 선이 아니라 선을 그리는 과정 자체, 어디든 갈 수 있는 산책처럼 가능성을 가진 선에 주목했다. 그리고 색을 대상의 특징을 설명하기 위한 요소가 아니라 우리가 세계를 인식하는 관문으로 생각했다. ‘도대체 선의 가능성에 주목했다는 게 무슨 말이지?’ 하고 궁금하면 그의 초기 작품을 찾아보길 권장한다. 약동하는 선, 웃기는 선, 침묵하는 선 등 다양한 선들을 만나 볼 수 있다.

<태고의 소리>는 선보다 색과 관련이 있다. 그렇다면 이 그림에서 그는 어떤 추상을 했을까? ‘그림’이라는 대상에 어떤 ‘특성이나 속성’을 뽑아내려고 했을까? 클레는 예나(Jena) 대학의 한 강의에서 ‘색은 무게’라는 자신만의 독특한 관점을 밝힌 바 있다. 이 사실을 고려하면 클레의 그림에서 전체적인 구조와 균형이 중요한 문제로 대두된다. 그가 제기한 ‘색 = 무게’라는 감각을 장착한 채 다시 <태고의 소리>를 감상해 보자. 명확하게 말할 수 없지만 아름다운 건축물처럼 조화와 통일감을 느낄 수 있다면 그걸로도 충분하다.

클레는 ‘색의 무게’라는 새로운 감각뿐만 아니라 자신의 그림에 음악의 개념을 접목하려고 부단히 노력했다. <태고의 소리>와 유사한 스타일로 그린 <새로운 하모니>(1936)라는 작품은 쇤베르크의 무조음악과 관련이 있다. 쇤베르크는 기존의 화성체계를 벗어나는 12음계를 만들고 12음계를 반전, 전위, 혹은 역행 등을 통해서 48개의 음렬을 만들었다.



<새로운 하모니 New Harmony>, 1936, 유화, 93x66
/ 출처 : www.guggenheim.org

무조 음악의 특징처럼 <새로운 하모니>에서도 색상의 반전이나 전위가 나타난다. 이처럼 클레는 색을 멜로디로도 간주했다. 실제로 그는 바우하우스 교수 시절 제자들에게 이렇게 말한다. “선과 색채를 음악에서의 음처럼 사용하라”라고. 그리고 바흐의 곡으로 선의 굵기와 길이를 음에 대비시키는 연습을 시켰다. 색에 대응되는 음을 상상하면서 다시 한번 <태고의 소리>를 들여다보자. 당장 특별한 느낌이 들지 않는다고 풀이 죽을 필요는 없다. 새로운 감각은 반복된 훈련과 적극적인 참여로 얻어지니까. ‘무게를 가진 색’이나 ‘음악과의 관계’ 외에도 클레가 그림 속에서 뽑아낸 ‘추상’은 작품별, 시기별로 다양하다. 맛보기로 본 클레의 추상이 마음에 든다면 그의 작품과 생애, 철학을 더 찾아서 공부해 보자.

우리는 추상하는 존재이다

무용할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있는 화가의 정신적 궤적을 따라가 보는 것. 그것으로 내 감각을 변화시키거나 새로운 감각을 새겨 넣는 것. 이것만으로 충분히 추상화는 즐거운 유희가 되지 않을까? 꼬끼리를 사용하는 법은 아직도 무궁무진하고 추상촌에는 다양한 화가들이 넘쳐난다. 이제 칸딘스키, 로스코, 폴록, 리히터, 김환기 등의 작품들도 외면하지도 말고 덮어놓고 압도당하지 않아도 된다. 우리가 추상촌에 들어갈 때, 그리고 그들의 이야기에 관심을 가지고 그림을 볼 때 비로소 새로운 감각의 세계와 그림이 완성된다. 그렇게 사유가 깊어지고 다양한 감각들로 채워지면 우리도 모르게 창의력이라고 하는 또 다른 세계를 확장해 나갈지도 모른다. 우리는 충분히 서로에게 영감을 주는 추상하는 존재이다. 

<세네치오 Senecio>, 1922, 유화, 40.6x38.1
/ 출처 : www.paulklee.net

