

2019 시리즈



바다사자 지음



## 저자의 말

2021학년도 저자의 말

신입 저자에게 과분한 사랑을 주신 오르비 여러분들 정말 감사합니다.

많은 부족한 부분이 있었음에도 따라와주신 많은 분들을 위해

앞으로 2021학년도에도 열심히하는 저자가 되도록 하겠습니다

2021학년도에는 작년에 느꼈던 여러 부족한 부분을 모두 개선하고,

제 모든 능력을 보여드리도록 하겠습니다.

더더욱 나은 교재로 찾아오도록 하겠습니다.

감사합니다.



기마켓입니다. 독해력 증진에만 힘썬던 기존의 비문학 교재와는 상당히 다른 형태입니다. 짧은 배경지식에 기출만 나열한 간단한 형태이지만, 기마켓으로 얻을 수 있는 효과는 무한합니다.

1. 비문학 기출 지문을 활용한 독해력 증진
2. 제재별로 분류된 지문을 활용한 취약부분 배경지식 학습
3. 쉽게 접하지 못했던 수능 지문을 활용한 새로운 지문 독해 학습
4. 언제든 찾아볼 수 있는 비문학 지문 백과사전

정형화된 활용 방법은 없습니다. 개개인이 필요한 부분을 학습하면 됩니다.

하지만, 본 교재는 문제가 없는, 비문학 지문만 있는 교재이기 때문에, 지문을 독해하는 연습이 있어야 합니다.

따라서, 스포 방지를 위해 지문 제목은 지문 번호로 대체하였고, 지문의 마지막에 주제와 핵심 내용을 직접 쓰는 공간을 마련했습니다. 대신, 키워드는 맨 앞 지문 목록에 넣었습니다.



미술사	10 p
음악사	30 p
영화사	36 p
평가원 지문으로 복습	39 p

지문번호	출처	키워드	페이지
미술			
1	2008. 수능	정물화	40 p
2	2005. 예비	인상파	42 p
3	2011. 06월	입체파	44 p
4	2007. 06월	마티스	46 p
5	2018. 09월	하이퍼리얼리즘	48 p
6	2007. 수능	대중매체와 예술	50 p
음악			
7	1994. 수능 1차	악과 약	52 p
8	2011. 09월	피타고라스의 음악 이론	54 p
9	2010. 수능	옛날 악보	56 p
10	2007. 06월	소리굽쇠	58 p
11	2012. 수능	음형론과 정서론	60 p
12	2009. 수능	음악에서의 반복	62 p
13	2014. 수능 B형	베토벤의 교향곡	64 p
14	2012. 06월	연주자의 의미	66 p
15	2017. 06월	음악의 원리	68 p
조각/건축물			
16	2014. 06월 AB형	캄피돌리오 광장	70 p
17	2013. 09월	바실라카식 성당	72 p



### 연극/영화

18	2006. 수능	연극의 변화	74 p
19	2011. 수능	연극의 변화	76 p
20	1994. 수능 2차	연극의 의미	78 p
21	2004. 09월	무용수의 영향	80 p
22	2020. 09월	영화에서의 역사	82 p
23	2019. 09월	근대 도시와 영화	84 p
24	2012. 09월	영화의 관습 파괴	86 p
25	2015. 06월 AB형	작가주의	88 p
26	2013. 06월	이차 프레임	90 p
27	2001. 수능	프레임	92 p
28	2010. 06월	영화의 시각적 의미	94 p
29	2009. 09월	바쟁의 영화관	96 p
30	2013. 수능	영화와 만화	98 p
31	2005. 06월	벤야민의 영화이론	100 p

### 예술 감상

32	2008. 06월	콜링우드와 톨스토이	102 p
33	1994. 수능 1차	예술의 의미	104 p
34	1996. 수능	조각품으로 알 수 있는 탐구정신	106 p
35	1997. 수능	예술의 의미	108 p
36	2005. 09월	예술작품의 의미	110 p
37	2007. 09월	예술의 개념	112 p
38	2008. 09월	칸트의 미학론	114 p
39	2014. 09월 B형	미술 종말론	116 p

### 동양예술

40	1994. 수능 2차	풍속화	118 p
41	2015. 09월 AB형	목란화	120 p
42	1999. 수능	산점 투시	122 p
43	2002. 수능	사물놀이	124 p
44	2005. 수능	춘향가의 '이면을 그린다'	126 p
45	1995. 수능	가야의 악기	128 p
46	2000. 수능	세종과 종묘 제례	130 p
47	2006. 09월	가곡	132 p
48	2006. 06월	분청사기	134 p
49	2014. 수능 A형	선암사의 승선교	136 p
50	2009. 06월	목조 가옥의 난간	138 p
51	1995. 수능	지붕	140 p

### 기타 예술

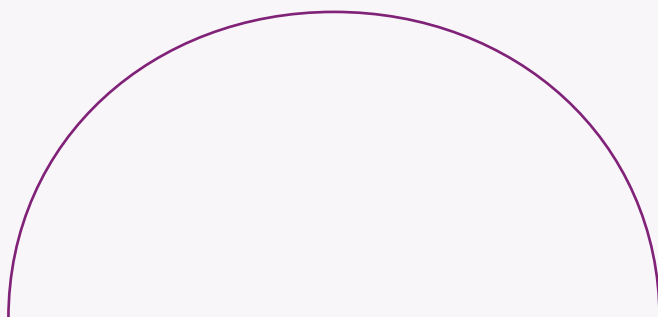
52	1994. 수능 2차	미적 기능	142 p
53	1997. 수능	아인슈타인의 예술이론	144 p
54	2003. 예비	미적인 자유	146 p
55	2004. 수능	그림책	148 p
56	2010. 09월	디지털 아트	150 p
57	2014. 09월 B형	독서	152 p
58	2016. 09월 AB형	사진 합성	154 p
59	2004. 06월	현대 사진에 대한 이해	156 p
60	2007. 09월	사진에 대한 기술	158 p
61	2003. 수능	해프닝	160 p

지문 박스 안의 그림은 평가원 시험에서도 들어간 그림



2017 시리즈





예술의 기본 내용들



## 미술사

### #1 원시 미술(기원전 12세기 이전)

미술의 역사는 매우 길다. 구석기 시대부터 미술이 발달되었다고 알려져 있으며, 거의 최초의 인간이 만든 기록물이라고도 볼 수 있다. 그런 의미 때문에 별 내용이 없어도 한번 다루고 넘어가는 것이다.

우선, 4대 문명을 생각해 보자. 메소포타미아, 이집트, 황허, 인더스 문명이다. 한국사 시간에 배우는 시대는 쑤얼기, 간석기, 청동기, 철기로 흘러가는데, 4대 문명은 청동기 시대로 볼 수 있다. 여기서 원시미술이라 함은 쑤얼기 시대부터 4대 문명의 미술까지로 볼 수 있다.

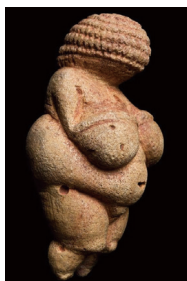
문명 발생 전인 선사시대 미술을 보자. 이 당시의 미술은 당시 사람들이 지향하였던 목표들이 나오는데, 대표적이고 유명한 예시로는 '라스코 동굴 벽화'와 '빌렌도르프의 비너스'가 있다. 이는 각각 '사냥'과 '다산, 농사'를 뜻하는 것으로 알려져 있다. 그 당시에는 현재 확인할 문자가 없었기 때문에 예술을 통해 당시 가치관을 확인하는 것이 필수였다. 여담으로 영국의 스톤헨지도 이와 비슷한 시기의 예술이다.

그리고, 서양예술로 구분되는 원시 미술에는 메소포타미아와 이집트로 나뉘는데, 두 갈래 모두 유명한 예술 작품이 있으므로 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 특히, 두 지역의 미술은 상당히 비슷한 형태라는 것은 알아두면 좋을 정보이다. 우선, 메소포타미아에서 유명한 작품 중 하나는 '함무라비 법전'이다. 예술로 보기는 힘들지만, 메소포타미아 문명에 대해 알기에는 좋은 작품이다. 함무라비 법전이 예술사적으로 의미가 있는 이유는 위에 있는 그림이 '신'을 형상화한 것이라고 분석되기 때문이다. 메소포타미아 예술의 특징은 옆모습과 앞모습이 그려졌다는 것이다. 앉아 있는 사람 형상의 '신'이 서 있는 '사람'에게 통치권을 준다는 의미가 담겨 있는 이 작품은 초창기 '법'의 의미를 알 수 있는 의미가 있다.

이집트 예술의 경우, 동일 시대의 다른 지역과는 다르게 상당히 발전된 모습을 보여 주었는데, 파라오 왕의 권력과 사후세계, 그리고 신에 대한 믿음을 보여 주기 위해 예술이 발전하였다.



라스코 동굴 벽화



빌렌도르프의 비너스



함무라비 법전



이집트 미술

## #2 고대 미술(기원전 8세기~기원후 4세기)

원시 미술 다음 시대의 미술로 어떻게 보면 미술의 토대를 만들었다고 봐도 무방할 정도의 시기이다. 고대 이후 미술은 고전주의와 비고전주의로 나뉘어 발전하였다. 고전과 비고전을 나누는 명확한 기준은 없지만, 고전주의라 함은 그리스와 로마 시기의 그림과 같이 주제와 대상이 명확한 그림이다. 이런 고전주의는 이후 여러 비고전주의 예술 작품들의 도전을 받으면서 그 흐름을 유지하기 위해 여러 형태로 변형하였다. 비고전주의라 함은 하나의 확실한 구분이 아니라 고전주의에 벗어나는 모든 흐름이라 생각하면 된다.

고대 미술의 시작은 그리스의 '크레타 섬'이다. 크레타 섬의 사람들은 메소포타미아와 교류하며 그들의 문명을 발전해나갔다. 그 사람들은 그리스 다음의 로마인에게도 영향을 미치며 고대 미술의 큰 발전을 이끌었다. 고대미술은 역사의 흐름과 같이 그리스 다음에 로마가 오는 형식이다. 그리스의 경우, 시기순으로 아르카익, 클래식, 헬레니즘으로 나뉜다. 가장 초기 형태인 아르카익 예술은 역사시대 초창기의 예술로, 고졸기라고도 불린다. 대표적인 작품은 <테라코타 항아리>로, 온갖 기하적 무늬가 가득한 항아리이다. 그다음, 클래식 미술은 고전기 미술이라고도 불리며, 그리스 전성기시절 예술이다. 대표적인 작품은 <원반던지는 사람>이다. 그리스의 전성기 이후, 헬레니즘 제국이 만들어졌는데, 인도에까지 영토를 넓히며 영향을 준 예술사조가 있는데, 이는 바로 헬레니즘 예술이다. 이는 인도에 간다라예술의 형태로 이어졌다. 대표작은 <밀로의 비너스상>이다. 팔이 잘린 형태의 조각상이다.

로마의 시대가 도래한 이후, 건축이 급속도로 발전하였다. 개선문, 판테온, 콜로세움 등 다양한 랜드마크가 생성되었으며, 이는 이후 비잔틴 건축으로 이어졌다. 하지만, 회화 면에서는 큰 발전이 없었다. 화산재에 묻힌 폼페이 유적의 벽화로 미루어보아 원근법과 음영을 미술에 사용하였다는 것을 알 수 있었다. 폼페이에서 나온 아래 작품을 확인하자.



테라코타 항아리



원반던지는 사람



비너스상



폼페이 유적

### #3 중세 미술(3세기~15세기)

중세시대에는 종교의 영향으로 인해 다른 문화의 발전이 더뎠다. 하지만, 종교 전파를 위한 미술 작품은 그대로 유지되었다. 또한, 성당 등의 건축물을 위한 건축 양식 역시 발전되었다. 중세시대의 예술은 회화와 건축으로 나뉘며, 회화는 비잔틴 양식이, 건축은 로마네스크와 고딕이 쓰였다. 로마네스크에서 고딕으로 발전하였고, 로마네스크라 함은 로마시대 건축을 지향한다는 의미이다.

우선, 비잔틴 양식은 그 특징이 명확하다. 종교에 대한 그림이며, 현재의 관점에서는 뭔가 어색한 그림이다. 조금 무섭기는 하지만, 당시 글을 몰랐던 대중을 세뇌하기 위해 만들어진 그림이라고 한다. 비잔틴 양식과는 독립적으로 건축 양식인 고딕 양식의 영향을 받은 예술 작품도 있다. 로마네스크의 영향을 받은 예술 작품도 있으며, 아래에 제시되어 있다. 영향을 받았다는 것은, 그림의 테두리를 보면 알 수 있다.

안타깝게도 오랜 시기동안 중세미술은 큰 변화가 없었고, 미술에 대한 욕망은 르네상스 시기에 폭발하였다.



Madonna and Child  
비잔틴양식(14세기)



Church of San Leonardo al  
Frigido의 문  
로마네스크 양식(12세기)



The Rucellai Madonna  
고딕양식(13세기)



#### #4 르네상스의 시작(13세기~16세기)

‘르네상스’는 누구나 한 번씩은 들어보았을 것이다. 어떤 학문을 공부하더라도 이 시기에 대해선 한 번씩은 들어봤을 것이다. 르네상스에 대해 알아보기 전에 르네상스가 시작될 수 있었던 토대를 확인하는 것이 좋다. 이 내용을 본 토픽에서 다룰 것이다.

르네상스 이전에 한 천재 화가가 새로운 형태의 그림을 만들었다. 정확히 르네상스와 중세의 중간에 해당하는 그림이다. 중세와 같이 종교적인 주제임에도 중세 그림 분위기가 아닌 예술이다. 그 화가는 바로 ‘조토 디 본도네’였다. 아래 그의 대표작 중 하나를 넣었으니, 사람의 표정을 자세히 살펴보자. 기존 중세보다 훨씬 생동감이 넘친다. 그의 등장으로 인해 중세시대의 미술이 변하게 되었다. 이후, 그의 생동감 넘치는 화풍은 르네상스에서 쓰이게 되었다.

르네상스가 시작되기 직전, 선박과 항해술이 발달하였고, 이로 인해 이탈리아는 많은 부를 쌓게 되었다. 생겨난 돈은 화가들을 후원하는데 쓰였는데, 그 대표적인 가문이 피렌체 지역의 ‘메디치 가문’이 있다. 가문의 영주였던 ‘코시모 데 메디치’는 피렌체시 전체에서 예술가들을 발굴했는데, 대표적인 화가는 바로 ‘마사초’이다. 마사초의 대표작인 〈성 삼위일체〉는 원근법 기술을 보여준 예시이다. 기술에 초점을 맞춘 나머지, 그림 자체는 조화롭지 못하다는 평이 있긴 하지만, 르네상스에서 지향하는 방향을 보여준 작품이라는 의미가 있다.

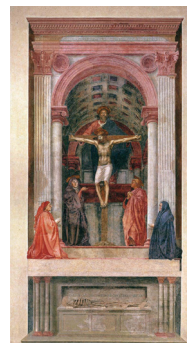
문학에서 ‘단테’, 법률의 ‘바르톨루스’ 등의 여러 인물이 나오게 되면서 유럽에서는 르네상스가 시작되었다. 이렇기 때문에 르네상스가 정확히 어디서 시작되었는지 단정 짓기에는 쉽지 않은데, 그 시작을 전쟁에서 찾는 사람도 있다.



The Entombment of Mary, 1310  
조토 디 본도네



The Entombment of Mary, 1310



성 삼위일체 마사초

## #5 르네상스

르네상스 시대에는 수많은 작품이 나왔고, 이에 대한 연구도 많기 때문에 본 교재에서 이를 모두 다루는 것은 현실적으로 불가능하다. 따라서, 본 교재에서는 르네상스에 대해 심층적으로 다루지 않는 반면, 르네상스의 전성기를 이끌었던 3명의 화가에 대해 다루도록 하겠다. 르네상스는 전 유럽에서 동시다발적으로 일어났기 때문에 모든 내용을 다루는 것은 현실적으로 불가능하다.

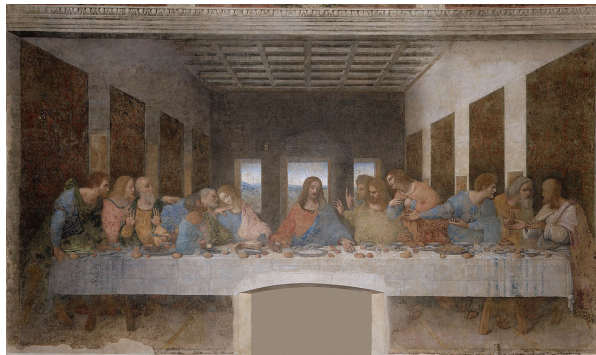
르네상스에 대해 알아두면 좋을 정보는 바로 '후원'이다. 재력가들이 예술가를 후원해서 수많은 예술 작품이 생겨난 것이다.

### #5-1 레오나르도 다 빈치 (1452~1519)

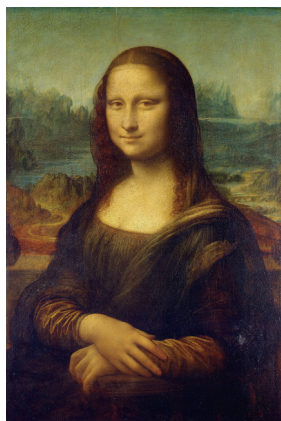
르네상스의 완성을 만든 사람이다. 유명한 작품을 나열하면 끝도 없다. 그의 업적을 글로 표현하자면, 미술을 학문화했다는 것과, 과학적 원리를 도입하여 그림을 그렸다는 것. 그리고, 그리스의 철학자들처럼 광범위한 학문에서 업적을 남겼다는 것이다. 토픽4에서 다룬 것과 같이 당시 예술가들이 열심히 연구했던 원근법과 구도, 조화 등에 대한 해답을 남겼으며, 인체의 비율까지 이용해 완벽에 가까운 예술 작품을 남겼다.

그의 특이한 화법 중 하나에는 ‘스푸마토’가 있다. ‘연기와 같이 사라지다’의 의미를 갖고 있으며, 모나리자의 경계선을 보면 명확한 경계가 없는데, 이것이 바로 스푸마토 기법이다.

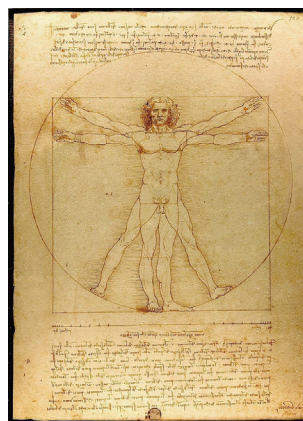
아래 제시된 3개의 그림은 그의 업적을 요약할 수 있는 그림으로, 순서대로 원근법, 생동감, 인체의 비율을 대표한다고 볼 수 있다.



최후의 만찬



모나리자



비트루비우스적 인간

17세기 네덜란드의 경제가 급성장하고 부가 축적됨에 따라 새롭게 등장한 시민 계급은 이전의 귀족과 성직자들이 즐기던 역사화나 종교화와는 달리 자신들에게 친근한 주제와 형식의 그림을 선호하게 되었다. 이러한 현실적이고 실용적인 취향에 따라 출현한 정물화는 새로운 그림 후원자들의 물질에 대한 태도를 반영했다. 화가들은 다양한 사물을 통해 물질적 풍요와 욕망을 그려 냈다. 동시에 그들은 그려진 사물을 통해 부와 화려함을 경계하는 기독교적 윤리관을 암시했다.



루벤 보쟁의 〈체스 판이 있는 정물-오감〉에는 테이블 위로 몇 가지 물건들이 보인다. 흑백의 체스 판 위에는 카네이션이 꽂혀 있는 꽃병이 놓여 있다. 꽃병에 담긴 물과 꽃병의 유리 표면에는 이 그림의 광원인 창문과 거기에서 나오는 다양한 빛의 효과가 미묘하게 표현되어 있다. 그 빛은 테이블 왼편 끝에 놓인 유리잔에도 반사될 뿐만 아니라, 술잔과 꽃병 사이에 놓인 흰 빵, 테이블 전면에 놓인 만돌린과 펼쳐진 악보, 지갑과 트럼프 카드에도 골고루 비치고 있다. 이처럼 보쟁은 섬세한 빛의 처리를 통해 물건들에 손으로 만지는 듯 한 질감과 함께 시각적 아름다움을 부여했다.

이 그림의 부제가 암시하듯, 그림 속의 사물들은 각각 인간의 오감을 상징한다. 당시 많은 화가들이 따랐던 도상적 관례에 의거하면, 붉은 포도주와 빵은 미각과 성찬을 상징한다. 카네이션은 그리스도의 수난과 후각을, 만돌린과 악보는 청각을 나타낸다. 지갑은 탐욕을, 트럼프 카드와 체스 판은 악덕을 상징하는데, 이들은 모두 촉각을 상징하기도 한다. 그림 오른편 벽에 걸려 있는 팔각형의 거울은 시각과 함께 교만을 상징한다.

이와 같은 사물들의 다의적인 의미에도 불구하고, 당시 오감을 주제로 그린 다른

화가들의 작품들로부터 이 그림의 의미를 찾을 수 있다. 당시 대부분의 오감 정물화는 세상의 부귀영화가 얼마나 허망한지를 강조하며, 현실의 욕망에 집착하지 말고 영적인 성장을 위해 힘쓰라고 격려했다. 이 사실로부터 우리는 중세적 도상 전통에서 ‘일곱 가지 커다란 죄’ 중의 교만을 상징하는 거울에 주목하게 된다. 이때 거울은 자기 자신의 인식, 깨어 있는 의식에 대한 필요성으로 이해된다. 그런 점에서 이 그림은 감각적인 온갖 악덕에 빠질 수 있는 자신을 가다듬고 경계하라는 의미를 암시하고 있다. 보쟁의 정물화 속에 그려진 하나하나의 감각을 음미하다 보면 매우 은은하고 차분한 느낌과 함께 일종의 명상에 젖게 된다.

주제

정리

현대 미술의 탄생을 이해하기 위해서는 19세기 후반의 인상파로 거슬러 올라가야 한다. 인상파는 고전주의적 균형과 정확한 묘사를 중시하던 인습을 타파하고 색채 묘사의 혁명을 일으켰다. 인상파 화가들은 미술 학교에서 배운 대로 신화와 같은 품위 있는 주제를 완벽한 구성으로 그려 내는 대신에, 밝게 빛나는 자기 주변의 세계를 생동감 있게 옮겨 놓으려 하였다. 그래서 그들은 평범한 중산층의 행복한 생활 단면이나 해돋이와 같은 순간적 장면도 색채의 아름다운 배열만 지니고 있다면 그림의 소재로 삼을 수 있었다.

그러나 인상파는 하나의 유파로서 그리 오래 지속되지 못했다. 세잔과 고흐, 고갱 등의 후기 인상파 화가들이 한편으로 인상파가 이룩한 업적을 당연한 것으로 수용하면서도, 다른 한편으로 인상파에 대한 반발과 저항을 시도하였기 때문이다. 세 화가는 눈에 비친 자연을 인상파처럼 묘사하는 과정에서 뭔가 중요한 것을 상실했다고 느꼈고, 그것을 찾기 위해 혼신의 노력을 경주하였다. 그런데 그들은 인상파를 극복하려 한 점에서는 공통적이었지만 그 지향하는 방향은 서로 달랐다.

먼저 세잔은 인상파가 순간의 감각에만 사로잡힌 나머지 자연의 변함없는 형태에는 관심을 기울이지 않았다고 생각했다. 그는 색채의 밝음을 상실하지 않으면서 화면에 깊이와 거리감을 부여하려 했고, 이를 위해 '세계의 모방'이라는 전통적 목적을 버린 채 기하학적 형태와 색채 간의 관계를 탐구하였다. 고흐는 인상파가 시각적인 인상에만 너무 빠져 빛과 색의 광학적 성질만을 탐구했다고 판단했다. 인상파의 미술이 정열을 상실할 위험에 처해 있다고 보았던 것이다. 그리하여 그는 예술가의 활기찬 감정을 표현하는 것이 예술의 목적이라고 하면서, 이를 달성하기 위해 거친 붓자국으로 격정적 내면을 표출하였고 필요한 경우 형태의 왜곡까지도 감행하였다. 한편 고갱은 서구 문명이 축적한 근대적 학문과 예술 전반에 대해 불만을 토로했다. 그는 (㉠)을 열망했고, 그것은 복잡한 물질 문명 속에서는 발견할 수 없다고 여겼다. 그래서 미련 없이 세련된 인상파적 요소를 버리고 원시적 가치를 찾아 나설 수 있었다.

현대 미술은 위에서 언급한 인상파와 후기 인상파를 계승한 것이라고 하여도 과언이 아니다. 인상파의 주제 접근 방식은 현대 미술의 폭을 넓혀 주었고 세잔, 고흐, 고갱이 제기한 문제 의식은 입체파, 표현주의, 원시주의, 야수파 등 현대 미술 사조가 등장할 수 있는 기초가 되었다. 그리하여 현대 미술가들은 사물을 눈에 보이는 그대로 재현한다는 관념에서 벗어나 다른 어떤 시대보다도 자유롭게 창작 활동을 펼칠 수 있게 되었던 것이다.

‘㉠’에는 솔직하고 건강한 것/신비하고 몽환적인 것/소박하고 순수한 것/원시적이고 이국적인 것 중 아무거나 들어가도 된다.



\*㉠은 빈칸채우기 문제였습니다. 아래 문제를 참고하시기 바랍니다.

〈보기〉는 고갱을 계승한 작품과 그에 대한 해설이다. 이를 바탕으로 ㉠에 들어갈 말을 고를 때 적절하지 않은 것은?



—보기—

‘즐거운 어릿광대들’이라는 앙리 루소의 이 그림은 도시에서 쉽게 찾아볼 수 없는 소재를 때문지 않은 시각으로 다루고 있다. 그림 속의 동식물들은 실제 모습과 달리 꿈속에서처럼 불가사의하게 보인다. 이 그림은 취향이 까다롭고 격조 높은 사람에게는 우습게 보일 수도 있다. 그러나 순수한 색과 구성을 통해 드러나는 솔직한 정서는 보는 사람들을 감동시키기에 충분하다.

- ① 고상하고 초월적인 것                      ② 솔직하고 건강한 것
- ③ 신비하고 몽환적인 것                    ④ 소박하고 순수한 것
- ⑤ 원시적이고 이국적인 것

A ①

주제

정리

회화적 재현이 성립하려면, 즉 하나의 그림이 어떤 대상의 그림이 되기 위해서는 그림과 대상이 닮아야 할까? 입체주의의 도래를 알리는 <아비뇰의 아가씨들>을 그리기 한 해 전, 피카소는 시인인 스타인을 그린 적이 있었는데, 완성된 그림을 보고 사람들은 놀라움을 금치 못했다. 스타인의 초상화가 그녀를 닮지 않았던 것이다. 이에 대해 피카소는 “앞으로 닮게 될 것이다.”라고 말했다고 한다. 이 에피소드는 미술사의 차원과 철학적 차원에서 회화적 재현에 대해 생각해 볼 계기를 제공한다.

우선 어떻게 닮지 않은 그림이 대상의 재현일 수 있는지를 알아보기 위해서는 당시 피카소와 브라크가 중심이 되었던 입체주의의 예술적 실험과 그것을 가능케 한 미술사의 흐름을 고려해 보아야 한다. 르네상스 시대의 화가들은 원근법을 사용하여 ‘세상을 향한 창’과 같은 사실적인 그림을 그렸다. 현대 회화를 출발시켰다고 평가되는 인상주의자들 이 의식적으로 추구한 것도 이러한 사실성이었다. 그들은 모든 대상을 빛이 반사되는 물체로 간주하고 망막에 맺힌 대로 그리는 것을 회화의 목표로 삼았다. 따라서 빛을 받는 대상이면 무엇이든 주제가 될 수 있었고, 대상의 고유한 색 같은 것은 부정되었다. 햇빛의 조건에 따라 다르게 그려진 모네의 난가리 연작이 그 예이다.

그러나 세잔의 생각은 달랐다. “모네는 눈뿐이다.”라고 평했던 그는 그림의 사실성이란 우연적 인상으로서의 사물의 외관보다는 ‘그 사물임’을 드러낼 수 있는 본질이나 실재에 더 다가감으로써 얻게 되는 것이라고 생각하였다. 세잔이 그린 과일 그릇이나 사과를 보면 대부분의 형태는 실물보다 훨씬 단순하게 그려져 있고, 모네의 그림에서는 볼 수 없었던 부자연스러운 윤곽선이 둘러져 있으며, 원근법조차도 정확하지 않다. 이는 어느 한순간 망막에 비친 우연한 사과의 모습 대신 사과라는 존재를 더 잘 드러낼 수 있는 모습을 포착하려 했던 세잔의 문제의식을 보여주는 것이다.

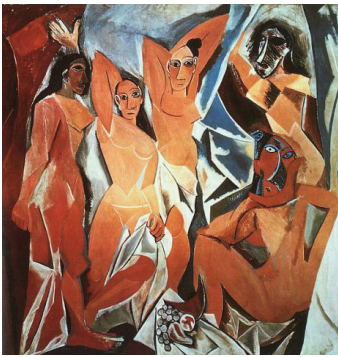
이를 계승하여 한 발 더 나아간 것이 바로 입체주의이다. 입체주의는 대상의 실재를 드러내기 위해 여러 시점에서 본 대상을 한 화면에 결합하는 방식을 택했다. 비록 스타인의 초상화는 본격적인 입체주의 그림은 아니지만, 세잔에서 입체주의로 이어지는 실재의 재현이라는 관심이 반영된 작품으로 볼 수 있는 것이다.

하지만 여전히 의문인 것은 ‘닮게 될 것’이라는 말의 의미이다. 실제로 세월이 지난 후 피카소의 예언대로 사람들은 결국 스타인의 초상화가 그녀를 닮았다는 것을 발견하게 되었다고 한다. 어떻게 그럴 수 있었을까? 이를 설명하려면 회화적 재현에 대한 철학적 차원의 논의가 필요한데, 고프리치와 굿맨의 이론이 주목할 만하다.

이들은 대상을 ‘있는 그대로’ 보는 ‘순수한 눈’ 같은 것은 없으며, 따라서 객관적



인 사실성이란 없고, 사실적인 그림이란 결국 한 문화나 개인에게 익숙한 재현 체계를 따른 그림일 뿐이라고 주장한다. 이 이론에 따르면 지각은 우리가 속한 관습과 문화, 믿음 체계, 배경 지식의 영향을 받아 구성된다고 한다. 예를 들어 우리가 작가와 작품에 대해 사전 지식을 가지고 있다면 이러한 믿음은 그 작품을 어떻게 지각하느냐에까지도 영향을 준다는 것이다. 이것이 사실이라면, 피카소의 경우에 대해서도, ‘이 그림이 피카소가 그린 스타인의 초상’이라는 우리의 지식이 중국에는 그림과 실물 사이의 닮음을 발견하는 방식으로 우리의 지각을 형성해 냈을 것이라는 설명이 가능하다. 사실성이라는 것이 과연 재현 체계에 따라 상대적인지는 논쟁의 여지가 많지만 피카소의 수수께끼 같은 답변과 자신감 속에는 회화적 재현의 본성에 대한 이러한 통찰이 깔려 있었다고도 볼 수 있다.



피카소의 아비뇰의 아가씨들



피카소의 거트루드 스타인의 초상화(좌)와 거트루드 스타인의 사진(우)

주제

정리

현대 미술의 탄생을 이해하기 위해서는 19세기 후반의 인상파로 거슬러 올라가야 한다. 인상파는 고전주의적 균형과 정확한 묘사를 중시하던 인습을 타파하고 색채 묘사의 혁명을 일으켰다. 인상파 화가들은 미술 학교에서 배운 대로 신화와 같은 품위 있는 주제를 완벽한 구성으로 그려 내는 대신에, 밝게 빛나는 자기 주변의 세계를 생동감 있게 옮겨 놓으려 하였다. 그래서 그들은 평범한 중산층의 행복한 생활 단면이나 해돋이와 같은 순간적 장면도 색채의 아름다운 배열만 지니고 있다면 그림의 소재로 삼을 수 있었다.

그러나 인상파는 하나의 유파로서 그리 오래 지속되지 못했다. 세잔과 고흐, 고갱 등의 후기 인상파 화가들이 한편으로 인상파가 이룩한 업적을 당연한 것으로 수용하면서도, 다른 한편으로 인상파에 대한 반발과 저항을 시도하였기 때문이다. 세 화가는 눈에 비친 자연을 인상파처럼 묘사하는 과정에서 뭔가 중요한 것을 상실했다고 느꼈고, 그것을 찾기 위해 혼신의 노력을 경주하였다. 그런데 그들은 인상파를 극복하려 한 점에서는 공통적이었지만 그 지향하는 방향은 서로 달랐다.

먼저 세잔은 인상파가 순간의 감각에만 사로잡힌 나머지 자연의 변함없는 형태에는 관심을 기울이지 않았다고 생각했다. 그는 색채의 밝음을 상실하지 않으면서 화면에 깊이와 거리감을 부여하려 했고, 이를 위해 '세계의 모방'이라는 전통적 목적을 버린 채 기하학적 형태와 색채 간의 관계를 탐구하였다. 고흐는 인상파가 시각적인 인상에만 너무 빠져 빛과 색의 광학적 성질만을 탐구했다고 판단했다. 인상파의 미술이 정열을 상실할 위험에 처해 있다고 보았던 것이다. 그리하여 그는 예술가의 활기찬 감정을 표현하는 것이 예술의 목적이라고 하면서, 이를 달성하기 위해 거친 붓자국으로 격정적 내면을 표출하였고 필요한 경우 형태의 왜곡까지도 감행하였다. 한편 고갱은 서구 문명이 축적한 근대적 학문과 예술 전반에 대해 불만을 토로했다. 그는 (㉠)을 열망했고, 그것은 복잡한 물질 문명 속에서는 발견할 수 없다고 여겼다. 그래서 미련 없이 세련된 인상파적 요소를 버리고 원시적 가치를 찾아 나설 수 있었다.

현대 미술은 위에서 언급한 인상파와 후기 인상파를 계승한 것이라고 하여도 과언이 아니다. 인상파의 주제 접근 방식은 현대 미술의 폭을 넓혀 주었고 세잔, 고흐, 고갱이 제기한 문제 의식은 입체파, 표현주의, 원시주의, 야수파 등 현대 미술 사조가 등장할 수 있는 기초가 되었다. 그리하여 현대 미술가들은 사물을 눈에 보이는 그대로 재현한다는 관념에서 벗어나 다른 어떤 시대보다도 자유롭게 창작 활동을 펼칠 수 있게 되었던 것이다.

‘㉠’에는 솔직하고 건강한 것/신비하고 몽환적인 것/소박하고 순수한 것/원시적이고 이국적인 것 중 아무거나 들어가도 된다.

\*㉠은 빈칸채우기 문제였습니다. 아래 문제를 참고하시기 바랍니다.

〈보기〉는 고갱을 계승한 작품과 그에 대한 해설이다. 이를 바탕으로 ㉠에 들어갈 말을 고를 때 적절하지 않은 것은?



—보기—

‘즐거운 어릿광대들’이라는 앙리 루소의 이 그림은 도시에서 쉽게 찾아볼 수 없는 소재를 때문지 않은 시각으로 다루고 있다. 그림 속의 동식물들은 실제 모습과 달리 꿈속에서처럼 불가사의하게 보인다. 이 그림은 취향이 까다롭고 격조 높은 사람에게는 우습게 보일 수도 있다. 그러나 순수한 색과 구성을 통해 드러나는 솔직한 정서는 보는 사람들을 감동시키기에 충분하다.

- ① 고상하고 초월적인 것                      ② 솔직하고 건강한 것
- ③ 신비하고 몽환적인 것                    ④ 소박하고 순수한 것
- ⑤ 원시적이고 이국적인 것

A ①

주제

정리

회화적 재현이 성립하려면, 즉 하나의 그림이 어떤 대상의 그림이 되기 위해서는 그림과 대상이 닮아야 할까? 입체주의의 도래를 알리는 <아비뇰의 아가씨들>을 그리기 한 해 전, 피카소는 시인인 스타인을 그린 적이 있었는데, 완성된 그림을 보고 사람들은 놀라움을 금치 못했다. 스타인의 초상화가 그녀를 닮지 않았던 것이다. 이에 대해 피카소는 “앞으로 닮게 될 것이다.”라고 말했다고 한다. 이 에피소드는 미술사의 차원과 철학적 차원에서 회화적 재현에 대해 생각해 볼 계기를 제공한다.

우선 어떻게 닮지 않은 그림이 대상의 재현일 수 있는지를 알아보기 위해서는 당시 피카소와 브라크가 중심이 되었던 입체주의의 예술적 실험과 그것을 가능케 한 미술사의 흐름을 고려해 보아야 한다. 르네상스 시대의 화가들은 원근법을 사용하여 ‘세상을 향한 창’과 같은 사실적인 그림을 그렸다. 현대 회화를 출발시켰다고 평가되는 인상주의자들 이 의식적으로 추구한 것도 이러한 사실성이었다. 그들은 모든 대상을 빛이 반사되는 물체로 간주하고 망막에 맺힌 대로 그리는 것을 회화의 목표로 삼았다. 따라서 빛을 받는 대상이면 무엇이든 주제가 될 수 있었고, 대상의 고유한 색 같은 것은 부정되었다. 햇빛의 조건에 따라 다르게 그려진 모네의 난가리 연작이 그 예이다.

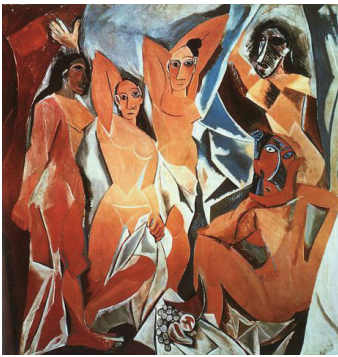
그러나 세잔의 생각은 달랐다. “모네는 눈뿐이다.”라고 평했던 그는 그림의 사실성이란 우연적 인상으로서의 사물의 외관보다는 ‘그 사물임’을 드러낼 수 있는 본질이나 실재에 더 다가감으로써 얻게 되는 것이라고 생각하였다. 세잔이 그린 과일 그릇이나 사과를 보면 대부분의 형태는 실물보다 훨씬 단순하게 그려져 있고, 모네의 그림에서는 볼 수 없었던 부자연스러운 윤곽선이 둘러져 있으며, 원근법조차도 정확하지 않다. 이는 어느 한순간 망막에 비친 우연한 사과의 모습 대신 사과라는 존재를 더 잘 드러낼 수 있는 모습을 포착하려 했던 세잔의 문제의식을 보여주는 것이다.

이를 계승하여 한 발 더 나아간 것이 바로 입체주의이다. 입체주의는 대상의 실재를 드러내기 위해 여러 시점에서 본 대상을 한 화면에 결합하는 방식을 택했다. 비록 스타인의 초상화는 본격적인 입체주의 그림은 아니지만, 세잔에서 입체주의로 이어지는 실재의 재현이라는 관심이 반영된 작품으로 볼 수 있는 것이다.

하지만 여전히 의문인 것은 ‘닮게 될 것’이라는 말의 의미이다. 실제로 세월이 지난 후 피카소의 예언대로 사람들은 결국 스타인의 초상화가 그녀를 닮았다는 것을 발견하게 되었다고 한다. 어떻게 그럴 수 있었을까? 이를 설명하려면 회화적 재현에 대한 철학적 차원의 논의가 필요한데, 고프리치와 굿맨의 이론이 주목할 만하다.

이들은 대상을 ‘있는 그대로’ 보는 ‘순수한 눈’ 같은 것은 없으며, 따라서 객관적

인 사실성이란 없고, 사실적인 그림이란 결국 한 문화나 개인에게 익숙한 재현 체계를 따른 그림일 뿐이라고 주장한다. 이 이론에 따르면 지각은 우리가 속한 관습과 문화, 믿음 체계, 배경 지식의 영향을 받아 구성된다고 한다. 예를 들어 우리가 작가와 작품에 대해 사전 지식을 가지고 있다면 이러한 믿음은 그 작품을 어떻게 지각하느냐에까지도 영향을 준다는 것이다. 이것이 사실이라면, 피카소의 경우에 대해서도, ‘이 그림이 피카소가 그린 스타인의 초상’이라는 우리의 지식이 중국에는 그림과 실물 사이의 닮음을 발견하는 방식으로 우리의 지각을 형성해 냈을 것이라는 설명이 가능하다. 사실성이라는 것이 과연 재현 체계에 따라 상대적인지는 논쟁의 여지가 많지만 피카소의 수수께끼 같은 답변과 자신감 속에는 회화적 재현의 본성에 대한 이러한 통찰이 깔려 있었다고도 볼 수 있다.



피카소의 아비뇰의 아가씨들



피카소의 거트루드 스타인의 초상화(좌)와 거트루드 스타인의 사진(우)

주제

정리

2018 시리즈



바다사자 지음



## 저자의 말

2021학년도 저자의 말

신입 저자에게 과분한 사랑을 주신 오르비 여러분들 정말 감사합니다.

많은 부족한 부분이 있었음에도 따라와주신 많은 분들을 위해

앞으로 2021학년도에도 열심히하는 저자가 되도록 하겠습니다

2021학년도에는 작년에 느꼈던 여러 부족한 부분을 모두 개선하고,

제 모든 능력을 보여드리도록 하겠습니다.

더더욱 나은 교재로 찾아오도록 하겠습니다.

감사합니다.



기마켓입니다. 독해력 증진에만 힘썼던 기존의 비문학 교재와는 상당히 다른 형태입니다. 짧은 배경지식에 기출만 나열한 간단한 형태이지만, 기마켓으로 얻을 수 있는 효과는 무한합니다.

1. 비문학 기출 지문을 활용한 독해력 증진
2. 제재별로 분류된 지문을 활용한 취약부분 배경지식 학습
3. 쉽게 접하지 못했던 수능 지문을 활용한 새로운 지문 독해 학습
4. 언제든 찾아볼 수 있는 비문학 지문 백과사전

정형화된 활용 방법은 없습니다. 개개인이 필요한 부분을 학습하면 됩니다.

하지만, 본 교재는 문제가 없는, 비문학 지문만 있는 교재이기 때문에, 지문을 독해하는 연습이 있어야 합니다.

따라서, 스포 방지를 위해 지문 제목은 지문 번호로 대체하였고, 지문의 마지막에 주제와 핵심 내용을 직접 쓰는 공간을 마련했습니다. 대신, 키워드는 맨 앞 지문 목록에 넣었습니다.





미술사	10 p
음악사	30 p
영화사	36 p
평가원 지문으로 복습	39 p

지문번호	출처	키워드	페이지
미술			
1	2008. 수능	정물화	40 p
2	2005. 예비	인상파	42 p
3	2011. 06월	입체파	44 p
4	2007. 06월	마티스	46 p
5	2018. 09월	하이퍼리얼리즘	48 p
6	2007. 수능	대중매체와 예술	50 p
음악			
7	1994. 수능 1차	악과 약	52 p
8	2011. 09월	피타고라스의 음악 이론	54 p
9	2010. 수능	옛날 악보	56 p
10	2007. 06월	소리굽쇠	58 p
11	2012. 수능	음형론과 정서론	60 p
12	2009. 수능	음악에서의 반복	62 p
13	2014. 수능 B형	베토벤의 교향곡	64 p
14	2012. 06월	연주자의 의미	66 p
15	2017. 06월	음악의 원리	68 p
조각/건축물			
16	2014. 06월 AB형	캄피돌리오 광장	70 p
17	2013. 09월	바실라카식 성당	72 p

### 연극/영화

18	2006. 수능	연극의 변화	74 p
19	2011. 수능	연극의 변화	76 p
20	1994. 수능 2차	연극의 의미	78 p
21	2004. 09월	무용수의 영향	80 p
22	2020. 09월	영화에서의 역사	82 p
23	2019. 09월	근대 도시와 영화	84 p
24	2012. 09월	영화의 관습 파괴	86 p
25	2015. 06월 AB형	작가주의	88 p
26	2013. 06월	이차 프레임	90 p
27	2001. 수능	프레임	92 p
28	2010. 06월	영화의 시각적 의미	94 p
29	2009. 09월	바쟁의 영화관	96 p
30	2013. 수능	영화와 만화	98 p
31	2005. 06월	벤야민의 영화이론	100 p

### 예술 감상

32	2008. 06월	콜링우드와 톨스토이	102 p
33	1994. 수능 1차	예술의 의미	104 p
34	1996. 수능	조각품으로 알 수 있는 탐구정신	106 p
35	1997. 수능	예술의 의미	108 p
36	2005. 09월	예술작품의 의미	110 p
37	2007. 09월	예술의 개념	112 p
38	2008. 09월	칸트의 미학론	114 p
39	2014. 09월 B형	미술 종말론	116 p

### 동양예술

40	1994. 수능 2차	풍속화	118 p
41	2015. 09월 AB형	목란화	120 p
42	1999. 수능	산점 투시	122 p
43	2002. 수능	사물놀이	124 p
44	2005. 수능	춘향가의 '이면을 그린다'	126 p
45	1995. 수능	가야의 악기	128 p
46	2000. 수능	세종과 종묘 제례	130 p
47	2006. 09월	가곡	132 p
48	2006. 06월	분청사기	134 p
49	2014. 수능 A형	선암사의 승선교	136 p
50	2009. 06월	목조 가옥의 난간	138 p
51	1995. 수능	지붕	140 p

### 기타 예술

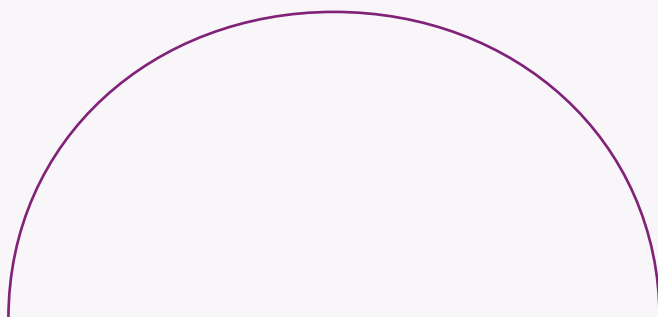
52	1994. 수능 2차	미적 기능	142 p
53	1997. 수능	아인슈타인의 예술이론	144 p
54	2003. 예비	미적인 자유	146 p
55	2004. 수능	그림책	148 p
56	2010. 09월	디지털 아트	150 p
57	2014. 09월 B형	독서	152 p
58	2016. 09월 AB형	사진 합성	154 p
59	2004. 06월	현대 사진에 대한 이해	156 p
60	2007. 09월	사진에 대한 기술	158 p
61	2003. 수능	해프닝	160 p

지문 박스 안의 그림은 평가원 시험에서도 들어간 그림



2017 시리즈





예술의 기본 내용들



## 미술사

### #1 원시 미술(기원전 12세기 이전)

미술의 역사는 매우 길다. 구석기 시대부터 미술이 발달되었다고 알려져 있으며, 거의 최초의 인간이 만든 기록물이라고도 볼 수 있다. 그런 의미 때문에 별 내용이 없어도 한번 다루고 넘어가는 것이다.

우선, 4대 문명을 생각해 보자. 메소포타미아, 이집트, 황허, 인더스 문명이다. 한국사 시간에 배우는 시대는 췌석기, 간석기, 청동기, 철기로 흘러가는데, 4대 문명은 청동기 시대로 볼 수 있다. 여기서 원시미술이라 함은 췌석기 시대부터 4대 문명의 미술까지로 볼 수 있다.

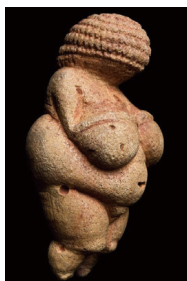
문명 발생 전인 선사시대 미술을 보자. 이 당시의 미술은 당시 사람들이 지향하였던 목표들이 나오는데, 대표적이고 유명한 예시로는 '라스코 동굴 벽화'와 '빌렌도르프의 비너스'가 있다. 이는 각각 '사냥'과 '다산, 농사'를 뜻하는 것으로 알려져 있다. 그 당시에는 현재 확인할 문자가 없었기 때문에 예술을 통해 당시 가치관을 확인하는 것이 필수였다. 여담으로 영국의 스톤헨지도 이와 비슷한 시기의 예술이다.

그리고, 서양예술로 구분되는 원시 미술에는 메소포타미아와 이집트로 나뉘는데, 두 갈래 모두 유명한 예술 작품이 있으므로 쉽게 이해할 수 있을 것이다. 특히, 두 지역의 미술은 상당히 비슷한 형태라는 것은 알아두면 좋을 정보이다. 우선, 메소포타미아에서 유명한 작품 중 하나는 '함무라비 법전'이다. 예술로 보기는 힘들지만, 메소포타미아 문명에 대해 알기에는 좋은 작품이다. 함무라비 법전이 예술사적으로 의미가 있는 이유는 위에 있는 그림이 '신'을 형상화한 것이라고 분석되기 때문이다. 메소포타미아 예술의 특징은 옆모습과 앞모습이 그려졌다는 것이다. 앉아 있는 사람 형상의 '신'이 서 있는 '사람'에게 통치권을 준다는 의미가 담겨 있는 이 작품은 초창기 '법'의 의미를 알 수 있는 의미가 있다.

이집트 예술의 경우, 동일 시대의 다른 지역과는 다르게 상당히 발전된 모습을 보여 주었는데, 파라오 왕의 권력과 사후세계, 그리고 신에 대한 믿음을 보여 주기 위해 예술이 발전하였다.



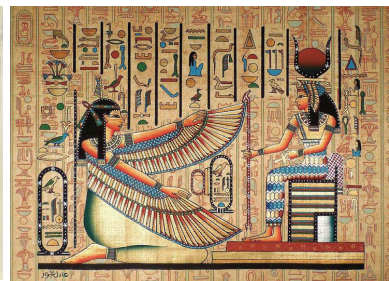
라스코 동굴 벽화



빌렌도르프의 비너스



함무라비 법전



이집트 미술

## #2 고대 미술(기원전 8세기~기원후 4세기)

원시 미술 다음 시대의 미술로 어떻게 보면 미술의 토대를 만들었다고 봐도 무방할 정도의 시기이다. 고대 이후 미술은 고전주의와 비고전주의로 나뉘어 발전하였다. 고전과 비고전을 나누는 명확한 기준은 없지만, 고전주의라 함은 그리스와 로마 시기의 그림과 같이 주제와 대상이 명확한 그림이다. 이런 고전주의는 이후 여러 비고전주의 예술 작품들의 도전을 받으면서 그 흐름을 유지하기 위해 여러 형태로 변형하였다. 비고전주의라 함은 하나의 확실한 구분이 아니라 고전주의에 벗어나는 모든 흐름이라 생각하면 된다.

고대 미술의 시작은 그리스의 '크레타 섬'이다. 크레타 섬의 사람들은 메소포타미아와 교류하며 그들의 문명을 발전해나갔다. 그 사람들은 그리스 다음의 로마인에게도 영향을 미치며 고대 미술의 큰 발전을 이끌었다. 고대미술은 역사의 흐름과 같이 그리스 다음에 로마가 오는 형식이다. 그리스의 경우, 시기순으로 아르카익, 클래식, 헬레니즘으로 나뉜다. 가장 초기 형태인 아르카익 예술은 역사시대 초창기의 예술로, 고졸기라고도 불린다. 대표적인 작품은 <테라코타 항아리>로, 온갖 기하적 무늬가 가득한 항아리이다. 그다음, 클래식 미술은 고전기 미술이라고도 불리며, 그리스 전성기시절 예술이다. 대표적인 작품은 <원반던지는 사람>이다. 그리스의 전성기 이후, 헬레니즘 제국이 만들어졌는데, 인도에까지 영토를 넓히며 영향을 준 예술사조가 있는데, 이는 바로 헬레니즘 예술이다. 이는 인도에 간다라예술의 형태로 이어졌다. 대표작은 <밀로의 비너스상>이다. 팔이 잘린 형태의 조각상이다.

로마의 시대가 도래한 이후, 건축이 급속도로 발전하였다. 개선문, 판테온, 콜로세움 등 다양한 랜드마크가 생성되었으며, 이는 이후 비잔틴 건축으로 이어졌다. 하지만, 회화 면에서는 큰 발전이 없었다. 화산재에 묻힌 폼페이 유적의 벽화로 미루어보아 원근법과 음영을 미술에 사용하였다는 것을 알 수 있었다. 폼페이에서 나온 아래 작품을 확인하자.



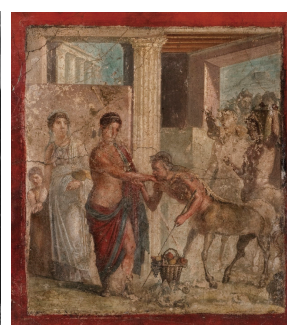
테라코타 항아리



원반던지는 사람



비너스상



폼페이 유적



### #3 중세 미술(3세기~15세기)

중세시대에는 종교의 영향으로 인해 다른 문화의 발전이 더뎠다. 하지만, 종교 전파를 위한 미술 작품은 그대로 유지되었다. 또한, 성당 등의 건축물을 위한 건축 양식 역시 발전되었다. 중세시대의 예술은 회화와 건축으로 나뉘며, 회화는 비잔틴 양식이, 건축은 로마네스크와 고딕이 쓰였다. 로마네스크에서 고딕으로 발전하였고, 로마네스크라 함은 로마시대 건축을 지향한다는 의미이다.

우선, 비잔틴 양식은 그 특징이 명확하다. 종교에 대한 그림이며, 현재의 관점에서는 뭔가 어색한 그림이다. 조금 무섭기는 하지만, 당시 글을 몰랐던 대중을 세뇌하기 위해 만들어진 그림이라고 한다. 비잔틴 양식과는 독립적으로 건축 양식인 고딕 양식의 영향을 받은 예술 작품도 있다. 로마네스크의 영향을 받은 예술 작품도 있으며, 아래에 제시되어 있다. 영향을 받았다는 것은, 그림의 테두리를 보면 알 수 있다.

안타깝게도 오랜 시기동안 중세미술은 큰 변화가 없었고, 미술에 대한 욕망은 르네상스 시기에 폭발하였다.



Madonna and Child  
비잔틴양식(14세기)



Church of San Leonardo al  
Frigido의 문  
로마네스크 양식(12세기)



The Rucellai Madonna  
고딕양식(13세기)

#### #4 르네상스의 시작(13세기~16세기)

‘르네상스’는 누구나 한 번씩은 들어보았을 것이다. 어떤 학문을 공부하더라도 이 시기에 대해선 한 번씩은 들어봤을 것이다. 르네상스에 대해 알아보기 전에 르네상스가 시작될 수 있었던 토대를 확인하는 것이 좋다. 이 내용을 본 토픽에서 다룰 것이다.

르네상스 이전에 한 천재 화가가 새로운 형태의 그림을 만들었다. 정확히 르네상스와 중세의 중간에 해당하는 그림이다. 중세와 같이 종교적인 주제임에도 중세 그림 분위기가 아닌 예술이다. 그 화가는 바로 ‘조토 디 본도네’였다. 아래 그의 대표작 중 하나를 넣었으니, 사람의 표정을 자세히 살펴보자. 기존 중세보다 훨씬 생동감이 넘친다. 그의 등장으로 인해 중세시대의 미술이 변하게 되었다. 이후, 그의 생동감 넘치는 화풍은 르네상스에서 쓰이게 되었다.

르네상스가 시작되기 직전, 선박과 항해술이 발달하였고, 이로 인해 이탈리아는 많은 부를 쌓게 되었다. 생겨난 돈은 화가들을 후원하는데 쓰였는데, 그 대표적인 가문이 피렌체 지역의 ‘메디치 가문’이 있다. 가문의 영주였던 ‘코시모 데 메디치’는 피렌체시 전체에서 예술가들을 발굴했는데, 대표적인 화가는 바로 ‘마사초’이다. 마사초의 대표작인 〈성 삼위일체〉는 원근법 기술을 보여준 예시이다. 기술에 초점을 맞춘 나머지, 그림 자체는 조화롭지 못하다는 평이 있긴 하지만, 르네상스에서 지향하는 방향을 보여준 작품이라는 의미가 있다.

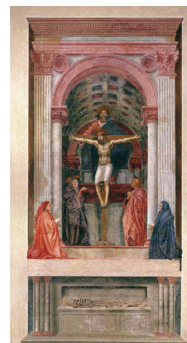
문학에서 ‘단테’, 법률의 ‘바르톨루스’ 등의 여러 인물이 나오게 되면서 유럽에서는 르네상스가 시작되었다. 이렇기 때문에 르네상스가 정확히 어디서 시작되었는지 단정 짓기에는 쉽지 않은데, 그 시작을 전쟁에서 찾는 사람도 있다.



The Entombment of Mary, 1310  
조토 디 본도네



The Entombment of Mary, 1310



성 삼위일체 마사초

## #5 르네상스

르네상스 시대에는 수많은 작품이 나왔고, 이에 대한 연구도 많기 때문에 본 교재에서 이를 모두 다루는 것은 현실적으로 불가능하다. 따라서, 본 교재에서는 르네상스에 대해 심층적으로 다루지 않는 반면, 르네상스의 전성기를 이끌었던 3명의 화가에 대해 다루도록 하겠다. 르네상스는 전 유럽에서 동시다발적으로 일어났기 때문에 모든 내용을 다루는 것은 현실적으로 불가능하다.

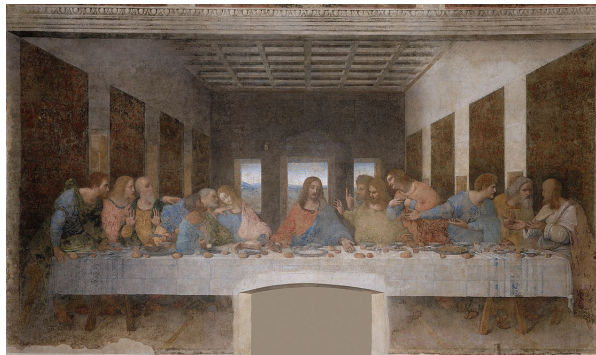
르네상스에 대해 알아두면 좋을 정보는 바로 '후원'이다. 재력가들이 예술가를 후원해서 수많은 예술 작품이 생겨난 것이다.

### #5-1 레오나르도 다 빈치 (1452~1519)

르네상스의 완성을 만든 사람이다. 유명한 작품을 나열하면 끝도 없다. 그의 업적을 글로 표현하자면, 미술을 학문화했다는 것과, 과학적 원리를 도입하여 그림을 그렸다는 것. 그리고, 그리스의 철학자들처럼 광범위한 학문에서 업적을 남겼다는 것이다. 토픽4에서 다룬 것과 같이 당시 예술가들이 열심히 연구했던 원근법과 구도, 조화 등에 대한 해답을 남겼으며, 인체의 비율까지 이용해 완벽에 가까운 예술 작품을 남겼다.

그의 특이한 화법 중 하나에는 ‘스푸마토’가 있다. ‘연기와 같이 사라지다’의 의미를 갖고 있으며, 모나리자의 경계선을 보면 명확한 경계가 없는데, 이것이 바로 스푸마토 기법이다.

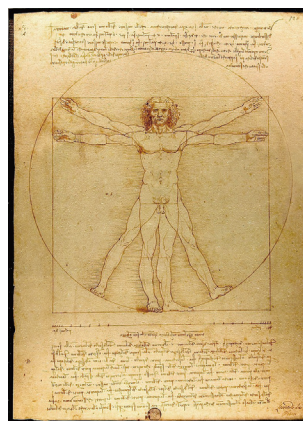
아래 제시된 3개의 그림은 그의 업적을 요약할 수 있는 그림으로, 순서대로 원근법, 생동감, 인체의 비율을 대표한다고 볼 수 있다.



최후의 만찬



모나리자



비트루비우스적 인간

17세기 네덜란드의 경제가 급성장하고 부가 축적됨에 따라 새롭게 등장한 시민 계급은 이전의 귀족과 성직자들이 즐기던 역사화나 종교화와는 달리 자신들에게 친근한 주제와 형식의 그림을 선호하게 되었다. 이러한 현실적이고 실용적인 취향에 따라 출현한 정물화는 새로운 그림 후원자들의 물질에 대한 태도를 반영했다. 화가들은 다양한 사물을 통해 물질적 풍요와 욕망을 그려 냈다. 동시에 그들은 그려진 사물을 통해 부와 화려함을 경계하는 기독교적 윤리관을 암시했다.



루벤 보쟁의 〈체스 판이 있는 정물-오감〉에는 테이블 위로 몇 가지 물건들이 보인다. 흑백의 체스 판 위에는 카네이션이 꽂혀 있는 꽃병이 놓여 있다. 꽃병에 담긴 물과 꽃병의 유리 표면에는 이 그림의 광원인 창문과 거기에서 나오는 다양한 빛의 효과가 미묘하게 표현되어 있다. 그 빛은 테이블 왼편 끝에 놓인 유리잔에도 반사될 뿐만 아니라, 술잔과 꽃병 사이에 놓인 흰 빵, 테이블 전면에 놓인 만돌린과 펼쳐진 악보, 지갑과 트럼프 카드에도 골고루 비치고 있다. 이처럼 보쟁은 섬세한 빛의 처리를 통해 물건들에 손으로 만지는 듯 한 질감과 함께 시각적 아름다움을 부여했다.

이 그림의 부제가 암시하듯, 그림 속의 사물들은 각각 인간의 오감을 상징한다. 당시 많은 화가들이 따랐던 도상적 관례에 의거하면, 붉은 포도주와 빵은 미각과 성찬을 상징한다. 카네이션은 그리스도의 수난과 후각을, 만돌린과 악보는 청각을 나타낸다. 지갑은 탐욕을, 트럼프 카드와 체스 판은 악덕을 상징하는데, 이들은 모두 촉각을 상징하기도 한다. 그림 오른편 벽에 걸려 있는 팔각형의 거울은 시각과 함께 교만을 상징한다.

이와 같은 사물들의 다의적인 의미에도 불구하고, 당시 오감을 주제로 그린 다른

화가들의 작품들로부터 이 그림의 의미를 찾을 수 있다. 당시 대부분의 오감 정물화는 세상의 부귀영화가 얼마나 허망한지를 강조하며, 현실의 욕망에 집착하지 말고 영적인 성장을 위해 힘쓰라고 격려했다. 이 사실로부터 우리는 중세적 도상 전통에서 ‘일곱 가지 커다란 죄’ 중의 교만을 상징하는 거울에 주목하게 된다. 이때 거울은 자기 자신의 인식, 깨어 있는 의식에 대한 필요성으로 이해된다. 그런 점에서 이 그림은 감각적인 온갖 악덕에 빠질 수 있는 자신을 가다듬고 경계하라는 의미를 암시하고 있다. 보쟁의 정물화 속에 그려진 하나하나의 감각을 음미하다 보면 매우 은은하고 차분한 느낌과 함께 일종의 명상에 젖게 된다.

주제

정리



현대 미술의 탄생을 이해하기 위해서는 19세기 후반의 인상파로 거슬러 올라가야 한다. 인상파는 고전주의적 균형과 정확한 묘사를 중시하던 인습을 타파하고 색채 묘사의 혁명을 일으켰다. 인상파 화가들은 미술 학교에서 배운 대로 신화와 같은 품위 있는 주제를 완벽한 구성으로 그려 내는 대신에, 밝게 빛나는 자기 주변의 세계를 생동감 있게 옮겨 놓으려 하였다. 그래서 그들은 평범한 중산층의 행복한 생활 단면이나 해돋이와 같은 순간적 장면도 색채의 아름다운 배열만 지니고 있다면 그림의 소재로 삼을 수 있었다.

그러나 인상파는 하나의 유파로서 그리 오래 지속되지 못했다. 세잔과 고흐, 고갱 등의 후기 인상파 화가들이 한편으로 인상파가 이룩한 업적을 당연한 것으로 수용하면서도, 다른 한편으로 인상파에 대한 반발과 저항을 시도하였기 때문이다. 세 화가는 눈에 비친 자연을 인상파처럼 묘사하는 과정에서 뭔가 중요한 것을 상실했다고 느꼈고, 그것을 찾기 위해 혼신의 노력을 경주하였다. 그런데 그들은 인상파를 극복하려 한 점에서는 공통적이었지만 그 지향하는 방향은 서로 달랐다.

먼저 세잔은 인상파가 순간의 감각에만 사로잡힌 나머지 자연의 변함없는 형태에는 관심을 기울이지 않았다고 생각했다. 그는 색채의 밝음을 상실하지 않으면서 화면에 깊이와 거리감을 부여하려 했고, 이를 위해 '세계의 모방'이라는 전통적 목적을 버린 채 기하학적 형태와 색채 간의 관계를 탐구하였다. 고흐는 인상파가 시각적인 인상에만 너무 빠져 빛과 색의 광학적 성질만을 탐구했다고 판단했다. 인상파의 미술이 정열을 상실할 위험에 처해 있다고 보았던 것이다. 그리하여 그는 예술가의 활기찬 감정을 표현하는 것이 예술의 목적이라고 하면서, 이를 달성하기 위해 거친 붓자국으로 격정적 내면을 표출하였고 필요한 경우 형태의 왜곡까지도 감행하였다. 한편 고갱은 서구 문명이 축적한 근대적 학문과 예술 전반에 대해 불만을 토로했다. 그는 (㉠)을 열망했고, 그것은 복잡한 물질 문명 속에서는 발견할 수 없다고 여겼다. 그래서 미련 없이 세련된 인상파적 요소를 버리고 원시적 가치를 찾아 나설 수 있었다.

현대 미술은 위에서 언급한 인상파와 후기 인상파를 계승한 것이라고 하여도 과언이 아니다. 인상파의 주제 접근 방식은 현대 미술의 폭을 넓혀 주었고 세잔, 고흐, 고갱이 제기한 문제 의식은 입체파, 표현주의, 원시주의, 야수파 등 현대 미술 사조가 등장할 수 있는 기초가 되었다. 그리하여 현대 미술가들은 사물을 눈에 보이는 그대로 재현한다는 관념에서 벗어나 다른 어떤 시대보다도 자유롭게 창작 활동을 펼칠 수 있게 되었던 것이다.

‘㉠’에는 솔직하고 건강한 것/신비하고 몽환적인 것/소박하고 순수한 것/원시적이고 이국적인 것 중 아무거나 들어가도 된다.

\*㉠은 빈칸채우기 문제였습니다. 아래 문제를 참고하시기 바랍니다.

〈보기〉는 고갱을 계승한 작품과 그에 대한 해설이다. 이를 바탕으로 ㉠에 들어갈 말을 고를 때 적절하지 않은 것은?



—보기—

‘즐거운 어릿광대들’이라는 앙리 루소의 이 그림은 도시에서 쉽게 찾아볼 수 없는 소재를 때문지 않은 시각으로 다루고 있다. 그림 속의 동식물들은 실제 모습과 달리 꿈속에서처럼 불가사의하게 보인다. 이 그림은 취향이 까다롭고 격조 높은 사람에게는 우습게 보일 수도 있다. 그러나 순수한 색과 구성을 통해 드러나는 솔직한 정서는 보는 사람들을 감동시키기에 충분하다.

- ① 고상하고 초월적인 것                      ② 솔직하고 건강한 것
- ③ 신비하고 몽환적인 것                    ④ 소박하고 순수한 것
- ⑤ 원시적이고 이국적인 것

A ①

주제

정리



회화적 재현이 성립하려면, 즉 하나의 그림이 어떤 대상의 그림이 되기 위해서는 그림과 대상이 닮아야 할까? 입체주의의 도래를 알리는 <아비뇰의 아가씨들>을 그리기 한 해 전, 피카소는 시인인 스타인을 그린 적이 있었는데, 완성된 그림을 보고 사람들은 놀라움을 금치 못했다. 스타인의 초상화가 그녀를 닮지 않았던 것이다. 이에 대해 피카소는 “앞으로 닮게 될 것이다.”라고 말했다고 한다. 이 에피소드는 미술사의 차원과 철학적 차원에서 회화적 재현에 대해 생각해 볼 계기를 제공한다.

우선 어떻게 닮지 않은 그림이 대상의 재현일 수 있는지를 알아보기 위해서는 당시 피카소와 브라크가 중심이 되었던 입체주의의 예술적 실험과 그것을 가능케 한 미술사의 흐름을 고려해 보아야 한다. 르네상스 시대의 화가들은 원근법을 사용하여 ‘세상을 향한 창’과 같은 사실적인 그림을 그렸다. 현대 회화를 출발시켰다고 평가되는 인상주의자들 이 의식적으로 추구한 것도 이러한 사실성이었다. 그들은 모든 대상을 빛이 반사되는 물체로 간주하고 망막에 맺힌 대로 그리는 것을 회화의 목표로 삼았다. 따라서 빛을 받는 대상이면 무엇이든 주제가 될 수 있었고, 대상의 고유한 색 같은 것은 부정되었다. 햇빛의 조건에 따라 다르게 그려진 모네의 난가리 연작이 그 예이다.

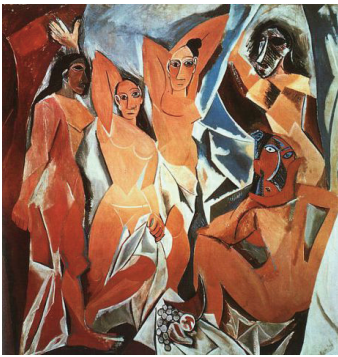
그러나 세잔의 생각은 달랐다. “모네는 눈뿐이다.”라고 평했던 그는 그림의 사실성이란 우연적 인상으로서의 사물의 외관보다는 ‘그 사물임’을 드러낼 수 있는 본질이나 실재에 더 다가감으로써 얻게 되는 것이라고 생각하였다. 세잔이 그린 과일 그릇이나 사과를 보면 대부분의 형태는 실물보다 훨씬 단순하게 그려져 있고, 모네의 그림에서는 볼 수 없었던 부자연스러운 윤곽선이 둘러져 있으며, 원근법조차도 정확하지 않다. 이는 어느 한순간 망막에 비친 우연한 사과의 모습 대신 사과라는 존재를 더 잘 드러낼 수 있는 모습을 포착하려 했던 세잔의 문제의식을 보여주는 것이다.

이를 계승하여 한 발 더 나아간 것이 바로 입체주의이다. 입체주의는 대상의 실재를 드러내기 위해 여러 시점에서 본 대상을 한 화면에 결합하는 방식을 택했다. 비록 스타인의 초상화는 본격적인 입체주의 그림은 아니지만, 세잔에서 입체주의로 이어지는 실재의 재현이라는 관심이 반영된 작품으로 볼 수 있는 것이다.

하지만 여전히 의문인 것은 ‘닮게 될 것’이라는 말의 의미이다. 실제로 세월이 지난 후 피카소의 예언대로 사람들은 결국 스타인의 초상화가 그녀를 닮았다는 것을 발견하게 되었다고 한다. 어떻게 그럴 수 있었을까? 이를 설명하려면 회화적 재현에 대한 철학적 차원의 논의가 필요한데, 고프리치와 굿맨의 이론이 주목할 만하다.

이들은 대상을 ‘있는 그대로’ 보는 ‘순수한 눈’ 같은 것은 없으며, 따라서 객관적

인 사실성이란 없고, 사실적인 그림이란 결국 한 문화나 개인에게 익숙한 재현 체계를 따른 그림일 뿐이라고 주장한다. 이 이론에 따르면 지각은 우리가 속한 관습과 문화, 믿음 체계, 배경 지식의 영향을 받아 구성된다고 한다. 예를 들어 우리가 작가와 작품에 대해 사전 지식을 가지고 있다면 이러한 믿음은 그 작품을 어떻게 지각하느냐에까지도 영향을 준다는 것이다. 이것이 사실이라면, 피카소의 경우에 대해서도, ‘이 그림이 피카소가 그린 스타인의 초상’이라는 우리의 지식이 중국에는 그림과 실물 사이의 닮음을 발견하는 방식으로 우리의 지각을 형성해 냈을 것이라는 설명이 가능하다. 사실성이라는 것이 과연 재현 체계에 따라 상대적인지는 논쟁의 여지가 많지만 피카소의 수수께끼 같은 답변과 자신감 속에는 회화적 재현의 본성에 대한 이러한 통찰이 깔려 있었다고도 볼 수 있다.



피카소의 아비뇰의 아가씨들



피카소의 거트루드 스타인의 초상화(좌)와 거트루드 스타인의 사진(우)

주제

정리

현대 미술의 탄생을 이해하기 위해서는 19세기 후반의 인상파로 거슬러 올라가야 한다. 인상파는 고전주의적 균형과 정확한 묘사를 중시하던 인습을 타파하고 색채 묘사의 혁명을 일으켰다. 인상파 화가들은 미술 학교에서 배운 대로 신화와 같은 품위 있는 주제를 완벽한 구성으로 그려 내는 대신에, 밝게 빛나는 자기 주변의 세계를 생동감 있게 옮겨 놓으려 하였다. 그래서 그들은 평범한 중산층의 행복한 생활 단면이나 해돋이와 같은 순간적 장면도 색채의 아름다운 배열만 지니고 있다면 그림의 소재로 삼을 수 있었다.

그러나 인상파는 하나의 유파로서 그리 오래 지속되지 못했다. 세잔과 고흐, 고갱 등의 후기 인상파 화가들이 한편으로 인상파가 이룩한 업적을 당연한 것으로 수용하면서도, 다른 한편으로 인상파에 대한 반발과 저항을 시도하였기 때문이다. 세 화가는 눈에 비친 자연을 인상파처럼 묘사하는 과정에서 뭔가 중요한 것을 상실했다고 느꼈고, 그것을 찾기 위해 혼신의 노력을 경주하였다. 그런데 그들은 인상파를 극복하려 한 점에서는 공통적이었지만 그 지향하는 방향은 서로 달랐다.

먼저 세잔은 인상파가 순간의 감각에만 사로잡힌 나머지 자연의 변함없는 형태에는 관심을 기울이지 않았다고 생각했다. 그는 색채의 밝음을 상실하지 않으면서 화면에 깊이와 거리감을 부여하려 했고, 이를 위해 '세계의 모방'이라는 전통적 목적을 버린 채 기하학적 형태와 색채 간의 관계를 탐구하였다. 고흐는 인상파가 시각적인 인상에만 너무 빠져 빛과 색의 광학적 성질만을 탐구했다고 판단했다. 인상파의 미술이 정열을 상실할 위험에 처해 있다고 보았던 것이다. 그리하여 그는 예술가의 활기찬 감정을 표현하는 것이 예술의 목적이라고 하면서, 이를 달성하기 위해 거친 붓자국으로 격정적 내면을 표출하였고 필요한 경우 형태의 왜곡까지도 감행하였다. 한편 고갱은 서구 문명이 축적한 근대적 학문과 예술 전반에 대해 불만을 토로했다. 그는 (㉠)을 열망했고, 그것은 복잡한 물질 문명 속에서는 발견할 수 없다고 여겼다. 그래서 미련 없이 세련된 인상파적 요소를 버리고 원시적 가치를 찾아 나설 수 있었다.

현대 미술은 위에서 언급한 인상파와 후기 인상파를 계승한 것이라고 하여도 과언이 아니다. 인상파의 주제 접근 방식은 현대 미술의 폭을 넓혀 주었고 세잔, 고흐, 고갱이 제기한 문제 의식은 입체파, 표현주의, 원시주의, 야수파 등 현대 미술 사조가 등장할 수 있는 기초가 되었다. 그리하여 현대 미술가들은 사물을 눈에 보이는 그대로 재현한다는 관념에서 벗어나 다른 어떤 시대보다도 자유롭게 창작 활동을 펼칠 수 있게 되었던 것이다.

‘㉠’에는 솔직하고 건강한 것/신비하고 몽환적인 것/소박하고 순수한 것/원시적이고 이국적인 것 중 아무거나 들어가도 된다.

\*㉠은 빈칸채우기 문제였습니다. 아래 문제를 참고하시기 바랍니다.

〈보기〉는 고갱을 계승한 작품과 그에 대한 해설이다. 이를 바탕으로 ㉠에 들어갈 말을 고를 때 적절하지 않은 것은?



—보기—

‘즐거운 어릿광대들’이라는 앙리 루소의 이 그림은 도시에서 쉽게 찾아볼 수 없는 소재를 때문지 않은 시각으로 다루고 있다. 그림 속의 동식물들은 실제 모습과 달리 꿈속에서처럼 불가사의하게 보인다. 이 그림은 취향이 까다롭고 격조 높은 사람에게는 우습게 보일 수도 있다. 그러나 순수한 색과 구성을 통해 드러나는 솔직한 정서는 보는 사람들을 감동시키기에 충분하다.

- ① 고상하고 초월적인 것                      ② 솔직하고 건강한 것
- ③ 신비하고 몽환적인 것                    ④ 소박하고 순수한 것
- ⑤ 원시적이고 이국적인 것

A ①

주제

정리

회화적 재현이 성립하려면, 즉 하나의 그림이 어떤 대상의 그림이 되기 위해서는 그림과 대상이 닮아야 할까? 입체주의의 도래를 알리는 <아비뇰의 아가씨들>을 그리기 한 해 전, 피카소는 시인인 스타인을 그린 적이 있었는데, 완성된 그림을 보고 사람들은 놀라움을 금치 못했다. 스타인의 초상화가 그녀를 닮지 않았던 것이다. 이에 대해 피카소는 “앞으로 닮게 될 것이다.”라고 말했다고 한다. 이 에피소드는 미술사의 차원과 철학적 차원에서 회화적 재현에 대해 생각해 볼 계기를 제공한다.

우선 어떻게 닮지 않은 그림이 대상의 재현일 수 있는지를 알아보기 위해서는 당시 피카소와 브라크가 중심이 되었던 입체주의의 예술적 실험과 그것을 가능케 한 미술사의 흐름을 고려해 보아야 한다. 르네상스 시대의 화가들은 원근법을 사용하여 ‘세상을 향한 창’과 같은 사실적인 그림을 그렸다. 현대 회화를 출발시켰다고 평가되는 인상주의자들 이 의식적으로 추구한 것도 이러한 사실성이었다. 그들은 모든 대상을 빛이 반사되는 물체로 간주하고 망막에 맺힌 대로 그리는 것을 회화의 목표로 삼았다. 따라서 빛을 받는 대상이면 무엇이든 주제가 될 수 있었고, 대상의 고유한 색 같은 것은 부정되었다. 햇빛의 조건에 따라 다르게 그려진 모네의 난가리 연작이 그 예이다.

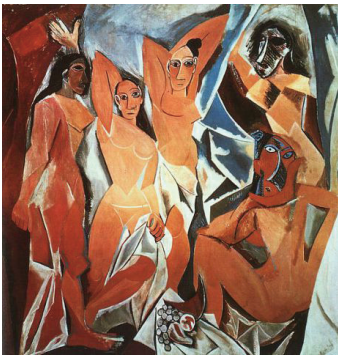
그러나 세잔의 생각은 달랐다. “모네는 눈뿐이다.”라고 평했던 그는 그림의 사실성이란 우연적 인상으로서의 사물의 외관보다는 ‘그 사물임’을 드러낼 수 있는 본질이나 실재에 더 다가감으로써 얻게 되는 것이라고 생각하였다. 세잔이 그린 과일 그릇이나 사과를 보면 대부분의 형태는 실물보다 훨씬 단순하게 그려져 있고, 모네의 그림에서는 볼 수 없었던 부자연스러운 윤곽선이 둘러져 있으며, 원근법조차도 정확하지 않다. 이는 어느 한순간 망막에 비친 우연한 사과의 모습 대신 사과라는 존재를 더 잘 드러낼 수 있는 모습을 포착하려 했던 세잔의 문제의식을 보여주는 것이다.

이를 계승하여 한 발 더 나아간 것이 바로 입체주의이다. 입체주의는 대상의 실재를 드러내기 위해 여러 시점에서 본 대상을 한 화면에 결합하는 방식을 택했다. 비록 스타인의 초상화는 본격적인 입체주의 그림은 아니지만, 세잔에서 입체주의로 이어지는 실재의 재현이라는 관심이 반영된 작품으로 볼 수 있는 것이다.

하지만 여전히 의문인 것은 ‘닮게 될 것’이라는 말의 의미이다. 실제로 세월이 지난 후 피카소의 예언대로 사람들은 결국 스타인의 초상화가 그녀를 닮았다는 것을 발견하게 되었다고 한다. 어떻게 그럴 수 있었을까? 이를 설명하려면 회화적 재현에 대한 철학적 차원의 논의가 필요한데, 고프리치와 굿맨의 이론이 주목할 만하다.

이들은 대상을 ‘있는 그대로’ 보는 ‘순수한 눈’ 같은 것은 없으며, 따라서 객관적

인 사실성이란 없고, 사실적인 그림이란 결국 한 문화나 개인에게 익숙한 재현 체계를 따른 그림일 뿐이라고 주장한다. 이 이론에 따르면 지각은 우리가 속한 관습과 문화, 믿음 체계, 배경 지식의 영향을 받아 구성된다고 한다. 예를 들어 우리가 작가와 작품에 대해 사전 지식을 가지고 있다면 이러한 믿음은 그 작품을 어떻게 지각하느냐에까지도 영향을 준다는 것이다. 이것이 사실이라면, 피카소의 경우에 대해서도, ‘이 그림이 피카소가 그린 스타인의 초상’이라는 우리의 지식이 중국에는 그림과 실물 사이의 닮음을 발견하는 방식으로 우리의 지각을 형성해 냈을 것이라는 설명이 가능하다. 사실성이라는 것이 과연 재현 체계에 따라 상대적인지는 논쟁의 여지가 많지만 피카소의 수수께끼 같은 답변과 자신감 속에는 회화적 재현의 본성에 대한 이러한 통찰이 깔려 있었다고도 볼 수 있다.



피카소의 아비뇰의 아가씨들



피카소의 거트루드 스타인의 초상화(좌)와 거트루드 스타인의 사진(우)

주제

정리