

# 신화의 바다에서 예술을 건져낸 화가들

'아비뇰의 처녀들'에 숨겨진 두 개의 신화

노성두 | 미술평론가

화가에게 신화는 마르지 않는 상상력의 원천이다.

고정된 신화의 이미지는 화가의 눈을 통해 새롭게 탄생한다.

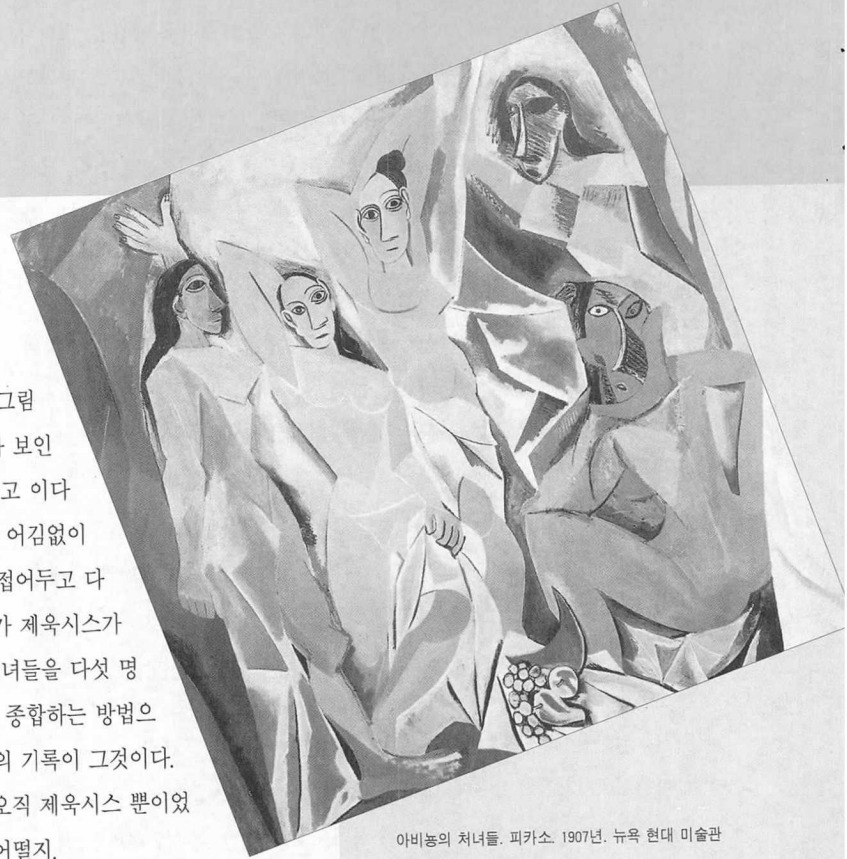
피카소가 '아비뇰의 처녀들'에 담은 두 개의 신화를 중심으로 신화와 화가의 관계를 살펴 본다.

피카소가 그린 '아비뇰의 처녀들'을 보면 등장인물이 다섯 나온다. 셋이 그림 왼쪽에 모여 서 있고, 오른쪽에는 앉은 사람이 하나, 그리고 선 사람이 하나 보인다. 인물구성으로만 보면 누가 봐도 파리스의 심판이다. 세 여신을 세워두고 이다산정의 목동 파리스가 최고의 아름다움을 가려냈다는 루카아노스의 기록과 어김없이 맞아 떨어진다. 그러나 파리스는 남자가 아니었던가? 인물 구성의 문제는 접어두고 다른 시각에서 이 그림을 들여다보면 또 하나의 신화가 숨어 있다. 고대 화가 제우스스가 크로톤 섬의 헤라 신전에 봉헌될 헬레네의 초상을 그리기 위해서 그 곳 처녀들을 다섯 명 가려 뽑은 다음에 그 가운데 제각기 가장 아름다운 지체들을 골라내 다시 종합하는 방법으로 하나의 완전한 아름다움을 지닌 여인의 모습을 재현했다는 폴리니우스의 기록이 그것이다. 다섯 처녀가 한꺼번에, 그리고 동시에 등장하는 주제는 피카소 이전에는 오직 제우스스 뿐이었다. 그런 의미에서 이 작품을 '아비뇰의 다섯 처녀'라고 고쳐 부르는 것이 어떨지.

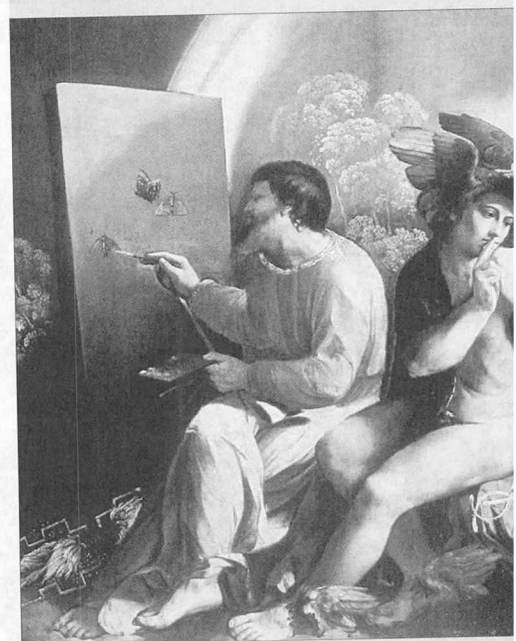
피카소는 가로 세로의 규격이 꼭 들어맞는 규범적 규격의 그림에 자신의 미술론적 신념을 가지 화한다. 심지어 붓을 들 때부터 완성될 때까지 가장 가까운 친구들에게조차 그림을 공개하지 않았다고 한다. 최상의 아름다움을 가리는 파리스의 심판이나 자연을 능가하는 예술의 가능성을 자랑하는 제우스스의 선례를 입체주의 미술의 새로운 미술론적 모범으로 수용하는 피카소의 자세는 신화와 미술의 간단치 않은 관계를 명시적으로 드러낸다. 화가의 작업과정을 재구성해보자.

## 입체주의 미술의 모범으로 수용된 신화

피카소는 '아비뇰의 처녀들'을 시작하기에 앞서 멀리 고대의 신화에 눈을 돌린다. 그의 관심사는 아름다움의 문제가 고대 예술가들에게 어떤 고심을 낳았으며, 어떤 해결이 제시됐는가에 집중됐다. 신화와 전설, 민담과 구전, 일화와 동화의 형식이 미술론의 풍요로운 담론을 담아내는 그릇이라는 사실을 잘 알고 있었던 피카소는 아름다움의 선택과 재현을 다룬 다양한 신화 가운데 '파리스의 심판'과 '제우스스의 다섯 처녀' 이야기를 골랐다. 파리스의 심판은 아름다움이란 그 자체로 평가되지 않고 그에 부수되는 가치가 수반될 때 참다운 효과를 발생한다는 교훈을 준 점에서 그의 마음에 들었을 것이다. 또 제우스스의 일화는 하나의 모델에게서 온전히 발견되지 않는 완전한 아름다움이 여러 모델들로부터 부분적 아름다움을 모아 종합할 때 완성된다는 점에서 그가 고심하던 다시점의 입체주의 회화가 마땅히 본받을 만한 것으로 생각됐을 것이다. 예컨대 벌거숭이 임금님의 우화에서 선한 사람의 눈에만 보이는 이 세상에서 가장 아름다운, 이데아의 옷을



아비뇰의 처녀들. 피카소. 1907년. 뉴욕 현대 미술관



붓으로 세상을 창조하는 제우스. 도소. 1530년 경. 빈 미술사 박물관



파리스의 심판, 루벤스. 1635-38년. 런던 국립 박물관

지어내는 재단사라든지, 자연을 능가하는 예술의 힘으로 병든 소녀에게 생명의 위안을 던져줬던 마지막 일세의 무명 화가는 피카소가 추구했던 미술론으로부터 제각기 가장 먼 대척점에 해당한다. 이처럼 옛 예술의 주제나 신화의 즐거리를 역사적으로 수용해 나름대로 재해석하는 일은 근대 이후 예술가들의 흔한 작업 관례에 속했다. 이 과정에서 예술가들은 신화에 깃든 미술론에다 자신의 새로운 미술론을 능률적으로 빚대곤 했다.

그러나 왜 하필 신화가 되어야 했을까. 고대 그리스인들은 역사를 신화의 문법으로 고쳐 쓰기 좋아했다. 시공의 올라가미에 매인 역사에다 불변무비의 신화적 관점을 더한 것은 역사적 사실을 읽는 후대의 눈을 경직화하지 않으려는 그들의 노력이었다. 파르테논 신전의 메토프 부조에서 반인반마 켄타우로스 족과 환관 결전을 벌이는 라피트 족의 이야기는 농경민족과 기마민족의 분쟁을 신전의 위격에 맞게 서술한 것으로 읽을 수 있다. 고대 저작들도 예술가들의 일화를 신화적 품격으로 포장하기 좋아했다. 크레타 섬에 유

배된 아테네의 명장 다이달로스가 아들 이카로스와 함께 밀랍으로 이어 붙인 날개를 어깨에 매달고 날아서 탈출하는 이야기는 주인공의 면면을 바꿔 가면서 고대의 여러 지역에서 고루 발견되는 전형적 토포스다. 신의 숨씨를 구사했던 예술가들을 '신적 예술가'라는 뜻의 '디비노 아티스타'라고 부르기 시작한 것은 르네상스 이후 전기문학의 관례로 굳어졌다. 오늘날 오페라의 프리마 돈나를 일컬어 '디바'라고 부르는 상투어의 뿌리는 미로의 건축가 다이달로스에게서 유래했다.

#### 역사적 사실에 유연성 제공

한편, 예술가의 숨씨를 흉내내는 신들도 신화의 주제로 스스럼없이 등장한다. 대장장이의 신 헤파이스토스가 신들의 연회에 사용할 삼발이 술이나 자동인형을 만든 일은 레오나르도가 답습했다. 저 혼자 움직이는 사자의 모형을 만들어서 몇 발자국을 걸어가는가 하면, 갑자기 백발이 가득 찬 가슴짜를 열어 보이면서 때마침 밀라노를 방문한 프랑스 국왕을 즐겁게 했던 일은 현대 키네틱 미술이 그들의 빛나는 성소에 모셔둔 또 하나의 신화가 됐다. 파우스트 제 2부 '발푸르기스의 밤'에 신들의 형상을 창조하는 텔키네스, 진흙으로 새를 빚어서 날려보내는 토마스 외경의 아기 예수도 예술가의 기예를 탐낸다. 그렇다면 사람의 여신에게 간구해 상아조각에 생명을 불어넣었던 피그말리온은 기하학적 재료로 우주를 창조했다는 데미우르고스의 적자였을까. 제우스 신에게 붓을 쥐어주고 천지만물을 그려내게 했던 르네상스 화가 도소는 구약 외경의 지혜서 11장에 등장하는 건축의 신이 이 세상을 '잘 재고, 헤아리고, 달아서' 창조하는 것을 남몰래 엿보았을 것이다. 도소 역시 올림피아의 제우스 신상을 제작하기 위해서 판타시아의 날개를 타고 신들의 거처로 날아올라가 신의 형용을 목격하고 '그가 인간들에게 기꺼이 보였음직한 그런 모습으로' 신상을 빚었다는 플로티누스의 기록에서 자유롭지 않다. 이처럼 신들의 예술과 예술가의 예술 사이에 경계가 범람할 때 예술은 신화로 둔갑하기 쉽다.

#### 신화는 근대 미술의 가장 좋은 소재

근대 이후의 예술가들은 신화를 먹기 좋은 떡으로 생각했다. 교회의 제약이 엄격했던 성서화보다는 고대 신화에서 그들이 고심하던 미술론적 과제들을 자유롭게 다룰 수 있었던 것이다. 예술가들은 신화의 도깨비 감투를 쓰고 다양한 미술론적 실험을 통해서 변신하기 시작한다. 신화의 즐거리는 때깔 좋은 곁주제에 불과했다. 구성형식, 도상유형, 빛과 색, 양식 적용성 등 미술의 내재적 요인들이 실험되는 형식적 전제로서 이교의 신화들이 즐겨서 선택됐고, 무엇보다 예술가들의 신화가 그들의 우선적인 관심사였다. 예술가들이 신화적 예술가를 다루기 시작하면서 예술가가 올림포스의 권좌를 찬탈할 이론적 구실이 마련됐다. 바로 피카소가 노렸던 점이었다. '아비뇰의 처녀들'이 현대의 신화가 된 까닭은 그래서였다.●

