

현대 포스터에서의 착시적 표현

The illusional expression seen in the modern poster art

노시연(Noh Siyeon)

日本大學大學院藝術學研究科 藝術專攻 디자인분야 博士後期課程

1. 서론

2. 착시의 정의와 개념

3. 시각 시스템과 착시

4. 착시적 표현의 계보

5. 현대 포스터의 착시적 작품

5-1. 무의식적 과정의 착시적 작품

5-2. 의식적 과정의 착시적 작품

6. 결론

참고문헌

(要約)

현대의 포스터에서는 눈의 착각과 트릭을 이용한 표현을 볼 수 있다. 본 연구에서는 포스터에서 볼 수 있는 이러한 개성적 표현을 「착시적(錯視的)」이라고 하는 개념으로 파악하였다. 이러한 개념은 현대 그래픽 디자인의 하나의 경향적 표현으로써 부조화(浮彫化)될 것이라고 생각된다. 그러나 그것에는 심리학의 「착시」보다도 넓은 정의와 개념이 필요하다. 현대 포스터에서 볼 수 있는 착시적 표현을 통일화하기 위해서 새로운 「착시」의 정의를 시도해 봄으로써 현대 포스터에 영향을 준 과거의 시각예술을 살펴보았다. 그 결과 착시적 표현에 대한 관심도는 서구의 여러 나라에서 더욱 많이 있었음을 알 수 있었다. 착시를 역사적으로 거슬러 올라가면 르네상스의 원근법을 시작하여 15세기 이후의 유럽에서 유행한 속임수 그림, 알친볼드(Arzhibauld)의 회화, 아나몰포즈(anamorphoses) 등에 귀착되며, 근대와 현대에서는 슈르리얼리즘(surrealism)과 에셔(Escher)의 작품 등이 있다. 이 작품들은 현대 포스터에 많은 영향을 주고 있다는 것을 알았다.

(Abstract)

The artistic idiom of expression in modern poster art make great use of visual illusion. These visual illusions serve carve in sharp relief the idea or concept the artist wishes set forth to the viewer. However we must look at area beyond the psychological impact of visual illusion to th evolutionary history of past and present poster art. The res of such investigation reveals that the interest in the sub psychological impact of visual illusion is especially deep an reaches for back into the past in the West. Looking at the a of the 15th century in Europe, there is the tradition of drawi that gives the illusion of distance depth, and substance know as trompe l'oeil, while actually utilizing a flat surface. O needs only look at the works of Arzhibauld, anamorphoses an the surrealism in the works Escher to realize their influence modern poster art.

(Keyword)

visual illusion, illusional expression, poster art

1. 서론

현대 포스터에서는 착시적 표현을 비교적 많이 볼 수 있다. 대표적인 작가를 들면 도형과 바탕의 반전착시를 이용한 일본의 후쿠다시케오(福田繁雄)의 작품이 그것이다. 그것은 한눈에 보기에 심리학의 지식을 참고하였다고 생각되어지는 예서의 작품과 슈르리얼리즘의 영향을 받은 것이라고 보일지도 모른다. 그러나 서양의 시각예술의 역사를 보면 착시적 표현의 역사는 르네상스 시대까지 거슬러 올라갈 수 있다. 현대 그래픽 디자이너는 이러한 시대의 작품에도 관심을 보이고 있고 현대 포스터 표현도 영향을 받고 있다고 생각되어진다. 착시적 표현의 역사는 의외로 오래되었다. 본 연구에서는 심리학에서 취급하고 있는 착시와 예술에 표현되고 있는 착시의 공통부분에 초점을 두고 그것들이 어떻게 해서 현대 포스터에서의 착시적 표현에 영향을 미쳤는지를 고찰하고자 한다. 이것들의 착시적 작품의 특징을 살피기 위해서는 우선, 착시현상에 관한 고찰이 필요하지만 심리학과는 조금 색다른 착시에 관한 사고도 필요하다.

본 연구에서는 착시를 심리학의 사고보다도 넓게 취하고 있다. 그러한 정의로는 구상도형을 이용한 착시적 표현도 이 범주에 들어간다. 예를 들면 동일한 도형이 서로 다른 의미로서 보이는 「형(形)의 중복(重複)」에 의한 착시적 표현은 이 예이다. 서양의 시각예술의 역사를 거슬러 올라가면 이러한 표현을 많이 볼 수 있다. 현대 포스터는 과거의 작품으로부터 영향을 받으면서 현대라는 시대에 어울리는 작품을 낳고 있다. 본 연구에서는 착시적 표현의 뿌리를 살피고 그것이 어떻게 해서 현대 포스터에 영향을 미쳤는가를 고찰한다.

그전에 심리학과는 조금 다른 관점에서 착시의 정의를 시도해봄으로써 착시에 관한 새로운 사고의 제안을 제시하고자 한다.

2. 착시의 정의와 개념

착시에 관한 사고로는 심리학적 측면과 예술적 측면이 있으며 각 측면에 따라서 크게 다르다. 착시에 관한 심리학의 일반적인 정의는 「물리적 측정(物理的測定)과 시지각(視知覺)과의 괴리(乖離)」¹⁾라고 하는 것이 있다. 그러나 이 정의는 몰러-라이어 착시(Muller-Lyer Illusion)와 같은 한정된 착시에만 해당하는 정의이고 착시도형 중에는 「루빈(Rubin)의 잔」과 같은 반전도형과 「마하(Mach)의 책」과 같은 깊이의 반전인상(反轉印象)이 생기는 것만으로 물리적 측정이 불가능한 것도 있다. 이러한 착시의 종류는 착시가 일어나는가 그렇지 않는가는 피험자와의 응답에 의해서 알 수밖에 없으며 피험자의 주관성에 의해서도 착시의 인상이 다를 수 있다. 이처럼 심리학상의 착시정의라 하더라도 애매모호한 부분이 적지 않다. 그러나 일반적으로 심리학상의 정의는 착시를 상기와 같은 좁은 의미에서 사용한다. 한편 시각예술에서는 착시개념을 넓게 사용하고 있다. 시각예술에서는 속임수 그림, 아나몰포즈와 슈르리얼리즘의 환각과 환상을 그린 구상적 작품까지 착시 안에 포함할 수 있다. 그러나 이 경우 착시라는 말은 사용하지 않고 비주얼 일루전이라고 말하는 경우가 많다. 이처럼 현실세

1) 竹内龍人, 西田眞也: 視覚界の科學, あなたの眼はこんなにまちがっている, NNT R&D, 47, 4, 4, (1998).

계와 착시적 작품을 비교할 때 과학과 예술과의 차이를 다음의 말은 단적으로 나타내고 있다.

「과학은 오류와 싸우고 예술은 착각을 옹호한다.」²⁾

과학자는 착시에 관해 합리적인 해명을 요구한다. 그러기 위해서는 어떤 해명할 수 있는 사태에 관해서 정의를 엄밀히 하지 않으면 안 된다.

「과학은 물(物)을 오묘하게 조작하지만 물(物)에 머물지 않는다. 과학은 물(物)의 내재적(=관념적) 모델을 만들어내고 그리고 그 지수(指數)라든지 변수에 그것들의 정의로부터 허락된 범위의 변환조작을 더하는 것뿐이며, 현실세계와는 가끔 밖에는 접하지 않는다.」 과학은 정의하는 것에 따라 복잡 다양한 현실세계의 일부를 자르고 그 범위 내에서의 변환조작을 가하는 것으로 일정의 성과를 올릴 수 있다. 그러나 시각예술이나 그래픽디자인을 제작하는 측은 그것이 착시적 표현인지 아닌지에는 별로 개의치 않는다. 오히려 제작자의 조형적 흥미에 따라 작품제작을 한다고 본다.³⁾

본 연구에서 취급하는 시각예술에서 착시의 정의는 「형(形)이 다중적 의미를 지녀 보여지는 것」이라 하였다. 이 정의는 착시에 관해서 일면적인 이해일지도 모른다. 그러나 본 연구에서 취급하는 그래픽디자인의 착시적 표현으로는 이 정의가 유효하다고 본다. 다음 절에서는 그래픽디자인에 자주 등장하는 착시를 소개하고, 그것이 전술의 정의와 어떻게 관계되는지 설명하고자 한다.

(1) 그림과 바탕 반전도형

그림과 바탕이 반전하고 동시에 깊이의 반전이 생기는 것.

예: 루빈의 잔(그림 2-1)

정의와의 관련: 그림과 바탕 반전에서는 그림과 바탕이 경계선을 사이에 두고 반전한다. 이때의 경계선은 두 개의 도형적 의미를 지닌다고 생각할 수 있다.

(2) 그림과 그림 반전도형

그림과 바탕의 반전이 아닌, 도형 내부에서 의미 반전이 생기는 것.

예: 오리와 토끼(그림 2-2)

정의와의 관련: 형이 닮은, 비슷한 도형을 1개의 도형으로 나타내는 것으로 도형이 다중적 의미를 지니는 것.



그림 2-1

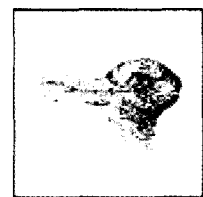


그림 2-2

(3) 불가능 도형

부분적으로는 정확하지만 전체적으로 보면 모순된 것.

예: 펜로즈(penrose)의 불가능한 삼각꼴(그림 2-3)

정의와의 관련: 불가능 도형은 깊이의 반전이 생기는 것과 부분과 전체가 모순 하는 것이 있다. 전자는 ㄱ과 ㄴ이라 하는 이중의 의미를 지닌다. 후자는 본래 있어야 할 도형과 불가능

2) R. L. Gregory, E. H. Gombrich: Illusion in nature and art, 49, (1973)
3) 멜로어·폰티, 瀧浦靜雄, 木田元譯: 眼と精神, みすず書房, 253, (1966).

도형과의 비교가 이중적 의미를 지니는 것이다.

(4) 비행상성

통상적 사물의 상태와는 다른 크기를 나타낸 것.

예: 거대한 연필(그림 2-4)

정의와의 관련: 비행상성의 착시를 이용한 작품이라는 것은, 실제의 물(物)의 크기의 상대성을 파괴하고 그래픽디자인 상에 나타낸 것이다. 사과를 인간과 같은 크기로 표현하는 경우가 이것에 해당한다. 이 경우, 배경과의 관계에 있어서 사과가 통상의 사과보다도 크게 보이지 않으면 안 된다. 단지, 원근감에 의해 사과가 크게 보이는 표현은 착시적 표현이라 할 수 없다. 이 때의 다중적 의미라는 것은 사과를 큰 것으로 보일 때 감상자는 통상의 크기의 사과를 상기고 그것과 비교하는 것이다. 따라서 이때의 그려진 사과는 이중의 의미를 연상시키는 것이다.

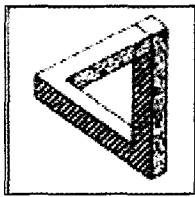


그림 2-3

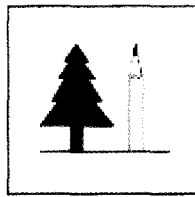


그림 2-4

(5) 통합

동질의 요소를 통합하고 전체로써 또 다른 형을 나타내는 것.

예: 성좌(星座)(그림 2-5)

통합에서는 요소에 착목했을 때의 형과 요소가 형성하는 전체가 다중적 의미로써 보인다.

(6) 회전

도형을 역전시켜 보아도 의미 있는 도형으로 보이는 것.

예: 역면상(逆面相)(그림 2-6)

역면상은 정립상(正立相)과 역전(逆轉)한 상(相)이란 이중의 의미를 가진다.

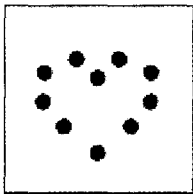


그림 2-5

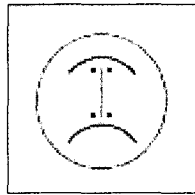


그림 2-6

(7) 투명감(형의 보완성)

도형상호간의 형태의 연속성과 명암의 성질에 따라 투명감이 나타나는 것.

예: 카니차(Kanizsa)의 주관적 윤곽에 의한 삼각형(그림 2-7)

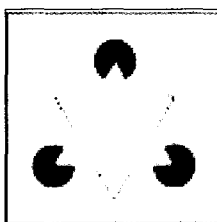


그림 2-7

실제로 존재하는 도형과 존재하지 않는 윤곽이 이중적 의미로 보인다. 위와 같은 예들의 착시를 보면, 착시를 일으키는 인지의 성질로서 무의식적 과정과 의식적 과정이 있다는 것을 알 수 있다. 예를 들면 전자의 예로서 그림과 바탕의 반전도형이 있다. 그림의 바탕반전도형을

볼 때 보는 측(감상자)은 반전이 자동적으로 생기며 자기의 의지로 제어할 수 없는 것을 알 수 있을 것이다. 한쪽의 도형을 유지하며 보려고 해도 의지에 반해 반전해 버린다. 또한 이와 같은 예로서 전술의 물러-라이어 착시와 마하의 책 등이 있다. 이러한 예들은 물리적 측정 뒤에도 관찰자의 의지와 관계없이 착시가 일어난다. 즉, 기하학적 착시에 속하는 것들은 전부 무의적 과정에 속한다고 할 수 있다. 「루빈의 잔」에서 마주 보고 있는 인물의 얼굴과 잔이라고 하는 구상도형을 보고 의식적 과정이라고 생각할는지도 모른다. 그러나 그림-바탕 반전은 비구상의 무의미 도형에서도 생기는 것을 고려해보면 그림-바탕 반전은 무의식적 과정인 것이다. 후자의 예로써 통합에 의한 착시가 있다. 통합에 의한 착시라는 것은 같은 요소가 통합되어 다른 형이 보이는 것을 말하지만 이 때 그 형에 관한 지식이나 기억이 없다면 볼 수 없다. 따라서 이것은 의식적 과정이라 할 수 있다. 그러면 이 두 과정의 특징 및 차이점을 검토하여 분류해 보기로 하겠다. 우선 무의적 과정의 착시는 형에 의미가 부여되었는지 안되었는지 착시는 일어난다. 또한 이 과정에서는 바탕의 활용을 필요로 하고 있다는 것을 알 수 있다. 한편, 의식적 과정의 착시는 형의 의미가 부여되지 않고는 착시가 일어나지 않는다. 그러므로 바탕의 활용보다는 형(形)과 형(形), 형(形)안의 형(形)을 인식하는 과정에서의 착시가 특징적이라 할 수 있다. 그러면 이와 같은 특징으로 착시의 인지과정에 필요한 것으로써 「무의식적」과 「의식적」 과정으로 분류하면 다음과 같다.

「무의식적」 과정의 착시

- (1) 그림-바탕 반전도형
- (3) 불가능 도형
- (7) 투명감(형의 보완성)

「의식적」 과정의 착시

- (2) 그림-그림 반전도형
- (4) 비행상성
- (5) 통합
- (6) 회전

3. 시각 시스템과 착시

눈은 뇌의 파견기관(派遣機關)이고 뇌는 신체전체를 통합하고 모든 기관을 구사해 전체 신체의 유지존속을 도모하고 있다. 시각 시스템이란 이러한 인간의 생명유지기능의 일부를 형성하고 있다.

눈은, 이처럼 우선 그것이 속하는 신체의 유지보전을 위한 역할을 지니고 있다. 이러한 관점에서 시각 시스템을 바라보면 시각은 돌연 인간적 의미를 띄게 된다. 결국 시각은 카메라와 같은 무기적이며 기계적인 것이 아닌 모든 방면까지 서포라하는 생명이 이어져 생긴 생물체인 것이다. 착시는 이런 생물체인 인간의 시지각이 일으키는 오류이고 그것에는 인간의 생명기능으로써의 의미가 있음에 틀림이 없다. 착시는 마이너스 요인이 아닌 인간의 시각이 효율적, 유효적으로 작용하기 위한 메커니즘이 원인으로 일어나는 것이다. 만약 착시가 없다고 가정한다면 인간의 시지각의 상태도 변한 것으로 될 것이다. 착시가 있다고 하는 것이야 말로 인간의 눈이 뇌와의 관계에서 작용하고 있는 것의 의미인 것이고, 나아가서는 신체와의 관계에 있어서 작용하고 있는 것의 증명인 것이다. 우리들이 물(物)에 부딪치지 않고 3차원적 공간 내를 자유로이 움직일 수 있지만 이것은 우리들의 시각 시스템이 주위의 환경

에 대해 적응적으로 움직이며, 외부의 시각적 정보를 연속적으로 우리들에게 알려주기 때문이다.

우리들이 3차원 공간 안을 이동할 때 행하는 시각 시스템의 적응적인 행동 안에는, 착시적인 것의 견해(見解)도 혼재해 있음이 틀림없다. 그러나 현실 공간에는 여러 시각적 정보가 있으므로 우리들은 그것들에 주위를 빼앗겨 그 일을 특히 의식치 않는 것이다. 착시도형은 시각정보를 한정해 우리들의 시각 시스템 안에 있는 착시적인 것의 견해를 추출해 보여준다. 예를 들면, 폰조의 착시(Ponzo's illusion)는 현실 공간 내에서의 착시적인 것의 견해를 추출한 것이라 말할 수 있다. 폰조의 착시는 평면 상에서는 불합리적인 착시이지만 이것을 3차원 공간 내에 바꿔 놓으면 합리적으로 보이는 방법이 된다. 아나몰포즈는 정면에서 보면 문자 그대로 「휘어진 그림」으로 밖에는 보이지 않는다. 어느 한 시점에서 보면 정확한 윤곽을 지닌 형의 그림으로써 보인다. 이것은 우리들의 시각의 특질을 역용(逆用)한 것이라 할 수 있다.

「감각의 작용을 정확히 평가하기 위해서는 그것이 인지를 위한 인지의 도구로써 나타난 것이 아니고, 살아남기 위한 생물적 보조도구로써 진화한 것임을 명심할 필요가 있다. 처음부터 그것은 생명을 고양시키는 환경특성과 그것을 장해하는 환경특성의 상위(相違)로 초점을 맞추고 마음을 집중시켜왔다. 이것은 지각이 목적적이고, 선택적이라 하는 것이다.»⁴⁾

착시는 이러한 인간의 시지각의 특성이라 하는 시각 시스템 안에서 생각할 필요가 있다. 인간의 지각과정을 정보처리과정이라 생각하면, 단순한 자극의 수용에서 구조화 과정을 거쳐 의미를 형성하는 과정이 있다고 생각할 수 있다.

우리들은 형을 의미 있는 것으로 인식하고 기억에 남기려고 한다. 무의미한 형보다도, 무엇인가 의미 있는 형이 인지하기 쉽고, 기억에도 남기 쉽다. 우리들은 이렇게 자극을 유의미화(有意味化)하여 인지하고 이해하려는 경향이 있다. 고대 그리스인이 성좌를 생각했던 것도 이러한 인간의 시각과 마음의 성질에 의한 것이라고 말할 수 있을 것이다. 우주공간에 산재하는 별들은 크기도 다르고 서로 거리도 떨어져있다. 결국 별은 무작위하게 존재해 있음에 불과하고 별의 보임은 지구에서 보는 것에 불과하지 않다.

그것에 성좌라 하는 의미를 형성하는 곳에 인간의 시각과 정신의 특질을 엿볼 수 있는 것이다.

4. 착시적 표현의 계보

착시에 관해서는 고대 그리스의 파르테논 신전의 열주(列柱)의 엔타시스에서 볼 수 있는 시각정정(視覺更定)에의 관심까지 거슬러 올라 갈 수 있지만 그것이 시지각의 착시현상에 관한 관심인지 아닌지는 의문으로 남아 있다.

르네상스이후, 근대에는 착시적 효과가 있는 속임수 그림 등이 출현하지만 착시에의 관심이 학문적인 관심으로 이르지 않았다. 착시에 관한 과학적 해명이 시작된 것은 19세기부터이다. 그러나 서양미술에서 착각과 착시에 관한 관심은 오래전부터였고, 그것이 현대미술과 그래픽디자인의 착시적 표현의 배경에 존재하게 되었다고 생각된다. 착시적 표현은 원근

법이 생기고 난 후, 이른바 르네상스를 거쳐 근대이후에 많이 볼 수 있다. 그것은 사람들의 시각과 보는 것에 대한 관심이 고양과 동시에 인간중심의 세계관이 시작했을 때와 법칙을 같이하고 있다. 그것은 자기라고 하는 것이 특히 의식된 시대인 것이다. 서구에서 착시가 문제로 된 것은 자기라고 하는 것을 의식하지 않으면 안 되는 조건이 특히 서구에서 갖추어져 있었기 때문이라 생각된다.

신체에 관한 의학적, 해부학적 지식의 관심도가 높아지고, 시각에 관해 재차 새롭게 생각하려고 하는 기운을 데카르트의 시각에의 관심에서도 엿볼 수 있다. 착시에의 관심은 유럽에서 특히 높고, 그것은 유럽의 정신문화에 관계할지도 모른다. 그런 면에서 여기에서는 서양미술에서 볼 수 있는 착시적 표현이 어떻게 해서 생겨나고, 전개되어 왔는지의 역사를 둘러 보겠다.

회화가 현실을 닮은 것으로써 그때까지는 없었던 리얼리티를 획득하기 위한 획기적인 표현방법이 원근법이다. 「모나리자」는 원근법으로 그려져 있다. 모나리자의 배후의 산과 계곡은 모나리자보다도 작게 그려져 있다. 이 그림을 보고 배후의 산과 계곡을 모나리자보다 작다고 해석하는 사람은 그다지 없다. 그러나 이러한 회화의 보는 법은 우리들이 이미 원근법적 보는 법을 배우고 있기 때문에 가능하지만 그렇지 않은 사람이 보면 불가사의한 그림으로 보일지도 모르는 것이다. 중세의 회화를 보면, 그 질서가 원근법의 질서와는 동떨어진 것을 알 수 있다. 인물의 크기가 그 중요도에 있어서 결정되기도 하고, 그리스도를 안은 마리아상에서는 그리스도와 마리아의 크기가 부자연스럽게 보인다. 원근법은 14세기 후반부터 15세기 초에 걸쳐, 초기 르네상스 시대에 이탈리아에서 시작되어 이론화되었다고 일컬어지고 있다. 중세적인 신과 인간의 질서관계를 반영한 종교적 회화에서 원근법은 인간중심의 질서와 새로운 시점을 입수했다. 「이탈리아에서 생겨 3차원 세계의 투사상(投射像)으로써의 회화라고 하는 개념을 확립한 <선원근법(線遠近法)>도, 이 새로운 인간중심주의의 세계관을 표명하는 것 밖에 되지 않았다」⁵⁾.

원근법은 세계를 보는 시점을 인간의 위치에 두고, 그것으로 회화의 리얼리티는 현격히 증대했다. 이것이 회화에 새로운 역할을 주었다고 생각된다.

원근법이 회화공간에 그때까지 없던 현실감을 들여오면서 회화와 현실과의 교착을 즐길 수 있게 된다. 사진이 없던 시대의 회화는, 현실을 박진감 있는 묘사로 재현한다고 하는 것이 중요한 사명 이었지만, 원근법은 효과적으로 3차원 공간을 재현해 보였다. 원근법이 현실의 인간의 시각과 극히 가까운 구조를 가지고 있다고 하는 것도, 시각은 가까이 있는 것은 크게 멀리 있는 것을 작게 보인다는 특질을 가지고 있기 때문이다. 그러나 인간의 시각은 이러한 보이는 법의 변화를 계산에 넣고 있고, 예를 들어 물(物)이 멀어져 작게 보여도 동일의 크기로써 지각한다. 이것을 현대 심리학은 시각의 항상성이라 부르고 있다. 원근법이 발견되기 이전의 화가는 이 당연한 사실에 얽매인 나머지, 회화 방법론으로써 원근법을 받아들이기 힘들었을 것이라고 추측된다.

원근법이 획득한 이런 현실감은 회화를 현실과 착각시킨다라

4) ルドルフ・アルンハイム, 關計夫: 視覺的思考, 美術出版社, 39 (1974).

5) 高階秀爾監修: 西洋美術史, 美術出版社, 70-71, (1993).

는 아이디어를 당시의 사람들에게 일깨워주었음에 틀림없다. 벽에 창을 그리고, 게다가 밖의 풍경을 그려서 실제로 창과 밖의 풍경이 있는 것처럼 그리기도 하고, 또는 계단을 올라갔을 때의 벽에 문을 그려, 그곳에 방이 있는 것처럼 착각시키는 것이 유행했다. 이것들은 속임수 그림(trompe l'oeil)이라고 불려지고 있다. 15세기의 이탈리아에 건설된 윌비노 궁전에는 속임수 그림으로 꼭 채워진 작은 방이 있다고 한다(그림 4-1)。



그림 4-1

이것들의 속임수 그림은 현실 속에 회화를 들여오는 것에 의해 현실과 회화의 교착을 즐긴 것이다. 원근법에 의한 회화가 당시 사람들을 놀라게 하고 또는 속임수 그림에 사람들이 기쁨을 나타낸 것은 회화에 없었던 현실감을 표현했기 때문에 가능한 것이다.

회화를 현실을 묘사하는 것으로서 생각했던 당시의 사람들의 의식이 이러한 「시각의 유희」 안에 서도 엿볼 수 있다. 이처럼 건축물 안에 그려진 속임수 그림 외에, 속임수 그림은 아니지만 같은 착각을 일으키기 쉬운 시각의 특질을 계산에 넣은 회화도 제작되었다.



그림 4-2

알친블드는 야채와 과일, 수목과 해산물 등의 요소를 통합해서 인물상을 그렸다. 알친블드의 초상화를 보고 놀라게 되는 것은 그 세밀한 묘사이다. 예를 들어 (그림 4-2)의 「사대-수(四人-水)」는 여러 가지 바다의 생물로 구성되어 있지만, 한 개 한 개의 생물이 세밀히 그려져 있다. 그 때문에 그려진 한 개 한 개의 요소가 무엇인가를 확실한 인식이 가능하다. 이 그림을 보면, 처음에 얼굴이 있고, 거기에 각 요소를 맞추었다고 보기보다는 분명히 물(物)을 밑에서부터 쌓아 올려갔다고 느끼게 한다. 이러한 개개의 요소의 현실감이 없다면 얼굴 전체의 특이한 현실감도 나타나지 않았을 것이다. 시각은 이 그림을 보고, 이중의 의미를 읽어낸다. 그것은 개개의 요소에 해체해서 볼 때의 상과, 전체로써 볼 때의 상이다. 예를 들면 (그림 4-2)에서는 인물의 얼굴로 볼 때의 입 부분과 고기의 입과 같은 것으로 구성되어 있다. 그 때문에 보는 쪽은 이 입에 이중의 의미를 읽어낸다. 결국 인물상으로 봤을 때의 입과 고기의 입으로 볼 수 있다. 그러나 시각은 이런 이중성을 동시에 볼 수는 없다. 고기의 입으로 보고 있을 때는 입을 고기의 형과의 관계에서 보고 있

지만, 인물의 입으로 볼 때는 시점을 한층 후퇴시켜서 인물의 얼굴 전체와의 관계에서 보지 않으면 안 된다. 이러한 부분과 전체와의 교착에 의한 시각상의 혼란이 알친블드의 회화의 매력이고 있다. 속임수 그림 안에는 (그림 2-2)과 같은 양면적인 의미반전의 재미가 있는 것도 있다. 이런 작품은 유사한 형과 형 안의 부분적인 유사를 이용해서 만들어진 경우가 많지만, 인간의 시각은 형 안에 보통 형태적인 의미를 읽어내는 성질이 있는 것은, 게슈탈트 심리학이 명백히 한 부분이기도 하다. 「이처럼 양면적인 시각현상을 방법화하기에는 퍼디 카리카츄어(parody caricature)가 그런 것처럼 적어도 그것들의 형상이 이미 알고 있는 것이 전제이고 그것들이 확실히 분절화 되어 있을 필요가 있을 지도 모른다. 왜냐하면 우리들의 눈에는 「알지 못하는 것은 보이지 않기 때문이다」가 다중영상의 시도로, 혼한 사물과 유명인의 가까운 이미지가 사용되는 것이 많은 것은 그 때문이다. 18세기 유럽에서는 그림 안에 그것과 알 수 없도록 인물을 그린 「속임수 그림」이 유행했다. 이것은 그림 안에 숨겨진 것을 찾아 낸다고 하는 「숨은 그림」의 즐길기 때문에 그려졌지만 동시에 정치적, 사회적 풍자화로서의 의미도 지니고 있었다. 수목 안의 나폴레옹 상은 유명하지만(그림 4-3), 수목의 줄기와 가지가 만드는 실루엣 안에 당시의 유명인의 옆 모습을 그린 것이 많다.



그림 4-3

시각의 성질을 역이용하여 흥미 있는 회화표현이 아나몰포즈이다. 아나몰포즈는 일그러진 그림이라고 해석된다. 아나몰포즈를 정면에서 보면 길게 늘어난 선과 곡선이 그려진 것만으로 무엇이 그려져 있는지 잘 알 수는 없지만, 그림이 길게 옆으로 늘어뜨려 그려져 있다는 인상만은 가지게 된다.

휘어진 그림이라는 반대어는 이러한 아나몰포즈를 보았을 때에 느끼는 기분을 솔직히 나타내고 있다.

아나몰포즈는 벽에 그려진 것을 어떤 시점에서 봤을 때와 원통형의 경면(鏡面)에 비춰졌을 때만 정확한 모양이 옮겨지는 특수한 그림이다. 원통형의 경면에 물(物)의 형이 비춰졌을 때, 그 형이 이상하게 단축되어 비친다. 또는 캔버스에 그려진 그림을 비스듬한 방향에서 바라보면 그 형이 옆방향에 단축되어 보이는 것은 누구라도 경험하는 일이다. 이처럼 물(物)을 보고, 인간은 그것을 본래의 것처럼 보기 위해서는 단축된 상을 잡아들여 그리지 않으면 안 된다고 생각했음에 틀림없다. 그리고 그것을 실행해보았다. 그렇게 하면 비스듬한 방향에서 보아도 바른 상으로 볼 수 있다. 그러나 그 그림을 정면에서 보면 옆으로 늘린 휘어진 도형인 것이다. 옆에서 보는 아나몰포즈는 보는 각도에 따라 그 옆방향으로 늘리는 방법에 따라 다르게 된다. 극단적으로 낮은 각도, 즉 거의 바로 옆에 가까운 각도에서 보면, 그 휘어진 법을 최대한으로 하지 않으면 안 될 것이다. 아나몰포즈는 여러 각도에서 그림을 보았을 때에 동일의 망막상을 얻기 위한 방법이다. 결국 아나몰포즈는 시점

6) 種村李弘, 高柳篤: だまし繪, 河出文庫, 218, (1987).

7) 西野嘉章: 美術手帖, 美術出版社, 158, (1988).

방향을 향해 휘어진 선을 수축해 가는 것처럼 그리지 않으면 안 된다.

아나몰포즈는 원근법과 관계가 있다. 원근법은 기본적으로 가까운 곳에 있는 것을 크게 멀리 있는 것은 작게 보인다고 하는 인간의 시지각의 성질을 반영하고 있다. 그리고 인간의 보임은 원근법과 완전히 일치하지 않아도 어느 정도는 유사성을 지니고 있다. 예를 들면, 일본의 도로에 쓰여진 「멈춤(止まれ)」이라는 글자가 그 예이다. 일정 폭을 지닌 직선의 도로를 遠方의 한 점을 향해 수축해 그리는 것은 더욱 단순한 원근법의 예이다. 이 도로 상에 「멈춤(止まれ)」이라고 긴 문자로 쓰여 있지만 이것도 아나몰포즈의 일종이다. 그러나 이 「멈춤(止まれ)」이라고 하는 글자는 동일한 폭으로 그려져 있으므로 완전한 아나몰포즈는 아니다. 아나몰포즈는 시점이 어느 방향을 향해 수축하지 않으면 안 된다. 왜냐하면 이 경우의 아나몰포즈는 역원근법이기 때문이다. 지상에 그려진 정방향을 인간의 눈의 위치에서 보면 (그림 4-4)과 대형(臺形)으로 보인다. 만약 이러한 시점에서 봤을 때 정방형으로 보이도록 하기 위해서는 (그림 4-5)과 같이 그릴 필요가 있다. 다시 말하면 지상의 시점에서 볼 때 아나몰포즈는 시점의 방향



그림 4-4

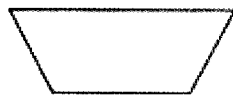


그림 4-5

을 향해 좁게 그리는 방법이다. 이것은 벽에 그려진 아나몰포즈에 관해서도 같다고 말할 수 있다. 아나몰포즈는 17과 18세기에 대유행하였으며 캔버스와 지면에만 한정된 것이 아니고, 실내의 벽 등에도 많이 그려졌다.

19세기에서 20세기에 걸쳐 서구에서 인간의 마음을 과학적으로 해명하려고 하는 심리학이 생겼고 착시현상에 대한 관심도 나타났다. 「루빈의 잔」을 시작하여 착시도형이 고안되고, 미술가도 착시와 착시도형에 관심을 나타내기 시작했다.

그림-바탕 반전도형에 흥미를 가지고, 더욱 많은 그림-바탕 반전도형의 작품을 만든 사람은 에셔이다. 그가 이러한 도형에 관심을 가지게 된 것은 스페인의 알렘브라 궁전에서 마조리카 타일에 의해 벽과 마루를 꼭 채운 독특한 양식을 보고 난 뒤이다. 그 후, 에셔의 독특한 구상도형의 정칙분할(正則分割)의 작품을 시도하고 있다(그림 4-6).

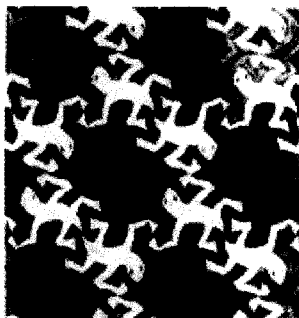


그림 4-6

그는 동일한 형이 방향을 바꿔 일부의 틈도 없이 마루와 벽면을 덮는 방법을 생각한 무어인들의 장식타일에 감동을 받았다. 그러나 에셔는 더욱 구상적 형태를 가진 그림-바탕 반전도형에 흥미를

가지고 많은 작품을 만들고 있다. 그것은 추상형태보다도 더욱 힘든 일이었음이 상상된다. 에셔는 「무한을 추구하며」라는 저서에서, 이러한 도형에 관해 서술하고 있다. 그에 의하면 평면의 정칙분할을 다음과 같

이 정의한다. 「평면을 규칙적으로 합동(合同)한 형(形)과 모티브에 분할하여 서로 어느 쪽을 택해도 연속적으로 접촉하는 윤곽선으로 둘러싸게, 다시 말하면 다른 형의 빈틈을 남기지 않도록 한다」⁸⁾.

에셔는 무어인들이, 구상도형을 이용하지 않았던 것은 그들의 종교가 우상숭배를 금했기 때문이라고 추론하고 있다. 에셔 자신은 여러 가지 구상도형에 의한 평면의 정칙분할을 시도하여 많은 작품을 남기고 있다. 평면의 정칙분할을 시작하여 그림-바탕 반전을 이용한 작품의 대생을 보면 이러한 작품은 머릿속에서 대략의 이미지가 있었다고 말할 수 있고, 현실로 작품화할 때에는 시행착오의 결과로 생겨난 것이라 생각된다.

에셔의 작품은 시각의 무의식적 과정을 이용한 착시작품이 많다. 그것은 전술한 그림-바탕 반전도형과 불가능 도형이다. 그것은 에셔의 기호였다. 착시적 표현은 15세기의 알친볼드 이전부터 존재했다. 그것은 인간이 이러한 표현에 대해서 오래 전부터 존재해 왔음을 나타내고 있다. 착시현상에 대한 과학적 해명과 같이 심리학자들은 여러 가지 착시도형을 고안하고, 미술가인 에셔는 착시도형을 작품에 살렸다. 현대 그래픽디자인은 이러한 도형을 이용해가면서 착시적 표현의 계보를 잇고 있으며 현대에 어울리는 표현을 전개하고 있다.

5. 현대 포스터의 착시적 작품

착시적 표현에서 무엇보다도 흥미로운 점은 보는 자에게 호소하는 면을 지니고 있지만 보는 자는 그 흥미가 무엇에서 유래하는가에 대한 것조차 의식하지 않은 채 지나쳐버리는 경우가 많다. 그러므로 이 절에서는 전 절까지의 착시에 관한 고찰을 기초로 이러한 착시적 작품의 흥미로움이 어떻게 해서 생겨났는지 살펴보고자 한다. 여기에서는 그 방법으로써 그래픽디자인에 표현된 착시적인 표현을 국내외의 현대 포스터를 대상으로 의식적, 무의식적 과정의 착시로 나눠 그 특징을 고찰하겠다.

5. 현대 포스터의 착시적 작품

5-1. 무의식적 과정의 착시적 작품

(그림 5-1)은 그림-바탕 반전의 착시를 이용한 전형적인 것이다. 남자의 다리와 여자의 다리가 교착하여 시각 상의 혼란을 일으킨다. 이때 한쪽의 형을 유지하려고 생각해도, 자신의 의지에 반해 그림과 바탕이 반전해 버린다. 이것은 그림-바탕 반전의 특징을 나타내고 있다.

5-1. 무의식적 과정의 착시적 작품

(그림 5-2)은 펜로즈의 삼각형을 그대로 포스터에 살린 예이다. 종래의 펜로즈의 삼각형과 다르게 경질(硬質)한 금속적 질감을 지니고 있는 현대적인 디자인이다. 이것은 공업디자인의 대회가기 때문이다. 그러나 그 구조적 특징은 종래의 펜로즈의 삼각형과 다를 것이 없다. 이

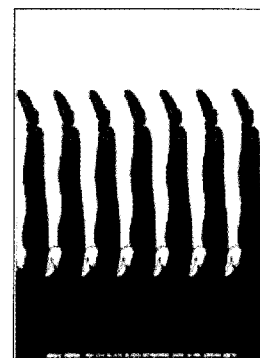


그림 5-1

8) エッシャー, 坂根巖夫澤: 無限を求めて, 朝日選書, 117, (1994).



그림 5-2

작품은 시각의 무의식적 과정의 특징을 나타내고 있다. 본래, 이 삼각형은 한 쪽이 떨어져 있지 않으면 안 된다. 그것은 정합적으로 모순 없이 그리고 있는 면에 오히려 모순을 야기하는 원인이 된다. 우리들은 이 도형을 보고 웬지 이상하다고 느끼지만 그 이유를 명확히 설명할 수 없다. 시각 시스템은 있을 수 없는 도형이라도 빛 등 주위의 상황이 정돈되어 있으면 정확한 도형으로 인식해버린다. 이 경우, 부분의 정확함

이 전체적 구조의 정확함을 증명해 보이는 것이다.

투명감(형의 보완성)에 의한 착시는 화면 안에 연속하는 형태가 통일되어, 본래 존재하지 않는 다른 형을 인지시키는 것이다. 여기에서 실제로 보이는 도형과 떠올린 착시적 도형과의 교착이 조형적인 흥미로 되어 보는 측에서 인상적인 것이 된다. (그림 5-3)는 「모빌 석유 종업원 시리즈」로써 세계 각국의 모빌 석유의 종업원을 나타내는 포스터이다. 이 포스터



그림 5-3

는 나이지리아의 국기를 나타내는 동시에, 국기의 색채의 분할의 중앙부분이 N으로 보이게 디자인되어 있다. 이것은 양단의 적색과 녹색의 부분의 형이 만드는 투명감에 의한 표현이다.

이상의 3작품에서 알 수 있는 것처럼 그림-바탕도형, 불가능 도형, 투명감(형의 보완성)에 의한 착시는 무의식적이며, 자동적인 시각과정인 것을 나타내고 있다. 즉, 그림과 바탕이 상호간에 상보적 역할을 담당해가면서 바탕을 잘 활용한 착시적 표현의 작품이라 할 수 있다.

그러므로 무의식적 과정의 착시적 표현은 이처럼 자동적인 보임과 보이는 것을 제어할 수 없다고 하는 성질이 있음을 알 수 있다.

5-2. 의식적 과정의 착시적 작품

형(形) 안에서 형(形)이 생기는 더블 이미지는 그림-그림 반전으로 나타나는 의식적 과정의 착시적 표현이다. (그림 5-4)는 라하치·포스터 미술관의 창립 15주년을 기념해서 만들어진 작품이다. 한 장의 필름, 찢어진 노트, 면도날을 이용해서 형태상의 유사성을 이용하고, 더욱이 질적인 차이를 시각 상에 나타냄으로써 질적인 이미지의 혼란을 야기하고, 의미적으로 어긋남을 창출하여 강력한 메시지를 생성하고 있다.

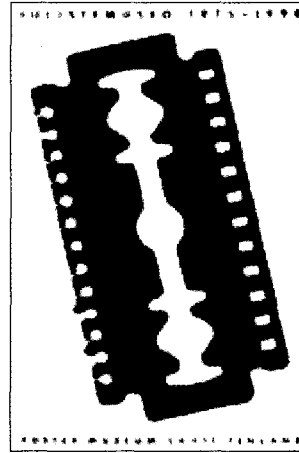


그림 5-4

(그림 5-5)은 프랑스에서 개최된 「도시의 초상전」이라는 포스터이다. 에펠탑과 고풍스런 사진기라는 이질적인 것을 맞추어 보는 사람을 통하여 흥미를 유발시키고 동시에 크기가 전혀 다른 것의 서로의 관계가 기묘한 공간을 만들고 있다. 이 포스터는 에펠탑의 형태에 카메라라는 전혀 크기가 다른 것을 대비시켜 비항상적인 착시적 표현을 나타내고 있다. 인지적인 측면에서 인지대상의 이미지를 비항상적으로 표현하여 주목도를 높이는 착시적 표현의 예이다. 동시에 거대한 카메라와 에펠탑은 「도시의 초상전」이라는 전람회와 어울리는 작품으로 알려져 있다.

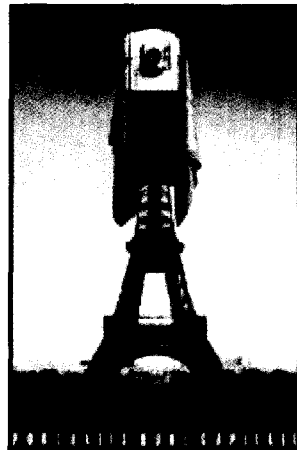


그림 5-5

그래픽디자인에서 통합적 착시의 이용은 전체를 구성하는 각 요소의 구상적 형태와 전체와의 관계에 주목하여, 거기에서 흥미를 읽어내는 경우가 많다. (그림 5-6)는 사람들의 실루엣이 모여서 바쿠닌의 초상이 나타내는 통합적 착시의 표현이다. 이것은 유닛으로써의 인물의 소밀(疏密)에 의해 음영과 깊이의 착시를 생성하므로 인물의 얼굴을 만드는 것이다. 작은 인간은 통합의 요소이지만 단지 동일 형태의 인간의 나열이 아닌, 여러 가지 포즈를 이용해서 세부의 음영을 재현하고 있다. 이것은 마치 퍼즐과 같이 적당한 부분에 인간의 자세를 끼워 맞추어간 작업과 비슷하다. 이 포스터에서는 반란하는 사람들과 바쿠닌의 초상을 겹친 점으로 연상적 요소도 가지고 있다. 동시에 개개의 요소으로써의 인물이 바쿠닌의 초상과 세밀하게 일치하는 착시적 표현이다. 주의해서 보지 않으면 개개의 점이 인간의 실루엣인 것임을 모를 정도이다. (그림 5-7)는 즐거움과 공상(Fun and Fantasy)이라는 포스터에 어울리기 위해서 역면상을 이용하고 있다. 상하 어느 쪽 방향에서 보아도 이러한 얼굴의 그림에 흥미를 가졌던 것 같고, 세계 각지에 이러한 얼굴

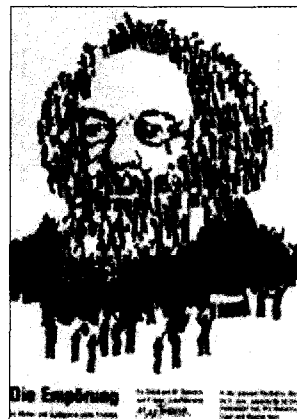


그림 5-6

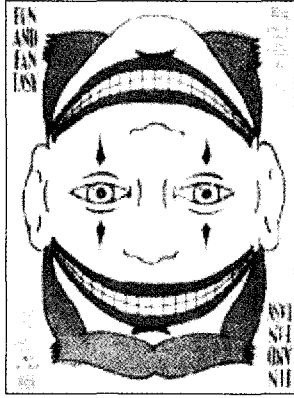


그림 5-7

굴의 도형이 남아 있다. 이 포스터는 상하 어느 쪽 방향에서 보아도 동일한 표현이지만 이런 역면상 안에는 다른 표정도 있다. 이러한 역면상을 볼 때 인간의 시각은 역전한 얼굴의 인지가 거의 불가능함을 알 수 있다. 이상의 예들로부터 의식적 과정에 있어서는 그림의 인지 과정이 의식적이면서 그만큼 그림의 의미와 연상의 요소가 복잡화되어 있음을 알 수 있다. 다시 말하면 의식적

과정의 착시적 표현은 형(形)과 형(形)의 비교, 형(形) 내부의 또다른 형의 인식을 도모함으로써 일어나는 특징을 지니고 있다.

6. 결론

포스터는 일반적으로 일러스트, 포토, 심볼 마크 등을 다양하게 담아 가며, 그 목적과 전달내용에 어울리는 시각예술을 전개하고 있다. 본 논문에서는 이러한 포스터의 다양성을 정리하여 보았다. 현재까지 발표한 착시표현의 종류는 심볼마크에서 많이 볼 수 있는 그림-바탕 반전도형에 의한 착시와 일러스트에서 많이 나타나는 그림-그림 반전도형에 의한 착시 등의 연구가 있다. 또한 착시를 추구하는 디자인은 평면에서 이루어지는 것의 대표로서는 그래픽디자인이 주류가 되며, 동화면에서는 영상에서 많이 활용된다고 말할 수 있다. 그러나 영상적인 측면에서도 착시의 활용은 한정된 범위내에서의 표현이다. 예를 들면 본 논문에서 예로 본 비항상적 표현이 그 대표적 예라 할 수 있다. 구체적으로는 거인의 등장을 한 화면을 강조하기 위해 주위 배경을 극히 작게 만들어 배치하는 과정이 비항상적 표현의 알기 쉬운 예이다. 그러면 디자인 전반적인 측면에서의 착시활용을 고찰할 필요성이 제기되고 있다. 입체 디자인에 대표적인 제품 디자인에서는 가능한 착시가 일어나지 않도록 주의를 기울인다. 물론 평면 디자인에서도 타이포 디자인과 같은 분야에서는 착시에 의한 타이포의 밸런스를 조절하는 노력도 보인다. 이와 같이 디자인에서의 착시활용은 배제되어야 할 분야와 그렇지 않은 분야가 있다. 물론 포스터의 전달성에 있어서 착시 표현이 강조되어야 한다는 것은 아니다. 본 논문은 착시의 종류를 다양하게 활용하고 있는 포스터의 표현 가능성의 하나의 접근 방법을 도출하고자 하였다. 그러므로 그래픽디자인에서도 착시의 종류를 될 수 있는 한 많이 활용하고 있는 포스터에 접목하게 되었다. 포스터의 착시의 표현은 무의식적, 의식적 과정으로 나누어서 고찰할 필요성은 앞에서 살펴본 바와 같이 포스터에 사용된 분야의 다양성을 고려해 볼 때 그 고찰은 의미있는 것이라 생각되어진다.

포스터는 효과적인 전달을 위해 무의식적 과정과 의식적 과정의 착시적 표현을 나누어 사용하고 있는 것이다. 착시적 표현의 역사를 더듬어 보면 19세기까지의 표현에서는 구상적 형태

를 이용한 시지각의 의식적인 과정의 착시를 많이 볼 수 있다. 한편, 예서를 시작하여, 19세기 이후의 심리학의 지식을 도입한 착시적 표현은 무의식적 과정에 착목한 표현이 많다. 어느 쪽의 표현도 착시를 이용해서 시각적인 충격을 주는 것으로 보는 자의 흥미를 환기한다고 하는 목적을 달성하고 있다. 현대 포스터는 이러한 과거의 작품에 영향을 받아오면서 현대적인 표현을 전개하고 있다. 사람들의 눈을 날카롭게 포착한다고 하는 포스터의 사명이 이후에도 변하지 않는 한, 이러한 착시적 표현은 제작자뿐만 아니라 감상자에서도 관심이 끊이지 않을 것이다.

참고문헌

- 竹内龍人, 西田眞也: 視覚界の 科學, あなたの眼はこんな
まがっている, NNT R&D, 47, 4, 4, (1998).
- R. L. Gregory, E. H. Gombrich: Illusion in nature and
art, 49, (1979).
- メルロー・ポンティ, 瀧浦静雄, 木田元譯: 眼と精神, みすず
書房, 253, (1966).
- ルドルフ・アルンハイム, 關計夫: 視覺的思考, 美術出版社,
39, (1974).
- 高階秀爾監修: 西洋美術史, 美術出版社, 70-71, (1993).
- 種村李弘, 高柳篤: だまし繪, 河出文庫, 218, (1987).
- 西野嘉章: 美術手帖, 美術出版社, 158, (1988).
- エッシャー, 坂根嚴夫澤: 無限を求めて, 朝日選書, 117,
(1994).
- 藤澤英昭: デザイン・映像の造形心理, 鳳山社, 65, (1996).
- 藤澤英昭: デザイン・映像の造形心理, 鳳山社, 110, (1996).
- 조열, 김지현: 形態知覺과 構成原理, 창지사, 56, (1999).
- カニツツァ, 野口薫: 視覺の文法サイオンス社, 219, (1985).
- 齊藤勇: イラストレート心理學入門, 誠信書房, 9, (1996).
- 種村李弘, 高柳篤: だまし繪, 河出文庫, 218, (1987).
- 西野嘉章: 美術手帖, 美術出版社, 589, 139, (1988).
- 齊藤勇: イラストレート心理學入門, 誠信書房, 2, (1996).
- エッシャー, 坂根嚴夫澤: 無限を求めて, 朝日選書, 117,
(1994).
- 福田繁雄: デザイン快想錄, 誠文堂新光社, 35, (1996).
- GRAPHIS POSTER 92, Graphis Press, Corp., Switzerland,
212, (1992).
- 龜倉雄策, 田中一光, 佐藤晃一: 現代世界のグラフィックデ
ザイン, 第1卷, 講談社, 193, (1988).
- 歐米のポスター100展, 凸版印刷(株), 東日本鐵道文化財團,
114, (1995).
- 歐米のポスター100展, 凸版印刷(株), 東日本鐵道文化財團,
67, (1995).
- 國際笑ポスター-SHOW, サントリーミュージアム, 天保社,
63, (1999).
- 國際笑ポスター-SHOW, サントリーミュージアム, 天保社,
44, (1999).