

올라퍼 엘리아슨의 작품에 나타난 블러 색채 특성 연구

A Study on the Characteristics of Blur Color in Olafur Eliasson's Works

Author 김선영 Kim, Sun-Young / 정회원, 수원과학대학교 실내건축디자인과 전임강사, 건축학박사

Abstract This thesis has purpose of explaining that blur color is not only appreciated but also undecided spacial color in contemporary space design and examining effects of space experience through the light. In keeping such developments, blur color has been perceived as the object of another tool in contemporary space and has provided us with new views by providing various program, sensor and screen from digital media. With the expansion of blur color, light has changed a spacial color structural that is not simple meaning factor into the essential concept. So this research aims to understand the principle of blur color in Olafur Eliasson's work, which of the fine artist in diverse fields from installation art to media art. The principle of blur color such as deconstruction of vanishing point, dimensional transfer, color gradation, and fiction of visual perception makes it possible to extract the expressed element and method of blur color. Meanwhile, the features of blur color such as sense of depth from viewpoint changes, hybrid from collapse of order, media metamorphosis from reconstitution and interaction from uncanny can be inferred from case analysis.

Keywords 올라퍼 엘리아슨, 블러 색채
Olafur Eliasson, Blur Color

1. 서론

1.1. 연구의 배경과 목적

인간 관심사의 변천은 고대와 중세에는 사물이었고, 17세기에서 19세기까지는 관념에 근거를 두었으며, 20세기에는 언어구조와 정신분석에 매달렸다. 그리고 21세기에는 이미지와 감각에 초점을 맞춘 연구가 이루어지고 있다. 이러한 변화는 인간의 사유방식과 환경에도 영향을 끼쳐 새로운 미적 자극을 요구하고 있다. 특히 디지털 기술과 결합한 블러 색채(blur color)의 양상은 새로운 이데올로기의 빛을 출현시켜, 비고정적인 색채 개념을 가시화하였다.

미구엘 슈발리에(Miguel Chevalier)는 '19세기의 조르주 쇠라(Georges Seurat)가 빛을 점묘의 관점으로 표현하였다면, 21세기에는 시간과 구조로 빛을 가시화한다. 특히 컴퓨터 프로그램, 스크린, 센서 등은 일반적인 페인팅¹⁾에서 표현할 수 없는 움직이는 빛을 포착하기 위한

도구이다.'라고 하였다. 즉 빛의 존재감을 전면적으로 드러내어 정형화할 수 없는 블러 색채의 시대를 선언했다. 이로써, 블러 색채는 결정론적인 색채에서 빛의 흔적과 흐름을 구체화하기 시작했다.

본 연구는 블러 색채의 이해를 바탕으로 움직이는 색채의 과정성과 인터랙션을 중시하는 올라퍼 엘리아슨의 작품을 통해 착시색채, 잔상색채, 연출색채, 오브제색채 등의 새로운 관점을 논하고자 한다. 이는 후기구조주의(Post-Structuralism) 철학사상을 중심으로 예술 비평가들이 치열하게 검증하던 근대적 시각의 오류를 탈피하는 초석이 될 것이다. 그러므로 본 연구는 21세기 가치관의 주요 담론인 빛의 이미지를 통한 감각의 확장을 성립하는 역할을 할 것이다.

1.2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 블러 색채의 기초 연구 선행으로써, 새로운 관점의 색채 특성을 분석하고자 한다. 이를 위한 각 장

1) 'My works changes from today, tomorrow, the day after, and every time you see it. In this modern society, inactive means inexistent. Today's aesthetics are perpetual movement, but this can't be expressed via paint and canvas. Consequently, my

interactive art is about color movement and light communication.' Miguel; Pierre Restany, Laurence Bertrand Dorleac, Patrick Imbard Chevalier, Miguel Chevalier, Flammarion, Paris, 2000

의 연구 방법은 다음과 같다. 2장은 빛과 색의 관계 및 공간색채의 이론적 고찰을 통해 블러 색채의 의미를 기술한다. 이러한 논지에서 소실점 해체, 차원의 이동, 톤의 그라데이션, 시각적 허구 등 블러 색채의 양상을 도출한다. 3장은 올라퍼 엘리아슨 작품의 분석 및 블러 색채의 속성을 토대로 착시색채, 잔상색채, 연출색채, 오브제색채의 속성을 유추한다. 4장은 블러 색채의 특징을 제시하여 비고정적인 색채 원리를 논리화한다.

본 연구의 주요 범위는 블러 색채를 적용한 올라퍼 엘리아슨 작품으로 한정하며, 특히 2011년 6월 Tate Shots 및 2010년 베니스 건축 비엔날레(Venice Architecture Biennale)에서 한스 울리히 오브리스트(Hans Ulrich Obrist)²⁾가 올라퍼 엘리아슨과 인터뷰한 작품을 위주로 분석하였다.

2. 블러 색채의 이해

2.1. 빛과 색의 관계

(1) 빛의 생성과 색

색은 빛이 있으므로 존재한다. 그러므로 빛을 생성하는 과정과 빛의 성질 및 현상의 연구는 중요하다. 빛은 백열광(白熱光), 흑체복사(黑體輻射), 발광(發光)의 3가지 방식으로 생성된다. 백열광은 물체가 뜨거워졌을 때 나타나는 색으로 전자기파의 발산이다. 흑체복사는 검정색의 물체에 열을 가하여 달구거나 태우는 곳에서 관찰되는 색이다. 발광은 무기 물질이 에너지를 받아 그 에너지가 열로 변화하여 우리가 지각할 수 있는 가시광선을 포함한 빛이다. 이 때 발광은 주로 낮은 온도에서 산화작용으로 만들어지므로, 자연 환경에서 일어나는 화학발광(chemiluminescence) 및 생물발광(bioluminescence) 등에서도 관찰된다.

(2) 빛의 성질 및 현상

빛이 생성되어 소멸되기까지는 많은 단계를 거치지만 궁극적으로는 흡수되어 소멸된다. 대상에 도달한 빛의 일부는 흡수되고 나머지는 반사, 산란한다. 새벽빛, 작열하는 낮의 태양광선, 흰 구름과 먹구름, 노을 등 대기의 변화는 산란과 관계한다.

또한 매질로 인한 굴절은 아지랑이나 별의 반짝임을 지각한다. 특히 카메라나 현미경에서 희미한 연속 스펙트럼의 이미지가 관찰되는데, 이게 바로 색수차의 색 번짐-블러-이다.

간섭은 비가 내린 후 물웅덩이 표면에 여러 개의 밝은 색 띠가 생기거나, 나비의 날개, 공작, 벌새 등의 깃털에서 어른거리는 색 현상으로, 빛 파동이 잠시 둘로 나뉘고, 다시 결합하는 성질이다.

회절은 산란과 간섭이 합해진 효과이다. 예컨대 벽체 건너편에서도 소리가 들리고, 산 속에서도 라디오 전파가 수신되는 것은 빛의 파동이 장애물 뒤쪽에 그림자를 생성하지 않고, 그림자에 해당하는 곳까지 들어가는 현상 때문이다. 콤팩트디스크나 콘충 날개의 유기 물질은 회절 구조로 되어 있다. 이처럼 빛의 성질은 흡수, 반사, 산란, 굴절, 간섭, 회절 등의 작용이 있다.³⁾

2.2. 공간색채의 이론적 고찰

(1) 공간색채의 개요

데이비드 카츠(David Katz)는 색이 나타나는 방법을 현상적 특징으로 연구하여 면색, 표면색, 공간색, 발광색으로 분류하였다.⁴⁾ 색은 빛을 발하는 ‘광원’, 빛의 ‘반사’, 이러한 결과를 지각하는 ‘관찰자’의 존재로 가능⁵⁾ 하므로, 빛 파장으로 반사된 공간색채의 관점을 이해해야 한다. 따라서 본 연구자는 면색과 표면색은 물리적 대상이 반사되어 보이는 물체색인 표피색채로, 공간색은 대상이 투과되어 보이는 중첩색인 경계색채로, 발광색은 광원, 발광체로부터 오는 빛 파장인 광택, 광휘, 작열 등의 광원색인 인터페이스색채로 공간색채를 분류하였다.

(2) 공간색채의 분류

1) 표피색채(surface color)

표피색채란 물리적 대상에 흡수, 반사, 산란의 빛 작용이므로 분명한 거리감과 관점이 존재한다. 색상(hue)과 음영(chroma/brightness), 소재(material)와 질감(texture), 색온도(warm/neutral/cool)와 광택도(gloss)가 관찰된다.

재료 고유색이나 도료 등으로 채색되는 1차 표피색채가 있으며, 반사 효과의 금속색채 및 매끈하게 코팅되는 2차 표피색채가 있다. 마지막으로 유리, 아크릴, 플라스틱

2) 런던의 서펜타인 갤러리(Serpentine gallery)에서 전시와 프로그램의 국제 프로젝트 디렉터이다. 1993년부터 2000년까지 비엔나 미술관(Vienna Museum of Art)에서, 2000년부터 2006년까지 파리지립현대미술관(Musee d'Art Moderne de la Ville de Paris)에서 큐레이터로 활동했다. 대표적 전시로는 'do it', 'Take Me, I'm Yours', 'Cities on the Move', 'Live/life', 'Nuit Blanche'와 베를린 비엔날레, 광저우 트리엔날레, 모스크바 비엔날레, 요코하마 트리엔날레 등의 큐레이터로 활동했다. 그는 2006년부터 '서펜타인 갤러리 마라톤'이라는 프로그램을 통해서 동시대에서 중요한 역할을 하는 작가, 건축가, 디자이너, 음악가, 과학자 등과의 인터뷰를 진행해 왔으며, 'The ArtReview Power 100'에서 2009년 1위로 선정되었다.

3) 문은배, 색채의 이해와 활용, 안그래픽스, 2005, pp.33-47

4) 원초적인 색인 면색은 맑고 파란 하늘처럼 순수한 색만 존재하므로 실재감, 구조, 음영이 제외된 모호한 깊이로 보인다. 표면색은 명확한 거리에 위치하여 물체 표면에서 가장 많이 관찰, 지각되므로 불투명감, 재질감 등이 있다. 공간색은 투명한 착색액이 투명 유리에 들어 있는 것을 볼 때처럼 어느 한 용적을 차지하므로 색의 존재감은 내외부에서 모두 느낀다. 광원색(카츠는 광원색이라는 말을 사용하지 않는다.)은 전구나 불꽃처럼 발광을 통해 보이므로 반드시 표면색에 나타나지 않는다. 문은배, 색채의 이해와 활용, 안그래픽스, 2005, pp.30-32

5) 김선영, 뉴미디어 환경의 색채시스템을 적용한 디지털 공간색채 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제89호, 2011.12, p.238

틱, 철망처럼 빛과 색이 투과되는 패치워크(patchwork)의 3차 표피색채가 있다.⁶⁾

2) 경계색채(layer color)

경계색채는 대상이 투과되어 보이므로 대상색채와 환경색채가 동시 다층적으로 관찰된다. 생리적 지각 현상이나 색채 심리 등에서 발생하는 배색과 조화, 대상색채와 환경색채가 서로 중첩, 병치, 관입되는 공간색채가 나타난다. 요컨대 물리적 혼용의 징후인 표피색채와 달리, 어떠한 변형과정을 추가한다. 따라서 경계색채는 시공간 영역을 넘나들며 동시성, 과정성, 일시성이 나타난다.

3) 인터페이스색채(interface color)

인터페이스색채는 멀티미디어나 동영상에서 주로 나타나는 색채이다. 다양한 기법으로 활용되어 실제 매체에 반응하는 콜라주색채 뿐 아니라, 하나의 면(Interface)에서 다른 세계의 면으로 소통되는 비고정, 비결정, 비구축의 되어가는(ongoing) 지속적인 특성이 있다.

<표 1> 공간색채의 분류

표피색채	경계색채	인터페이스색채
물체색(면색 + 표면색)	중첩색(공간색)	광원색(발광색)
색상, 음영, 소재, 질감, 색온도, 광택도	새로운 시공간, 변형과정	비고정, 비결정, 비구축

(3) 공간색채의 구조

공간색채의 구조는 색지각의 3요소인 광원, 물체, 관찰자가 실제의 시공간에서 표피색채, 경계색채, 인터페이스색채를 분류하는 역할로써 색, 형태, 시퀀스로 규명한다.



1) 색

학제적 관점의 색이 눈과 뇌에서 작용하는 모방적 재현의 형식으로 빛의 물리적 성질과 작용인 반사, 흡수, 산란 등의 세부 요소가 있다.

2) 형태

물리적인 색 개념이 다양한 각도(angle)의 형(shape)과 질료로 입체화되어, 공간의 색채 뉘앙스를 구체화한다. 인공조명과 자연광으로 조성된 그늘과 그림자로 실제의 색채가 관찰된다.

<표 2> 공간색채의 구조

색	형태	시퀀스
		
물리적 성질	각도와 형, 그늘과 그림자	방향/거리의 연속적 장면, 관점의 위치, 시점의 이동
표피색채	표피색채 경계색채	표피색채 경계색채 인터페이스색채

6) 김선영, 디지털 공간의 건축색채해석에 관한 연구, 한국실내디자인학회논문집 통권 제81호, 2010. 08, p.42

3) 시퀀스

시퀀스란 방향, 거리 등의 연속적 장면의 지각으로 실제 색채를 구현하므로, 관점의 위치와 시점의 이동 등은 대상과 대상, 대상과 환경, 환경과 환경의 관계를 유연하게 한다.

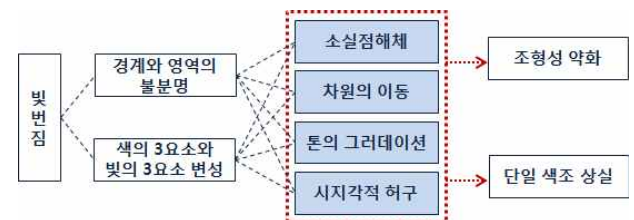
2.3. 블러 색채의 의미

블러(blur)⁷⁾란 흐릿하고 어스름한 상태로 빠르게 움직이는 물체나 운동선수의 동작을 촬영했을 때, 피사체의 테두리가 주변의 환경과 뒤섞여 흐릿하게 번져 보이는 현상이다. 빛의 흡수, 반사, 산란, 굴절, 간섭, 회절 등을 적용한 빛 번짐 성질로, 대상과 대상, 대상과 환경, 환경과 환경의 명확한 경계 구분이 모호한 색채이다.

블러 색채는 빛 번짐 작용으로 범위와 영역이 불분명해지므로 조형적인 공간색채의 구조가 허물어진다. 예를 들면 소실점이 해체된 표피색채는 명확한 거리감과 관점이 와해되며, 동일한 시공간에서의 경계색채는 다양한 양상으로 조합하는 색채의 움직임이 나타난다. 따라서 블러 색채에서 주로 관찰되는 인터페이스색채는 스크린이나 조형물 외피에 고정적으로 투사되기보다, 실제에 투영되는 다양한 콜라주 색조가 두드러진다.

또한 블러 색채는 색의 3요소(CMYK)와 빛의 3요소(RGB)의 지속적인 색채 변화로 완전히 다른 톤의 그라데이션을 형성한다. 따라서 빛과 색, 대상과 환경, 물성과 비물성의 관계는 일루전(illusion)⁸⁾과 이멀전(immersion)⁹⁾의 효과로, 기존의 시퀀스와 무관하게 작용한다. 따라서 경계와 영역의 불분명은 소실점의 해체와 차원의 이동 및 색의 3요소와 빛의 3요소의 변성으로 톤의 그라데이션 및 시지각적 허구로 그 의미를 제시한다.

<표 3> 블러 색채의 개념



7) 사전적 의미로는 흐림, 침침함, 번짐, 번진 자국, 더러움, 얼룩, 윙하는 소리 등의 뜻이 있다. 의학용어로는 눈이 침침함, 시야가 흐려짐의 뜻이며, 경제학에서는 기존의 영역이 뒤섞이고 흐릿해져서 과거의 질서와 규칙이 무의미해지는 상태를 말한다. 또한 시각적 표현에서는 움직임 등의 기법으로 활용된다. <http://www.wikipedia.org/>

8) 본 연구에서는 대상색채와 대상색채, 대상색채와 환경색채, 환경색채와 환경색채간의 불분명한 '환경적(illusion)' 그라데이션으로 주위를 환기시키는 의미로 사용한다.

9) 본 연구에서는 대상색채와 대상색채, 대상색채와 환경색채, 환경색채와 환경색채간의 다양한 조합으로 서로의 차원을 '잠입(immersion)' 하는 의미로 사용한다.

2.4. 블러 색채의 다원적 양상

본 절에서는 앞 선 논지를 바탕으로 소실점 해체, 차원의 이동, 톤의 그리데이션, 시지각적 허구 등으로 블러 색채를 분류하여 각각의 실례를 통한 다원적 양상을 살펴본다.

(1) 소실점 해체

블러 색채는 빛 번짐의 성질을 활용하여 기존의 지각 체계를 약화시킨다. 특히, 공간에서 입체적 깊이를 지각하는 강력한 단서 중 하나인 소실점¹⁰⁾ 해체로 기하학적 착시 뿐 아니라, 공간색채 분류의 변별력을 와해시킨다. 그러므로 어떠한 대상의 색채구현 및 재현을 탈피한 이질적 깊이를 형성한다.



<그림 1> Joseph Mallord William Turner, Norham Castle, Sunrise circa, 1845



<그림 2> James Abbott McNeill Whistler, Grey and Gold: Snow in Chelsea, 1876

윌리엄 터너의 거친 붓놀림으로 빛과 대상의 관계를 표현한 <그림 1>과 제임스 휘슬러¹¹⁾가 세피아(sepia) 톤의 일렁이는 빛으로 어둠을 표현한 <그림 2>는 모두 소실점을 해체시켜, 시점의 왜곡, 오버래핑, 중심 이탈 등의 착시를 나타낸다. 즉 화면의 모든 요소를 빛으로 환원하여 색채의 미적 쾌감을 추상화한다.

(2) 차원의 이동

블러 색채는 빛 번짐으로 2차원에 3차원을 추론하게



<그림 3> Bridget Riley, Andante, 1980



<그림 4> Miguel Chevalier, Metapolis, 2002

10) 공기의 작용으로 거리에 따른 톤의 감소 및 대상과 대상, 대상과 환경, 환경과 환경의 경계가 희미해지는 공기원근법(aerial perspective) 뿐 아니라, 실제의 소실점을 이용하여 공간의 구조를 표현하는 투시원근법(Liner perspective) 모두에 적용된다. <http://www.wikipedia.org/>

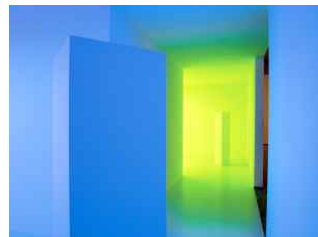
11) Art Should be independent of all claptrap-should stand alone, and appeal to the artistic sense of eye and ear, without confounding this with emotions entirely forget to it, as devotion, pity, love, parrotism, and the like., Icon of motherhood, or art for art's sake?, Korea Joongang Daily, 2009

나 3차원에 2차원을 환기시키는 색채의 운동감을 활용한 다. 마치 에셔(Maurits Cornelis Escher)의 동판화처럼, 아이러니한 차원이 동시에 지각된다. 이는 기존 표피색채의 위계질서를 붕괴하여, 경계색채와 인터페이스색채의 영역의 약화로 잔상효과가 나타난다.

<그림 3>은 표피색채의 색상과 음영으로 새로운 질감과 광택을 구현하여, 2차원에 3차원과 4차원을 환기시킨다. <그림 4>는 여러 개의 표피색채 중첩으로 경계색채를 구현하여 주로 인터페이스색채에서 나타나는 콜라주 색조를 보여준다. 브리짓 라일리는 무아레(moire) 현상이나 메카로 효과(Color effect to Mecca)¹²⁾처럼 표피색채의 잔상으로 차원의 이동성을 표현했다면, 미구엘 슈발리에는 동화현상(폰 베졸트 효과)¹³⁾과 엠베르트 범칙¹⁴⁾처럼 공간색채의 상호작용으로 잔상색채를 구체화했다.

(3) 톤의 그리데이션

블러 색채는 빛 번짐뿐 아니라 간섭패턴(interference pattern)¹⁵⁾으로 빛의 3요소를 지속적으로 변화시켜 유동적인 색의 3요소-톤의 그리데이션-를 생성한다. 정지된 하나의 색채와 고정된 형태를 재조립하여 새로운 시공간을 조성한다. 따라서 색조 변화는 공간색채와 형태에 새로운 매질로써 매체의 본질을 변모시킨다.



<그림 5> Carlos Cruz-Diez, Chromosaturation, Museum of Fine Arts, 2010



<그림 6> Tham & Videgård Arkitekt, Tree hotel, Harads, Sweden, 2010

<그림 5>의 카를로스 크루즈 디에즈는 빛을 거대 매질로써 고정된 형과 형태에 톤 그리데이션을 재현한다. 이렇게 지속적으로 변화하는 색조는 공간색채의 흐름을

12) 일종의 보색 잔상이 이동하는 경우의 효과이다. 예를 들면, 빨강색 가로 줄무늬(배경: 검정)와 청록색 세로 줄무늬(배경: 검정)를 몇 분간 반복하여 관찰한 후 검정색 가로 줄무늬(배경: 하양)를 보게 될 경우 세로 줄무늬는 연두색으로 보이며, 가로 줄무늬는 분홍색으로 보인다.

13) 하나의 색이 다른 색에 둘러싸였을 때, 둘러싸인 색이 주위의 색과 비슷하게 보이는 현상을 말한다. 이 현상은 둘러싸인 색의 면적이 작은 경우, 또는 둘러싸인 색이 주위의 색과 유사한 경우 등에 일어나기 쉬우며, 그 중에서도 명도차이에서 가장 현저하게 나타난다. 문은배, 색채의 이해와 활용, 안그래픽스, 2005, pp.212-213

14) 자극이 사라진 후에도 자극의 색상, 명도, 채도가 정반대로 느껴지는 현상으로 소극적, 음성적인 잔상이다. 잔상 크기는 투사 면까지 거리에 영향을 받으며 거리에 정비례하여 증감, 감소한다. Naomi Kuno, Color & Image, 문은배 역, 국제, 2002, p.155

15) 서로 다른 위치나 시간에 방출된 파동들의 중첩에서 창발되는 것으로, 본 연구에서는 공간색채의 구조에서 특히 시퀀스의 역할이 두드러질 때 색조의 변모를 일컫는다.

생성, 변이시킨다. 이 때 투사된 빛은 색음현상(colored shadow)¹⁶⁾을 연출한다. 탐 앤 비데고르드 아키텍처의 트리 호텔 시리즈 중 하나인 <그림 6>은 2차 표피색채와 3차 표피색채를 활용하여 동일한 시공간을 파편화한다. 이로 인해 환경색채와 대상색채는 동시성, 과정성, 일시성의 상호작용이 나타난다.

(4) 시지각적 허구

블러 색채는 물리적 대상에 투사되는 빛 번짐 뿐 아니라 색수차(chromatic aberration)¹⁷⁾와 구면수차(spherical aberration)¹⁸⁾로 대기에서 흡수, 소멸되어 공간색채 구조와 무관하게 작용한다. 따라서 하늘, 대지, 물 등을 활용한 환경색채는 지각자의 반응과 상호작용하는 일루전과 이멸전의 효과로 시지각적 허구가 나타난다.



<그림 7> Leandro Erlich, Swimming pool, Kanazawa, Japan, 2004



<그림 8> Martha Schwartz Partners, Master Designer's Garden Plot 6, China, 2011

<그림 7>은 카나자와 21세기 미술관에 설치된 레안드로 에를리히¹⁹⁾의 작품이다. 두께 100mm 투명아크릴 사이에 물을 채워, 수차(aberration)로 물속을 응시하는 능동자와 수면 밖을 응시하는 수동자의 허구적 색채가 생성된다. 그러므로 고정 매체에 투사된 표피색채보다는

16) 주변색의 보색이 중심에 존재하는 색과 겹쳐져 보이는 현상으로 색을 띤 그림자라는 의미로 괴테현상이라고도 한다. 예컨대 작은 면적의 회색이 채도가 높은 유채색으로 둘러싸일 때 회색이 유채색의 보색의 색조를 띠어 보이는 현상을 말한다. 본 연구에서 움직이는 차원에서의 잔상은 색채와 색채의 경계부분에서 작용하여 차원의 이동성을 활용했다면, 톤의 그리메이션에서의 잔상은 대상 색채와 환경색채의 상호작용에 의하여 새로운 색채의 연출로 간주한다.

17) 파장별로 굴절률이 다르기 때문에 생기는 광학계의 수차이다. 불완전하고 화각이 클수록, 파장에 따라 굴절율의 차가 발생하여 물체의 윤곽에 미묘한 색차이로 나타난다.

<http://www.scienceall.com/index.sca>

18) 자이델의 5수차(Seidel's five aberration)라고도 하며 색수차를 제외한 나머지 수차이다. 광축의 한 점에서 나온 광선들이 렌즈를 거친 후 광축의 한 점에서 만나지 못하여 어느 부분을 통과했느냐에 따라 달라지는 수차이다.

<http://www.quadibloc.com/science/opt0505.htm>

19) 아르헨티나 예술가 레안드로 에를리히는 '인생이란 결국 우리가 살아가기로 동의한 허구에 불과하다.'는 관점에서 관찰자의 시지각을 속이는 트릭을 활용한다. 그는 일상적인 생활에 언캐니(uncanny)의 구조를 구체화하기 위해 주로 건축물에서 모티프를 찾는다. 그의 작품은 건축물의 친숙한 원형을 재현하되 일반적인 시공간을 확장, 축소하거나 광학적 반사와 전도의 환영 등 과학적 정밀함을 통해 관찰자의 무의식의 영역에서 허구를 구축한다.

www.leandroerlich.com.ar/

인터페이스색채의 속성에 가깝다. <그림 8>의 마사 슈왈츠 파트너스는 뜨거운 열기로 대기 아래쪽 빛의 속도는 빨라지고 위쪽 빛의 속도는 느려지는 아스팔트의 신기류에서 착안하여, 관찰자의 거리, 각도, 방향에 의한 시지각적 허구를 활용한다. 이때 블러 색채는 공간색채 구조와는 무관한 오브제의 속성이 나타난다.

<표 4> 블러 색채의 양상

분류	속성	세부 요소
소실점 해체	변별력의 해체로 이질적 깊이	- 시점 왜곡, 오버래핑, 중심이탈 - 기하학, 톤 변화의 착시 현상
차원의 이동	차원 및 영역의 혼성	- 중첩, 관입 등의 콜라주 형식 - 색채 영역 약화로 잔상 효과
톤의 그리메이션	제조립을 통한 매체의 변모	- 새로운 색채 과정성의 도입 - 시공간 파편화로 연출 효과
시각적 허구	지각자의 반응에 따른 상호작용	- 자연 요소의 환경색채 활용 - 일루전 및 이멸전의 오브제화

3. 올라퍼 엘리아슨의 작품 세계 분석

3.1. 올라퍼 엘리아슨 작품의 이념

올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)²⁰⁾은 2003년 베니스 비엔날레 덴마크관 작가로 선정되었으며, 같은 해 테이트 모던(Tate Modern) 터빈 홀(Turbine Hall)에서 날씨 프로젝트(Weather project)²¹⁾인 초대형 인공 태양 설치 미술로 국제적 명성을 얻었다. 동시대 미술의 흐름을 주도하고 있으며, 캔버스에 가시광선의 스펙트럼을 표현한 대형 회화를 비롯하여, 프리즘의 굴절과 물 반사를 적용한 빛 오로라 설치 작품 및 수십 개의 원색 형광등의 인공 안개의 공공미술 등 환경, 빛, 신체적 지각 등을 주제로 다양한 작품 세계를 전개한다.

후설(Edmund Husserl)과 베르그송(Henri Bergson)의 현상학 철학의 영향으로 직접적 체화를 거쳐 세계 본질을 인식하고자 하였다. 안개, 바람, 빛, 습도, 온도, 그림자, 토양, 얼음, 극지방 이끼 등의 자연현상과 동시대 과

20) 그는 일찍이 북유럽의 신비로운 대자연 풍광에 매료되어 경이로움과 아름다움을 주요 개념으로 사용한다. 특히 관객 참여와 일시성을 활용한 개념미술, 대지미술, 공공미술, 미디어아트 등 동시대 예술의 주요 경향을 반영한다. 1995년 베를린에 스튜디오를 설립하여 건축가, 과학자, 기술자들과 협업으로 대규모 자연 재현 프로젝트를 통해 유사자연(artificialnature) 재현으로 자리매김하였다. 또한 루이비통과 벤츠 매장의 아트프로젝트 및 뉴욕의 이스트 강을 따라 설치한 초대형 인공폭포는 뉴욕시와 대중예술재단(Public Art Fund)이 함께 공공미술을 통해 대중적 인지도와 작품성을 동시에 획득했다. www.olafureliasson.net/

21) 테이트 모던의 거대한 터빈 홀 35m 높이의 천장을 거울 밖으로 덮고 반투명한 플라스틱 뒤쪽에 200개의 노란 전구를 배열한 인공 태양을 붙여 위층 대기를 일시적으로 안개로 채웠다. 그는 공간을 최소화시키는 대신 두 배로 늘렸다. 거울들이 태양의 위쪽 절반을 만들고 공간을 수직적으로 확장했으며 안개는 일정한 간격으로 홀에 주입되어 빛을 굴절시키고 지점들 사이의 거리를 헤아릴 수 없게 만들었다.

학 기술을 바탕으로, 문명과 자연의 예술적 조우의 언캐니(uncanny)를 표현한다.

(1) 빛과 그림자²²⁾의 활용

올라퍼 엘리아슨은 암전의 경험을 응용하여 블러 색채를 극대화한다. 다량의 빛 정보를 상실시키거나, 스펙트럼의 미묘한 반응으로, 움직이는 블러 색채의 흔적에 주목한다. 이 때 인간은 훈련받은 대로 색상을 지각하여, 원근법에 의문을 제기함으로써, 새로운 색채 범주를 확장한다. 이는 중첩, 관입 등의 착시색채와 잔상색채로 나타난다.



<그림 9> Olafur Eliasson, Beauty, 1993

(2) 자연의 숭고미 적용

날씨 및 자연현상에서 나타나는 블러 색채로 유사 자연(Artificial Nature)을 재현하여, 몽환적 분위기를 조성하거나 과거 경험을 환기시킨다. 마치 독일의 낭만주의 풍경화가 카스파르 프리드리히(Caspar David Friedrich)의 ‘안개 바다 위의 방랑자(The Wanderer above the Sea of Fog)’ 처럼 숭고미(sublime)²³⁾와 일맥상통한다고 볼 수 있다.



<그림 10> Olafur Eliasson, The Mediated Notion, 2001

이러한 파토스(pathos)는 파편화된 시공간을 재조합하거나, 지각자의 반응과 상호작용으로 구체화된다. 즉 익숙한 자연색채를 공간 내부와 환경에 옮겨놓아 대상색채와 대상색채, 대상색채와 환경색채, 환경색채와 환경색채의 관계에서 연출색채와 오브제색채를 재조명한다.

3.2. 올라퍼 엘리아슨의 블러 색채 표현기법

1990년대부터 현재에 이르기까지 올라퍼 엘리아슨은 블러 색채를 활용하여 낯선 공간을 제공함으로써, 본래의 고정관념에 새로운 인식을 도입한다. 따라서 그에게 블러 색채란 단순히 물리적인 논리가 아닌 움직이는 색채의 과정에 있다.

22) 우리는 우리의 눈이 훈련받은 대로 지각하기 때문에 원근법적 소실점이 제시하는 아주 작은 요소의 깊이로만 사물을 지각할 수 있다. Ina Blom, Bright Shadows: A Conversation between Olafur Eliasson and Ina Blom, in Olafur Eliasson: Your Engagement has Consequences: On the relativity of your reality, Olafur Eliasson and Studio Olafur Eliasson, Baden: Lars Muller Publisher, 2006, p.179
 23) Fricke, H. Modern Painters, ‘Sublime Constructions’, Vol 16: Part 4, Fine Art Journals Ltd., 2009, pp.92-95

그러므로 본 절에서는 그가 주로 사용하는 착시색채, 잔상색채, 연출색채, 오브제색채의 표현기법을 고찰한다.

(1) 착시색채

착시색채는 빛과 그림자의 상호관계를 활용한다. 상이한 이질적 깊이는 시점왜곡, 오버래핑, 중심이탈 등 색채의 추상화로 나타난다. 미적 쾌감이 존재하던 색채의 분별력은 지각자의 색채 체험으로 그 의미를 대체한다. 따라서 대상색채와 환경색채에 새로운 관계는 관념색과 현상색이 어긋나는 순간을 포착한다.

(2) 잔상색채

잔상색채란 빛과 그림자, 형과 형태가 서로 뒤바뀌는 관계를 통하여, 여러 개의 차원이 중첩, 병치, 관입된다. 따라서 견고하고 절대적인 공간색채는 무의미해지며, 미결정적인 색채 과정을 통해 기존의 위계질서가 붕괴된다. 즉 공간색채의 구조는 색, 형태, 시퀀스의 다원성이 두드러진다.

(3) 연출색채

연출색채는 자연의 색조-안개, 습도, 온도-에서 영향을 받은 간섭패턴이 매체 본질을 변모시켜, 새로운 시공간을 연출한다. 시간의 지속성, 방향과 거리 등 장면과의 관계와 모든 움직임²⁴⁾은 움직이는 색채를 형성한다. 또한 빛과 그림자는 실제의 시공간을 생성, 변이, 확장하는 등의 살아있는 생물의 존재로 이해하여, 환경색채와 대상색채의 지속적인 색조 흐름을 표방한다.

(4) 오브제색채

오브제색채는 시각을 촉각, 청각, 미각 등으로 공감각(synesthesia)화하여 다양한 이해와 해석을 가능하게 하는 사이버네틱(cybernetic)²⁵⁾적 관점을 추가한다. 매체의 종류에 따라 형식과 내용이 변화하므로, 색채배색 및 색채 이미지의 본질(essence)에서, 블러 색채는 사건을 촉발하는 존재(existence) 그 자체로 영역을 옮긴다.

<표 5> 올라퍼 엘리아슨의 블러 색채 표현기법

표현형식	표현방법
착시색채	빛과 그림자로 이질적 깊이 형성
잔상색채	빛, 그림자, 형, 형태의 영역 혼성
연출색채	자연의 색조를 통한 매체 변모
오브제색채	공감각적인 상호작용

3.3. 올라퍼 엘리아슨의 블러 색채 사례 분석

(1) 착시색채


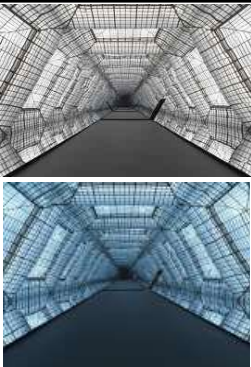
24) Gitte Ørskou, Inside the Spectacle, Exhibition catalogue. Aarhus: ARoS Aarhus Kunstmuseum, 2004, p.28
 25) 노버트 위너(Nobert Wiener)가 만든 과학 용어으로써 인간과 기계, 기계와 기계 사이의 메시지를 전송하는 의미이지만, 본 연구에서는 공간색채를 지각하는 관람자와의 상호작용으로 활용한다.

<표 6> 착시색채의 사례분석

블러 색채 정보	블러 색채 특성
	양상 -소실점 해체: 시점왜곡, 오버래핑 방법 -이질적 깊이 형성: 빛과 그림자의 기하학적 중첩 속성 -조형성 약화 내용 -20개 조명은 빛과 그림자의 기하학적 패턴으로 소실점을 가로지름 -스위치 제어시스템으로 on, off를 반복하여 위치, 방향, 크기, 각도를 변화하는 시각적 패턴이 오버래핑
Remagine (large version), Kunstmuseum, Wolfsburg, 2002	
	양상 -소실점 해체: 톤 변화로 중심이탈 방법 -이질적 깊이 형성: 중채도, 중명도의 노란 색채는 공간을 추상화함 속성 -조형성의 약화 내용 -단일파장 램프로 조성된 노란 빛과 노란 빛의 그림자인 보라색은 공간의 소실점 해체 -시각유도 기능이 퇴보된 색채는 형태와 공간의 변별력 약화 -경계색채는 동시성, 일시성의 인터페이스색채로 전환
The light setup, Malmö Konsthall, Sweden, 2005	

(2) 잔상색채

<표 7> 잔상색채의 사례분석

블러 색채 정보	블러 색채 특성
	양상 -차원의 이동: 패턴의 중첩, 관입의 클라주 방법 -차원 및 영역 혼성: 1차 표피색채로 2차 표피색채를 응용 속성 -색채의 조형성 약화 내용 -아이슬란드 화산암으로 만든 파스텔톤 타일은 고정화된 일점 소실점 부정 -천장에 설치된 거울에 비쳐진 색채 옵아트 배열은 콜라주 색조 형상화 -검정색 타일, 베이지, 라이트 코랄(Light Coral) 등 워밍 컬러(warm color)로 공간 확장
Frost activity, Reykjavik Art Museum-Hafnarhús, Iceland, 2004	
	양상 -차원의 이동: 형태와 공간의 중첩, 관입으로 잔상 효과 방법 -차원 및 영역 혼성: 표피색채(바닥), 인터페이스색채(벽+천장)는 단일의 색채 부정 속성 -색채의 조형성 약화 내용 -베를린의 목직화 화강암 덩어리의 보도블록 이미지를 그물 모양의 거울과 반투명 유리로 공간 내외부의 색채 경계 해체 -시간에 따라 변화하는 자연채광의 빛은 공간 내부에 혼돈 야기
Microscope, Martin-Gropius-Bau, Berlin, 2010	

(3) 연출색채



26) 오각형, 사각형, 삼각형, 12면체 등 복잡한 패턴으로 만들어졌다.

<표 8> 연출색채의 사례분석

블러 색채 정보	블러 색채 특성
	분류 -톤의 그라데이션: 시공간 파편화 요소 -재조립을 통한 공간색채의 매체 변모: 고채도, 고명도의 인터페이스 색채 속성 -단일 색조 상실 내용 -빨간색을 오랫동안 바라보면 초록색 잔상이 나타나고, 빠르게 걸으면 색채가 진동하며, 하나의 색조에 머무르면 주변 색이 얼어지고, 멀리 보이는 색채는 강렬해지는 미묘한 색채 컨트롤 형성 -사적공간 파괴로 친밀감을 부여 -인공적으로 재현한 안개와 빛 번짐의 스펙트럼 활용
Feelings are facts, Ullens Center for Contemporary Art, Beijing, 2010	
	양상 -톤의 그라데이션: 시공간 파편화 방법 -재조립을 통한 매체 변모: 자연색채와 인공색채의 주조색의 지속적 변화 속성 -단일 색조 상실 내용 -사라지기 쉬운 무지개나 미묘한 분위기의 안개로 움직이는 색채의 과정성 도입 -1층에는 시타케 버섯, 2층에는 좁개구리밥을 전시하여 이끼의 냄새, 흙의 감촉 등을 전시장 내부로 유입하여 낯선 공간 연출
The mediated motion, Kunsthau Bregenz, Austria, 2001	

(4) 오브제색채

<표 9> 오브제색채의 사례분석

블러 색채 정보	블러 색채 특성
	양상 -시각적 허구: 지각자의 반응 방법 -공감각적 상호작용: 일루전, 이물질 속성 -조형성 약화 및 단일 색조 상실 내용 -거울 및 이색형 색각(dichromatic)으로 이루어진 헥토우이커스히드론(hectoicosahedron) ²⁶⁾ 은 공간색채의 반사체로 변환되고, 그 반사체는 몽환적인 나르시슴을 형성 -다섯 면에 일시성, 모호성의 환상적인 블러 색채의 리얼리티 체험
Color square sphere, Studio Olafur Eliasson, Berlin, Germany, 2011	
	양상 -시각적 허구: 지각자의 반응 방법 -공감각적 상호작용: 1차 표피색채의 중첩과 경계색채의 산란, 반사 활용 속성 -조형성 약화 및 단일 색조 상실 내용 -3개로 중첩된 흰 스크린에 관람자의 실루엣과 공간색채가 겹쳐지면서 다양한 색조 형성 -빛의 물리적 본질에서 공간을 장악하는 행위적 오브제화 -할로겐램프, 유리, 알류미늄 등 변수가 다양한 인터페이스색채로 물리적 효과 극대화
Multiple Shadow House, Tanya Bonakdar Gallery, Chelsea, USA, 2010	

4. 결론

본 연구는 이미지와 감각에 초점을 둔 21세기 관점을 추론하기 위해, 블러 색채를 활용한 올라퍼 엘리아슨의 작품 분석을 통해 비고정적인 공간색채의 존재를 확인하였다. 이를 근거로 도출된 착시색채, 잔상색채, 연출색채, 오브제색채는 블러 색채의 특징을 정립하는 새로운 양상의 공간색채 개념이었다. 이로써 본 연구자는 다음의 네 가지 결과에 도달할 수 있었다.

(1) 시점 요동에 의한 깊이감

올라퍼 엘리아슨은 블러 색채로 공간을 생성하거나 공간을 재편성하여, 다양한 이질적 깊이감을 통해 공간색채를 재현을 한다. 빛 번짐을 받거나 그림자의 경계가 나타났다가 사라지는 등, 명확하게 규명할 수 없는 색조 변화의 장치를 추가한다. 따라서 공간색채 구조의 변형은 기존의 시퀀스와 무관한 중립의 시공간 구조를 약화시킨다.

(2) 위계질서 붕괴의 혼성화

올라퍼 엘리아슨은 블러 색채를 모듈화한 공간에 적용하여, 마치 유르트(yurt)처럼 몇 개의 단위로 구조화한다. 이러한 미결정의 구조가 생성하는 벽, 바닥, 천장, 출입구 등의 관계는 명확한 차원을 탈피함으로써, 외부의 빛과 내부의 빛(색채)의 유동적인 혼성이 발생한다. 이는 단순히 비정형적인 공간색채가 아니라 색, 형태, 시퀀스의 상호작용을 유추하기 위한 과정이다. 따라서 이때의 블러 색채는 배색기법과 톤의 뉘앙스로 과거의 색채구성 방식 및 이에 의존한 이데올로기와 제도를 해체한다.

(3) 재조립을 통한 매체의 변모

올라퍼 엘리아슨에게 매끈한 블러 색채란 근거리를 파악하는 대상색채와 배경색채의 한계나 윤곽, 뚜렷한 형상이나 중심이 없는-마치 에스키모의 공간²⁷⁾처럼-촉지각(haptic perception)적이다. 그에게 블러 색채는 광학현상 뿐 아니라, 자연의 유사색채를 재조립하여 본래 공간색채에 언캐니를 부여한다. 빛이 아닌 그림자-빛 번짐-와 어둠으로 시공간은 해체되어 재편성됨으로써, 공간색채는 지속적으로 변화한다.

(4) 생소화 기법의 상호작용 반응체

올라퍼 엘리아슨은 비고정적인 블러 색채로 대상색채와 환경색채, 그리고 이를 지각하고 체험하는 관람자와 관계에서 빛 번짐을 고스란히 노출시킨다. 명징(明澄)한 빛을 패러디(parody)하여 시각적인 허구성-어둠(그림자)이 아닌 빛으로, 시각적 혼돈 생성-과 맞대면하여 관습적으로 지각하던 공간색채를 낯설게 한다. 즉 'seeing

yourself seeing'과 'stepping out'의 접근은 공간색채 지각에 변화를 주어 비고정적인 색채 경향을 수렴한다. 이러한 분석의 결과를 요약, 정리하면 아래 <표 10>과 같다.

<표 10> 올라퍼 엘리아슨 작품의 블러 색채 표현전개

분류	표현방법	특징
착시색채	시점 요동에 의한 깊이감	시공간의 구조 약화
잔상색채	위계질서 붕괴의 혼성화	유동적인 구조
연출색채	재조립을 통한 매체의 변모	지속적인 변화
오브제색채	생소화 기법의 상호작용 반응체	비고정적 관계

본 연구에서 살펴본 바와 같이 올라퍼 엘리아슨이 구사한 블러 색채는 공간색채의 새로운 관점을 성립하는 계기가 되었다. 또한 21세기 주요 콘텐츠인 이미지와 감각의 연구를 보다 심층적으로 진행할 수 있는 초석으로써, 논리적이며 전략적인 연구가 진행되어야 할 것으로 판단된다. 특히 다양한 방면에서 구체적으로 활용하기 위해서는 디지털 기술과 결합된 공간색채의 연구가 지속적으로 이루어져야 한다.

참고문헌

1. Laszlo Moholy-Nagy, Color in Transparency, Steidl; Bilingual edition, 2008
2. Linda Holtzschue, Understanding Color: An Introduction for Designers, Wiley; 4 edition, 2011
3. Olafur Eliasson, Take Your Time: Olafur Eliasson, Thames & Hudson, 2007
4. Philip Ursprung, Olafur Eliasson, Studio Olafur Eliasson, Taschen, 2012
5. René Descartes, Descartes: The World and Other Writings, Cambridge University Press, 1998
6. Stephen Hawking & Leonard Mlodinow, The Grand Design, Bantam; Reprint edition, 2012
7. <http://rougesfoam.blogspot.com/2009/12/premature-burial-burial-pallbearer-vs.html>
8. <http://channel.tate.org.uk/media/1031687175001>
9. <http://seedmediagroup.com/index.php/blog/archive-summary/category/Noted/>
10. <http://www.cruz-diez.com/>
11. <http://www.moca.org/audio/blog/?cat=54>
12. <http://www.musee-orsay.fr/>
13. <http://www.olafureliasson.net/works.html>
14. http://www.pkmgallery.com/exhibitions/2009-10-09_olafur-eliasson/
15. http://www.worqx.com/color/color_systems.htm
16. <http://www.youtube.com/watch?v=epv9QritVZE>

[논문접수 : 2012. 04. 24]

[1차 심사 : 2012. 05. 15]

[게재확정 : 2012. 06. 08]

27) 에스키모의 공간은 눈에 와 닿는 연기처럼 피어오르는 무수한 눈과 사방을 둘러싸고 있는 빙하뿐이다. 배경이나 주변도 갖지 않는 대지, 하늘, 바다이므로 인간의 지각은 여기를 힐끗 보고 또 다시 다른 부분으로 시선을 돌릴 뿐이다. 본 연구에서는 이러한 관점에서 올라퍼 엘리아슨의 블러 색채를 동일시하였다. <http://www.innenstadtaussen.de/>