빛의 용어

우승현<LG전자기술원 소재부품연구소 AL팀 수석연구원>

이전에 우리는 '빛의 어원'편에서 '빛의 단어들'이라는 제목으로 '빛'이라는 단어의 어근을 살펴보면서 '빛'에서 파생된 다양한 단어들과 그 단어들이 현재 어떻게 쓰여지고 있는지 알아보았다. 이번 호부터는 '빛의 어원'편의 '빛의 용어'라는 제목으로 '빛의 명칭'에 관한 내용과 그렇게 만들어진 '빛의 전문용어'간의 관계, 그리고 이로써 생산되는 사회-문화적 배경을 다루게 될 것이다.

빛의 명칭에 관련하여 포괄적인 내용을 다루게 될 때, 앞선 내용과 약간씩 중복되는 부분이 있는데, 이러한 부분은 앞선 자료를 참조할 수 있도록 명시하였다.

1. 신화를 통한 빛의 용어

현대 언어에서는 우리가 감지하는 것보다 많은 종류의 단어들이 빛과 관련되어 있음에도 불구하고, 우리는 '빛의 의미가 내포된' 단어들을 미처 깨닫지 못한 채 사용하고 있다. 수많은 빛에 관련된 단어의 상당수는 고대 형태 또는 어근으로 거슬러 올라가야만 그 단어 안에 빛이라는 뜻이 들어있다는 사실을 알 수 있게 된다(조명전기설비 Vol.26. 제6호. Vol.27. 제1, 2호. '빛의 어원'편 참조).

빛은 단순히 '비추는'(기독교 성인의 초상화에 후광이 비유적으로 표시되는 것처럼) 것이 아니라 빛이 곧 '신성' 그 자체의 의미를 갖고 있다. 그러나 빛은 인간의 생각, 다시 말해 사물에 대한 이성적인 영역이기도 하고, 광휘(Luminosity)의 다양한 정도는 인간의 감정적 상태를 나타내기도 한다. 또한 빛의 개념은 '저명한(Illustrious)' 중요 인물에 부여되면서 사회적으로도 응용되고 있다. 그러나 이미 언급한 것처럼 고대 언어에서는 비유적인 유래뿐만 아니라 오히려 하나의 동일한 용어 안에 인간 생활의 매우 다양한 환경에 관련된 여러 의미들이 공존하고 있다.

빛과 무관하고 다른 형태의 감지나 경험과 관계가 있으며, '빛을 발하는(Luminous)' 물건과 경험과 관련 있는 용어들이 있다. 어근 ME는 '측량(Misura, 이; Measure,영)'을 뜻하고, 파생어 중 하나가, '빛을 발하는 대상'을 의미하는 '달(Luna,이; Moon, 영)'이며, STER에서 파생된 별(Stelle,이; Star, 영)은 '하늘에서 나타난 것'이라는 뜻을 의미한다(조명전기설비 Vol.27. 제2호. P87-88 참조).

이러한 다양성은 신화(Mythologies)로 부터 나온다. 신화에는 자연적이고 인간적인, 특별하면서 보편적인 요소들의 효과적인 공존이 잘 나타나 있기 때문이다. 고대 신들은 전세계적인 '능력'과 인간의 형상, 동물, 무생물체, 심리적 행동과 삶의 방식, 수명, 성적표현, 사물을 만드는 기술적 능력의 형태, 즉 노동의 역할을 동시에 지니고 있다.

신화에 등장하는 인간 영웅들은, 신이라는 복합적인 존재들과 접촉하는 한편, 특별한 체험적 감각능력을 지닌 인간이나 반인간[1] 들과 접촉한다. 이런 복잡한 요소들의 구성 내에서 빛은, 그 '빛을 보는 것'이 사람들이 즉각적으로 갖는 특권이라는 단순한 이유 때문에 중요한 역할을 맡지 않을 수 없었다. 이로부터 발광체는 신화에서 갖는 풍부하고 다양한 이야기를 이루는 중요성을 갖게 된다. 유일신을 섬기는 종교의 기원에서는 '빛을 만드는 것'이 세계와 인생 그리고 창조물의 시작을 의미한다면, 다신교적 신화에서는 각 신들이 빛의 기원을 세분화하면서 그 가치를 보유하고 있다. 그렇기 때문에, 예를 들어 제우스(Zeus)[2]는 자신이 빛이라는 뜻을 나타내고 - 그 이름의 어원(dí- : 빛나다)에서 보여지듯이 - 아폴로(Apollo)는 태양의 신이며, 아르테미스(Artemide)는 달의 여신을 의미하는 것도 이러한 이유에서 이다.

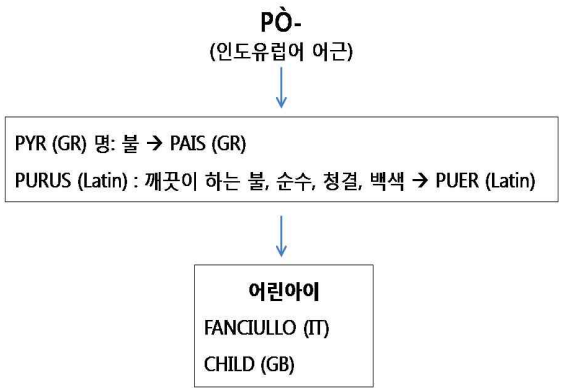

표 1. PÒ-의 파생어

어린이나 태어나려는 신의 의미는 항상 불과 타는 것에 연결되어 있다. '어린아이(fanciullo,이; child, 영)란 용어가(그리스어로 pais, 라틴어로는 puer) '불(fuoco,이; fire,영)' (그리스어로 'pyr', 라틴어로 'purus': 깨끗이 하는 불, 순수-청결-백색과 관련 있는 빛을 의미)과 동일하게 보이는 인도유럽어 어근 'pò'로 연결되는 것은 우연이 아닌 것이다(표 1).

"(…) 신화에서 어린아이(fanciullo)와 불(fuoco)가
매우 밀접하게 연결되어 있을 수 있다는 것을 생각해 보라:
하늘이 해산하다, 땅이 해산하다, 고통을 받는다,
바다에서 피색의 갈대, 갈대 깊은 곳에서 연기가 나왔다,
갈대 깊은 곳에서 불꽃이 나왔다.
그리고 그 불꽃에서 한 어린아이가 밖으로 나왔다:
불은 그의 머리카락이었다. 그 수염이 붙어있다.
그리고 그 눈은 태양이었다.
이는 고대 아르메니아 이교도들이 노래하던 신의 아이의 탄생 내용이다."
by Walter Benyamin[1], pp.54-55

2. 공감각에 관련된 빛의 용어

탄생신화를 특징짓는 '다양성(multiplicity)'과 '공존(coexistence)'의 개념은 2차적으로 감각(공감각)하는 경험에 바탕을 둔 의미론 분야에 뿌리를 두고 있다. 공감각(synesthesia)[3]이란 동일한 대상과 관련하여 여러 감각적 인식이 공존하고, '오감'중 적어도 2개의 감각을 인지한다.

오늘날의 공감각은 예술분야에서 두드러지게 적용되어 미적 감정을 생산해 내는 섬세한 도구로 사용되고 있다. 반면에 고대에서는 공감각이 사물을 인지하는 '일반적인(normal)' 방법이었을 것이다. 흔히 말하는 것처럼 고대 언어 중 어떤 부분은 공감각적 경험에 의해 직접적으로 전개되어 내려왔으며 여전히 현대어에서도 그 흔적을 찾아볼 수 있다.

한 예로 산스크리트어 'aktuh'는 그리스어인 'actis(raggio,이; ray,영)'을 만들고, 이로부터 라틴어 'acutus(날카로운 것)'가 파생한다. '빛이 나는' 것과 관련된 이 단어는 공감각에 있어서 시각적인 것뿐만 아니라 다른 감각들도 수용하고 있다. '예리한, 찌르는'이란 뜻을 갖고 있는 이탈리아어 'acuto'는 냄새 또는 소리(인지의 대상)일 수 있지만, 느낌(시각적)일 수도 있다. 그러나 '날카로운, 뾰족한'(acutus에서

파생)의 뜻을 갖고 있는 'aguzzo'는 촉각의 대상일 수도 있다(표 2).

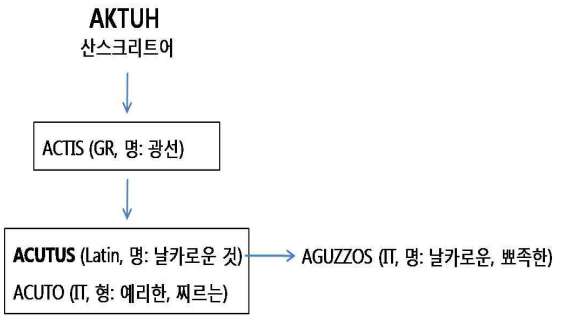

표 2. AKTUH의 파생어

공감각의 또 다른 예는 본래 소리와 관련된 현상을 가리키던 'KEL'이라는 어근의 기호학적 변천이다. 'Clamore(소란), clangore(쨍그렁 울리는 소리)'(모두 음향 소리들)로부터 '부르다'라는 뜻을 가진 이탈리아어 'chiamare'와 '소란'을 지칭하는 'gridare (=elamare,Latin)'란 단어들이 파생되어졌다.

동일한 어근으로부터 'clarus(Latin,밝은, 분명한, 빛나는)'란 단어가 나오는데, 오늘날 chiaro(이; clear,영; klar,독)으로 파생되어진 이 단어들 또한 공감각적 용어로 시각적 분야에서 매우 많이 사용되고 있다. 후에 이 단어에서 (잘 보이는 것에 대한, 명확한 뜻을 의미하는 'chiaro') 시각과 관련 있는 다른 용어와 마찬가지로 감각의 확장, 즉 인지하는 분야(흔히 이해할 수 있는 'chiaro(분명한)'의 의미)와 사회적인 분야('저명한'이란 의미로서의 'chiaro, chiarissimo, preclaro(유명한, 저명한, 이름난, =eminent,영)' 등)로의 확장이 진행된다.

다른 의미 중에서, 'chiaro'에 해당하는 'KEL'에서 파생된 현대 독일어, 즉 'hell(맑은, 명쾌한, 낭랑한)'이나, 'klar' 두 단어 또한 처음에는 기원과 관련된 청각적 인지와 연관이 있었으나 현재에는 시각적 느낌을 즉각적으로 떠올리게 된다.

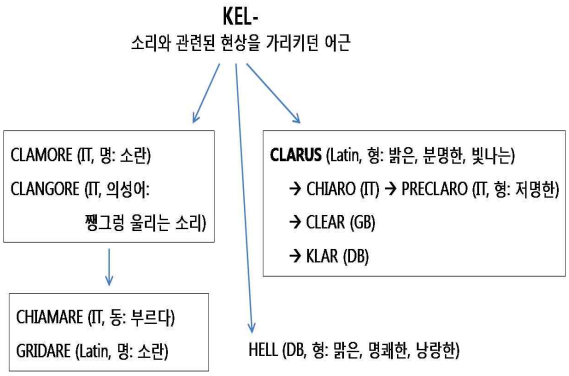

표 3. KEL의 파생어

단어의 다의성을 분류하거나 단순화시키거나 잘 정돈된 개념으로 축소시키지 않고 그 다양성을 담아놓는 고대인들의 습관은 색을 표현하는 용어들의 변천에서도 찾아볼 수 있다. 색'(colore,이; color,영)' 단어 자체와 관련된 용어들의 어원적 변화에 대해서는 이미 살펴보았다(조명전기설비 Vol.27. 제2호. '빛의 어원'편 참조). 여기에서는 고대인들에게 있어 지금과 같은 정확한 개별 색깔로 구별로 인식하지 않았고, 색계가 불분명한 색의 연속으로 여겨졌었다는 사실을 언급하고자 한다. 예를 들면, 바다를 녹색(verde,이; green,영), 창백한 연두색(verde pallid,이; green pale)과 어원이 같은 'colore vino(=wine color)'로 지칭하였는데, 'glaucous[4]'의 뜻으로 쓰여졌으며, 피를 'nero(검정,이; black,영)', 피가 흐를 때에는 'blu(파랑,이; blue,영)'이라 하였다.

'다의성'과 '공존'의 개념은 '빛의 대상'과 관련되어 '의미'와 '기표'의 관계로 나타나게 되고, 이것은 '빛의 용어'가 언어의 복합 구조와 얼마나 깊이 결속되어 있는지 볼 수 있게 된다.

다음 호에서는 '빛의 대상', 즉 물리적 또는 정신적 대상, 물체적 또는 상징적, 실제적 또는 은유적인 대상에서 유래된 빛의 전문 용어의 탄생에 관하여 살펴보고자 한다.

1) 반인간 : half-human and half-god

2) Zeus의 고대 그리스 명칭은 Dí-를 어근으로 갖는 Días이다. 어근 Dí-는 날(day)의 뜻과, 빛나다(luminant)의 뜻을 갖고 있다. 동일한 어근을 갖는 단어들을 살펴보면 Jupiter, Diana, journal, journey, diary, diurnal, divine 등이 있다(조명전기설비 Vol.27. 제2호. P86 참조).

3) 공감각(synesthesia) : 본래 시각·청각·미각·후각·촉각 등 감각인상(感覺印象)의 종류(모달리티)와, 그 원인이 되는 물리적 자극(시각에서의 가시광선, 청각에서의 음파) 사이에는 1대 1의 대응이 있는데, 때로는 이 원칙에 반하여 음파가 귀에 자극될 때 소리를 들을 뿐 아니라 색상을 느끼는 수가 있다. 이것을 색청(色聽)이라고 하는데, 이때 색상이 변하면 들리는 소리의 음정도 변한다. 그 밖에 후각과 함께 색상을 느끼거나, 글씨를 보고 냄새를 느낄 때도 있다. 이와 같은 감각의 모달리티의 경계를 넘어선 감각현상이 공감각인데, 공감각에는 2차 감각이 현실적인 경우와 기억 표상적(記憶表象的)인 경우, 또는 단순한 사고에 그치는 경우 등 정도의 차이가 있으며, 이런 소질이 없는 보통 사람도, 특수한 실험조건 아래서는 다른 양상의 감각간에 상호 영향이 생길 수 있다. 이러한 상호영향을 통양상적 현상(通樣相的現象: intermodale Erscheinung)이라고 한다.[출처: 두산백과]

4) Glaucous : adj. Of a pale green colour with a bluish-grey tinge, especially when covered with a powdery residue.[출처: workdnik.com]

참고문헌

[1] Walter Benyamin, Saggi e Frammenti sulla lingua in generale e sulla lingua dell'uomo, Einaudi, Torino 1982.
[2] L.Crespi, F.Schiaffonati, B.Uttini, Progettualità' e costituzione del soggetto, Milano 1983.
[3] Michel Pastouraeau, Vizi e virtu' dei colori nella sensibilita' medioevale in Colore: divieti, decreti, dispute, Rassegan VII n°3, 1985.
[4] Alberto Seassaro, La cultura della luce, Edizione di Politecnico di Milano, 2006.

◇ 저 자 소 개 ◇

우승현(禹承賢)

1970년 3월 17일생. 고려대 산업디자인 전공 졸업(석사). 밀라노공과대(Politecnico di Milano) 산업디자인과 멀티미디어커뮤니케이션(Industrial Design & Multimedia Communication) 전공 졸업(박사). 1995~1999년 (주)알토 근무. 2007년 광주디자인비엔날레 초청작가. 현재 LG전자기술원 소재부품연구소 IS Task 수석연구원. 본 학회 편수위원.