

일러스트에 있어서 원시미술의 조형성과 현대일러스트의
영역 확장에 관한 연구

A Study on the shape character of the primitive art in illustration
and the domain extension of modern illustration

함 부 현

경원전문대학

목 차

- I. 서 론
- II. 본 론
 1. 원시미술의 개념
 2. 원시미술의 조형적 특성
 3. 일러스트레이션의 개념과 현대 일러스트레이션의 영역
 4. 국내 일러스트레이션의 현황[갤러리 일러스트레이션을 중심으로]
 5. 국내 일러스트레이션의 문제점 및 개선방안
- III. 결 론

참고도판 목차

1. 참고도판1 Niaux 동굴벽화
2. 참고도판2 Lascaux 동굴벽화
3. "
4. "
5. "
6. "
7. "
8. 참고도판8 Niaux 동굴벽화
9. 참고도판9 Altamira 동굴벽화
10. "
11. 참고도판11 Niaux 동굴벽화
12. 참고도판12 Lascaux 동굴벽화
13. "
14. 참고도판14 Altamira 동굴벽화
15. 참고도판15-봉상균 作
16. " 16-김교만 作
17. " 17-김홍련 作
18. " 18-박일재 作
19. " 19-남희제 作
20. " 20-마크 잉글리시 作
21. " 21-브로트 브롤즈 作
22. " 22-뵘 피크 作
23. " 23-카메룬 와슨 作
24. " 24-비비안 플레셔 作
25. " 25-로렌스 가텔 作

ABSTRACT

Even if primitive art had printed off its footprint distinctly on the world art, it really make me feel sorry that the most people don't know the meaning of primitive art until now. The primitive art is the character that shows the phases of the primitive ages well. Although the primitive art containing the magical, sorcerous contents looks somewhat different from the modern art, it shows the spirit of that times with insight well.

In a sense, the primitive art is more realistic and objective than the modern art. The primitive art is explained properly by the word of 'prehistoric' rather than the world of 'history'. The 'history' means the history of the records written by the medium of scripts. The primitive art had been expressed by the picture itself rather than scripts because although the meaning of the primitive art is identical with scripts, it is more or less unreasonable that the primitive art had been expressed by scripts.

Therefore when we discuss the primitive art, we should avoid the word of 'history' as much as possible.

In the early stage of the 20th century, the illustration work has taken charged of by painters. Although the behaviors of the modern painters are culturally, environmentally, politically different from those of the primitive times artists, the proposition of informing the meaning of their paintings through visualization is the same.

The participant scope of illustration is gradually expanding now from painters, visual designers, cartoonists, critics and character designers to the ordinary peoples being interested in illustration and the specific peoples having the ability of making a visual thing the meaningful shape.

According in that we can conclude that the origin of illustration goes back the beginning of humankind appearance. As the illustration plays an important part in the stream of modern arts and the function of the information society these days, it has penetrated the every visual culture having relation with a society and become a kind of the social arts field.

Therefore the illustration has to come into closer relation with the general public and be in harmony with them, and it should grow to be the most human arts.

In the 20th century, the deep interest in the primitive art, which has been on the rise as the mechanical civilization develops rapidly, last constantly.

That is the reason of the behavior pattern of humankind based on the humankind's basic behaviors. According to those behavior patterns, the primitive men made their vivid on the spot experience the formative beauty directly.

The recurrent mentality to the nature of the humankind yearning for the pure and primitive instinct affect the modern men living in the mechanical and standardized civilized life too. We should relive the strong creative power comprised in the primitive art for the creation of the new humanism and the enhancement of humanity. Because that is the source of inspiring the modern men, who is being hardened by the mechanical civilization, with dreams and imaginations. And because the modern men's endeavor to restore humanity can get the effect of life power transmitted to humankind is inner world by approaching more intimately the primitive art.

The purpose of this study is to grasp the concept of the primitive art which is the origin of tough life power and pureness, and to analyze the formative sense being expressed in the primitive art by space sense, color sense and motion sense.

After that the influence of the primitive art on the modern illustration is taken a glance at.

I. 서론

원시미술이 세계미술의 발자취에 커다란 족적을 남겼음에도 불구하고 아직까지 대부분의 사람들이 원시미술의 의미를 알지 못한다는 사실은 대단히 유감스럽다. 원시미술은 원시시대의 시대상을 잘 나타낸 캐릭터이다. 주술적, 마술적 내용을 포함하고 있는 원시미술이 오늘날의 미술과는 약간의 차이가 있긴 하지만 그 시대의 정신은 통찰력 있게 잘 나타내 주고 있다.

어떤 의미에서 원시미술은 현대미술 보다 더 사실적이며 객관적이다. 원시미술은 '역사'라는 단어로써 설명하기보다는 '선사'라는 단어로 설명하는 편이 적절하다. '역사'란 글이라는 매개체로 기록된 것부터 역사를 말하기 때문에 원시미술은 그 의미하는 것이 글의 의미와 같다고 할지라도 글자라기 보다는 그림 그 자체에 의하여 표현되었으므로 글자로 표현되었다는 점에는 다소 무리가 따른다. 그러므로 그림 그 자체에 의미를 띤 행위라고 일단은 보는 것이 옳겠다.

원시미술의 선각자들이 미술이라는 의미를 알았던 몰랐던 지간에 오늘날의 평가자들에게 예술로 인정을 받았기 때문에 그들을 예술가로 정의한다. 그렇게 볼 때만이 원시미술과 일러스트가 관계성을 띠어 앞으로의 확장 전이 엿볼 수 있기 때문이다.

20세기 초반에는 일러스트 작업은 주로 화가들이 담당하였다. 그들은 그들의 그림을 시각화하여 일반 대중들에게 그 의미를 알렸으며 이것이 곧 말없는 행동 양식이 된 것이다. 이렇듯 화가의 행위는 과거 원시시대의 예술가들과 문화적, 환경적, 정치적으로 차이가 있지만 시각전달화라는 명제에 있어서는 동일하다. 시대가 정보의 홍수, 다양화, 전문화로 대변되는 정보사회라는 새로운 국면에 접어들게 됨에 따라 전문 일러스트레이터들이 점차 예전 화가들의 역할을 내재해 나가고 있다.

일러스트에 참여하는 사람들도 화가, 만화가, 만평가, 캐릭터 디자이너로부터 일러스트에 관심이 있는 일반인 그리고 시각물을 의미 있게 형상화 할 수 있는 특별한 능력을 가진 사람들로 이제는 점차 그 범위가 확장되고 있다. 따라서 일러스트의 기원은 인류 발생 초기로 거슬러 올라가게 된다. 요즈음에는 일러스트레이션이 현대예술의 흐름과 정보사회의 기능 속에서 중요한 역할을 담당하게 되었고 사회와 연관성을 지닌 모든 시각문화 속에 침투하여 하나의 사회예술 영역을 이루었다. 그러므로 일러스트레이션은 대중들에게 더욱 밀착하여야 하고 그들과 호흡을 함께 함으로서 가장 인간적인 예술로 전환되어야 한다.

20세기에 기계문명이 급속도로 발달하게 되면서 대두된 원시미술에 대한 깊은 관심은 꾸준히 지속되고 있다. 그것은 인간의 근본적인 행위에 기반을 둔 인간의 행동양식이기 때문이다. 그러한 인간의 행동양식에 따라 원시인들은 그들의 생생한 현장 경험을 직접적으로 조형미로 전환시켰다.

순수하고 원시적인 본능을 동경하는 인간의 자연에 대한 회귀 심리는 기계적이고 획일적인 문명사회에 살고 있는 현대인들에게도 작용하고 있다. 우리들은 새로운 휴머니

즘의 창출과 인간성의 고양을 위하여 반드시 원시미술 속에 담겨 있는 강렬한 창조적 힘을 새롭게 되새겨 보아야만 한다. 그것은 기계문명에 의해 찌들리고 있는 현대인들에게 꿈과 상상력을 불어넣는 근원이 되기 때문이다. 그리고 현대인들의 인간성 회복을 위한 노력은 원시미술에 더욱더 가까이 접근하게 됨으로서 인간의 내면세계에 전달되는 생명력의 효과를 얻을 수 있기 때문이다.

이에 본 논문에서는 강인한 생명력과 순수함의 기원이 되는 원시미술의 개념과 원시미술에 나타난 조형 감각을 공간감, 색채감, 그리고 운동감 등으로 분석하여 살펴보고, 이와 관련, 현대 일러스트의 영역 확장에 관해 일별해 보고자 한다.

II. 본 론

1. 원시미술의 개념

미술사의 맥락 속에서 최초의 예술 의욕이 발생한 것은 원시시대부터이고 그러므로 예술은 인류가 성취한 가장 역사적이고 명료한 표현 방식이라고 일컬어진다. 20c 미술 양식의 변화를 가속화시킨 것이 바로 원시미술의 발견으로서, 원시미술에 대한 이전까지의 인식은 미개인이나 야만인에 의한 조잡하고 불품없는 비예술로 간주되어 있었다.

반면 20c에 이르러서는 그러한 통상 개념이 타파되었음은 물론이고 거기에서 훌륭한 예술적 가치를 발견한 동시에 새로운 조형적 가능성도 모색하게 되었다.

오늘날 사용하는 원시미술[Primitive-Art]에 있어서 '원시적'이란 말에는 두 가지 의미가 내포되어 있다. 그 하나는 선사시대 인간들이 창조해 낸 미술[Prehistoric-Art] 즉, 시원(始原)을 뜻하고, 또 다른 하나는 문화적으로 아직 미개한 현존 미개부족들의 미술[Modern Savage-Art] 즉 개화에 대한 미개를 뜻한다.

따라서 원시미술[Primitive-Art]이라고 부르는 경우 일반적으로 최고[最高]의 시대미술과 현존 미개부족미술을 포함시켜 총칭하며, 아동미술 등이 포함된다.

최초로 인류가 그린 벽화의 발생연대는 대략 구석기시대의 말기에 해당되는 마들렌기 [Magdalenien]로 거슬러 올라가고 이들 동굴벽화 중에 가장 대표적인 것이 알타미라, 라스코, 니오동굴에 그려진 것들이다. [참고도판 1]

원시인들의 동굴 벽화는, 그들의 생존과 직접적으로 결부된, 사냥의 무사함과 풍성한 수확을 기대하는 주술적인 의도가 근간이 되어 왔다. 이들에게 있어서 동굴벽화는, 그려진 동물을 죽임으로써 마치 살아 있는 동물을 죽인 것과 같다고 생각하는, 일종의 마술과 같은 사냥의 복사판 역할을 하는 것이기 때문에, 벽면에 표현된 그림은 이런 복사판 역할을 위한 마술적 효력이 더욱 더 잘 나타나게 하기 위하여 실제 모습과 똑같이 그려야 했었다.¹⁾

1) H.W Janson(김윤수 外譯), History of Art, 삼성출판사, 1978, p.22

그림의 동물을 죽임으로써 실제 동물의 죽음을 기대하고 확신하는 원시인의 이러한 형을 아니엘라 야페[Aniela Jaffe']는 살아 있는 것과 그것의 이미지와의 강한 동일성에 기인하는 일종의 감응적 마술[Sympathetic Magic]이라 칭하고, 오늘날의 미개인에게서도 많이 볼 수 있는 사실이라 지적하고 있다.²⁾

이렇게 원시인들이 그림을 그린다는 것은 인간이 이 땅을 살아가기 위한 생존의 한 의미로서 절실한 것이었으며, 의식 활동의 첫 단계였던 주술은 형상을 잡아 가두는 마술이라고 생각하였다. 이 당시 예술은 풍요와 풍년을 위한 사회적인 중요한 수단으로 이용되었으며, 생명과 직접 연관된 수렵의 무사함과 다산을 기대하는 의도를 상징적으로 표현함으로써 조형적 의지의 강렬함과 생명력 넘치는 창조 정신이 발달하게 되었다. [참고도판2,3]

원시미술의 일반적 개념에서, 너무나 당연시되고 있는 주술적 의미는 원시미술의 미술로서의 독립적 의의를 간과하는 의미가 될뿐 아니라, 질적인 미술로서 중요한 가치를 지니고 있다. 또한 원시미술이 우리에게 주는 흥미와 관심은 현대 미술의 영역에 있어서 재료나 기술적인 문제에 있는 것이 아니라 그 정신에 있다고 하겠다. 그것은 오늘의 현대미술로 하여금 시간적으로 과거를 뒤돌아보게 하는 것은 아니며, 인간 생명과 본질의 추구라는 점에 있는 것이다.

2. 원시미술의 조형적 특성

1) 공간감

시각 예술에 있어서 공간은 표상[表象]의 기본 요소로서 감각적 체험의 실체라고 할 것이며, 그것의 표현은 다른 예술 분야에 있어서보다도 더 구체적이고 완전한 직접성을 특징으로 한다.³⁾

원시인에게 벽면의 공간은 단순히 살아 있는 듯한 동물을 그린다는 「평면적인 장(場)」으로 간주되기도 했으나, 굴곡의 형상이 있는 벽면 자체가 동물의 실루엣을 풍부하게 되살려 주는 「이미지 보고(寶庫)의 창(場)」으로 간주되기도 하였으므로, 애초부터 이들에게 있어 벽면이라는 공간은 별도의 장식적 목적을 위한 한정된 의미를 지니지는 않았다.

오늘날 우리들이 일정한 목적에 맞는 그림을 그리기 위해 틀[frame]을 가진 공간을 따로 구분해서 그리는 것과는 달리, 원시인들은 그리는 벽면 자체의 공간을 달리 구분하지 않고 그렸기 때문에 벽면 전체로 볼 때 의도적인 구성 의식은 찾아보기 어렵다. 이들은 일정한 벽면의 공간에다 의도적인 공간 의식에서 여러 마리의 동물 그림을 한꺼번에 배열하여, 그것을 주된 형상과 종속적인 형상으로 적절히 강조하거나 생략하는 것

2) K.G.Jung(조승국 譯), 범조사, 1981, pp.280-281.

3) R, Huyghe(김화영 譯), 열화당, 1980, p.70.

이 아니고, 필요에 따라 빈 벽면의 공간에 하나 하나씩 독립적으로 그려 나갔던 것이다.⁴⁾[참고도판 4.5]

즉 어느 방향으로든 동물의 그림이 더 그려질 수 있는, 항상 살아 있고 여유 있는 공간 의식이 있었던 것이다. 살아 있으며 여유 있는 공간 의식에는 두 가지 뜻이 함축되어 있다.

공간을 한정짓지 않고 필요에 따라 마음대로 그려 나갈 수 있을 뿐만 아니라, 시간이 지나면 그린 것 위에 겹쳐서 그릴 수도 있는 통념적인 공간 의식의 초월이 그 하나이며, 벽면의 공간에 고유[固有]한 자연스러운 형상에다 동물의 이미지를 맞추어 그려서 마치 벽면에서 뛰쳐나올 듯한 생명 있는 동물을 표현 할 수 있다는 이미지 활용으로서의 공간 의식이 그 하나이다.⁵⁾[참고도판 6,7]

이와 같이 원시 미술의 벽화에는, 하나 하나의 살아 있는 동물 형상은 있으나 일종의 스토리 전개가 없는 것도 특색인데, 이것은 별도의 공간 설정을 필요로 하지 않았던 것과 관계되어진다고 보아야 할 것이다.

원시미술은 개인의 특수한 체험을 기념적으로 기록한 것이 아니라 집단적 생활의 자연스러운 관심의 발로이기 때문에 그려진 공간의 의미는 장식적인 차원이 아닌, 그린다는 행위의 장[場]이자 이미지 재현의 공간으로서 그들의 생활과 함께 호흡하는 것이었다.

그것은 그들의 수렵 대상인 동물 너머에 있는 영구적이고 신비한 보이지 않는 힘을 표현하고 있는 공간이기 때문에 동물의 형상을 착시적으로 가능하게 하는 배경적 풍경으로서의 공간 표현은 아예 문제시되지 않고 있는 것이다.

이런 의미에서 본다면, 동굴 벽면에 보여지는 중첩과 반복, 그리고 왜곡 원근법이라는 원시인 고유의 표현 방식도 생명 있는 동물의 표현이라는 순수한 '감성적 직관의 통일성'을 위해, 방법적으로 기묘하게 기여하고 있는 것이 된다.

2) 색채

조형예술에 있어서 색채의 의미는 역사적으로 또는 시대적으로 인간의 의식에 의하여 다양하게 쓰여진다. 그러므로 색채는 원시 시대부터 인간의 생활 속에서 정신적인 면은 물론 의,식, 주 등의 실용적인 면에 있어, 그리는 조형 영역에서는 형태와 함께 중요한 몫을 차지한다.

알타미라와 라스코등 여러 벽화는 솔과 같은 도구를 사용하여 다양한 색채의 완벽한 표현을 하고 있으며, 대개 윤곽선은 검은 선으로 두른 듯한 공통점을 보여 주고 있지만, 이것은 윤곽이라는 도식적인 표현의 한계를 벗어나 높은 회화적인 표현의 차원에까지 이르고 있다. 선곽화, 선묘화 혹은 색채가 있는 회화로부터 나타난 자연주의적 양

4) M.C. Burkitt, The old stone age, New York University press 1956, pp.204-205.

5) 木村重信, グラ ソド 世界美術-原始の繪畫, 構談社, 1978, p.134.

식의 동굴 벽화 미술은 단순한 선화로부터 다색의 채화에 이르는 단계적인 발달을 보여 주고 있으며,⁶⁾ 최초의 거친 선각이나 선묘에서 점차 볼륨이 첨가되고, 황갈색 혹은 적갈색, 검은 색 등의 채색이 동물의 몸체를 실루엣풍으로 떠올리고 있다.⁷⁾

원시인들이 동굴 벽화에서 주된 관심을 갖고 쓴 색들은 붉은 색, 노란 색, 검붉은 색, 황토색 등이 대부분이고, 선영[線影]이나 음영의 미묘한 표현에는 검은 색을 사용한 것이 특징이다.[참고도판 8,9]

이중에서 검은 색과 붉은 색의 대비가 인상적인데 이 점은 특히 알타미라 동굴 벽화의 경우 천정화의 들소 그림에서 미묘한 농담 처리로 인상적인 효과를 거두고 있다.[참고도판 10,11]

천장에 산재한 이러한 들소 그림은 난색 계통의 색채가 갖는 생기성(生氣性)이 검은 색조와 묘하게 대조를 이루어 보다 짙은 색조적 분위기를 나타내는데, 그려진 동물 형상에 신비한 영적인 힘까지 느끼게 한다.

색채감에서 느껴지는 이러한 생명적 에너지는, 물론 암면이나 동굴 내부의 전반적인 분위기에 기인함도 부인할 수 없다.[참고도판 12] 광선이 차단된 깊숙한 동굴에서 등잔불에 의존해서 보아야 했던 동굴 내부의 암면은 색채적으로 보아서도 원시인에게 신비의 에너지를 갖고 있던 것으로 보여졌을 것이다.

이같은 충실한 표현은 당시의 색채에서 오는 느낌이 오늘날에 이르러서까지도 강렬한 생명감을 느끼게 하는 것은 자연의 본질적 이미지에 접근하려는 그들의 욕구가 어느 시기보다 강했던 결과로 보여진다. 동물의 형상을 떠올리기 위한 흑색과 적색의 미묘한 농담 처리와 묘사적 의미를 넘어선 음영 처리 방법은 색을 단순히 칠한다기 보다 색과 형태를 다같이 그리는 듯 칠하고 칠하는 듯 그려, 생명 있는 동물의 형상을 탄생시키는 데 힘을 기울였음을 말해 주고 있다. 그렇기 때문에 이들이 벽화에 사용한 색채는 장식적이거나 상징적 의미가 드물고, 벽면에서 활발하게 살아 움직이는 생기가 충만한 생존의 의미를 강하게 나타내고 있는 것이다.

3) 운동감

원시미술을 표현 방법의 관점에만 국한해서 볼 때, 당시의 수렵인들이 동물 형상의 표현을 어떤 방법으로 시각화시켰는가 하는 것은 매우 흥미 있는 일이다. 특히 인물이나 동물의 동세 표현에 대한 관심은 바로 원시인들의 표현 방법의 입장을 대표적으로 간파 할 수 있다는 점에서 중요하다 하지 않을 수 없다.

원시미술에는 강렬한 시각적 감동을 동반한, 보이지 않는 긴박감이 항상 충만한 것으로 느껴지는데 이러한 점은 동물을 수렵하는 위협에 대처하여 일어나는 본능적인 충동의 결과로 보아도 무리가 아닐 것이다.

6) A. Lommel, The Art of the stone age, Crown publishers, 1961, p.66.

7) 「세계미술의 역사」, 미술 출판사, 1959, p.6.

즉, 생존을 지속하기 위하여 원시인들은 동물들의 수렵을 중단할 수 없었고, 그들이 추구하는 동물 사냥은 항상 성공 여부의 불안을 필수적으로 수반해서, 이를 대처하기 위한 원시인들의 관찰력은 어느 시기의 인간보다 예민해 있었다고 보아야 할 것이다.

오랜 기간을 두고 생명을 건 동물과의 싸움에서 파악한 이미지는 한층 본질적인 것이 된 것으로, 이들의 기억 속에 깊이 새겨져 있었을 것이다. 그렇기 때문에 원시인들은 눈앞에서 보고 있지는 않지만 그들의 뇌리에 강렬하고 생생하게 새겨져 있는 동물에 대한 이미지를 그들의 기억으로부터 살려서 형태를 부여할 수 있었다.

원시인들이 그림으로 보여 준 이러한 동물들의 순간적 자세에 대한 기억은 놀라운 정도인데, 마치 고속 사진의 장면을 연상케 하는 정확한 순간을 거의 본능적으로 정확히 묘사하고 있다.⁸⁾

이러한 순간 묘사는 정밀성을 앞세운 시각적 분석에 의한 것이라기 보다 순간의 요체[要諦]를 즉각적으로 간파해 내는 직관적 표현이라 할 수 있는 것으로 이것은 이들에게 있어서 기억의 본질적인 기능은 단순히 개념적인 것이 아니라, 감각적 산물에서 오는 무수한 이미지를 보존하는 것임을 오늘날 우리들에게 새삼스럽게 확인시켜 주고 있다.

현대인들의 운동감 표현은 '관찰을 위한 관찰'에서 나온 것으로 뛰는 찰나의 모습을 조금이라도 더 정확하게 모방하여 운동감을 시각적으로 정확하게 설명하려고 하였던 것인데 반해, 원시인들의 운동감 표현은 바로 '생존을 위한 관찰'로서 실제 표현과 관찰이 직관적으로 일체화되었기 때문에, 동물이 약동하는 모습을 아주 자연스럽게 강조하고 있다.

이러한 예로서 라코스동굴의 들소 그림을 들 수 있다.[참고도판 13]

이 들소는 측면의 형태로 나타난 몸체의 표현에 대해 뿔과 굽이 왜곡 원근법으로 표현되어 있으며, 특히 앞을 향하여 나아가는 들소의 모습에 비해 뒷다리의 표현은 격렬하게 뒤틀려 있어 박진감 있는 동작을 한꺼번에 느낄 수 있게 한다.[참고도판 13]에서도 볼 수 있듯, 부분 부분으로 보면 세부 형태의 정확한 묘사는 전혀 찾아 볼 수 없지만 전체적인 인상은 제각기 다른 방향으로 나아가려는 역동적인 힘이 현대의 어떤 동물 그림보다 강하게 느껴진다.

4) 선

화면 위의 선은 다양한 성격을 지니면서 화면에다 무한한 가능성을 부여한다. 이들이 동굴벽화에 그린 선은 정지된 도식적인 선이 아니라 서투른 듯 하면서 행위가 드러나는, 살아 움직이듯 굽는 선[劃]이다. 이러한 선은 어린이 그림에서 볼 수 있는 기능적 쾌락[機能的 快樂]의 실현처럼, 공간을 한계 짓기보다 주어진 공간을 초월해서 박력 있게 확대시키는 힘을 갖고 있다.

그들이 그리는 선은 단순히 대상을 표시하기 위한 선이 아니고, 그리는 행위가 그대

8) H. Gardner(장 발譯), 세계미술사, 민중서관, p.68.

로 엿보이는 힘이 있는 선이다. 마치 동양화의 붓끝에서 표현되는 선이 형상의 생명을 되살려 내듯이, 이들이 자유롭게 긋는 선은 그들의 호흡이 그대로 잠재된 선이라 할 수 있다.〔참고도판 14〕

다시 말해서 동굴 벽화를 그린 원시인들은 정확한 시각적 체험의 기억과 요체를 간파하는 직관력으로, 동물의 자유분방한 동작을 강력한 표현성 있는 선으로 표현하였고, 전 화면을 통하여 비록 그 형태가 정지 상태에 있든지 운동 중에 있든지 거기에 그려진 선에는 설명할 수 없는 어떤 생명의 리듬이 흐르고 있어서, 이것이 단순히 동물을 박제한 듯 그런 것이 아니라, 그려진 동물이 생동하는 존재가 되게 하는 힘이 되고 있다.

3. 일러스트레이션의 개념과 현대 일러스트레이션의 영역

시각예술의 중요한 장르 중의 하나인 일러스트레이션[Illustration]은 인류의 발생 초기로부터 그 기원(起源)을 두고 있으며, 이를 새로운 조형개념으로 다극화[多極化]시킨 현대에 이르기까지 일러스트레이션은 대중과의 유대 관계를 이루는 시각예술, 즉 대중 시각언어로서의 본질을 지녀 왔다.

인류 문화의 기원에서부터 인간의 의사 표현(意思表現)이나 기록은 그 자체가 하나의 수단이었으며, 현대문화 속에서도 시각조형 작업은 언어나 문장에서 충족 할 수 없는 지각(知覺)의 차원에서 그 기능이 발휘되고 있다.

일러스트레이션의 어원은 "to make light"로 보이지 않는 대상에 빛을 비추어, 육안으로 볼 수 없는 세계, 즉 감정이나 사상을 시각화하여 대중에게 계몽하여 명철(明哲)하게 해명(解明)한다는 의미이다.⁹⁾

이는 곧 '인간에게 알린다'는 뜻으로 커뮤니케이션[Communication] 도구로서의 일러스트레이션의 본질을 그대로 표현한 것이기도 하다. 즉, 주제를 보다 명확하게 시각화하는 목적을 갖고 테마에 표현 가치를 두는 것이라 할 수 있다.

"일러스트레이션은 사회 예술이며 그 사회의 단면을 비추는 거울이다."¹⁰⁾

"일러스트레이션은 이미지(Image)와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통해서 그 본질적 의미를 발견할 수 있는 이미지의 총체라고 할 수 있다. 이것은 일러스트레이션이 단지 언어로 묘사된 것을 그림으로 옮겨 놓은 것에 불과하다는 의미가 아니라 하나의 기호에 또 다른 기호를 옮겨 놓음으로서 의미의 사슬을 확장시키는 작업이라는 뜻이다."¹¹⁾

"모든 시각예술은 그 자체로서 하나의 이미지를 표출하고 있다. 그러한 이미지들이 특별한 정보를 전달하는 수단으로 쓰일 때 그 예술 형식을 일반적으로 일러스트레이션이라고 부른다."¹²⁾

9) 伊洞壽太郎, イラストレシヨソ, 東京:ダヴトシト社, 1979, p.14.

10) 정시화, 디자인紙, BIM에 기대한다 中, 1978, 3월 - 1979, 2월호.

11) 만프레도 마씨로니, 일러스트레이션이란 무엇인가, Form紙, No4, 홍보문화사, 1981, p.16.

12) Ian Pollock Form紙, No3, 홍보문화사, 1980, p.37.

상기 언급된 내용을 정리해 본다면 일러스트레이션이 자신의 독특한 조형 문법, 개성적인 방향 추구, 독자적인 미술형태로써 사회예술의 한 장르로 정착되었다는 것을 알 수 있다.

철학자 Karl Pawek는 "17,18세기가 이성을 믿었던 철학의 시대였다면, 20세기는 눈을 믿는 시각의 시대라고 정의하고, 이제야 인간은 보는 것과 생각하는 것이 결코 다른 별개의 행위가 아님을 알게 되었다"고 말하고 있다. 여기서 시각시대란 읽는 시각문화가 아닌 보는 시각문화, 즉 보는 것이 바로 생각하는 것이고, 보는 것이 바로 지식이 되는 시대가 도래한 것을 의미하며, 보는 시각 문화임은 강조할 필요가 없는 것이다.¹³⁾

대중 시각매체의 영향력이 날로 확대되어 가고 있는 시각문화의 홍수 속에서 시각을 통해 커뮤니케이션을 지배하여 대중을 설득하는 것을 그 목적으로 하는, 시각전달 효과를 극대화하는 것을 조형 이념으로 삼는 대중매체의 예술로서, 20세기 이전의 수동적 개념으로부터 20세기 이후에 들어서면서 점차 능동적이고 적극적인 개념으로 전환되었다.

이러한 현대라는 시대적 상황 속에서 사회, 문화적 커뮤니케이션 형태의 일러스트레이션은 '의미를 내포하고 전달하기 위한 이미지' 혹은 보다 적극적인 차원에서 "명백한 의도와 목표 아래 이미지의 내용을 형성하면서 궁극적으로는 태도와 입장의 변혁을 유도하는 메시지 전달 체계의 가장 강력한 수단"으로서 소극적이든 적극적이든 기본적으로 세계와 현실에 대한 형상적 인식 기능을 가지며 또한 소통 체계의 형식으로, 현실 반영의 특수성을 수행해 낼 수 있는 가장 중추적이며 바람직한 매개체로서 확고한 자리매김을 해 나가고 있다.¹⁴⁾

우리 나라의 경우, 1980년대의 일러스트레이션이 장르의 체계와 유형들의 형식적 기초 환경을 만드는데 기여했다면 90년대는 그 환경 속에서 새로운 일러스트레이션의 내용적 성과를 기대하는 시기가 되어야 할 것이다.

이제, 일러스트레이션은 다양한 표현 방식으로 시공을 초월해 다수에게 전달할 수 있는 대중 예술로 시대적으로 높은 가치관을 확립해 가고 있다.

이것은 이미 근대적 개념의 일러스트레이션에서 탈피한, 현대 일러스트레이션의 가장 큰 특징적 양상으로서, 사회의 문화 영역 전체에 적용되는 예술의 총체라고 할만큼 그 형식과 내용이 폭넓게 확산되고 있는 것이다.

4. 국내 일러스트레이션의 현황 [갤러리 일러스트레이션을 중심으로]

현대에 이르러 일러스트레이션의 개념은 장르의 확대에 의한 또 다른 개념을 낳게 된다. 이것은 커뮤니케이션과 상업성을 배제한 작가의 심미성을 위주로 한 순수미술 차원의 일러스트레이션으로서 대두되고 있으며 이러한 대표적인 예로 갤러리 일러스트레이션이 있다.

13) 광영권, 「사회적 속성과 기능으로서의 일러스트레이션에 대한 개념연구」, 서울대학교 석사학위논문, 1985, p.4.

14) 박선의, "일러스트레이션, 올바른 소통체계와 대중적 확산을 위하여" 월간디자인, 1990, 3월호.

즉, 갤러리 일러스트레이션은 정보 체계 지향주의나 통시적 상업지향주의가 짙은 특성들이 있게 되는 여타 다른 일러스트레이션의 실체들과는 확연하게 분별되어지고 있는 일러스트레이션을 말하는 것으로서, 정보체계를 무시하고, 다만 예술 체계상의 우월성에 절대적 비중을 두거나 illustrator나 artist들이 상업주의를 배제하는 반면에 그들의 심미주의 지향으로 제작되는 일러스트레이션을 의미하게 된다.¹⁵⁾

이러한 갤러리 일러스트레이션의 역사는 pop art의 등장과 그 시기를 비슷하게 하는데 국내에서는 1970년대 중반을 전후해 처음으로 학계를 중심으로 나타나기 시작했으며, 그후 80년대를 전후해서 개인전이나 단체전을 통해 비로소 대중에게 접근되는 계기가 있어 왔다고 본다.

갤러리 일러스트레이션은 추상적 개념의 대중미술과는 다른, 대중에게 이해될 수 있고, 소화될 수 있으며, 또한 특정 계급이 아닌 일반대중을 위한 미술로서 점차 대중과의 거리를 좁혀 가고 있는 것이다.

이와 같이 갤러리 일러스트레이션의 표현의 확대와 예술적인 측면의 성격은 현대사회가 요구하는 대중 예술로의 영역의 확대이며, 또한 대중과의 상호 교감에 있어서 가장 효과적인 매체로서 현대적 가치가 있는 것이다.

즉, 현대사회 속에서 일러스트레이션은 커뮤니케이션 환경에 따른 시각문화의 확대로 인해, 그 적용 범위와 효과가 어느 예술 장르보다도 넓고 포괄적으로 적용되고 있고, 이것은 인간의 정신적 삶의 총체로서의 문화가 종이와 인쇄술 같은 문화 매체에만 국한되는 것이 아닌, 사회 통합적 환경을 창조하는 적극적 환경임을 강변하고 있다.

우리나라에서의 일러스트레이션은 지난 70년대부터 '디자인 분야의 꽃'이라 불리울 정도로 일러스트레이션의 활성화가 시작됐으며, 80년대엔 눈부신 경제성장과 더불어 국민의 의식 수준이 높아지고, 이로 인한 일러스트레이션의 새로운 인식과 필요성이 더한층 고조되었다.

특히, 오늘날과 같은 과학기술이 절대적 우위에 있는 대중문화의 현실 속에서 일러스트레이션의 존재 방식은 단순히 이해를 돕기 위한 설명 혹은 메시지를 전달하는 중개적 역할을 수행하는, 예측적인 의미가 아니라, 한 나라의 시각 문화를 총체적으로 이끌고 나갈 장르의 확대 속에서 시대적 변천에 대응하는 새로운 개념으로서의 수정된 해석을 필요로 한 것이다. 이는 일러스트레이션이란 용어가 도입되고 나서의 무분별한 외국의 모방 풍조와 80년대의 조형적 실험의 극대화 속에서, 일러스트레이션의 양적 팽창은 눈에 띄게 이루어진데 비해 대중문화 전반에 나타난 시각 매체로서의 일러스트레이션의 정신적인 측면의 내실화는 빈약한 것이었다.

또한 국내에서의 갤러리 일러스트레이션은 1984년을 기점으로 하여 주변으로 확산되기 시작했는데, 그 이전까지만 해도 일러스트레이션의 분야가 디자인 전반의 전유물처럼 보이며, 이것은 미술 분야의 장르 구분이 보수적인 벽을 넘지 못하고 있음을 단적으로 보여준 것이었다.

15) 조영철, "Gallery illust의 오늘과 실체(2)" 「Cosma」, 1994, 2월호, p.58.

즉, 1980년부터 1983년으로 접어들면서 순수 미술 작가들의 작품만 전시, 기획하던 미술관들이 일러스트레이션 전시를 기획하고, 순수 미술 평론가나 전문잡지들이 일러스트레이션에 대해 언급하기 시작한 것이다.¹⁶⁾

근자에 이르러서는 주변의 인식과 확대에 따른 활성화로 개인전이나 단체전을 통해 나름대로의 사회적 이슈를 가지거나 혹은 개인적인 심미주의 지향으로 자신만의 주관적인 세계를 표출하기도 하는 등 더 이상 새삼스러운 일이 아닐 정도로 양적인 팽창이 두드러지게 나타나고 있다. 오늘날과 같이 순수 미술의 영역과 일러스트레이션의 영역이 확연히 구분되고 있지 않은 상황은 주목할 만한 일이다.[참고도판 15,16,17,18,19]

5. 국내 일러스트레이션의 문제점 및 개선 방안

현대사회에서 시각문화의 중요성은 더 이상 강조하지 않아도 될 정도로 지대하며, 이로 인해 일러스트레이션의 역할 역시 매우 증폭되어지고 있다. 일러스트레이션 주변 환경의 변화는 그 환경 전체를 포괄하는 커뮤니케이션 측면으로까지 연계되면서 영역의 확장이 이루어지고 있는데 이러한 영역의 확대는 현대 사회에서 시각 문화의 의미와 가치가 확대된 것이며, 동시에 문화적인 차원에서의 기능 확대가 시대적 요구에 따라 부응되는 사회, 문화 현상으로 볼 수 있다.

이러한 예로, 일러스트레이션의 메카로 불리는 미국과 일본을 살펴보면 일러스트레이션의 영역 확대에 따른 활성화와 그에 따른 인식 확산이 시각 문화 전반에 걸쳐서 폭넓게 나타나며 또한, 그것이 그 나라의 문화적 수준을 가늠할 수 있는 척도가 된다.[참고도판 20,21,22,23,24,25] 이처럼 현대 사회에 있어서 일러스트레이션의 영역 확장은 전달 기능으로서의 의미의 확대뿐만 아니라 더 나아가 그 나라의 문화 발전에 지대한 영향을 미치고 있으므로 일러스트레이션의 개념은 또 다시 장르의 확대에 따른 수정된 해석을 필요로 할 것이다.¹⁷⁾

특히, 국내에서의 실정은 국외와는 현격한 차이가 있는데 이는 서구에서의 일러스트레이션의 역사가 최소한 20세기초까지는 순수미술안에서 자연스럽게 잉태되어 현대에 이르렀음에 반해 국내의 일러스트레이션의 영역을 명확히 구분 지을 필요조차 느끼지 못한 채 한정된 범주로 이어져왔던 문제점을 갖는다. 이는 국내의 일러스트레이션에 대한 인식 부족과 아울러 그로 인한 비활 성화의 결과, 일러스트레이션뿐만 아니라 자국의 문화 수준까지도 뒤쳐지게 만드는 원인이 된다.

국내에 있어서 일러스트레이션이 문화적 차원의 영역 확장으로까지 활성화가 되지 못한 문제점을 분류해 보면 다음과 같다.

첫째, 일러스트레이션에 대한 안목과 인식의 부족인데, 이는 가장 기본적이면서도 가장 큰 문제로 대두되고 있다. 이것은 특히, 순수 미술과 일러스트레이션의 장르간의

16) 광영권, 앞의 책, p.25.

17) 광영권, 앞의 책, p.11.

경계의 벽이 두꺼운 국내의 보수적인 성향과 이로 인한 일러스트레이션의 표현 양상도 협소한 듯하다.

둘째, 국내 일러스트레이션 계의 구조적 영세성으로 인해 활성화가 미약하다. 이것은 국내의 경제사정도 반영될 뿐 아니라, 전반적으로 일러스트레이션에 대한 가치 인식이 미약하며 그로 인한 낮은 가격으로 일러스트레이션의 활성화를 저해하는 큰 요인이 되고 있다.

셋째, 서구지향적인 성향이 강하다. 이것은 일러스트레이션이란 용어가 도입되면서부터 시작된 일러스트레이션의 이해부족과 인식부족으로 특히, 국외의 그래픽 디자인이나 일러스트레이션의 서적을 통한 모방풍조가 80년대부터 붐을 이루었으며, 이는 때때로 '패러디'라는 포스트모더니즘의 한 방식과 혼돈되어 적용되기도 하는데, 이에 대한 명확한 구분이 요구된다.

넷째, 국내의 일러스트레이터가 80년대부터 수적으로 많아진데 비해 작품의 어법, 즉 스타일이 다양하지 못한 측면을 들 수 있다. 특히, 국내의 작가 전반에 일러스트레이션의 메시지 내용에만 충실한 기능적 관점이 보편화된 경향 자체가 이러한 문제를 부추기고 있다.

이렇게, 국내의 현황을 보면, 아직도 극복해야 할 문제가 많이 나타나고 있음을 알 수 있는데, 국내에서의 인식도 국가적인 차원에서의 적극적인 활용이 필요하고, 그로 인해 커뮤니케이션 예술상의 표현이 다양화되고, 문화적이고 독창적인 시각예술로 승화될 수 있을 것이다.¹⁸⁾

90년대에 접어들면서, 지금까지 일러스트레이션의 내실화를 다져야 하는 시기, 즉 국내의 문화 풍토에 맞는 폭넓은 인식과 안목으로 시각 문화환경의 전반에 걸쳐서 일러스트레이션의 존재방식과 위상을 확고히 정립시켜야 할 단계로 보고 있다.

이러한 일러스트레이션의 문화적 차원의 영역확장에 따른 개선방안을 분류해 보면 다음과 같다.

첫째, 일러스트레이션을 단순한 전달 목적 기능으로만 국한하는 것이 아니라, 주변환경의 시각문화를 주도해 갈 수 있는 즉, 대중 예술적 기능으로 격상될 수 있는 주변의 인식과 의식의 전환이 가장 필요하다. 그리하여 국민의 의식과 문화수준이 향상되고, 따라서 이에 상응하는 대중매체 예술로서 가능해야 할 것이다.

둘째, 독창적 표현능력이 필요하다. 이는 오늘날 국내 일러스트레이션이 가장 시급하게 풀어야 할 과제중 하나이며 일러스트레이션에서 필수 불가결한 요소이다.

즉, 우리 나라의 풍토, 즉 사회·문화에 걸맞은 개성있고, 독창성 있는 새로운 표현 양식의 추구가 급선무인 것이다.

셋째, 예술성과 다양한 표현이 요구된다. 이것은, 일러스트레이션이 대중예술의 영역

18) 오태식, 「현대사회에 있어서 일러스트레이션의 문화적 기능에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 1995, p.81.

으로 확립되기 위한 기본조건이 되는데, 현대의 일러스트레이션은 단순한 기능 이상의 예술적 표현을 요구하는 경향이 대두되고 있으며 또한, 그 표현에 있어 무제한이기 때문에 표현의 다양성으로 인한 예술적 일러스트레이션은 보는 사람에게 새롭고 신선한 미적 자극을 줄 수 있다.

즉, 일러스트레이션은 가능한 한 많은 사람의 일상생활에 관계되어 흥미와 자극을 주어 이해와 공감을 얻고 영향을 미칠 수 있어야 하며 또한, 그 동안의 대중예술의 범위에서 또다시 더 확대되어 대중에게 전달되므로 더욱 다양하고 자극적이며, 효과적으로 대중에게 접근하여 공감을 얻어야 한다.

따라서, 위에 서술한 국내에서의 문화적 차원의 영역확장에 따른 일러스트레이션의 개선방안이 해결됨으로서 인간생활에 보다 나은 시각효과를 조성하는데 기여하여야 할 것이다.

Ⅲ. 결 론

원시미술은 인간 정신이 예술에 대해 갖고 있는 심오한 요구에 관해 많은 것을 시사해 주고 있다. 예술은 인간의 내면적, 주관적 측면을 대변하는 것으로, 예술의 모든 상징적 구조들은 곧 인간으로 하여금 내적 상태를 표출하고 정서와 감정, 삶의 의미와 가치에 관한 구체적이고 공적인 형식을 부여하도록 하는 언어와 어휘를 만들어 내는데 수 많은 노력을 거듭해 왔다.

그러진 이미지와 현실을 언제나 동일시하는 원시미술은 논리적으로 체계화된 조형의식을 바탕으로 해서 전개된 것이 아니라, 생명의 본질을 통찰한 생존의식이 주술[呪術]을 먼저 낳게 하였고 내적 이미지를 조형으로 표현하였다.

따라서 원시미술이 지닌 원초적[原初的], 생명력[生命力]의 이미지는 현대를 살아가는 우리들을 마술적 힘과 본원적인 감성의 세계로 이끌어 주며, 이런 점에서 어떤 시기의 미술에서도 찾아볼 수 없는, 독자적이고 특징적인 의미를 지니고 있음이 틀림없다.

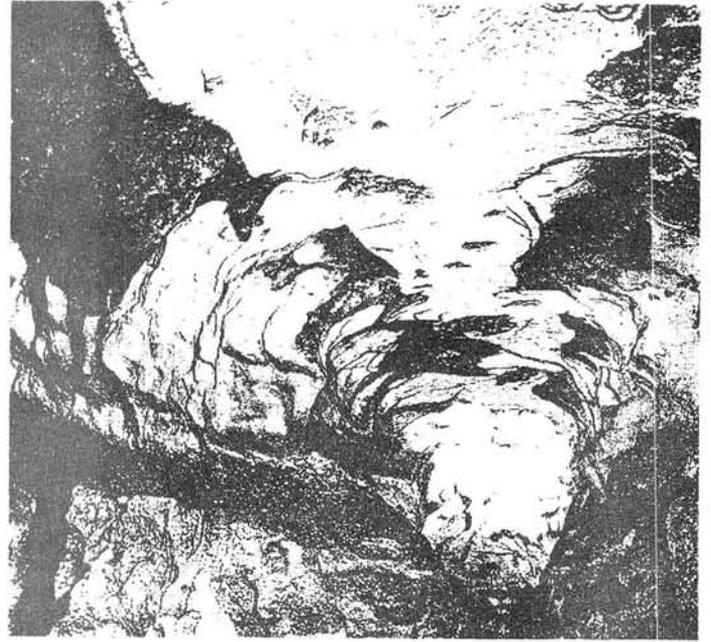
현대문명이 우리 인간들에게 표면상으로 풍요함과 편리를 준 대신에 다른 한편으로 그 변화에 따르는 인간의 실존 및 환경에 대한 새로운 문제들이 사회문제로 대두되고 있는 현 시점에서 일러스트레이션에 대한 능동적, 적극적 참여의식과 대중예술로의 적극적 영역 확대는 현실 문화에 대한 활력과 더불어 건강한 미래 문화 예측이 가능하리라고 본다.

<參 考 文 獻>

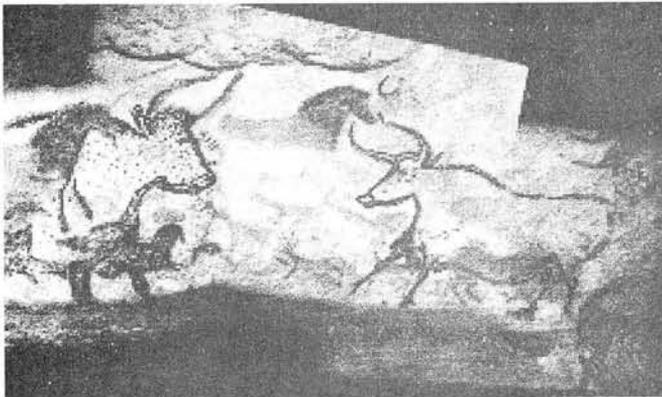
1. H.W Janson (김윤수外譯), History of Art, 삼성출판사, 1978, p.22
2. K.G.Jung (조승국 譯), 범조사, 1981, pp.280-281
3. R.Huyghe (김화영 譯), 열화당, 1980, p.70
4. M.C. Burkitt, The old stone age, New York University press 1956, pp.204-205
5. 木村重信, グウソド 世界美術-原始の繪畫, 構談社, 1978, p.134
6. A. Lommel, The Art of the stone age, Crown publishers, 1961, p.66
7. 「세계미술의 역사」, 미술 출판사, 1959, p.6
8. H. Gardner [장 발譯], 세계미술사, 민중서관, p.68
9. 伊洞壽太郎, イラストレシヨソ, 東京: ダウトシト社, 1979, p.14
10. 정시화, 디자인紙, BIM에 기대한다 中, 1978, 3월-1979, 2월호
11. 만프레도 마씨로니, 일러스트레이션이란 무엇인가, Form紙, No4, 홍보문화사, 1981, p.16
12. Ian Pollock Form紙, No3, 홍보문화사, 1980, p.37
13. 광영권, 「사회적 속성과 기능으로서의 일러스트레이션에 대한 개념연구」, 서울대학교 석사학위논문, 1985, p.4
14. 박선의, "일러스트레이션, 올바른 소통체계와 대중적 확산을 위하여", 월간디자인, 1990, 3월호
15. 조영철, "Gallery illust의 오늘의 실체(2)", 「Cosma」, 1994, 2월호, p.58
16. 오태식, 「현대사회에 있어서 일러스트레이션의 문화적 기능에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 1995, p.81



참고도판 1
Niaux 동굴벽화



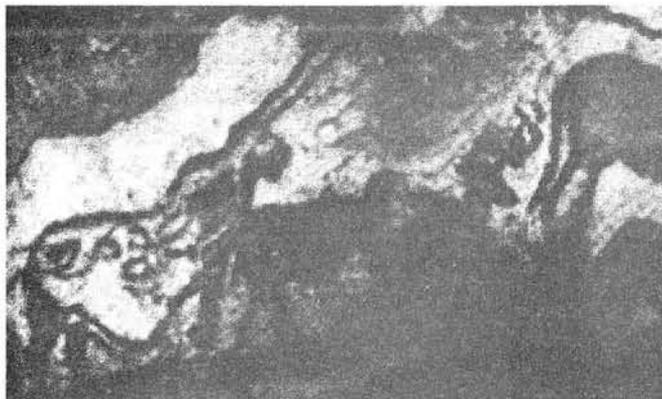
참고도판 4
Lascaux 동굴벽화



참고도판 2
Lascaux 동굴벽화



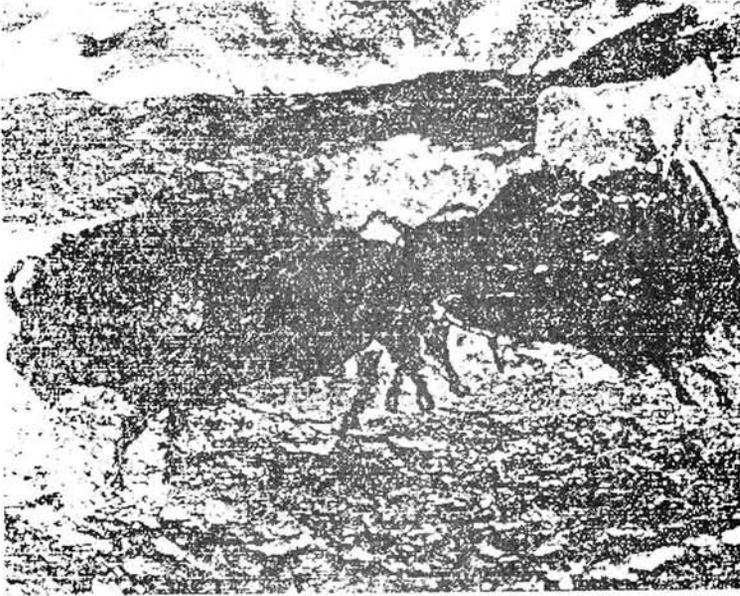
참고도판 5
Lascaux 동굴벽화



참고도판 3
Lascaux 동굴벽화



참고도판 6
Lascaux 동굴벽화



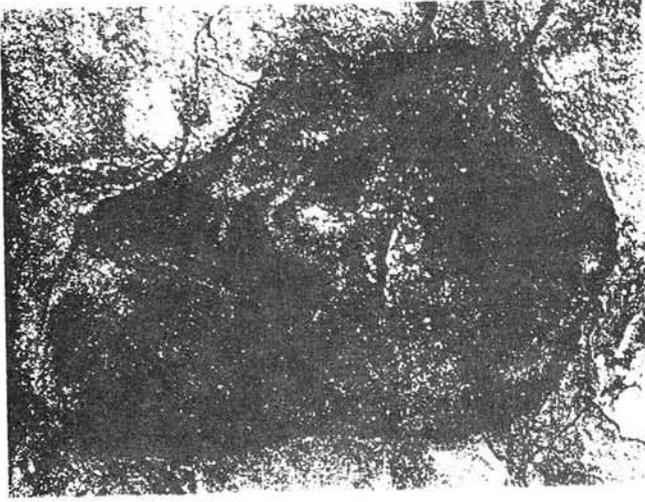
참고도판 7
Lascaux 동굴벽화



참고도판 8
Niaux 동굴벽화



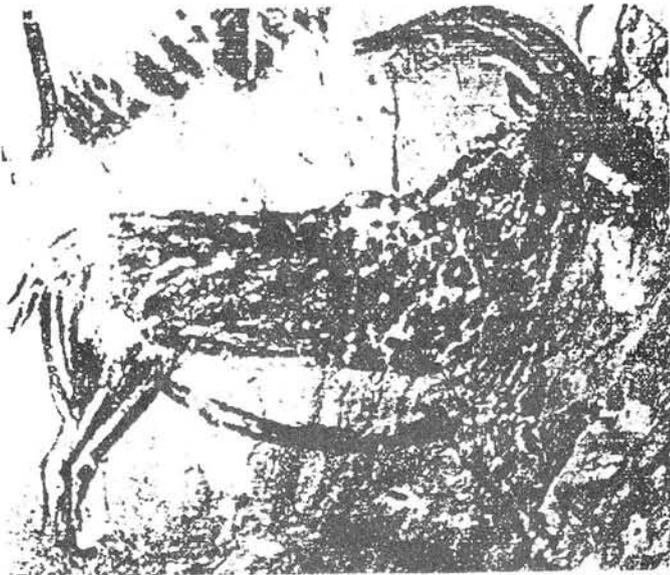
참고도판 9
Altamira 동굴벽화



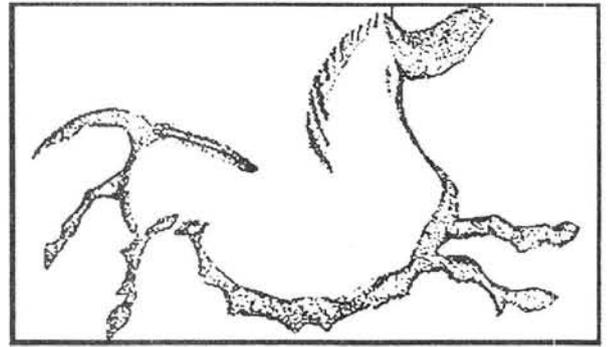
참고도판 10
Altamira 동굴벽화



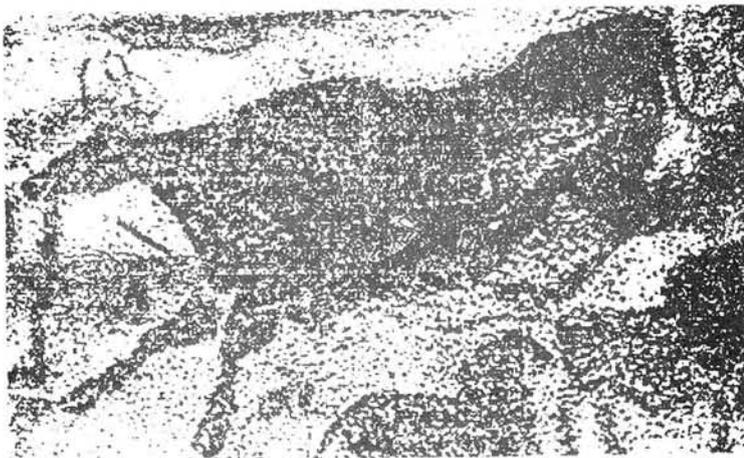
참고도판 11
Niaux 동굴벽화



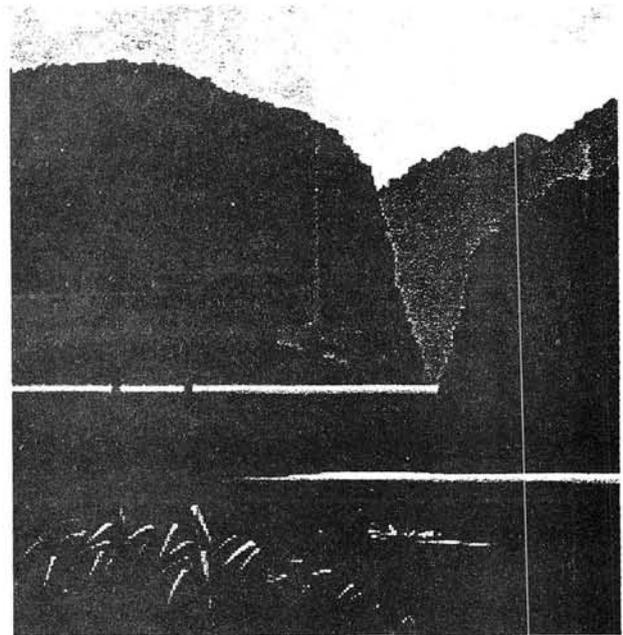
참고도판 12
Lascaux 동굴벽화



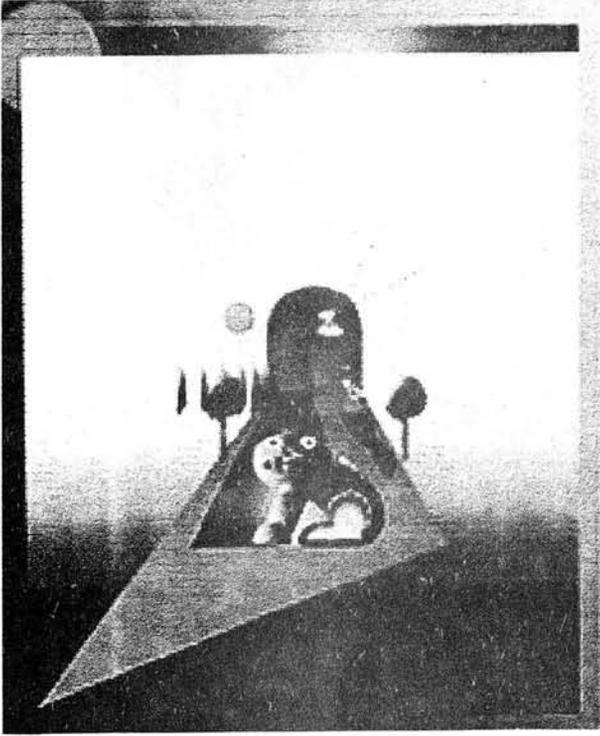
참고도판 14
Altamira 동굴벽화



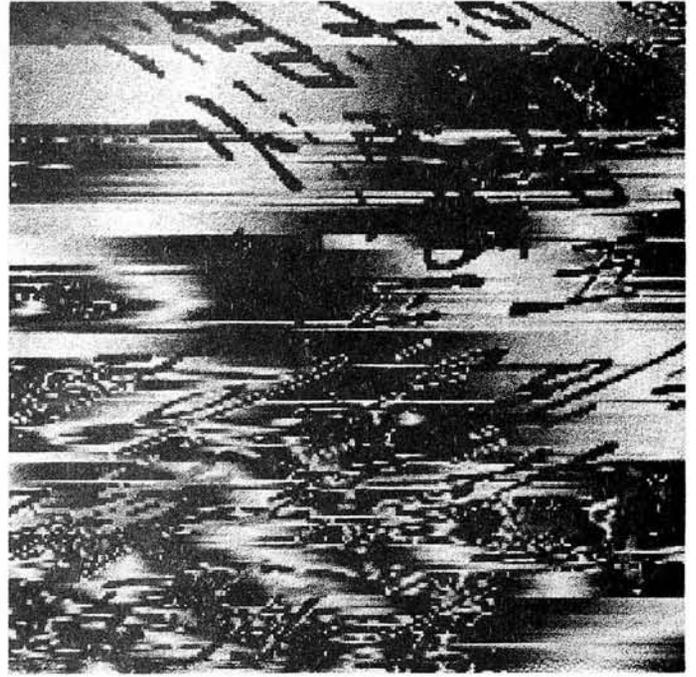
참고도판 13
Lascaux 동굴벽화



참고도판 15 - 봉상군 작



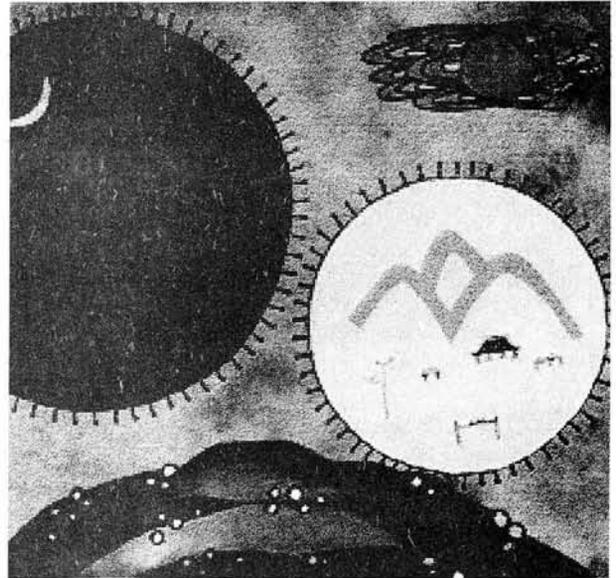
참고도판 16 - 김교만 작



참고도판 17 - 김홍련 작



참고도판 18 - 박일재 작



참고도판 19 - 남희제 작



참고도판 20 - 마크 잉글리시 작



참고도판 21 - 브루트 브루즈 작



참고도판 22 - 밥 피크 작



참고도판 23 - 카메룬 와슨 작



참고도판 24 - 비비안 플레셔 작



참고도판 25 - 로렌스 기텔 작

