

화면구성에 있어서 심리적 인식에 관한 연구

A Study of The Value of Psychological Recognition on The Pictorial Composition

문철(Moon, Chul)

홍익대학교 시각디자인과

이 논문은 1998년도 홍익대학교 학술연구비 수혜에 의한 것임

1. 서론

2. 시각구조의 시각 원리

- 2-1. 생리적 측면
- 2-2. 심리적 측면

3. 커뮤니케이션의 수단으로서의 시각적 형식

- 3-1. 시각적 진술방식으로서의 구도
- 3-2. 구도와 시각적 균형의 관계

4. 작품분석

- 4-1. 수직과 수평구도
- 4-2. 사선구도
- 4-2. 황금비례에 의한 구도

5. 결론

참고문헌

도판목록

(要約)

시각예술은 어떤 형식이든지 일정한 공간속에서 이루어지며 작품을 이루는 여러 시각요소들로 구성되어 있다. 효과적인 커뮤니케이션을 위해서 시각요소들은 서로 유기적인 관계를 맺는 하나의 안정된 구조를 가져야 하는데 여기에는 인간의 시각적인 특성과 심리적인 이해가 필요하다. 왜냐하면 인간의 시각은 생리적, 심리적으로 같은 시각요소에 대해서도 공간 속의 위치에 따라 각기 다른 힘과 무게를 느끼기 때문이다. 이러한 힘과 무게를 조절하는 구도는 작품 안에 숨겨져 있지만 수평과 수직에 대한 인간의 심리적인 반응을 통해 커뮤니케이션에 실제적인 힘을 발휘하는 작품의 내적 설계이며, 또한 이를 통해 주제와 메시지를 효과적으로 드러나게 하는 시각적 진술방식이기도 하다.

본 논문은 이러한 시각적인 화면, 그 이면에 존재해 있는 힘의 구조로 인한 화면의 특성, 시각적 균형의 원리 등을 미술작품의 분석을 통해 시각적 구조에 관한 연구이다. 그것을 바탕으로 시각적인 이미지작업을 하는 디자이너들이 시각적인 구조와 심리적 인식을 이해하여 구성요소 안에 심리적인 힘을 깨달아 화면구성에 실제 응용할 수 있는 바탕을 마련하는데 그 목적이 있다.

(Abstrat)

Certain complex forces are existing at the other side of a canvas. These are visual arrangements and within the arrangement, even the simple combination of dots and lines create more than visual patterns. No matter what form that visual art has taken, it is performed in a certain space and it is constucted with various visual elements.

For effective communication, visual elements must form a stable sturcture by establishing organic relationship among each other. These requires an understanding of the human visual characteristics and psychonology, because human sight senses the same biological and psychological visual elements differently in its force and weight, according to the position within a given space.

Although the structure which controls such force and weight exists within a peice of work, it is a internal plan of the work that actually controls the communication through a man? psychological reactions towards the horizontal and virthical structures within it. Moreover it is a visual statement that effectively expresses a theme or a message.

This thesis has studied visual structures through the analysis of art pieces regarding of these kind of a visual picture plane, characteristics of a picture plane formed by a structure of force existing on the other side of the picture and the theory of visual balance. In addition, the aim of this study is to help designers who deals with visual image works to understand the visual structures and psychological recognitions and to apply these picture plane compositions at their real work by recognizing the psychological power within the construction elements.

(Keyword)

Vision, Balance, Psychology

1. 서론

시각예술 작품은 어느 정도의 한정적인 공간을 차지하는데 인간의 시각은 작품안에서 각 요소들의 공간속 위치에 따라 각기 다른 힘과 무게를 느낀다. 그렇기 때문에 메시지를 가진 구조체로서 시각예술은 이러한 역학관계를 효과적으로 조절하는 내적 설계를 가져야 한다.

시각적 공간안에서 각 요소들을 구조화하는 방식인 구도는 주어진 공간을 통해 메시지를 보내는 방식이므로 그 구성은 무엇보다 작가 자신이 납득해야 하지만 또한 그것을 보는 인간의 시각이 일반적으로 균형을 느끼게 해야 한다.

화면의 이면에는 복합적인 힘이 존재한다. 몇개의 점이나 선들의 간단한 모임에서조차 시각적 패턴 이상의 것이 창출된다. 이와 같이 그래픽 디자이너, 혹은 시각적인 이미지 작업을 하는 사람이 시각적인 구조를 적절히 조절하기 위해서는 그러한 시각적 구성요소 안에 내재되어 있는 심리적인 힘을 깨달을 필요가 있다.

그러므로 시각적인 화면, 그 이면에 존재해 있는 구조나 화면의 특성, 시각적 균형의 원리 등을 분석하여 시각적인 구조에 관한 이해를 바탕으로 한 연구는 여러 가지 시각요소들을 가지고 한 화면 안에서 조화시켜야 하는 시각미술에 있어서 매우 중요한 연구분야이다.

2. 시각구조의 시각 원리

2-1. 생리적 측면

자전거의 바퀴는 자전거가 계속 움직이고 있을 때에만 끌려서 있을 수 있는 것처럼 유기체도 계속적인 움직임을 통해서만 그 자체의 형태를 유지할 수 있게 된다. 이것이 식물이든 인간이든 끊임없는 동일구조를 유지해 나가기 위해 모든 유기체는 동적인 결합을 성취해 나가지 않으면 안된다. 조형 이미지조차 예외가 아니다. 즉, 내부적인 힘이란 외부로부터의 모든 혼란이 있을 후에 생기는 균형을 유지하려고 작용하는 것이다.

시각적 대상에서 경험할 수 있는 힘들은 시각중추에서 작용하는 생리화적인 힘들의 대응물로 생각할 수 있다. 이런 과정들은 두뇌에서 생리적으로 발생하는 것이지만 동시에 그것은 직접 지각된 대상들과 마찬가지로 심리적으로 경험되는 것이기도 하다. 시각적인 충격을 균형있고 통일된 전체로 통합시키려는 동적인 경향은 인간에 대한 생리적, 심리적 바탕 내에서 작용한다. 인체에 있어서 평형을 이루려고 하는 힘은 신경의 힘, 즉 그림면에서와 같이 제한된 신경조직인 것이다. 그림의 표면이라는 제한이 눈이 받는 광학적 충격을 공간적인 힘으로 변형시키는데 필요한 구실을 하는 것과 마찬가지로 생리학적 및 심리학적 과정의 특성은 통합의 힘을 경험하는데 있어 제한된 요소, 즉 공간적인 힘을 조형적인 힘으로 변형시키는 구실을 하게 된다.

이와 같이 눈은 대뇌 피질부의 생리적인 힘이 맞서는 상태로 있을 때 균형을 느낀다. 생리학적 차원에서 균형이란, 육안의 한계성에 의해 좌우된다. 눈이란, 망막세계의 아주 작은 영역에만 이미지를 집중시킬 수 있도록 되어 있다.1)

눈은 광학기구로 발견될 수 있는 모든 가능한 결점을 가졌으며 그 나름대로 특수한 그 무엇도 가지고 있지만 그 모두는

중화되어 그 자체로부터 초래되는 이미지의 부정확성은 보통 상태의 조명 아래에서는 망막의 부피에 의한 감각의 정밀함에 따르는 한계를 거의 능가하지 못한다. 그러나 어느 정도 다른 조건 아래에서 관찰하게 되면 불완전한 투명 및 우리가 언급할 수 있는 모든 결점을 경험할 수 있게 되나 매우 규칙적인 형태를 제외하면 어떤 합리적 계산방식도 눈의 직관적인 균형감각을 따를 수는 없다.

2-2. 심리학적 측면

균형을 유지하려고 하는 주체적인 힘은 생리화적인 차원에서 뿐만 아니라 정서적 기능에서도 명백히 나타난다. 인간이 여러 요소들로 복합적으로 이루어진 시각적 이미지에서 구조를 받아들이고 균형을 느끼는 것은 시각의 생리적인 작용과 함께 심리적인 특성도 크게 작용한다. 조형이미지란 감각적인 범위를 넘어서는 이해의 차원에 이르는 하나의 유기체이기 때문에 일몰이나 일출의 매력, 시시각각으로 변화하는 형태와 색채가 주는 흥미와 호기심, 또는 물 위에 생기는 물결의 율동적인 무늬와 변화 등은 밖으로 표출되는 의미가 있다.

우리는 그것들의 모든 변화에도 불구하고 통일성을 지키는 이와같은 시각적인 변형을 새롭게 대한다. 이러한 것들은 시각적으로도 각각 다른 형태의 자극을 만들어내지만 인간에게는 그것을 일출로, 일몰로, 물결의 흔들림으로 지각하게 하는 심리적 메카니즘이 내재되어 있는데 이러한 경험의 중요한 면은 이것들이 실제 보여지는 이미지와는 직접적으로 연관이 없는 폭넓은 반응, 사상, 느낌 등을 불러일으킨다는 것이다.

모든 시각 예술은 시각 요소들을 치환하고 결합한다. 드로잉, 페인팅, 건축, 조각, 응용 디자인과 같은 모든 시각 작품에는 점, 선, 형, 명암, 질감, 색 등의 인자에 기초를 두고 있다. 이런 인자들은 구성 원리와 예술가의 창의력 그리고 Syntetics의 방법에 의해 생명력을 가지게 된다. 이런 자극들은 예술가가 점이나 구불거리는 선과 형태들을 의미있는 구조물과 이미지로 바꾸는 것을 도와준다. 크기, 형태, 명암, 색채 및 질감에 있어서 위치, 방향 및 차이 등은 시각으로 측정되고 소화된다. 모든 형태, 색채, 명암, 질감, 방향 그리고 위치 등이 서로 다른 속성의 경험을 만들어내기 때문에 그림표면의 광학적인 차별화는 시각적으로 공간감을 유발시키고 심리적인 영향을 인간에게 미친다.

광학적인 힘을 하나의 통합된 전체로 유기화하려는 동적인 경향은 무엇을 지각하려고 준비하는 배경(주의에 대한 심리학적 면)에서 작용한다. 단순히 감각적인 방법으로 보여진다는 것은 시각단위가 명확한 시각의 작은 망막 영역에 들어오는 것이며, 지각적 파악으로 보여진다는 것은 이미지가 주의깊은 행위의 제한된 영역 내에 머무르는 것이다. 왜냐하면 시지각은 이미지의 세계를 예민한 감각기관에 찍어내는 단순한 수동적 접수기관이 아니기 때문이다. 인간은 대상을 바라보며 그 표현을 살피거나 경계선을 추적하기도 하는데 이것은 시지각의 '행동적인 과업'이라는 능동적인 측면을 보여준다.

사물은 외적으로, 또한 내적으로 감각을 자극하여 정신현상을 일으키며 생리적인 조건이 직접 작용하여 사물을 이해하고 받아들인다. 물체들 사이의 공간은 두 눈에 의해 자연스럽게 측정된다. 서로 떨어져 있는 우리의 두 눈은 주어진 물체를 약

간 다른 모양으로 인식하게 되는데 이 두 이미지는 모두 전기 화학 작용을 통해 뇌로 보내져 하나의 이미지로 융합된다. 그러나, 이 두 눈은 서로 독립적으로 마음속에서 그 나름대로의 방식에 의해 공간감을 인식하기도 한다. 이미지와 그 구조의 인식에는 시각의 생리적인 작용 외에도 심리적인 요인에 의한 주관적인 작용이 강하게 나타날 수 있다.

또한 과거의 경험, 지식, 학습, 기억은 어떤 일정한 현상에서는 시간적인 맥락의 인자로서 작용한다. 공간적인 맥락에서 크기는 같이 보여지는 대상에 따라 다르게 보여지는데 시간적인 맥락에서의 크기는 관찰자의 경험에 따라 다르게 보인다. 예를 들어 중간 크기의 건물은 시골사람들에게는 크게, 도시 사람들에게는 작게 보일 수 있다. 보는 사람의 경험은 공간적, 시간적 맥락과 떨어뜨려 생각할 수 없는 것이다.2)

시각적 유기화의 과정은 의식적인 측면의 배경에 반하여 하나의 형상으로서 간주할 수 있다. 뚜렷하지 않은 보통의 배경에서는 선명하고 집중적인 영역에 주의의 세계가 형성된다. 주의의 세계에서는 사람이 명확하게 사물을 볼 수도 있고, 시각 단위 중에 몇몇개만 단번에 볼 수 있게 된다.

이와같은 생생함과 선명함의 범위는 조심스러운 행위의 에너지에 의해 결정된다. 사실상 단지 5-6개의 시각적으로 분명한 요소들은 그 자체의 개별적 특성과 관련성으로 명백히 함께 보이게 된다. 기본적으로 시지각은 어떤 자극 패턴이든 조건이 허락하는 한 되도록이면 단순하게 보려는 성질을 가지고 있다. 그러므로 복잡한 시각세계에 직면하게 되면 사람은 기본적인 상호관계에서 주의의 세계를 축소시킬 것이다.

시각적인 특성은 공간적인 통합으로써 서로 함께 보여지려는 경향이 있다. 예를 들어 크게 확대된 망점을 보게 되면 우리가 실제로 보게 되는 것은 크기가 서로 다른 흑점들과 크기가 서로 다른 백색의 여백이다. 그러나 곧 우리는 심리적 메카니즘을 통해 이와같은 시각적 차이를 유기화하고 서로 묶게 된다. 어떤 요소들은 그들이 서로 가깝기 때문에 하나로 보이며, 어떤 것은 그들이 크기, 방향, 형태 배열이 비슷하거나 연속되기 때문에 하나로 묶여 보인다. 이같은 즉각적인 유기화가 이루어진 직후에야 우리는 그 그러한 물체를 알아볼 수 있게 되는 것이다.

모든 구성에서 가장 경제적인 표면의 통일을 찾으려는 경향이 자연히 있게 되는 것과 마찬가지로 시각적 유기화에서도 광학적인 차별의 질서화 과정에서 가장 경제적인 공간적 통일성을 찾으려는 경향이 있다. 광학적인 충격의 혼란에 직면하면, 사람의 첫번째 반응은 가장 짧은 시간 내에 가장 큰 가능성있는 공간거리를 확보하려는 것이다.

같은 부류끼리의 이러한 유기화는 대상 그 자체의 인식보다도 더 기본적인 것으로 학습된 것이 아니라 대뇌의 기능을 반영하는 생리적인 것이다. 동물세계에서 그들의 적으로부터 자신을 은폐시키려는 수많은 대응방법들은 자연의 시각적 유기화의 이런 법칙을 잘 나타내고 있다.3) 보호색으로 위장하고 자신을 은폐한 동물들의 경우 초보적인 시각적 특성의 유사함이 경험적 경험의 관계보다 이미지 형성에 있어서 한층 더 기본적인기 때문에 보호색이나 무늬는 그 자체의 형태, 즉 사람의 또 다른 경험에서 얻어진 지식보다도 그 배경에 일치하는 무늬를 통해 더욱더 쉽게 유기화되는 것이며 그렇기 때문에 보호색은 배경에 동화되어 자체의 형태는 두드러져 보이지 않게

된다.

근접은 유기화에 있어 가장 간단한 조건이 된다. 우리는 언어 그 자체의 음성요소의 시간적인 근접 때문에 말을 일관성있게 들게 된다. 글을 읽을때 단어와 단어 사이의 공백보다는 한 단어에서 글자와 글자 사이의 공백이 더 좁음으로 해서 단어를 분리된 전체로 읽게 되는 것이다. 시각적 경험의 세계에 있어서도 역시 시각적 단위의 근접은 통일된 시각적 결합화를 위한 가장 간단한 조건이 된다. 회화나, 타이포그래피, 그래픽 디자인 등에도 근접의 법칙은 기본적으로 작용한다. 시각적 이미지에서 서로 가까운 시각단위는 서로 함께 보여지는 경향이 있기 때문에 우리는 그들을 결합된 형태로 안정시킬 수 있는 것이다. 근접 이외에도 이미지를 구조로 인식하게 하는 시각적 요소들에는 유사성, 연속성, 폐쇄성, 공통적 특성 등이 있다.

3. 커뮤니케이션 수단으로서의 시각적 형식

3-1. 시각적 진술방식으로서의 구조

구조는 시각적 이미지를 각 요소들의 의미와 시각적인 무게를 조절하여 균형을 이루고 주제와 메시지를 재현하여 효과적인 커뮤니케이션을 위한 시각적 구조물로 만드는 데에 매우 중요한 역할을 한다. 그러므로 시각예술의 한 분야로서 디자인에 있어서도 구조는 질서를 가진 시각적 구조를 만들어내는 설계로서 커뮤니케이션에서 매우 중요한 위치를 차지한다고 할 수 있다.

화면 안의 여러 요소들을 하나의 구조로 인식할 수 있는 것은 유기화라는 시각의 특성 때문이다. 시각적 조직화에 작용하는 원리로서 인간의 눈은 직접 표시되어 있지 않더라도 원의 중심을 지각할 수 있는데 이것은 점의 존재가 선의(역시 직접 보이지 않는) 한 부분으로서 지각된다는 생리적인 측면을 보여준다. 또한 지각과정으로서 귀납은 망막에 불완전한 구조의 형상들이 재현되어도 그것을 어떠한 이미지로 인식할 수 있도록 도와준다. 그 구조가 강력할수록 귀납된 형태들은 더욱 가시적이다. 시각은 원의 중심과 마찬가지로 어떤 공간안에서 독립적으로 존재하는 두 개의 중심 사이에서도 역동적인 관계를 형성한다. 두 개의 점을 선으로, 세 개의 점을 삼각형으로 인식하게 하여 보다 높은 질서수준의 중심을 만들어 낸다. 그리고 전체구조의 조합효과는 화면 내의 힘을 강화시키기도, 약화시키기도 한다.

디자인이라는 용어처럼 구성(Composition)이라는 말도 동사와 명사로 파악할 수 있다. 기본적인 의미로는 전체를 하나로 묶고 부분들을 통일하는 것이다. 또한 일종의 다이내믹한 결합이다. 동사로서 구성은 점, 선, 면, 공간, 빛, 시간 등의 여러 요소들을 통해 2차원 또는 3차원의 공간 속에서 이미지를 조직하는 것이다. 그 안에는 사물들을 배열하고, 편성하고, 건설하고 세우는 방법을 내포하고 있다. 폴 클레는 "예술에 있어서 구성 디자인은 변형의 과정을 통해 발전한다" 라고 말했다. 결과는 방법을 따라 발전하므로 형성의 각 단계는 영감을 더욱 심화시키고 건설의 기초가 된다. 명사로서 구성은 어떤 분명한 방법으로 함께 묶여진 부분들을 가지고 있는 어떤 것이다. 예술에 있어 모든 주어진 요소는 건축용 벽돌처럼 구성의 기초 단위가 될 수 있다. 구성의 기초 단위를 집합시키는

방법따라 완성된 물체나 작품의 응집력의 정도가 달라진다. 독일 작가 레이놀드 페닝(Reinhold Pfenning)에 따르면 구성의 요소들은 형태의 미세한 개별적 부분들이므로 그것들은 혼자서는 존재할 수 없다고 했다. 즉, 그것들은 그 구성을 만드는 일부분으로만 가치가 있는 것이다. 왜냐하면 그 요소들은 전체 구성의 동일성에 기여하기 때문이다. 구성은 자유롭지 못한 부분들의 동적인 조직물인 것이다.

구도(Composition)는 시각적인 진술의 의미를 반영하는 방식으로 구조화된 힘들의 집합형태로서 시각적인 요소들이 자기충족적으로 균형을 이루고 있는 전체를 창조하는 배열이다.4) 작품의 각 요소들은 구도를 통해 의미와 시각적 무게를 조절하여 균형을 이루고, 주제와 에너지를 효과적으로 재현하는 구조물이 될 수 있다. 형태의 구도는 2차원 또는 3차원의 공간에서 시각적 요소들의 배열과 관련되지만 색채의 구도는 원색과 2차색들 간의 관계는 물론 유사성, 상보성, 대비 같은 종합적인 관계들을 기반으로 구성된다.

구도는 작품의 중심 주변에서 균형을 이루도록 만들어져야 하는 시각적인 무게 분포와 관련된다. 그러나 균형을 만들어내는 것은 구도가 가지고 있는 부차적인 기능이다. 구도는 화면 내의 힘을 조절하여 주제와 메시지를 드러나게 하는 것을 목적으로 한다. 화면에서 균형이 필요한 이유는 무엇일까. 균형이란 물리적인 균형과 마찬가지로 화면의 요소들이 시각적으로 모두 정지상태가 되는 분포의 양상이다. 5) 작품 전체는 이와 같이 필연적인 결속으로 나타나야 하는데 불균형한 작품은 우연적, 가변적으로 보이며, 따라서 허약해 보인다. 그러므로 균형은 작품 속에서 각 구성요소들의 위치를 규정한다는 점에서 구도에서는 필수 불가결한 것이다. 하지만 이와같은 시각적 질서는 균형을 이루고 있는 집합형태가 '주제'를 재현하지 않는다면 아무런 목적도 제공할 수 없다. 구도는 작품이 무엇에 관한 것인지를 알려주는 형식적인 패턴이기 때문이다.6)

구도적 요소들의 기능과 의미는 균형중심에서 추출되며, 균형중심은 주위에 분포해있는 모든 힘들의 상호작용에 의해 창조된다. 중심은 위치에 의해 규정되는 기하학적 중심과 꼭 일치하지는 않는다. 이 중심은 힘들이 수렴되는 곳으로서의 중심인 것이다. 모든 시각대상들은 힘들이 집중되는 한 중심을 소유하며 이것은 구도의 기반이 된다.

화면 안에 어떤 형태가 놓이게 되면 그것은 자신의 시각적 무게를 가지게 되고 우리에게 여러 종류의 정서적 반응을 일으키게 된다. 보는 사람의 좌우, 상하에 관한 기대는 화면 분할에 영향을 미친다. 서구사회에 사는 사람들에게 시각적 흐름이 시작되는 곳은 왼쪽 위이며 운동은 오른쪽 아래로 향하게 된다. 이것은 평소 문자를 대하면서 생겨난 시각적 습관으로 아랍어와 같이 오른쪽에서 왼쪽으로 진행되는 문자를 가진 사람들처럼 다른 시각문화화 가진 사람들의 좌우의 기대는 다를 수도 있다.

아래쪽으로 향하는 운동은 거의 언제나 위협적이고 잠재적인 시각적 무게가 크다. 그리고 화면의 윗쪽 끝의 가까이 놓인 물체도 그 물체의 불안정함을 암시하므로 시각적 무게가 매우 무겁다. 그러나 형태와 배경의 관계에 따라 이 무게는 변할 수 있다. 또, 비슷한 정서적 반응들은 서로 강화하여 그 정서적 효과를 상승시키지만 반대로, 틀리거나 반대되는 정서적

반응들은 서로 상쇄시켜 버리게 된다.

예술활동은 단순히 어떤 대상을 만드는 것뿐만 아니라 생각과 느낌의 과정이기도 하다. 그것은 개념, 시각, 심리적 질서와 관련된 활동이다. 디자인은 조직적인 원리들을 응용하는 방법, 의미있고 심미적인 형태를 만들기 위해 노력하는 방법을 내포한다. 조셉 알베르스(Joseph Albers)는 디자인의 본성을 "계획하는 것, 그리고 조직하는 것, 관계짓고 조절하기 위하여, 간단히 말해 그건 포용한다."고 정의했으며 존 러스킨은 디자인을 쓸데없는 공상의 산물이 아니라 지속적인 관찰에 의해 누적된 결과들을 연구하는 것이라고 했다. 디자인이라는 용어가 명사와 동사로 사용했다는 점은 매우 의미심장하다. 그것은 대상이나 행동 둘 다를 의미하는 것이다. 명사로서 디자인은 계획, 그림, 표현을 뜻하며 동사로서는 생각하고 행동하는 방법으로 쓰여진다. 예술이나 건축에 있어서, 좋은 디자인은 튼튼한 토대를 가지고 있어야만 하고 시각적 내용을 감추는 형식 아래 놓여져 있어야 하는 것이다.

요소들과 원리들은 그것 자체로서는 아무런 능력도 없지만 예술가들이 그것들을 개인적인 의미로, 특별한 통찰이나 창의적 생각들로 응용할 때에만은 그 요소나 원리들은 제 능력을 발휘하게 된다. 원래 초기의 아이디어들은 Syntectics에 의해서 개발되고 발전될 수 있는 것이다. 시각디자인의 원리와 Syntectics, 이 두 가지는 서로 함께 협력함으로써 창조적 디자인을 하기 위한 기본 발판이 된다. 아이디어는 가구나 건축 또는 예술의 형식으로 디자인된다. 르 코르뷔지에의 "System 없는 예술작품은 없다."는 말처럼 시각예술의 한 분야로서 디자인은 통일하여 질서를 부여하는 것이므로 그 과정도 개념적인 그리고 시각적인 질서를 만드는 것과 관련이 있다. 디자이너는 임의의 정보와 자극물과 재료를 가지고 Syntectic와 조직화된 생각을 통하여 그것들을 아이디어나 응집력있는 구조로 바꾸는데 만약 디자인 작업에 질서가 부여되지 않는다면 그 결과물은 부정형적인 것이 되거나 획일적인 것이 될 것이다. 디자이너의 목표는 간단히 말해 의미와 형식과 목적에 있어 하나의 통일체(일관성 있는 것)에 도달하는 것이다. 목적의 일관성은 물질적일 뿐만 아니라 심리적인 것으로 이해될 수 있다. 디자이너는 자신의 구성을 다양하게 하여 자신이 원하는 심리적 효과와 의미에 기초해서 작업을 하게 된다. 그리고 동시에 커뮤니케이션이라는 측면에서 시각적 형식은 매우 중요한 수단이기 때문에 이해 가능한 전달을 위해서는 시각의 기본적인 성질을 염두에 두어야 한다. 시각적인 형식이 주는 직접적인 자극과 충격은 의미전달의 가장 강력한 역할을 수행할 수 있다.

3-2. 구도와 균형의 관계

균형은 평면이나 3차원 공간 속에서 대상이 가진 시각적 무게와 의미상의 무게가 서로 유기적인 구조를 이루는 안정된 상태를 의미한다. 시각적 균형에는 대칭과 비대칭, 두 가지가 있다. 대칭적 균형은 방사성이나 좌우동형의 형태를 가진 디자인에서처럼 어떤 축을 중심으로 양쪽에 시각적 무게가 동등하게 분포되어 있는 것을 뜻한다. 비대칭 균형은 심리적인 것 즉, 물리적인 균형이 아니라 의미상의 무게와 힘이 가지는 긴장감이 이루어내는 균형감이다. 예를 들어, 작고 밝은 색의 형태는

크고 중간색을 가진 형태와 균형을 이룰 수 있으며, 작품 중심에 놓여진 큰 형태는 외곽 부분에 작은 형태들을 놓음으로써 균형을 이룰 수 있다.

대칭은 한 분할선이나 분할평면, 또는 중심이나 축 주변의 양 반대면 위에 반분되어 조성된 집합형태이며 이때 수직축은 수평축보다 좀더 효과적인 시각적인 대칭을 만들어 낸다. 대칭은 가장 강한 중심성을 창조하고 그 범위 전체로 이 중심성을 확장하는 균형감을 이룬다.

방사대칭의 전형은 수직, 수평의 두 축을 따라 생긴 거울 이미지 형태이다. 사실상 축의 수는 축 사이의 각도가 고르고 짝수라면 몇 개가 되어도 상관없다.

좌우대칭처럼 유사한 방사대칭은 모양의 수정이나 툰 바꾸기로 만들 수 있다. 혹은 축의 사이각을 고르지 않게 하거나 축의 수를 홀수로, 대칭의 중심점을 중심에서 벗어나게 할 수도 있다. 그 결과는 괴이하고 왜곡된 것처럼 보일 수도 있으나 한편 더욱 흥미롭고 역동적일 수 있다. 어떤 반응이 우세해져 가는 심리적 요인에 의해 결정된다. 좌우대칭은 가장 뚜렷함과 동시에 가장 다양성이 모자라는 균형이지만 화면이나 어떤 이미지를 똑같이 둘로 나누는 이 대칭은 대담하면서도 명쾌한 느낌을 준다.(그림1) 우리는 나비와 같은 생물체에서 좌우대칭을 발견한다. 인체를 포함한 모든 생물체의 오른쪽과 왼쪽은 좌우대칭적이라는 인상을 준다. 그것이 사실인지 아닌지보다 중요한 것은 우리가 그렇다고 '인식하고' 있다는 점이다. 좌우대칭성은 공업생산품에 많이 나타난다.

유사한 좌우대칭은 순수한 좌우대칭의 경직성을 완화시키고 있으므로 좀 더 흥미롭고 역동적이라 할 수 있다. 사실상 이것이 더 자연스럽다. 유사한 좌우대칭을 만들기 위해서는 양쪽에 똑같은 윤곽선을 사용하고 시각적 무게를 달리하면 된다. 또 다른 방법은 양쪽을 다르면서도, 같게 보이게 하는 방법이다. 유사한 좌우대칭은 완전한 대칭에 가까울 정도로 비슷하여 화면구성의 통일성을 손상하지 않는다.7)

방사형의 패턴은 대상을 크게 보이게 한다. 방사대칭은 일본의 문장에서 현대의 상표나 로고타입에 이르기까지 여러 종류의 디자인에 흔히 쓰이고 있으며 방사상의 균형은 원심성, 구심성, 동심원성의 세 가지로 나누어 볼 수 있다.

- 원심성 균형(Centrifugal balance)은 힘이 밖으로 향하는 균형으로 분산, 확장되는 듯한 정서적 반응을 일으킨다. 뿔뿔이 날아가거나, 폭발하거나 빙빙 도는 팽이, 비등 또는 생동감의 기분을 준다.

- 구심성 균형(Centripetal balance)에서 모든 힘은 안으로 쏠리는 듯 하다. 소용돌이, 회오리, 물의 빠짐, 조립, 연합 등의 집중, 압축의 정서적 반응을 일으킨다.

- 동심원성 균형(Concentric balance)은 공간 안의 모든 모양 혹은 형태가 같은 중심을 갖는 균형이다. (그림2)

나선을 포함한 모든 동심원 구조에서 생기는 과녁효과는 시선을 빠르게 회전시키나 동심원의 중심에서 모든 운동이 정지되어 시선을 고정시킨다. 돌연한 운동의 정지로 흥미가 구축되

기도 전에 절정이 드러나 버리므로 감정적 개입은 거의 순간에 끝나버리게 된다. 동심원의 구조에서 시선은 안으로 빨려 들어가며 집중, 구속, 조여들 단일성 등의 시각적 효과를 만들어 낸다. 시각적 무게를 조심스럽게 조절한다면, 위와 같은 폐쇄성과 안으로 빨려들어가는 듯한 정서적 반응을 확장감과 해방감으로 뒤바꾸어 놓을 수 있다.

비대칭적 균형은 중심에서 벗어난 균형이라고 할 수 있다.

'무거운' 형태는 반대편의 '가벼운' 형태와 균형을 잡기 위해 무게 중심(fulcrum)에 가까이 놓아야 한다. 물리적 법칙이 화면에 적용되는 것이다. 무게중심은 화면에 보이지 않으나, 무게 중심의 존재는 뚜렷이 느껴져야만 한다. 여기서 주의해야 할 원칙은, 무게중심에 가까이 놓여야 할 것은 가장 넓은 면적이 아니라 가장 시각적 무게가 큰 것이어야 하며 그대야만 물리적으로 균형이 잡힌다는 것이다. 같은 면적이 아닌 같은 비중(무게)을 무게중심의 양쪽에 두는 것이다. 무게가 큰 물체는 무게중심에 가까이 놓는 것이지 화면의 한가운데에 꼭 놓을 필요는 없다. 시각물의 제작에 있어서 균형과 무게의 역동적 힘에 관한 이러한 조절은 매우 중요하다.

4. 구도분석

구도는 먼저 예술가의 독자적인 선택과 결정과 관계가 있겠지만 기본적으로 위치와 시각적 흐름에 대하여 시각이 공통적으로 균형을 느끼는 구조와 관계가 있다.

화면안에서 수직은 깊이와, 수평은 넓이와 관계하며 화면의 중심과의 관계를 통하여 화면에 안정감을 준다. 사선은 화면에 운동감을 형성한다. 그외에 색채와 명암의 콘트라스트와 그 균형도 고려되어야 한다. 화면에서 중심은 중요한 위치지만 하나의 전체가 구도의 구조에 따라 부분들로 분할되는 경우 분할된 공간은 그 중심주변에서 조직화 된다. 그리고 이러한 분할은 분할된 공간들간의 관계를 형성하기 때문에 매우 신중히 이루어져야 한다.

그림의 한계에 대해 수평, 수직, 또는 대각적인 관계에 있는 직선과 곡선은 눈을 다른 방법으로 그 표면에 적응시키고 개발하게 하여 공간감각에 대한 또 다른 다양성을 불러일으킨다. 명암, 색채, 질감 및 상호위치 등의 이미지를 구성하고 있는 여러 요소들은 더욱 강렬하고 다양한 공간경험을 창출하여 공간표현을 한층더 풍부하게 할 수 있다.

4-1. 수직, 수평구도

모든 물체는 그것을 상쇄시킬만한 힘이 주어지지 않는 한 중력의 영향을 받는데 중력의 영향은 화면에서도 작용하여 수직의 중앙은 특히 강력한 힘을 획득한다. 수직구도에서는 윗부분에 있는 것이 공간적으로 이점을 지니는 반면에 아래쪽에 존재하는 것은 대립요소의 공격은 물론 중력의 압박도 극복해야 한다. 그러므로 수직구도에서는 수직의 상단과 하단의 동등한 관계는 성립될 수 없기 때문에 지배나 복종 같은 주제를 강화시키기에 적합하다. 반면에 수평구도에서의 각 요소들의 위상은 동등하여 상호적인 행위를 강조하기에 적합하다. 수직구도에서 시각요소들은 사다리 형식으로 관련되어 있지만 수평구도에서는 고양되거나 방해받는 상호작용을 강화하는 수평의 포맷이 이루어진다.8)

기본적으로 구도적인 공간은 화면내에서 가장 강력한 심리적 영향력을 가진 중심수직에 의해 반분되기 쉬우나 이 분리는 전체적인 구도에서 부분으로 남아야 할 화면을 조각으로 나누지는 않고 양쪽 부분의 동등한 관계를 나타낸다. 세잔느의 회화 <카드놀이꾼>(그림3)은 두 부분으로 반분되어 있다. 수직의 분할은 중심에 앉은 인물, 안정된 탁자와 배경으로 연결되어 있으나 세 명의 인물은 수평의 포맷을 형성하고 있다. 수평의 세 인물의 관계는 동등하며 대칭적으로 반분된 양쪽의 관계도 동등하다. 이 작품의 수평의 구도는 각 요소들 간의 동등한 교환행위를 강조하여 작품의 소재인 카드놀이에 대한 작가의 객관적인 시점을 드러내고 있다. 페터 베렌스의 <키스>(그림4)에서 역시 수직의 중심선은 좌우의 남녀가 수평적으로 동등한 관계를 맺도록 하는 역할을 수행하고 있다.

비대칭적인 분할의 경우 분할된 공간들 간에 지배관계가 성립된다. 카라바지오의 <나르시소스>(그림5)의 화면은 수평의 구도선으로 분할되는데 중심선 아래의 분할선은 그림의 윗부분 1/2의 무게의 지배력을 증가시킴으로서 나르시소스와 물속의 그림자라는 대칭적인 이미지간에도 서열적인 관계를 형성한다. 이 그림의 수평 횡단 분할은 상단의 진짜 인간인 나르시소스에게 그림자에 대하여 상대적인 우월성을 부여하며 반면에 그림자는 하나의 환영으로 격하된다. 같은 소재를 다루지만 피카소의 <겨울 앞에 서 있는 소녀>(그림6)는 수직의 구도선에 의해 반분되는데 이를 통해 소녀와 거울속의 그림자는 수평적으로 동등한 관계를 갖게된다.9)

4-2. 사선구도

어떤 물체의 공간 내의 위치를 말할때, 그 물체가 중력에 대해 어떻게 물리적으로 행동하는가에 비추어 말하게 된다. 생물체는 바닥 표면이 고르지 않거나 구부러져 있거나 기울어 있더라도 정상적인 자세를 유지하려고 애쓴다. 중력이 기본적인 수직축으로 작용하기 때문이다. 언덕을 올라갈때 균형을 유지하기 위해 어떤 자세를 취하는가 생각해 보면 알 수 있다.

그렇기 때문에 정상적인 자세에서 벗어난 변이는 그 형태가 운동 중이라는 것을 암시하며 화면속에서의 사선의 흐름은 수평과 수직이 갖는 정지감과 안정감과는 달리 움직임과 방향감을 갖는다. 자세나 방향이 기울어진 물체는 그 자체로서 불안정한 것으로 인식된다. 우리는 그런 상황을 겁내도록 학습되어져 있다. 예컨대 기울어진 물체를 곧 넘어질 것으로 인식하는 것이다. 하지만 대각선은 이러한 인식의 덕택으로 역동성 및 운동감을 가지며 사선의 방향 속에 존재하는 대상들도 기본적인 구조들의 축으로부터의 일탈에 의해 강력한 역동성을 얻게 된다.

고야의 작품 <옷을 벗은 마하>(그림7)의 화면의 중심은 모델의 배꼽 아래에 있다. 하지만 모델의 눈빛은 관람자의 시선을 오른쪽 위로 잡아끌면서 그녀가 누워있는 비스듬한 대각선상에서 드라마틱한 긴장관계를 형성한다.

수직과의 관계에서 보면 대각선 방향의 대상들은 상승하고 하강하지만 동시에 수평과의 관계에서 보면 진행하고 후퇴한다. 그러나 대각선들이 특별히 수직, 수평 구조들로부터의 일탈이란 방식을 통해서만 특성을 획득하는 것은 아니다. 대각선들

또한 그 자체로 구조적인 축이기 때문이다. 중력과 안정적인 관계를 취하고 있는 수직, 수평이라는 주요체계에 비교하면 부차적인 것이지만 대각선들 역시 이것들과 일치하는 형태들에 안정성을 부여하는 것이다.10)

다비드의 나폴레옹 초상화 <알프스를 처음 넘은 황제> (그림8)에서 대상은 매우 격렬한 활동중이지만 나름대로 굳은 듯한 안정감을 가지고 있다. 그것은 나폴레옹의 무릎부분에 위치한 회정축을 중심으로 그의 몸통이 지시하는 수직의 구조들을 벗어나면서 화면은 역동성을 갖게 되지만 말의 몸통이 만드는 대각선과 양쪽의 다리, 목, 인물의 땅도자락이 이루는 대각선의 흐름은 중심의 수직을 중심으로 대칭을 이루어 화면에 균형감을 만들었기 때문이다. 요스트 슈미트가 바우하우스의 전시회를 위해 디자인한 포스터 <예술과 기술> (그림9)과 말레비치의 영향을 받은 러시아의 어느 익명의 디자이너가 만든 <Aesthetic Easter Festival>(그림10)의 포스터에서도 사선의 축이 가질 수 있는 안정감 속에서 역동성을 획득한 예를 볼 수 있다.

4-3. 황금비례에 의한 구도

고전적으로 가장 아름답다고 여겨져온 황금비례에 의한 분할은 구도선으로서 황금의 수 1.618은 이집트의 피라미드건축, 그리스의 건축에서부터 르 코르뷔지에의 작품에까지 꾸준히 사용되었다.11)(그림11)이것은 피타고라스 학파의 철학이념에 근거하여 수에 의한 조화의 이념을 나타내는 수학적인 표현이기도 하다. 12)

황금의 수를 이용한 구도와 분할은 라파엘, 레오나르도 다빈치, 푸생, 세잔느 등의 회화에도 많이 사용되었다. 황금분할에서 구도선이 상위에 있는 것은 상위구도라 하여 격조높은 기품을 나타내며 아래쪽에 있는 것은 하위구도라 하여 평안함과 정숙함을 나타내는 구도이다. 레오나르도 다빈치의 <최후의 만찬>(그림12)은 황금비의 구도선을 사용한 전형적인 하위구도의 작품이다.시선의 흐름으로 이어지는 사도들의 손은 황금비의 하위구도의 분할선상에 있으며 벽과 테이블 등을 투시하는 선은 화면의 중앙, 그리스도의 오른쪽 눈에 집중되어 있다. 화면의 안정된 분할은 곧 닥쳐올 수난 전 마지막 만찬과 “너희 가운데 한 사람이 나를 배반할 것이다.” 13)라는 그리스도의 말이 일킨 사도들의 흥분 속에서도 성찬식의 평화로움을 느끼게 하며 일점투시가 만들어내는 집중감은 관람자의 시선을 자연스럽게 중앙으로 이끌어 감정적인 동요로 술렁이는 사도들의 한가운데 위치했지만 대조적으로 평화로운 그리스도의 모습을 강조한다.

15세기의 로지에 반 데어 베이든의 <십자가에서 내려오다>(그림13)는 황금비율에 의한 구도로 이루어진 작품인데 이 작품에서 황금비에 의한 구조는 작은 부분이 큰 부분과 갖는 관계와 큰 부분이 작은 부분과 갖는 관계를 갖게 하여14)많은 인물들의 다양한 감정표출이 등장하지만 규칙적인 질서와 안정감을 느끼게 해준다.

5. 결론

미술은 시각에 의한 형성적 힘을 매개로 하여 자신과 그가 살고 있는 세계를 이해하려는 욕구에서 비롯된다. 시각미술은

대상과 주체사이의 상호작용과정으로서 이때 세계의 가시적 구현이란 무한하고 불확정하여 측량할 수 없는 세계에 대한 특수하게 한정된 한 주관적 해석을 말하며, 따라서 피상적인 물리적 실재의 차원을 넘어서 눈에 비치는 것과 숨겨진 것, 표면적인 것과 본질적인 것, 형이 있는 것과 없는 것을 총괄하여 사물의 본질을 우리의 눈에 이해가 가능하게 만드는 일을 말한다.

그러나 시각은 단순히 감각기관으로서의 활동에 따른 지각적 확신이나 감각적 명증성의 차원을 넘어서는 것으로, 본다는 것은 사물의 겉모습을 넘어 그 본질에 이르는 보다 통찰적인 범위를 내포하는 것이며 시각미술에서 화면구성에서의 심리적인 면은 이러한 이유로 매우 중요하다고 할 수 있다. 화면은 공간적인 힘이 그 속에서 움직이고, 떨어지고, 회전하는 작용뿐만 아니라 그와 같은 움직임들 가운데서도 그 세계 자체가 어떤작용으로 충전된다는 의미에서도 생생한 공간세계이며 실제적인 시각적 요소들은 이 공간세계의 유일한 에너지라고 할 수 있다. 색채, 명암, 질감, 점, 선, 및 면들은 각기 다른 정도의 에너지를 발산하기 때문에 모든 요소나 속성들은 화면에 대해 각기 다른 영향력을 행사하는데 화면 안의 시각요소들은 공간의 상하좌우를 지배하는 중력과 시지각은 물론 관람자와 서로 간의 관계의 영향도 받기 때문에 위치에 따라 다른 시각적 무게와 감정을 갖게 된다. 그러므로 효과적인 메시지 전달을 위해서 각 요소들은 각각의 에너지들이 서로간의 상호작용을 통해 하나의 안정되고 견고한 구조를 가진 전체로서 균형을 이루어야 하며 여기에서 구도는 매우 중요한 역할을 담당한다. 이와같은 구도는 작품안에 숨겨진 설계이며 직접 나타나지는 않지만 시각적 진술에 있어서는 실제적인 힘을 가지고 생리적, 심리적인 반응을 일으킨다.

- 1) 강우현 외 6명: 디자인 사전, 안그래픽스, 1994, pp56-57
 - 2) R. 아르하임: 예술심리학, 김재은 역. 이화여대 출판부. 1992,p100
 - 3) Gyorgy Kepes: Language of Vision, University of Yale Press, 1966, p45
 - 4) R. 아르하임: 중심의 힘, 정용도 역, 도서출판 눈빛.1995, p293
 - 5) R. 아르하임: 미술과 시지각, 김춘일 역. 기린원. 1988, p31
 - 6) R. 아르하임: 중심의 힘, 정용도 역, 도서출판 눈빛.1995, pp195-196
 - 7) R. 아르하임: 중심의 힘, 정용도 역, 도서출판 눈빛.1995, p130
 - 8) P.스파크 외 3인 공저: 현대 디자인의 전개, 미진사, 1996, p40
 - 9) R. 아르하임: 중심의 힘, 정용도 역, 도서출판 눈빛.1995, pp130-131
 - 10) R. 아르하임: 중심의 힘, 정용도 역, 도서출판 눈빛.1995, pp140-145
 - 11) J. 장제르: 르 코르뷔지에, 시공사, 1997, p94
- 르 코르뷔지에는 1930년 마틸라 지카가 작업했던 원칙을 차용해 인체의 각 부분의 기본 치수에 비례하는 일람표를 작성했다. ("이것의 가치는 인정할 수 있는 수치를 토대로 인간을

선택한 비율이라는 데에 있다.") 그는 조화를 이루는 모뮬로르라는 수의 계열을 두 개 만들었다. 하나는 서 있는 사람의 키와 관련된 것으로 기준 치수는 1.829m이다. 다른 하나는 팔을 든 사람의 키와 관련된 것으로 이것으로부터 서거나 팔꿈치를 피거나, 앉은 자세 등, 인간의 일상적인 자세를 관찰한 여러가지 치수가 나온다. 그는 자신의 설계도의 건축요소의 치수를 이 모뮬로르를 토대로 결정하였으며 마르세이유의 주거단위는 '표준크기' 를 이 비율의 원칙에 따른 대표적인 작품이다.

- 12) 드니 게디, 수의 세계, 김택 역, 시공사. 1998, pp82-83, p140
 - 피타고라스 학파는 기원전 6세기에 남부 이탈리아 크로토나를 중심으로 활동했다. 수를 단순한 양을 넘어서서 우주의 내재성을 설정, 구성하는 것으로 인식했으며 수를 존재질서와 원리 가운데에서 최고로 여겨 불, 흙, 물 대신에 수에서 존재와 현상들 간의 수많은 유사성을 찾으려고 하였다. ("수의 원리는 모든 종재의 구성요소이다") 예를 들어 수의 변화는 정의이며, 어떠한 수의 변화는 영혼이자 이성이고, 어떠한 변화는 무언가를 하기에 알맞은 때를 표상한다. 이것은 특수한 경우에 놓인 모든 대상들에 대해서도 마찬가지라고 하였다.
 - 13) 마태오의 복음서 26장 21절
 - 14) 드니 게디, 수의 세계, 김택 역, 시공사. 1998, p95, E.H.곰브리치, 서양미술사, 최 민 역, 열화당, 1983, p253
- 이 그림은 제단화로서 멀리서도 신자들에게 잘 보여야 했기 때문에 명료한 윤곽과 짜임새에 많은 비중을 두고 제작하였다. 관람자를 통해 얼굴을 돌리고 있는 그리스도를 중심으로 울고 있는 여인들이 그리스도를 둘러싸고 있으며 성모의 움직임은 그리스도의 움직임과 일치한다.

참고문헌

- Gyorgy Kepes, Language of Vision, University of Yale Press, 1966.
- R.arnheim, Art and Visual Perception, Univ. of California press, 1954/74.
- E. rubin, Visuell wahrgenommene figuren, Copenhagen; Glydendal, 1921.
- morton Garchik: Creative Visual Thinking, Art Direction Book company, 1982.
- P.B. Meggs, 그래픽 디자인의 역사, 월간 디자인하우스, 1996.
- 노버트 린튼, 윤난지 역: 20세기의 미술, 도서출판 예경, 1994.
- 권명광, 명승수: 현대디자인학의 지평, 월간디자인 출판부, 1986.
- H.리이드, 예술이란 무엇인가, 윤일주 역, 서울, 을유문화사, 1976.
- E.H.곰브리치, 서양미술사, 최 민 역, 서울, 열화당, 1983.
- R. 아르하임, 중심의 힘, 정용도 역, 서울, 도서출판 눈빛.1995.
- R. 아르하임, 예술심리학, 김재은 역, 서울, 이화여대 출판부 1992.

- R. 아르하임, 미술과 시지각, 김준일 역, 서울, 기린원, 1988.
- 드니 게디, 수의 세계, 김택 역, 서울, 시공사, 1998.
- 윤현섭, 예술심리학, 서울, 을유문화사, 1993.
- P.스파크외 3인 공저, 현대 디자인의 전개, 서울, 미진사, 1996.
- J. 장제르, 르 코르뷔지에, 서울, 시공사, 1997.
- 강우현 외 65명, 디자인 사전, 서울, 안그라픽스, 1994.
- 미진사 엮음, 구도의 기법, 서울, 미진사, 1974.



그림1. 카상드르 <프랑스 항로를 위한 포스터>

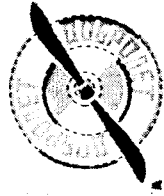


그림2. 로드첸코 <심볼디자인>

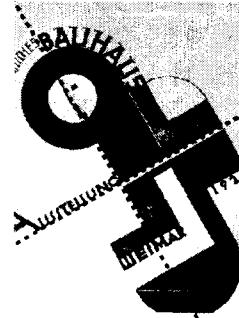


그림9. 요스트 슈미트
<예술과 기술> 1923



그림10.
<Aesthetic Easter Festival>



그림3. 폴 세잔느 <카드 놀음꾼>

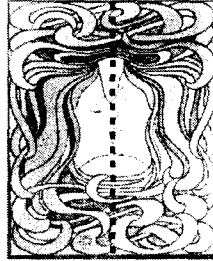


그림4. 페터 베렌스 <키스>



그림11. 르 코르뷔지에 <모뮐로르>1930.



그림5. 미켈란젤로 카라바지오
<나르시소스>1594-1596.



그림6. 파블로 피카소
<거울 앞에서 있는 소녀>



그림12. 레오나르도 다빈치 <최후의 만찬>
산타 마리아 델레 그라치에 수도원 식당 벽화, 1595-1498.



그림7. 프란시스코 디 고야 <옷을 벗은 마하> 1775-1797.

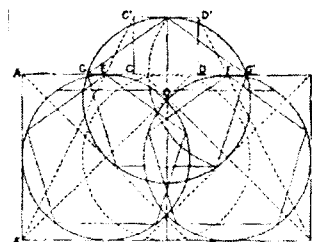


그림13. 로지에 반 데어 베이든 <십자가에서 내려지다> 1435년 경.



그림8. 자크-루이 다비드 <알프스를 처음 넘은 황제>1800.

