

보인다고 해서 본 것은 아니다

데이비드 호크니와 인간의 시선

David Hockney · 1937-2026

현실은 하나일 수 있다. 그러나 하나의 시점이 현실 전체는 아니다.

차례

서문 본다는 것은 실제로 무엇인가

PART I — 우리는 정말 보고 있는가

1. 보인다고 해서 본 것은 아니다
2. 사진은 왜 현실처럼 느껴지는가
3. 한 장으로는 부족했다

PART II — 공간은 하나의 눈으로 만들어졌는가

4. 원근법은 자연이 아니다
5. 관람자는 그림 밖에 서 있는가
6. 눈만 보는 것이 아니다

PART III — 보는 데는 시간이 필요하다

7. 물보라는 얼마나 오래 지속되는가
8. 한 순간에 세계를 볼 수 없는 이유
9. 오래 보면 다른 세계가 나타난다

PART IV — 기술은 우리의 눈을 빼앗는가

10. 거장들은 렌즈를 사용했는가
11. 호크니는 왜 기술을 버리지 않았는가

PART V — 보는 사람도 변한다

12. 캘리포니아에서 몸은 어떻게 화면으로 나왔는가
13. 한 감각을 잃으면 세계는 달라 보이는가
14. 이미지가 넘쳐나는 시대에 다시 본다는 것

후주

참고문헌 및 주요 자료

서문

본다는 것은 실제로 무엇인가

우리는 하루 종일 봅니다.

눈을 뜨면 방을 봅니다. 휴대전화 화면을 보고, 사람의 얼굴을 보고, 길을 봅니다. 사진과 영상을 봅니다.

너무 당연한 일이어서 ‘본다’는 것이 무엇인지 거의 묻지 않습니다.

눈앞에 있으면 본 것입니다.

그런데 정말 그럴까요.

매일 지나치는 나무 한 그루를 생각해봅시다.

무슨 색이냐고 물으면 대답은 어렵지 않습니다.

갈색 줄기. 초록 잎. 겨울이라면 앙상한 가지.

우리는 이미 그것이 무엇인지 알고 있습니다.

그런데 어느 날 그 나무 앞에 조금 오래 서 있다고 해봅시다.

줄기는 하나의 갈색이 아닙니다.

회색이 보이고, 붉은빛이 보입니다. 빛을 받는 부분과 젖은 부분의 색도 다릅니다. 늘 보던 나무인데 전에 보이지 않던 차이가 나타납니다.

나무가 달라진 것이 아닙니다.

달라진 것은 보는 방식입니다.

데이비드 호크니의 긴 작업을 따라가다 보면 이 단순한 이상함을 계속 만나게 됩니다.

한 장의 사진으로 사람을 충분히 보여줄 수 있을까.

한 위치에서 본 공간이 그 공간 전체일까.

한순간의 이미지는 우리가 실제로 경험하는 시간을 얼마나 담을 수 있을까.

오래 보면 처음에는 보이지 않던 것이 왜 나타날까.

새로운 기술은 더 많이 보게 할까, 아니면 특정한 방식으로 보게 할까.

결국 질문은 하나로 돌아옵니다.

본다는 것은 실제로 무엇인가?

이 책은 그 질문을 따라가는 책입니다.

호크니에 관한 책은 이미 많습니다.

그의 생애를 다룬 책도 있고, 작품을 시대별로 정리한 책도 있습니다.

이 책은 그의 모든 작품을 설명하려는 전기가 아닙니다.

한 화가가 오랫동안 서로 다른 매체를 사용하면서 반복해서 부딪힌 하나의 문제를 따라갑니다.

그 문제는 특정한 화풍보다 오래 살아남았습니다.

호크니가 회화를 하든, 사진을 찍든, 여러 장의 사진을 붙이든, 디지털 화면으로 그림을 그리든 질문은 계속 돌아왔습니다.'

한 장으로 충분한가?

이 질문은 처음에는 미술의 문제처럼 보입니다.

하지만 조금 따라가면 범위가 넓어집니다.

사람은 한 곳에 가만히 서서 세계를 보지 않습니다. 움직이고, 기억하고, 주의를 기울입니다. 도구를 사용하고, 시간이 지나면서 보는 사람 자신도 변합니다.

그래서 보기를 눈 하나의 기능으로만 설명하기 어려워집니다.

이 책은 호크니를 과학이론의 증거로 사용하지 않습니다.

화가의 그림이 뇌과학을 증명한다고 말하지 않을 것입니다.

철학자의 개념을 호크니에게 억지로 씌우지도 않을 것입니다.

필요한 곳에서는 다른 분야의 언어를 빌리겠지만, 출발점은 언제나 작품입니다.

호크니가 무엇을 만들었는가.

그 작품에서는 무엇이 이상한가.

그리고 그 이상함이 우리가 당연하게 여겼던 보기의 어떤 부분을 흔드는가.

호크니에게서 흥미로운 것은 특별한 눈보다 반복되는 행동입니다.

다시 봅니다.

위치를 바꿉니다.

다른 도구를 사용합니다.

오래 봅니다.

이미 알고 있다고 생각한 것을 다시 의심합니다.

보기는 재능이기 전에 습관일 수 있습니다.

그래서 이 책의 최종 주제는 호크니만이 아닐지도 모릅니다.

독자 자신입니다.

그의 사진을 보다가 자신의 사진 습관을 떠올릴 수 있습니다.

그의 풍경을 보다가 매일 지나치는 길을 다시 볼 수도 있습니다.

한 위치에서 본 것을 얼마나 쉽게 전체라고 생각하는지도 발견할 수 있습니다.

좋은 작품은 화가에게만 머물지 않습니다.

관람자의 보기까지 흔들립니다.

이 책은 완전하게 보는 법을 가르치지 않습니다.

그런 방법은 아마 없을 것입니다.

우리는 모든 위치에 동시에 있을 수 없습니다. 모든 순간을 기억할 수도 없고, 모든 것에 같은 주의를 줄 수도 없습니다.

더 현실적인 목표가 있습니다.

자신의 보기가 부분적이라는 사실을 알면서도 다시 보는 것.

다른 위치가 있을 수 있음을 잊지 않는 것.

도구가 보여준 것을 사용하면서도 그것이 무엇을 놓쳤는지 묻는 것.

그리고 너무 익숙해서 이미 안다고 생각한 것을 한 번 더 보는 것.

호크니의 긴 작업을 한 문장으로 압축한다면 이렇게 말할 수 있습니다.

그는 더 정확한 이미지를 찾은 사람이 아니라, 하나의 이미지로는 충분하지 않다는 사실을 평생 시험한 화가였다.

그래서 이 책을 시작하는 데 특별한 지식은 필요하지 않습니다.

눈앞에 무언가 하나만 있으면 됩니다.

컵이어도 좋고, 사람의 얼굴이어도 좋습니다.

매일 지나는 거리나 창밖의 나무여도 좋습니다.

한번 봅니다.

무엇인지 알아봅니다.

그리고 바로 지나가지 않습니다.

조금 더 봅니다.

그때부터 이 책이 시작됩니다.

보인다고 해서 본 것은 아니기 때문입니다.

PART I

우리는 정말 보고 있는가

제1장. 보인다고 해서 본 것은 아니다

이미 알고 있는 세계는 가장 쉽게 보이지 않는다

겨울의 나무를 떠올려봅시다.

잎이 떨어진 가지들.

흐린 하늘.

젖은 땅.

무슨 색이냐고 물으면 아마 많은 사람이 이렇게 대답할 겁니다.

갈색.

틀린 답은 아닙니다.

그런데 데이비드 호크니와 함께 이스트 요크셔의 겨울 풍경을 바라보던 미술평론가 월 고퍼츠에게

호크니는 비슷한 장면에서 그가 제대로 보고 있지 않다고 말했습니다.

조금 더 오래 보자 풍경이 달라지기 시작했습니다.

갈색이라고 한꺼번에 묶었던 나무에서 보라빛이 보였습니다.

자주색도 있었습니다.

분홍빛도 나타났습니다.

나무가 갑자기 변한 것은 아니었습니다.

달라진 것은 보는 쪽이었습니다.²

이 장면에서 호크니의 긴 작업을 여는 질문 하나가 시작됩니다.

보인다고 해서 정말 본 것일까?

우리는 눈을 뜨고 있는 동안 끊임없이 봅니다.

하지만 실제로는 매번 모든 것을 자세히 관찰하지 않습니다.

그럴 필요도 없습니다.

횡단보도 앞에서는 자동차가 오지만 빨리 확인하면 됩니다.

익숙한 사람을 만날 때는 얼굴의 모든 선과 색을 다시 분석하지 않아도 알아볼 수 있습니다.

집에 들어갈 때마다 현관문의 형태를 처음 보는 물체처럼 연구하지 않습니다.

우리는 세상을 빠르게 알아봅니다.

그 능력 덕분에 살아갈 수 있습니다.

그런데 바로 이 능력 때문에 이상한 일이 생깁니다.

알아보는 순간, 보기가 끝날 수 있습니다.

나무.

컵.

친구 얼굴.

늘 지나가는 거리.

이름을 붙이고 익숙한 것으로 분류하는 순간 우리는 더 이상 자세히 볼 이유를 느끼지 못합니다.

“알아.”

라고 생각하기 때문입니다.

알아본다는 것과 본다는 것은 다르다

컵 하나가 책상 위에 있습니다.

우리는 거의 즉시 컵이라고 알아봅니다.

손잡이가 있고, 안에 무언가를 담을 수 있으며, 마실 때 사용하는 물건입니다.

그 정도면 일상생활에는 충분합니다.

하지만 그림을 그려보라고 하면 문제가 달라집니다.

손잡이는 정확히 어느 각도로 붙어 있습니까?

컵의 입구는 완전한 원으로 보입니까?

책상 위에서 어떤 그림자를 만듭니까?

흰 컵이라면 정말 전부 흰색입니까?

주변의 색과 빛이 표면에 얼마나 들어와 있습니까?

갑자기 우리가 잘 알고 있던 컵이 낯설어집니다.

컵에 새로운 것이 생긴 것은 아닙니다.

우리가 그동안 필요 없는 정보로 취급했던 차이들이 다시 들어오기 시작한 것입니다.

그러므로 이 책에서 말하는 ‘본다’는 것은 단순히 눈에 빛이 들어온다는 뜻도 아니고, 대상을 정확히 알아맞힌다는 뜻도 아닙니다.

조금 더 까다로운 행위입니다.

이미 알고 있다고 생각한 대상에서 아직 구별하지 않았던 차이를 다시 발견하는 것.

호크니에게 회화는 오랫동안 바로 이 일을 시험하는 방법이었습니다.

익숙한 것은 왜 잘 보이지 않는가

낯선 도시를 처음 걸을 때를 생각해봅시다.

간판이 눈에 들어옵니다.

건물의 색이 보입니다.

사람들의 옷차림이 다르게 느껴집니다.

거리의 폭도 신기하고, 카페의 의자까지 유난히 잘 보입니다.

하지만 며칠만 지나면 많은 것이 배경으로 물러납니다.

도시가 변한 것이 아닙니다.

내가 익숙해진 것입니다.

익숙함은 세계를 빠르게 처리하게 해줍니다.

동시에 세계를 압축합니다.

수많은 나무는 ‘나무’가 되고,

수많은 얼굴 변화는 ‘늘 보던 사람’이 되고,

매일 달라지는 길은 ‘출근길’이 됩니다.

효율적입니다.

하지만 세부는 사라집니다.

그래서 가장 많이 본 것이 가장 잘 아는 것이라는 우리의 직관은 반드시 맞지 않습니다.

오히려 반대일 때도 있습니다.

너무 자주 보아서 더 이상 보지 않는 것들이 있다.

화가는 더 좋은 눈을 가진 사람일까

이쯤에서 화가에게 특별한 능력을 부여하고 싶어집니다.

호크니에게는 남들이 가지지 못한 눈이 있었다고.

보통 사람이 갈색만 볼 때 그는 숨어 있는 색을 보았다고.

하지만 그렇게 설명하면 문제를 너무 쉽게 해결해버립니다.

화가에게 더 좋은 망막이 있다는 이야기를 하고 싶은 것이 아닙니다.

호크니의 경우 더 흥미로운 것은 그가 **어떻게 보는**가였습니다.

멈췄습니다.

다시 봤습니다.

같은 장소를 반복해서 그렸습니다.

한 장의 사진으로 충분하지 않으면 여러 장을 찍었습니다.

새로운 도구가 나타나면 직접 사용해봤습니다.

그리고 이미 자연스럽다고 느끼던 보기 방식에 계속 질문을 던졌습니다.

그에게 중요한 것은 특별한 눈보다는 특별한 습관에 가까웠습니다.

한 번 본 것으로 끝내지 않는 습관.

그런데 사진은 우리보다 더 정확하지 않은가

여기에서 강력한 반론이 등장합니다.

사람의 눈이 이렇게 선택적이고 기억에 영향받는다면, 차라리 사진이 더 믿을 만하지 않을까요?

카메라는 피곤하지 않습니다.

기억에 의존하지도 않습니다.

렌즈 앞의 장면을 정확히 기록합니다.

우리가 놓친 세부까지 남깁니다.

실제로 사진은 인간의 보기보다 훨씬 정확한 정보를 줄 때가 많습니다.

그래서 어느 순간 사진은 단순한 기록을 넘어 **현실이 어떻게 보여야 하는가의 기준처럼** 느껴지기 시작했습니다.

그림을 보고도 말합니다.

“사진 같다.”

칭찬입니다.

반대로 실제와 조금 다르면:

“왜곡됐다.”

고 느낍니다.

그렇다면 사진은 정말 인간의 보기보다 현실에 더 가까운 것일까요?

호크니가 이상하게 여긴 것이 바로 여기였습니다.

사진은 무엇을 선택하는가

사진 역시 세계 전체를 가져오지는 않습니다.

카메라는 어디엔가 놓여 있습니다.

프레임 밖의 것은 사라집니다.

셔터를 누른 순간이 선택됩니다.

그 순간 전과 후는 보이지 않습니다.

렌즈의 위치도 정해져 있습니다.

사진은 매우 정확할 수 있지만, 그 정확성에는 조건이 있습니다.

이 위치에서

이 방향으로

이 순간에

이 프레임 안에서

본 세계입니다.

이것은 사진의 결함이 아닙니다.

사진을 사진이게 하는 조건입니다.

문제는 우리가 그 조건을 잊을 때 생깁니다.

한 장의 사진이:

세계가 실제로 그렇게 생겼다

는 것과 거의 같은 의미가 되어버릴 때입니다.

호크니는 카메라를 버리지 않았습니다.

오히려 사진을 엄청나게 사용했습니다.

다만 어느 순간 한 장으로는 충분하지 않다고 생각하기 시작했습니다.

그래서 같은 대상을 다시 찍었습니다.

조금 옆으로 움직였습니다.

또 찍었습니다.

위치를 바꿨습니다.

시간도 흘렸습니다.

그리고 그 사진들을 하나의 화면에 붙였습니다.

사진은 더 이상 완벽하게 맞지 않았습니다.

선이 어긋났습니다.

얼굴도 조금씩 달라졌습니다.

공간은 흔들렸습니다.

그런데 이상하게도 그 어긋난 이미지에서 우리가 실제로 무언가를 바라볼 때 일어나는 일이 조금씩 나타나기 시작했습니다.

눈이 움직입니다.

고개가 움직입니다.

몸이 움직입니다.

시간이 흐릅니다.

호크니가 발견한 문제는 사진이 거짓말한다는 것이 아니었습니다.

더 흥미로운 문제였습니다.

사진이 너무 잘 보여주기 때문에, 우리는 그것이 무엇을 보여주지 않는지 잊어버릴 수 있다.

한 장의 사진이 부족했던 이유는 바로 거기서 시작됩니다.

제2장. 사진은 왜 현실처럼 느껴지는가

한순간과 한 시점이 세계의 표준이 되기까지

사진을 보면 우리는 이상할 정도로 쉽게 믿습니다.

그 사람이 거기에 있었다.

그 건물이 그렇게 생겼다.

그 사건이 그렇게 일어났다.

그 순간은 실제였다.

물론 사진이 조작될 수 있다는 사실을 우리는 알고 있습니다.

구도를 바꿀 수 있고,

잘라낼 수 있고,

색을 보정할 수도 있습니다.

그래도 사진에는 회화와 다른 종류의 권위가 남아 있습니다.

그림을 보면서는:

화가가가 이렇게 그렸구나.

라고 말하지만,

사진 앞에서는 쉽게:

원래 저렇게 생겼구나.

라고 말합니다.

왜 그럴까요?

사진은 손보다 빛에 가까워 보인다

회화에는 화가의 손이 보입니다.

선을 선택합니다.

색을 만듭니다.

무엇을 강조하고 무엇을 생략할지 결정합니다.

그래서 그림에는 누군가의 해석이 들어갔다고 쉽게 생각합니다.

사진은 다르게 느껴집니다.

렌즈 앞에 실제 대상이 있었고,

그 대상에서 온 빛이 카메라 안으로 들어왔습니다.

그래서 사진과 현실 사이에는 매우 직접적인 연결이 있는 것처럼 느껴집니다.

이 점 때문에 사진은 등장 이후 기록·증거·기억의 강력한 도구가 되었습니다.

그리고 당연히 그래야 했습니다.

사진이 회화와 같은 방식으로 만들어지는 것은 아니기 때문입니다.

문제는 그다음입니다.

현실과 직접 연결되어 있다는 것과 현실 전체를 보여준다는 것은 같은가?

여기서 둘을 나누어야 합니다.

사진에는 언제나 ‘여기’가 있다

사람 한 명을 촬영해봅시다.

카메라를 정면에 놓습니다.

사진 한 장이 나옵니다.

조금 왼쪽으로 움직여 다시 찍습니다.

얼굴이 달라집니다.

오른쪽에서도 찍습니다.

또 다릅니다.

아래에서 올려다보면 인상이 변합니다.

위에서 내려다봐도 달라집니다.

사람은 그대로 있습니다.

달라진 것은 카메라 위치입니다.

사진에는 늘 보이지 않는 좌표가 숨어 있습니다.

카메라는 어디에 있었는가?

우리는 완성된 사진을 보면서 이 질문을 자주 잊습니다.

사진 속 대상만 보고,

대상을 바라보고 있던 카메라의 위치는 지워버립니다.

하지만 위치가 바뀌면 사진도 달라집니다.

사진은 위치 없는 세계가 아닙니다.

어딘가에서 본 세계입니다.

그리고 반드시 어떤 순간이다

사진에는 위치뿐 아니라 시간도 있습니다.

사람이 웃기 직전.

웃는 순간.

웃음이 끝난 뒤.

세 장의 사진은 서로 다릅니다.

그러나 실제 사람은 그 모든 순간을 지나왔습니다.

사진은 그 흐름 가운데 하나를 잡아냅니다.

운동선수가 뛰는 순간.

파도가 부서지는 순간.

눈을 감은 순간.

누군가가 화난 것처럼 보이는 순간.

사진은 흐르는 시간에서 아주 작은 단면을 선택합니다.

그래서 사진이 보여주는 것은:

그 사람이 어떤 사람인가

보다 좁을 수 있습니다.

더 정확하게는:

그 사람이 그 순간에 어떻게 보였는가

입니다.

이 차이는 작지만 중요합니다.

프레임 밖에는 무엇이 있었을까

사진은 또 하나를 선택합니다.

경계입니다.

사각형 안에 들어온 것은 보이고,

밖에 있는 것은 사라집니다.

시위 장면을 찍었다고 해봅시다.

한쪽에는 충돌이 있습니다.

조금 옆에는 평화롭게 서 있는 사람들이 있을 수 있습니다.

어디를 프레임에 넣느냐에 따라 사진의 인상이 달라집니다.

풍경에서도 같습니다.

쓰레기통을 빼고 찍을 수 있습니다.

전신주를 제외할 수 있습니다.

사람이 없는 순간만 골라 촬영할 수도 있습니다.

이것은 사진이 거짓이라는 뜻이 아닙니다.

모든 이미지는 경계를 가져야 합니다.

다만 중요한 사실 하나가 드러납니다.

사진은 보여주는 동시에 제외한다.

그럼 사진은 믿으면 안 되는가

그렇게 결론 내리면 또 너무 멀리 갑니다.

사진은 놀라울 만큼 강력한 기록입니다.

사람의 기억보다 정확하게 세부를 남길 수 있습니다.

육안으로 잡기 어려운 짧은 순간도 기록합니다.

역사적 사건의 증거가 되기도 합니다.

과학과 의학에서도 사진과 영상은 인간의 눈을 크게 확장했습니다.

사진 = 왜곡

이라고 말하는 것은 틀립니다.

호크니의 문제도 그런 것이 아니었습니다.

더 정확한 구별은 이것입니다.

사진적 정확성 $\neq$ 경험 전체

사진은 자신의 조건 안에서 매우 정확할 수 있습니다.

그 조건은:

특정 위치
+
특정 순간
+
특정 프레임
입니다.

그런데 왜 이것이 ‘정상적인 보기’처럼 느껴질까

여기서 더 재미있는 문제가 시작됩니다.

우리는 너무 많은 사진을 봅니다.

가족사진.

신문사진.

광고.

여권사진.

영화.

텔레비전.

스마트폰 화면.

오랫동안 우리는 렌즈를 통해 만들어진 이미지를 반복해서 보았습니다.

그러면서 특정한 공간표현이 점점 익숙해졌습니다.

사진에 가까울수록:

현실적이다.

라고 느끼기 쉬워졌습니다.

반대로 여러 시점이 섞이면:

왜곡됐다.

고 느낍니다.

그렇다면 무엇이 먼저일까요?

사진이 현실을 정확히 닮아서 익숙해진 것일까요?

아니면 사진을 너무 오래 보면서 사진 같은 이미지가 현실적으로 느껴지게 된 것일까요?

둘을 완전히 분리하기는 어렵습니다.

하지만 호크니에게는 이 질문 자체가 중요했습니다.

카메라는 하나의 눈처럼 행동한다

사진기를 단순화하면 아주 안정된 관찰자와 비슷합니다.

한 위치에 있습니다.

한 방향을 봅니다.

한 순간을 기록합니다.

그 결과 생긴 이미지는 매우 일관적입니다.

공간이 깨끗하게 정리됩니다.

하지만 실제 사람은 그렇게 가만히 있지 않습니다.

누군가의 얼굴을 볼 때도 눈동자가 움직입니다.

고개를 조금 돌립니다.

상대도 움직입니다.

표정이 바뀝니다.

가까이 가거나 멀어질 수도 있습니다.

우리는 여러 순간과 위치를 지나면서 한 사람을 경험합니다.

그런데 사진 한 장에서는 이 움직임이 대부분 사라집니다.

정지된 카메라의 눈만 남습니다.³

한 장의 초상사진이 그 사람인가

친한 사람의 사진 한 장을 골라봅시다.

잘 나온 사진일 수도 있습니다.

그러면 우리는 말합니다.

이 사진 정말 너답다.

흥미로운 표현입니다.

수천 개의 표정 가운데 하나를 골랐는데,

오히려 그 한 순간이 그 사람을 잘 보여준다고 느낍니다.

반대도 있습니다.

아무리 실제 사진이어도:

너답지 않게 나왔다.

고 말합니다.

이것은 사진과 현실의 관계가 생각보다 복잡하다는 뜻입니다.

사진은 실제 순간을 기록했지만,

우리는 그 사람에 대한 여러 기억과 비교하면서 사진을 판단합니다.

한 사람을 본다는 경험에는 이미 한 장의 사진보다 훨씬 많은 시간이 들어 있습니다.

지금 중요한 것은 하나입니다.

사진 한 장은 한 사람의 실제 모습일 수 있지만, 그 사람 전체는 아니다.

호크니는 여기서 사진을 부순다

호크니가 흥미로운 이유는 이 문제를 말로만 비판하지 않았기 때문입니다.

사진기를 집어 들었습니다.

그리고 같은 대상을 여러 번 찍었습니다.

위치를 바꿨습니다.

시선을 옮겼습니다.

시간을 흘려보냈습니다.

그 사진들을 붙였습니다.

완성된 이미지는 이상했습니다.

벽이 어긋납니다.

의자의 선이 연결되지 않습니다.

사람의 얼굴도 완벽하게 한 얼굴로 맞지 않습니다.

전통적인 사진의 기준으로 보면 실패처럼 보일 수 있습니다.

그런데 바로 그 실패에서 다른 것이 나타납니다.

한 장소를 여러 방향에서 보았다는 흔적.

촬영자가 움직였다는 흔적.

시간이 지나갔다는 흔적.

사진을 찍은 사람이 화면 밖에서 사라지지 않습니다.

사진을 덜 정확하게 만들어 더 많은 것을 보여줄 수 있을까

이 질문이 호크니에게서 중요합니다.

사진 여러 장을 붙이면 기하학적으로 완벽한 공간은 깨집니다.

하지만 그 대신:

내가 이곳을 돌아다니며 보았다

는 경험이 들어올 수 있습니다.

그러면 정확성의 의미도 달라집니다.

한 시점의 기하학에 충실한 것이 정확한가?

아니면 여러 순간에 걸친 인간 경험을 더 많이 담은 것이 정확한가?

둘 중 하나만 선택할 필요는 없습니다.

서로 다른 정확성일 수 있습니다.

사진은 한순간을 놀랍도록 정확하게 기록합니다.

포토 조이너는 그 정확성을 희생하면서 움직이는 관찰자의 경험을 더 많이 남기려 합니다.

그래서 사진을 버릴 필요가 없었다

이 점은 호크니를 이해하는 데 중요합니다.

그가 사진의 한계를 발견했다고 해서 회화로 도망간 것이 아닙니다.

오히려 사진을 더 많이 찍었습니다.

한 장 대신 여러 장.

하나의 위치 대신 여러 위치.

하나의 순간 대신 여러 순간.

그의 질문은:

사진이 잘못됐는가?

가 아니었습니다.

더 생산적인 질문이었습니다.

사진 한 장이 할 수 없는 일을 사진 여러 장으로 할 수 있을까?

그 실험에서 포토 조이너가 태어났습니다.

그리고 그때부터 사진 속에 이전에는 거의 보이지 않던 인물이 등장합니다.

사진을 찍고 있던 사람.

움직이는 관찰자입니다.

호크니의 사진들은 점점 덜 매끈해졌습니다.

그러나 바로 그 어긋남 때문에 우리는 사진 속 대상만이 아니라 그 대상을 바라보며 움직였던 사람의 흔적까지 보게 됩니다.

한 장으로 부족했다는 발견은 곧 다음 문제를 열었습니다.

한 장소를 여러 시점에서 보았다면,

그 여러 시점은 어떻게 하나의 공간이 될 수 있을까요?

그 질문이 포토 조이너의 진짜 출발점입니다.

제3장. 한 장으로는 부족했다

포토 조이너와 움직이는 눈

처음 보면 조금 이상합니다.

의자가 맞지 않습니다.

바닥의 선도 어긋납니다.

사람의 얼굴은 한 번에 찍은 얼굴처럼 보이지 않습니다.

벽은 중간에서 살짝 꺾이고,

탁자는 여러 방향을 동시에 향하는 것처럼 보입니다.

사진인데 사진답지 않습니다.

호크니가 만든 이른바 포토 조이너입니다.

여러 장의 사진을 찍고,

그 사진들을 하나의 이미지로 이어 붙였습니다.⁴

그런데 이상하게도 완성된 이미지는 더 정확해지지 않았습니다.

오히려 더 흔들렸습니다.

그런데 호크니에게는 바로 그 흔들림이 중요했습니다.

사진 한 장이 지워버렸던 것이 다시 나타났기 때문입니다.

움직이는 사람입니다.

사진 한 장에는 촬영자가 거의 보이지 않는다

우리는 사진을 보면 보통 피사체를 봅니다.

사람.

건물.

거리.

풍경.

사진을 찍은 사람은 화면 밖에 있습니다.

어디에 서 있었는지 생각하지 않습니다.

얼마나 움직였는지도 모릅니다.

그러나 사진을 여러 장 이어 붙이면 이야기가 달라집니다.

첫 번째 사진을 찍습니다.

조금 옆으로 움직입니다.

두 번째 사진을 찍습니다.

고개를 돌립니다.

다시 찍습니다.

가까이 갑니다.

또 찍습니다.

사진을 붙이면 위치가 달랐다는 흔적이 남습니다.

한 번에 맞지 않는 이유입니다.

포토 조이너에는 대상만 들어 있는 것이 아닙니다.

대상을 보러 다닌 사람의 경로가 들어 있습니다.⁵

어긋남은 실패가 아니라 이동의 흔적이다

전통적인 사진에서는 어긋남이 좋지 않은 것으로 느껴집니다.

선이 연결되어야 합니다.

벽은 똑바로 이어져야 합니다.

사람의 얼굴도 하나로 맞아야 합니다.

하지만 호크니의 콜라주에서는 그 불일치가 오히려 정보가 됩니다.

왜 선이 어긋났을까요?

카메라 위치가 달랐기 때문입니다.

왜 사람 얼굴의 크기가 조금씩 달라질까요?

촬영 거리가 달랐기 때문입니다.

왜 공간이 조금씩 비틀릴까요?

시간도 흘렀고 촬영자도 움직였기 때문입니다.

기존 사진에서 제거되었던 변수들이 다시 화면에 나타납니다.

위치
+
이동
+
시간
입니다.

우리는 실제로 얼굴을 한 번에 보는가

누군가와 마주 앉아 있다고 해봅시다.

우리는 상대방의 얼굴 전체를 한 번에 완벽하게 보는 것처럼 느낍니다.

하지만 실제로는 시선이 움직입니다.

눈을 뽐니다.

입으로 갑니다.

머리카락을 톹니다.

다시 눈으로 돌아옵니다.

상대도 움직입니다.

표정이 바뀝니다.

고개를 약간 돌립니다.

한 사람을 본다는 경험은 여러 작은 관찰이 이어지는 과정입니다.

하지만 사진 한 장은 이 모든 움직임을 하나의 순간으로 압축합니다.

호크니는 반대로 움직였습니다.

하나로 압축된 것을 다시 여러 조각으로 풀었습니다.

그래서 얼굴이 이상하게 보인다

포토 조이너 속 얼굴은 때때로 불편할 정도로 어긋납니다.

눈과 코의 방향이 완벽히 맞지 않을 수도 있습니다.

표정도 미세하게 달라집니다.

하지만 그 이상함 때문에 오히려 새로운 질문이 생깁니다.

어떤 얼굴이 그 사람의 진짜 얼굴일까?

정면?

약간 옆으로 돌렸을 때?

웃을 때?

말할 때?

생각에 잠겼을 때?

사진 한 장에서는 하나를 선택해야 합니다.

포토 조이너에서는 여러 순간을 동시에 남길 수 있습니다.

그 결과 하나의 깔끔한 얼굴은 사라집니다.

대신 시간 속에서 변하는 사람이 들어옵니다.

공간도 비슷하다

방 하나를 생각해봅시다.

입구에 서서 봅니다.

오른쪽 벽이 보입니다.

몇 걸음 들어가면 책상 뒤가 보입니다.

왼쪽으로 돌면 아까 보이지 않던 창이 나타납니다.

우리는 이 여러 장면을 하나의 방이라고 생각합니다.

하지만 실제로 한순간에 모두 본 것은 아닙니다.

움직이며 본 것입니다.

사진 한 장은 특정 위치에서 본 방을 기록합니다.

포토 조이너는 여러 위치에서 본 방을 한 화면에 넣습니다.

그래서 공간이 조금 이상해집니다.

그러나 그 이상함은 우리가 실제로 공간을 경험하는 방식과 묘하게 닮아 있습니다.

하나의 방을 여러 위치에서 보고도 우리는 하나의 공간이라고 느낀다.

호크니와 입체파가 만나는 지점

여기서 피카소와 브라크가 떠오릅니다.

입체파 회화에서도 사물은 한 방향으로만 보이지 않습니다.

얼굴의 정면과 옆면이 한 화면에 들어옵니다.

탁자와 병도 하나의 고정된 시점에서만 그려지지 않습니다.

호크니는 이런 입체파의 문제를 사진이라는 다른 매체에서 다시 만납니다.

중요한 것은:

피카소를 따라했다

가 아닙니다.

더 정확하게는:

서로 다른 시대와 매체에서 같은 문제가 다시 나타났다는 것

입니다.

한 시점만으로 충분한가?

여러 사진을 붙인다고 인간의 시각이 되는 것은 아니다

여기서 하나를 조심해야 합니다.

호크니의 포토 조이너가 인간의 시각을 과학적으로 재현한다고 말할 수는 없습니다.

우리는 실제로 세상을 작은 사진조각처럼 이어 붙이지 않습니다.

우리 뇌가 포토 콜라주처럼 작동한다고 말하는 것도 아닙니다.

그렇게 가면 예술적 장치와 지각과학을 섞어버리게 됩니다.

호크니의 작업이 하는 일은 더 단순하고 더 강합니다.

한 장의 사진이 감추었던 관찰자의 이동과 시간의 흔적을 눈에 보이게 만든다.

그 정도면 충분합니다.

한 장의 사진은 왜 이렇게 강했을까

그렇다면 왜 우리는 한 장의 사진에 그렇게 익숙할까요?

한 장은 편리합니다.

한눈에 볼 수 있습니다.

경계가 명확합니다.

하나의 순간을 보여줍니다.

하나의 시점에서 공간을 정리합니다.

그래서 세계가 안정적으로 보입니다.

포토 조이너는 이 안정성을 포기합니다.

대신 다른 것을 얻습니다.

움직임.

시간.

여러 위치.

관찰자의 존재.

한 장의 안정성을 버리고 경험의 흔적을 얻는다.

사진 속에 촬영자가 들어온다

포토 조이너에서 가장 중요한 변화는 여기입니다.

일반 사진에서는 촬영자가 거의 사라집니다.

포토 조이너에서는 사라지기 어렵습니다.

왜냐하면 사진들이 맞지 않는 이유 자체가 촬영자의 움직임이기 때문입니다.

어디에서 찍었는지,

어디로 이동했는지,

어떤 순서로 보았는지가 작품의 구조에 남습니다.

사진을 보는 우리는 대상만 보는 것이 아니라,

그 대상을 바라본 사람의 움직임까지 간접적으로 보게 됩니다.

이것은 사진의 객관성을 부정하는 말이 아닙니다.

오히려 사진 안에 숨어 있던 조건을 드러내는 일입니다.

그런데 시간이 한 화면에 겹친다

첫 번째 사진과 마지막 사진 사이에는 실제 시간이 있습니다.

사진가가 움직였습니다.

대상이 조금 움직였을 수도 있습니다.

빛도 달라질 수 있습니다.

그런데 완성된 포토 조이너에서는 그 여러 순간이 동시에 눈앞에 있습니다.

실제로는 순서대로 일어난 시간이 한 화면에 겹쳐집니다.

그래서 포토 조이너는 단순히 여러 시점의 이미지가 아닙니다.

여러 순간의 이미지이기도 합니다.

공간을 흔들었더니 시간이 들어온 것입니다.

한눈에 본다는 말이 이상해진다

우리는 흔히 말합니다.

방 전체를 한눈에 봤다.

얼굴을 한눈에 알아봤다.

하지만 포토 조이너를 오래 보고 있으면 이 표현이 조금 이상해집니다.

정말 한눈에 보았을까요?

아니면 여러 번 본 것을 하나의 경험으로 묶어 “한눈에”라고 말하는 걸까요?

호크니의 콜라주는 바로 그 자연스러운 압축을 풀어놓습니다.

우리가 한 번에 본 것처럼 느꼈던 세계 안에:

여러 위치

여러 순간

여러 시선

이 숨어 있었다는 사실을 드러냅니다.

더 정확한 사진이 아니라 다른 종류의 정확성

이제 처음의 이상한 질문으로 돌아갈 수 있습니다.

왜 호크니는 사진을 이렇게 망가뜨렸을까요?

답은 의외로 단순합니다.

더 예쁘게 만들기 위해서가 아닙니다.

한 장보다 더 많은 경험을 넣고 싶었기 때문입니다.

사진적 정확성을 줄이는 대신,

움직이며 본 경험의 흔적을 늘렸습니다.

그래서 포토 조이너의 정확성은 다른 종류입니다.

기하학적으로 깔끔한 정확성보다:

내가 이곳을 돌아다니며 보았다는 경험에 대한 정확성

에 가깝습니다.

이 순간부터 호크니에게 진짜 문제가 시작됩니다.

사진 여러 장을 붙이면 한 시점의 지배에서 벗어날 수 있습니다.

그런데 곧 더 오래된 질문과 마주칩니다.

회화는 수백 년 동안 공간을 어떻게 한 화면에 정리해왔을까요?

왜 우리는 한 점으로 수렴하는 공간을 그렇게 자연스럽다고 느끼게 되었을까요?

포토 조이너에서 깨진 것은 사진만이 아니었습니다.

그 뒤에는 훨씬 오래된 규칙 하나가 있었습니다.

원근법입니다.

PART II

공간은 하나의 눈으로 만들어졌는가

제4장. 원근법은 자연이 아니다

세계를 그리는 방법이 세계 자체처럼 느껴질 때

기차길이 멀어질수록 하나로 모입니다.

곧은 도로도 지평선 쪽으로 갈수록 좁아집니다.

우리는 이런 그림을 보면 자연스럽다고 느낍니다.

원근법이 현실을 제대로 보여준다고 생각합니다.

그런데 여기에는 숨어 있는 질문이 하나 있습니다.

누구에게서 보이는 세계일까?

선원근법의 공간에는 관찰자의 위치가 있습니다.

화면 앞 어딘가에 하나의 눈이 있고, 세계는 그 눈을 기준으로 정리됩니다.

가까운 것은 크게 보이고 먼 것은 작아집니다. 평행한 선은 소실점으로 모입니다.

이것은 오류가 아닙니다.

오히려 놀라울 정도로 성공적인 방법입니다.

하지만 세계 그 자체라기보다,

특정한 위치에서 보이는 공간을 평면에 번역하는 규칙

이라고 부르는 편이 정확합니다.

좋은 표현기술에는 재미있는 성질이 있습니다.

너무 익숙해지면 기술처럼 느껴지지 않습니다.

자연처럼 느껴집니다.

사진 역시 이런 익숙함을 강화했습니다.

사진의 공간과 선원근법의 공간은 많은 부분에서 닮아 있습니다.

그래서 사진처럼 보이는 그림을 우리는 쉽게 ‘사실적’이라고 부릅니다.

하지만:

현실과 현실적으로 보이는 것은 같은 말이 아닙니다.

무엇이 사실적으로 느껴지는가에도 우리가 익숙해진 이미지의 역사가 들어갈 수 있습니다.

호크니가 문제 삼은 것도 원근법 자체가 아니었습니다.

그가 원근법을 폐기하려 했다고 보면 지나칩니다.

문제는 하나의 강력한 표현방식이:

공간을 표현하는 유일하게 자연스러운 방법처럼 느껴지는 순간

입니다.

한 위치에서 본 공간은 실제입니다.

다만 그것이 가능한 모든 위치를 대표하지는 않습니다.

조금 옆에서 보면 다른 모습이 나타납니다.

높이를 바꾸면 또 달라집니다.

공간은 그대로인데 보는 위치가 변했습니다.

그래서 한 시점은 틀린 것이 아닙니다.

하나의 위치에 충실한 것입니다.

이렇게 보면 미술사의 다른 공간표현도 단순히 원근법을 잘못 배운 결과처럼 볼 수 없습니다.

어떤 이미지는 하나의 고정된 관찰점을 중요하게 여기지 않았습니

다. 어떤 이미지는 화면을 따라 이동하면서 보도록 만들었습니다.

어떤 이미지는 서로 다른 방향을 한 화면에 넣었습니다.

공간표현에는 선택이 있습니다.

그리고 그 선택 속에는 늘 관람자가 어디에 놓이는가라는 문제가 숨어 있습니다.

원근법은 자연이 아니다.

공간을 조직하는 하나의 강력한 방법이다.

그 사실을 인정하는 순간 다른 질문이 가능해집니다.

관람자를 다른 곳에 둘 수도 있을까?

제5장. 관람자는 그림 밖에 서 있는가

중국 두루마리, 입체파, 역원근법과 다른 관람자의 자리

긴 두루마리 그림을 펼쳐봅니다.

전체가 한눈에 들어오지 않습니다.

조금 보고,

더 펼칩니다.

다른 장면이 나타납니다.

관람자는 화면을 따라 이동합니다.

한 공간을 한순간에 소유하는 것이 아니라,

시간을 들여 지나갑니다.

이런 경험은 하나의 고정된 관찰점에서 완성되는 그림과 다릅니다.

관람자의 이동 자체가 작품 경험에 들어옵니다.⁶

이것을 곧바로:

동양은 유동적이고 서양은 고정적이다

라고 일반화할 수는 없습니다.

중국 회화 전체가 하나의 공간원리를 가진 것도 아니고, 서양미술 전체가 선원근법으로만 이루어진 것도 아닙니다.

여기에서 필요한 것은 문명론이 아닙니다.

훨씬 작은 사실입니다.

그림 속 공간은 관람자의 위치를 여러 방식으로 조직할 수 있다.

역원근법에서도 익숙한 공간질서는 흔들립니다.

선들이 관람자 쪽으로 벌어지는 것처럼 보이거나, 우리가 기대하는 방식과 다르게 배열됩니다.

호크니가 이런 방법을 발명한 것은 아닙니다.⁷

그보다 훨씬 이전부터 존재했던 표현방식입니다.

중요한 것은 그가 이런 전통들을 다시 살펴보고 자신의 공간실험에 끌어들었다는 점입니다.

그의 독창성은 모든 방법을 처음 만들어낸 데 있지 않습니다.

이미 존재하던 여러 공간질서를 다시 시험한 데 있습니다.

입체파에서는 이 문제가 더욱 노골적입니다.

얼굴의 정면과 옆면이 한 화면에 들어옵니다.

탁자나 사물도 하나의 위치에서 본 것처럼 정리되지 않습니다.

이것을 실제 인간의 시각을 그대로 재현한 것이라고 말할 필요는 없습니다.

더 단순한 질문이면 충분합니다.

한 대상을 여러 방향에서 본 경험을 한 화면에 넣을 수 있을까?

호크니가 나중에 사진을 잘라 붙이고 여러 시점을 조합했을 때도 이 오래된 문제가 다른 매체에서 다시 나타났습니다.

여기서 중국 두루마리와 역원근법과 입체파와 호크니가 같은 철학을 공유한다고 주장하면 안 됩니다.

시대도 다르고 목적도 다릅니다.

공통점은 더 좁습니다.

모두 한 가지를 보여줍니다.

공간표현이 바뀌면 대상만 달라지는 것이 아니다. 그림 앞에 서 있는 우리의 자리도 달라진다.

어떤 그림 앞에서는 한 곳에 서 있는 것이 자연스럽습니다.

어떤 그림은 눈을 화면 따라 움직이게 합니다.

어떤 그림은 서로 맞지 않는 부분을 비교하게 합니다.

관람자가 더 이상 완전히 사라진 점으로 남아 있지 않습니다.

한 시점의 질서를 버린다고 공간이 사라지는 것은 아닙니다.

대신 무엇이 들어올 수 있습니다.

관람자의 이동입니다.

왼쪽에서 본 것.

오른쪽에서 본 것.

조금 전 본 것.

지금 보는 것.

그 흔적들이 화면 안에 남기 시작합니다.

그러면 마지막으로 하나를 물어야 합니다.

그 위치들을 실제로 바꾸는 것은 무엇일까요?

눈만 공중을 떠다니며 이동하지 않습니다.

움직이는 눈을 끝까지 따라가면 결국 눈보다 큰 것이 나타납니다. 몸입니다.

제6장. 눈만 보는 것이 아니다

몸, 움직임 그리고 메를로퐁티

책상 위에 컵이 있습니다.

우리는 컵 전체를 보고 있다고 느낍니다.

하지만 실제로 눈에 보이는 것은 한쪽 면뿐입니다.

뒤쪽은 보이지 않습니다.

그래도 컵 뒤가 사라졌다고 생각하지 않습니다.

조금 움직이면 볼 수 있다는 것을 알고 있기 때문입니다.

여기서 보기의 중요한 조건 하나가 나타납니다.

우리는 움직일 수 있습니다.

사람이 방을 경험하는 방식도 같습니다.

고개를 돌립니다.

가까이 갑니다.

탁자 뒤로 이동합니다.

문을 통과합니다.

공간은 단순히 눈앞에 펼쳐진 색과 선의 배열이 아닙니다.

우리가 그 안에서 움직일 수 있는 장소입니다.

그래서 몸은 눈을 운반하는 받침대만이 아닙니다.

가까운 것은 손이 닿고,

먼 것은 닿지 않습니다.

문은 통과할 수 있고,

의자는 앉을 수 있습니다.

우리는 공간을 보면서 동시에 그 공간 안에서 무엇을 할 수 있는지도 경험합니다.

이 지점에서 메를로퐁티의 철학이 도움이 됩니다.

그는 지각을 설명하면서 몸을 세계와 접촉하는 기본 조건으로 보았습니다.

우리는 세계 밖에서 완성된 장면을 바라보는 순수한 눈이 아닙니다.

이미 세계 안에 몸을 두고 있습니다.

앞과 뒤.

왼쪽과 오른쪽.

가까움과 멀.

이런 구별은 몸을 가진 존재에게 생깁니다.

호크니가 메를로퐁티의 철학을 회화로 증명했다고 말할 필요는 없습니다.

직접적인 영향관계를 가정할 이유도 없습니다.

더 안전한 관계는 단순합니다.

호크니의 여러 시점과 움직이는 관찰자에 대한 실험은, 메를로퐁티가 말한 **몸을 가진 지각**의 문제와 강하게 만납니다.

메를로퐁티는 원인이 아니라 비교언어입니다.⁸

미술관에서도 몸은 사라지지 않습니다.

큰 그림에서 멀어지면 전체가 보입니다.

가까이 가면 붓자국과 표면이 나타납니다.

다시 뒤로 물러나면 그것들이 이미지로 합쳐집니다.

작품은 같은데 경험은 달라집니다.

관람자가 움직였기 때문입니다.

한 시점은 거짓이 아닙니다.

하지만 몸을 넣는 순간 그것은 여러 가능한 위치 가운데 하나가 됩니다.

하나의 시점은 거짓이 아니라 부분적입니다.

그리고 여기에서 예상하지 못한 것이 하나 들어옵니다.

시간입니다.

몸은 두 위치에 동시에 있을 수 없습니다.

한쪽에서 다른 쪽으로 가려면 시간이 필요합니다.

컵의 앞면을 보고,

옆으로 움직이고,

다른 면을 봅니다.

첫 번째 시점과 두 번째 시점 사이에는 시간이 흘렀습니다.

그래서:

여러 시점

을 인정하는 순간

여러 순간

도 따라옵니다.

호크니의 포토 조이너에서도 여러 위치는 여러 시간의 흔적이었습니다.

공간을 끝까지 따라가자 시간이 나타났습니다.

몸을 화면 안에 넣은 순간, 시간도 함께 들어왔습니다.

PART III

보는 데는 시간이 필요하다

제7장. 물보라는 얼마나 오래 지속되는가

《더 큰 침병》과 서로 다른 시간

수영장으로 누군가 뛰어듭니다.

물이 솟습니다.

하얀 물보라가 생깁니다.

그리고 거의 바로 사라집니다.

아주 짧은 사건입니다.

호크니의 《더 큰 침병》은 그 사라지는 순간을 화면 한가운데 남겨놓았습니다.⁹

이 작품에서는 순간적으로 일어난 물보라와 그것을 오랫동안 그린 제작시간의 대조가 선명해집니다.

여기서 이상한 일이 하나 생깁니다.

현실에서는 가장 빨리 사라지는 것이,

그림에서는 가장 오래 남습니다.

물보라의 시간

실제 물보라는 계속 변합니다.

물이 올라갑니다.

흩어집니다.

떨어집니다.

다시 수면으로 돌아갑니다.

우리가 그 장면을 보고 있었다면 하나의 고정된 모양으로 보지 않았을 것입니다.

형태는 계속 바뀝니다.

그런데 사진을 찍으면 그 흐름 가운데 한 순간이 멈춥니다.

우리는 현실에서는 길게 볼 수 없었던 형태를 몇 분이고 바라볼 수 있습니다.

사진은 시간을 기록하면서 동시에 시간을 바꿉니다.

흐르는 사건

→

정지된 이미지

입니다.

그런데 그림에서는 또 다른 시간이 시작된다

사진으로 멈춘 물보라를 회화로 옮기려면 시간이 필요합니다.

선을 만듭니다.

색을 고릅니다.

고칩니다.

다시 봅니다.

실제 사건은 이미 오래전에 끝났는데,

화가는 계속 그 순간과 함께 있습니다.

그래서 하나의 물보라 안에는 서로 다른 시간이 겹칩니다.

사건의 시간

≠

사진이 붙잡은 시간

≠

그림을 만드는 시간

그리고 작품이 완성된 뒤에는 하나가 더 생깁니다.

관람자가 보는 시간

입니다.

한순간은 얼마나 긴가

우리는 흔히 그림이 한순간을 포착했다고 말합니다.

하지만 《더 큰 침병》 앞에서는 그 표현이 조금 이상해집니다.

물보라 자체는 순간입니다.

그런데 그 순간을 만드는 데는 긴 시간이 들어갔습니다.¹⁰

완성된 그림은 수십 년 동안 남습니다.

관람자는 원한다면 오래 바라볼 수 있습니다.

그렇다면 그림 속 한순간은 실제 사건의 길이와 같은 것일까요?

그렇지 않습니다.

이미지는 사건의 시간을 그대로 보존하는 것이 아니라,

사건의 시간을 다른 종류의 시간으로 바꾸어 놓습니다.

사진은 빠르고 그림은 느리다는 말도 충분하지 않다

처음에는 이렇게 말하고 싶어집니다.

사진은 빠르다.

회화는 느리다.

하지만 이것도 너무 단순합니다.

사진은 아주 짧은 순간을 잡지만,

그 결과는 오래 남을 수 있습니다.

회화는 오래 걸려 만들어지지만,

관람자는 몇 초 만에 지나칠 수도 있습니다.

한 작품에는 하나의 속도만 있는 것이 아닙니다.

사건은 빠르고,

제작은 느리고,

관람은 다시 사람마다 다릅니다.

호크니의 물보라는 바로 그 시간들의 충돌을 눈에 보이게 합니다.

화가는 사라진 것을 그린다

이 점이 회화를 흥미롭게 만듭니다.

물보라를 그리는 동안 실제 물보라는 이미 없습니다.

사건은 끝났습니다.

화가는 남아 있는 사진이나 기억, 관찰을 바탕으로 이미 사라진 것을 다시 구성합니다.

회화는 단순히 현재 눈앞의 것을 복사하는 일이 아닐 수 있습니다.

지나간 경험을 현재에서 다시 조직하는 일

이 될 수 있습니다.

이때 화가는 무엇을 남길지 선택합니다.

모든 물방울을 똑같이 복제할 수는 없습니다.

선을 강조할 수도 있고,

형태를 단순화할 수도 있습니다.

정지된 사진보다 더 선명한 물보라를 만들 수도 있습니다.

그 순간 그림은 기록과 해석 사이에 놓입니다.

정확하다는 것은 무슨 뜻일까

사진은 특정 순간의 물보라를 아주 정확하게 기록할 수 있습니다.

그렇다면 그림은 사진보다 덜 정확할까요?

한 의미에서는 그렇습니다.

실제 특정 순간의 광학적 모습을 그대로 보존하는 데는 사진이 훨씬 강합니다.

하지만 다른 의미의 정확성도 생각할 수 있습니다.

화가는 물보라가:

빠르게 생기고,

흩어지고,

사라지는 사건이라는 사실을 표현하고 싶을 수 있습니다.

그렇다면 한 장의 사진과 회화는 서로 다른 것을 정확하게 할 수 있습니다.

순간의 광학적 모습

과

사건을 경험하는 방식

은 같은 문제가 아니기 때문입니다.

물보라 뒤에 사람이 없다

《더 큰 침병》에서 특히 묘한 것은 사람이 거의 보이지 않는다는 점입니다.

누군가 물에 뛰어들었기 때문에 물보라가 생겼습니다.

그런데 사람은 이미 수면 아래로 사라졌습니다.

남아 있는 것은 사건의 흔적입니다.

이 때문에 그림은 더 이상해집니다.

우리는 원인을 직접 보지 못합니다.

결과만 봅니다.

방금 무언가가 일어났음을 추측합니다.

한 장의 정지된 이미지 안에는:

조금 전

이라는 시간이 숨어 있습니다.

현재만 보이는데 과거를 생각하게 됩니다.

그림은 현재만 보여주지 않는다

이 점은 앞으로 중요해집니다.

한 화면에 지금 보이는 것만 있다고 생각하기 쉽습니다.

하지만 우리는 이미지 안에서 시간의 흔적을 읽습니다.

열린 문.

쓰러진 의자.

반쯤 비워진 잔.

물보라.

모두 지금 이전의 사건을 암시할 수 있습니다.

정지된 이미지는 시간을 완전히 제거하지 못합니다.

오히려 어떤 경우에는:

보이지 않는 과거를 더 강하게 느끼게 합니다.

《더 큰 침병》의 물보라는 그 극단적인 예입니다.

관람자에게는 또 다른 현재가 있다

호크니가 그림을 만들던 시간은 지나갔습니다.

물에 뛰어든 사람의 시간도 지나갔습니다.

하지만 우리가 작품 앞에 서면 새로운 현재가 생깁니다.

우리는 그림을 봅니다.

눈이 물보라를 따라갑니다.

수영장과 건물을 비교합니다.

잠시 머물 수도 있고 바로 지나갈 수도 있습니다.

작품은 완성되었다고 시간이 끝나지 않습니다.

새로운 관람자가 나타날 때마다 또 다른 시간이 시작됩니다.

그래서 그림 한 장에는 시간이 하나가 아니다

《더 큰 침병》에 있는 것은 단순한 ‘찰나’가 아닙니다.

적어도 네 종류의 시간이 있습니다.

- 실제 사건이 일어난 시간
- 사진이 순간을 고정한 시간
- 화가가 그것을 다시 만든 시간
- 관람자가 작품을 경험하는 시간

이 네 시간은 같지 않습니다.

하지만 한 이미지 안에서 만납니다.

우리는 실제 세계를 볼 때도 매 순간 완전히 새로 시작할까요?

아니면 방금 전에 본 것이 지금 보는 것 속에 조금씩 남아 있을까요?

시간을 끝까지 따라가면 결국 **기억**이라는 문제가 나타납니다.

지나간 순간이 완전히 사라진다면, 우리는 움직임도 하나의 세계도 경험할 수 있을까요?

제8장. 한 순간에 세계를 볼 수 없는 이유

기억은 현재의 보기에 어떻게 남아 있는가

손을 천천히 왼쪽에서 오른쪽으로 움직여봅시다.

어느 한 순간만 잘라내면 손은 특정한 위치에 있을 뿐입니다.

그런데 우리는 정지된 손들의 연속이 아니라 **하나의 움직임**을 봅니다.

그러려면 방금 전의 위치가 완전히 사라지지 않아야 합니다.

현재는 아주 조금 전의 과거와 이어져 있습니다.

사람의 얼굴도 그렇습니다.

대화하는 동안 표정은 계속 바뀝니다.

웃고,

고개를 돌리고,

다시 바라봅니다.

우리는 그때마다 새로운 사람을 보고 있다고 느끼지 않습니다.

방금 전의 표정이 지금의 얼굴과 이어지기 때문입니다.

그래서 한 사람을 본다는 것은 한순간의 얼굴을 보는 것과 다릅니다.

여러 순간이 하나의 사람 경험으로 묶입니다.

호크니의 포토 조이너에서는 이 시간이 눈에 보입니다.

서로 다른 순간에 찍힌 사진들이 한 화면에 놓입니다.

실제 촬영에는 순서가 있었지만 완성된 작품에서는 여러 순간을 동시에 봅니다.

이것이 인간의 기억이 실제로 사진조각처럼 작동한다는 뜻은 아닙니다.

포토 조이너는 신경과학적 모델이 아닙니다.

대신 아주 좋은 질문을 남깁니다.

여러 순간은 어떻게 하나의 경험이 되는가?

기억이 없다면 변화도 알아차리기 어렵습니다.

친구의 얼굴이 달라졌다고 느끼려면 이전 얼굴을 기억해야 합니다.

계절이 변했다고 느끼려면 이전 풍경이 남아 있어야 합니다.

이전

과

지금

이 비교될 때 변화가 생깁니다.

그래서 기억은 과거를 저장하는 일뿐 아니라,

현재의 차이를 알아보게 하는 조건

이기도 합니다.

하지만 기억에는 다른 면도 있습니다.

이미 알고 있는 것이라고 생각하면 다시 보지 않을 수 있습니다.

늘 보던 사람.

늘 지나던 길.

익숙한 나무.

기억은 세계를 안정시키지만, 동시에 익숙함을 만들기도 합니다.

그 순간 우리는 실제로 보기보다 빨리 알아볼 수 있습니다.

제1장에서 만났던 문제가 여기서 다시 나타납니다.

알아보는 순간, 보기가 끝날 수 있다.

호크니가 같은 풍경을 반복해서 바라본 작업은 그래서 흥미롭습니다.

같은 장소로 돌아갑니다.

하지만 두 번째 보기는 첫 번째와 같지 않습니다.

빛이 달라졌을 수 있습니다.

계절이 달라졌을 수 있습니다.

그리고 보는 사람에게는 이미 이전 경험이 있습니다.

그래서:

다시 본다는 것은 이미 본 사람이 다시 보는 일입니다.

반복은 단순한 복제가 아닙니다.

이전 기억과 현재의 차이가 만나는 방식입니다.

여기까지 오면 기억의 역할은 충분히 보입니다.

현재의 보기는 완전히 빈 순간에서 시작하지 않습니다.

조금 전의 경험이 이어지고,

이전의 경험이 비교의 기준이 됩니다.

하지만 모든 것이 똑같이 남는 것은 아닙니다.

어떤 것은 기억하고,

어떤 것은 지나칩니다.

어떤 차이는 곧바로 보이고,

어떤 차이는 오래 봐야 나타납니다.

그 순간 시간과 기억의 문제는 다른 질문으로 이동합니다.

무엇에 주의를 주고 있는가?

제9장. 오래 보면 다른 세계가 나타난다

무엇이 전경이 되는가

처음에는 갈색이었습니다.

겨울 숲.

잎이 떨어진 나무.

흐린 하늘.

젖은 땅.

호크니와 함께 풍경을 바라보던 사람에게 나무는 처음에는 그냥 갈색이었습니다.

그런데 오래 바라보자 색이 갈라지기 시작했습니다.

보라빛.

자주색.

분홍빛.

서로 다른 갈색.

나무가 갑자기 변한 것은 아닙니다.

처음부터 있던 차이가 뒤늦게 눈에 들어온 것입니다.

우리는 모든 것을 같은 강도로 보지 않습니다.

한 장면에는 색과 밝기, 질감과 경계, 거리와 움직임이 함께 있습니다.

하지만 그 모든 차이를 동시에 같은 밀도로 받아들이지는 않습니다.

어떤 것은 먼저 들어오고,

어떤 것은 배경으로 밀립니다.

그래서 오래 본다는 것은 없는 것을 만들어내는 일이 아니라,

처음에는 하나로 묶였던 것을 더 세밀하게 나누어 보는 일

일 수 있습니다.

갈색 나무

가

여러 색과 여러 표면으로 갈라집니다.

여기서 주의가 중요해집니다.

주의를 기울인다고 현실에 없던 것이 생기는 것은 아닙니다.

달라지는 것은 무엇이 전경이 되는가입니다.

같은 장소에서도 무엇을 찾고 있느냐에 따라 다른 것이 먼저 보입니다.

출구를 찾는 사람은 표지판을 봅니다.

친구를 기다리는 사람은 얼굴을 봅니다.

장소는 같지만 시선이 머무는 곳은 다릅니다.

학습도 보기를 바꿀 수 있습니다.

색을 오래 다룬 사람은 처음에는 하나로 보이던 색 사이의 차이를 더 빨리 구별할 수 있습니다.

음악을 오래 들은 사람은 이전에는 하나처럼 들리던 소리를 나눠 들을 수 있습니다.

이런 변화가 사회적으로 학습되었다고 해서 가짜인 것은 아닙니다.

학습된 보기 ≠ 가짜 보기

배운다는 것은 때로 세계에 실제로 존재하던 차이를 더 잘 구별하게 되는 일이기도 합니다.

하지만 빠르게 알아보는 능력 역시 필요합니다.

우리는 매번 세상을 처음부터 분석할 수 없습니다.

컵을 볼 때마다 형태와 색과 재질을 새로 계산하지 않습니다.

익숙한 것은 빠르게 처리합니다.

그 덕분에 주의를 다른 데 쓸 수 있습니다.

문제는 이 효율이 너무 잘 작동할 때 생깁니다.

늘 보던 길.

늘 보던 사람.

늘 보던 나무.

익숙한 것은 점점 배경이 됩니다.

그래서 이런 역설이 생깁니다.

가장 많이 본 것이 가장 잘 보이는 것은 아니다.

호크니가 같은 장소를 반복해서 바라본 작업은 이 지점에서 흥미로워집니다.

같은 길.

같은 나무.

같은 풍경.

겉으로 보면 반복입니다.

하지만 두 번째 보기는 첫 번째와 같지 않습니다.

빛이 달라졌을 수 있고,

계절이 달라졌을 수 있습니다.

그리고 무엇보다 보는 사람에게는 이전 경험이 있습니다.

다시 본다는 것은 이미 본 사람이 다시 보는 일입니다.

그런데 이번에는 한 가지가 더 들어옵니다.

이번에는 무엇을 볼 것인가.

반복해서 본다고 자동으로 더 깊이 보는 것은 아닙니다.

매일 보면서도 보지 않을 수 있습니다.

그래서 호크니에게 중요한 것은 반복 자체보다 반복 속에서 주의를 다시 여는 일에 가깝습니다.

“이미 안다”는 판단을 잠시 미룹니다.

조금 더 봅니다.

익숙한 분류를 풀어봅니다.

그 순간 하나였던 것이 다시 여러 차이로 갈라집니다.

모든 것을 자세히 보는 것은 불가능합니다.

한 장면의 모든 부분을 동시에 같은 강도로 볼 수도 없습니다.

화가도 무엇을 남기고 무엇을 약하게 할지 선택해야 합니다.

그래서 보기에는 언제나 선택이 들어갑니다.

무엇을 볼 것인가.

무엇에 오래 머물 것인가.

무엇을 배경으로 둘 것인가.

호크니의 강렬한 색도 이런 선택의 흔적으로 읽을 수 있습니다.

그 색이 객관적 측정값이라는 뜻은 아닙니다.

그가 어떤 차이에 오래 머물렀는지를 보여주는 회화적 결과라는 뜻입니다.

그래서 느리게 보는 것을 무조건 미화할 필요도 없습니다.

도로를 건널 때는 자동차의 미묘한 색차보다 그것이 다가오고 있다는 사실을 빨리 알아차리는 것이 중요합니다.

문제는 빠르게 보는 것과 느리게 보는 것 가운데 하나를 선택하는 데 있지 않습니다.

더 중요한 것은:

필요할 때 보기의 해상도를 바꿀 수 있는가

입니다.

익숙한 것을 빨리 알아보는 능력도 필요하고,

필요할 때 그 익숙함을 풀고 다시 볼 수 있는 능력도 필요합니다.

겨울 숲에서 일어난 변화는 그래서 특별한 비밀이 아니었습니다.

나무에 새로운 색이 생긴 것도 아닙니다.

특별한 눈을 가진 사람만 볼 수 있는 세계가 열린 것도 아닙니다.

한 가지 행동이 달라졌습니다.

조금 더 오래 머물렀습니다.

그리고 처음의 판단을 바로 확정하지 않았습니다.

그 순간:

갈색

이라고 닫혔던 세계가 다시 열렸습니다.

오래 본다는 것은 세계를 바꾸는 일이 아니라, 내가 너무 빨리

닫아버린 세계를 다시 여는 일일 수 있습니다.

PART IV

기술은 우리의 눈을 빼앗는가

제10장. 거장들은 렌즈를 사용했는가

‘사실적으로 보인다’는 감각에도 역사가 있을까

호크니는 어느 순간 오래된 그림들을 벽에 늘어놓기 시작했습니다.

중세.

초기 르네상스.

북유럽 회화.

카라바조.

베르메르.

앵그르.

수백 년의 이미지를 시간순으로 놓고 바라봤습니다.

그리고 이상한 변화를 느꼈습니다.

어느 시기부터 사람의 얼굴과 천의 무늬, 금속의 반사, 복잡한 공간이 이전과는 다른 종류로 정교해집니다.

그는 단순히 이렇게 말하고 싶어 하지 않았습니다.

화가들이 갑자기 그림을 훨씬 잘 그리게 되었다.

대신 더 위험한 질문을 던졌습니다.

혹시 화가들의 눈과 손 사이에 새로운 도구가 들어온 것은 아닐까?

거울.

렌즈.

투영된 이미지.

이 질문이 훗날 이른바 호크니-팔코 가설로 발전합니다.

먼저 오해부터 버리자

이 이야기를 들으면 쉽게 스캔들처럼 받아들이게 됩니다.

옛 거장들이 사실은 렌즈를 이용해 이미지를 비추고 따라 그렸다.

그렇다면 천재의 숨씨가 아니었던 걸까?

일종의 속임수였던 걸까?

하지만 이것은 좋은 질문이 아닙니다.

화가는 언제나 도구를 사용했습니다.

붓.

자.

컴퍼스.

밧그림.

격자.

사진.

도구를 썼다고 판단과 구성과 색채 선택이 사라지는 것은 아닙니다.

호크니의 질문에서 더 중요한 것은:

누가 부정행위를 했는가

가 아니라

새로운 광학도구가 그림의 형태를 바꿀 수 있었는가

입니다.

렌즈는 무엇을 바꿀 수 있을까

적절한 거울이나 렌즈를 사용하면 실제 장면의 이미지를 다른 표면 위에 투사할 수 있습니다.

화가는 그 위에서 윤곽이나 위치를 잡을 수 있습니다.

그러면 이전에는 맨눈과 손으로 옮기기 매우 어려웠던 복잡한 형태를 훨씬 정밀하게 다룰 수 있습니다.

직물의 무늬.

샹들리에.

갑옷과 금속의 반사.

아주 작은 얼굴.

호크니와 물리학자 찰스 팔코는 일부 옛 그림에서 이런 광학적 투영을 사용했을 때 나타날 법한 흔적을
읽으려 했습니다."

이 가설은 반 에이크와 로렌초 로토 등의 그림을 사례로 제시합니다.

여기까지는 흥미롭습니다.

하지만 곧 매우 중요한 구별이 생깁니다.

할 수 있었다 ≠ 실제로 했다

기술적으로 가능했다는 사실과,

특정 화가가 특정 작품에서 실제로 사용했다는 사실은 다릅니다.

그림 속 흔적은 증거가 될 수 있을까

호크니-팔코 측은 특정 작품에서 보이는 정밀함과 왜곡에 주목했습니다.

예를 들어 복잡한 무늬가 어느 지점에서 미세하게 달라진다면,

광학장치의 초점을 다시 맞추는 과정에서 그런 변화가 생긴 것은 아닐까?

특정한 곡선이나 반사가 렌즈를 통한 투영과 잘 맞는다면,

그것은 단서가 될 수 있지 않을까?

이런 방식은 흥미롭습니다.

왜냐하면 단순히:

렌즈를 쓴 것 같아 보인다.

고 말하는 것이 아니라,

특정한 도구를 사용했다면 어떤 흔적이 남아야 하는가를 묻기 때문입니다.

하지만 여전히 한계가 있습니다.

같은 흔적을 다른 제작방법으로도 만들 수 있다면,

그 그림만으로 도구 사용을 확정할 수는 없습니다.

작품 속 특징은 증거 후보가 될 수 있지만,

곧바로 제작현장의 직접 기록이 되는 것은 아닙니다.

그래서 반론이 나왔다

호크니-팔코 가설은 곧 강한 반론을 받았습니다.¹²

특히 이른 시기, 15세기 초까지 광학적 투영의 사용을 끌어올리는 주장에는 미술사와 광학사 양쪽에서 문제가 제기되었습니다.

당시 그런 장치를 실제 작업실에서 사용할 만큼 기술적 조건이 갖춰졌는가.

문헌이나 작업장 기록은 충분한가.

그림에 나타난 특징을 반드시 광학장치로 설명해야 하는가.

이 질문들은 여전히 중요합니다.

이 책에서는:

르네상스 거장들이 렌즈를 사용했다.

라고 쓰지 않습니다.

더 정확한 문장은 이렇습니다.

호크니와 팔코는 일부 옛 회화에서 광학장치 사용의 흔적을 읽었고, 특히 초기 연대에 대한 강한 형태의 주장은 지금도 논쟁적이다.

이 정도가 안전합니다.

증거가 없으면 없었던 것일까

역사에서는 늘 어려운 문제가 생깁니다.

어떤 기술을 사용했다는 기록이 발견되지 않았다고 해봅시다.

그렇다면 사용하지 않았다는 뜻일까요?

반드시 그렇지는 않습니다.

작업장의 실용기술은 기록되지 않았을 수도 있습니다.

반대로:

기록이 없으니 비밀리에 사용했을 것이다.

라고 주장할 수도 없습니다.

그래서 두 문장을 동시에 지켜야 합니다.

증거의 부재 ≠ 부재의 증거

그리고:

증거의 부재 ≠ 존재의 증거

이 두 번째 문장을 잊으면 어떤 가설도 반증하기 어려워집니다.

그런데 정말 중요한 질문은 따로 있다

여기서 재미있는 일이 일어납니다.

호크니-팔코 가설의 가장 강한 형태가 끝내 확정되지 않는다고 해봅시다.

그렇다면 이 논쟁은 아무 의미가 없을까요?

그렇지 않습니다.

훨씬 큰 질문이 남습니다.

기술은 무엇이 ‘사실적으로 보이는가’라는 기준을 바꿀 수 있는가?

이 질문은 특정 거장이 실제로 렌즈를 사용했다는 사실이 확정되어야만 성립하는 것은 아닙니다.

카메라만 봐도 충분합니다.

사진이 등장한 뒤 우리는 사진 같은 이미지를 현실적이라고 느끼는 데 매우 익숙해졌습니다.

회화도 사진과 비슷할수록 “사실적”이라고 말하기 쉽습니다.

그렇다면 사실성은 단순히 현실과 직접 비교해서 생기는 감각일까요?

아니면 우리가 오래 접한 이미지 기술과 시각관습도 영향을 줄까요?

사실적인 이미지에는 역사도 있을 수 있다

이 질문을 조금 더 밀어봅시다.

어떤 새로운 광학기술이 등장합니다.

그 기술이 이전과 다른 종류의 이미지를 만듭니다.

사람들은 그 이미지를 반복해서 봅니다.

다른 화가들이 비슷한 효과를 따라 합니다.

그러면 어느 순간 그 이미지가 자연스럽게 느껴질 수 있습니다.

흐름은 이런 식입니다.

새로운 기술

→

새로운 이미지

→

반복 노출

→

새로운 시각관습

→

새로운 사실성의 기준

물론 이것은 자동으로 일어나는 법칙이 아닙니다.

기술 하나가 미술 전체를 결정하지도 않습니다.

하지만 적어도 가능성은 열립니다.

우리가 무엇을 현실적이라고 느끼는 데도 기술과 역사가 들어올 수 있다.

이것이 호크니-팔코 논쟁에서 이 책이 가져갈 가장 중요한 부분입니다.

기술결정론으로 가면 또 틀린다

렌즈 하나가 르네상스 회화를 만들었다고 말해도 안 됩니다.

새로운 도구가 존재한다고 모든 화가가 사용하지는 않습니다.

사용했다고 같은 스타일이 나오지도 않습니다.

스타일이 달라졌다고 사회 전체의 미적 기준이 자동으로 바뀌는 것도 아닙니다.

중간에는 많은 것이 있습니다.

화가의 판단.

작업장의 기술.

후원자의 요구.

다른 화가의 영향.

미술시장의 취향.

기존 전통.

기술 존재

≠

기술 사용

≠

스타일 변화

≠

미술 전체 변화

입니다.

이 경계를 지켜야 오히려 기술의 역할을 더 정확하게 볼 수 있습니다.

도구는 현실을 보여주는 데서 끝나지 않는다

망원경은 먼 것을 보게 합니다.

현미경은 작은 것을 보게 합니다.

카메라는 아주 짧은 순간을 기록합니다.

처음에는 모두 눈의 능력을 확장하는 도구처럼 보입니다.

하지만 그 이미지가 반복되면 한 단계가 더 생길 수 있습니다.

우리는 그 도구가 만든 이미지를 통해:

세상이 어떻게 보여야 자연스러운가

까지 배우게 됩니다.

그 순간 기술은 단순한 보조장치가 아닙니다.

보기의 문화적 습관에 참여합니다.

호크니가 렌즈 문제에 집착한 이유를 이렇게 보면 이해하기 쉽습니다.

그에게 광학은 단순한 미술사적 비밀이 아니었습니다.

보기의 역사였습니다.

그리고 반전이 생긴다

옛 거장들이 광학기술을 사용했는지를 집요하게 연구했던 호크니 자신은 새로운 기술을 피하지 않았습니다.

사진을 사용했습니다.

포토 조이너를 만들었습니다.

복사기와 팩스를 실험했습니다.

영상을 사용했습니다.

아이폰과 아이패드도 받아들였습니다.

이 사실은 매우 중요합니다.

만약 그의 결론이:

기술은 인간의 진짜 시선을 망친다.

였다면 이런 행동을 설명하기 어렵습니다.

그의 태도는 훨씬 복잡했습니다.

기술을 사용했습니다.

하지만 기술이 만들어내는 방식 하나를 현실 전체라고 받아들이지는 않았습니다.

호크니의 질문은 기술을 향해 두 방향으로 간다

그의 작업에서는 두 질문이 동시에 움직입니다.

첫째:

이 기술은 무엇을 새롭게 보게 하는가?

둘째:

이 기술은 무엇을 보이지 않게 만드는가?

사진은 순간을 잡습니다.

하지만 움직임을 하나의 프레임에 고정합니다.

렌즈는 정밀한 이미지를 만들 수 있습니다.

하지만 특정한 광학적 공간을 자연스럽게 만들 수도 있습니다.

디지털 화면은 빠르게 그리고 수정하게 합니다.

하지만 또 다른 인터페이스와 습관을 만듭니다.

기술에는 늘 두 면이 있습니다.

확장

+

제약

입니다.

그래서 호크니-팔코 논쟁의 승자는 중요하지 않을 수도 있다

물론 역사적으로 누가 옳았는가는 중요합니다.

어떤 거장이 실제로 광학장치를 사용했는지는 계속 검증할 가치가 있습니다.

하지만 이 책의 질문은 거기서 한 발 더 나갑니다.

호크니가 이 논쟁을 통해 우리에게 보여준 가장 흥미로운 태도는:

이미지의 모양만 보지 말고, 그 이미지가 어떤 도구와 조건을 통해 만들어졌는지도 보라
는 것입니다.

이 질문을 한 번 배우면 사진도 다르게 보입니다.

영상도 다르게 보입니다.

스마트폰 화면도 다르게 보입니다.

그리고 호크니 자신의 후기 작업도 달라 보입니다.

그는 옛 화가들의 손 뒤에서 렌즈를 찾았습니다.

그런데 정작 자신의 손에는 계속 새로운 기계가 들어왔습니다.

그렇다면 이제 질문은 더 이상:

기술이 예술을 망치는가?

가 아닙니다.

더 흥미로운 질문은 이것입니다.

기술을 사용하면서도 그 기술이 요구하는 보기 방식에 갇히지 않을 수 있을까?

호크니의 대답은 이론보다 행동에 가까웠습니다.

그는 새로운 도구가 나타날 때마다 직접 써보았습니다.

그리고 거의 매번 사용법을 조금씩 비틀었습니다.

호크니는 과거의 기술을 의심하는 데서 멈추지 않았습니다. 새 기술을 손에 든 실험가이기도 했습니다.

제11장. 호크니는 왜 기술을 버리지 않았는가

도구를 사용하면서도 도구의 눈에 갇히지 않는 법

호크니의 카메라 비판만 들으면 그를 기술을 싫어한 화가로 생각하기 쉽습니다.

사진은 한순간과 한 시점을 고정합니다.

렌즈는 특정한 공간을 자연스럽게 보이게 합니다.

그렇다면 그는 기계를 버리고 붓으로 돌아갔을까요.

그렇지 않았습니다.

사진을 사용했고,

영상을 사용했고,

새로운 디지털 도구도 빠르게 받아들였습니다.

그래서 질문은 이렇게 바뀝니다.

카메라를 의심했던 사람은 왜 계속 새로운 기계를 집어 들었을까?

답은 포토 조이너에서 이미 보입니다.

호크니는 사진 한 장이 부족하다고 느낀 뒤 카메라를 버리지 않았습니다.

오히려 더 많이 찍었습니다.

여러 위치에서 찍고,

서로 다른 순간의 사진을 붙였습니다.

문제였던 것은 카메라 자체가 아니었습니다.

카메라가 제안하는 기본 사용법이었습니다.

한 프레임.

한 위치.

한 순간.

그는 도구를 거부하지 않고 사용법을 비틀었습니다.

도구를 받아들이되, 도구의 기본값까지 받아들이지는 않는다.

이 태도는 다른 기술에서도 반복됩니다.

새로운 도구에는 보통 정해진 용도가 있습니다.

복사기는 복제하고,¹³

팩스는 이미지를 보내고,¹⁴

카메라는 장면을 기록합니다.

하지만 사용자는 그 용도를 그대로 따를 필요가 없습니다.

예술가는 복제도구를 변형도구로 쓸 수 있고,

통신기술을 이미지 실험으로 바꿀 수도 있습니다.

중요한 것은 기계의 이름이 아닙니다.

주어진 기능을 얼마나 다르게 사용할 수 있는가

입니다.

영상으로 넘어가면 호크니의 오래된 문제가 다시 나타납니다.

포토 조이너에서는 여러 순간이 정지된 화면에 함께 있었습니다.

영상에서는 시간이 직접 흐릅니다.

그런데 카메라가 한 대라면 여전히 하나의 위치에서 보게 됩니다.

여러 대의 카메라를 사용하면 같은 사건을 여러 방향에서 동시에 기록할 수 있습니다.¹⁵

다시:

여러 시점

+

시간

이 만납니다.

매체는 달라졌지만 질문은 같았습니다.

하나의 위치만으로 충분한가?

아이패드에서는 또 다른 변화가 생겼습니다.

사진을 보는 화면이 동시에 그림을 만드는 화면이 됩니다.

빠르게 켤 수 있고,

색을 바꿀 수 있고,

지우고 다시 그릴 수 있으며,

즉시 저장할 수도 있습니다.

이 편리함보다 더 중요한 것은 작업 가능한 순간의 범위가 넓어졌다는 점입니다.

빛은 오래 기다려주지 않습니다.

아침빛이 나무에 잠시 들어왔다가 사라질 수 있습니다.

새 도구는 관찰과 작업 사이의 시간을 줄입니다.¹⁶

그래서 이전에는 놓치기 쉬웠던 순간을 작업대상으로 만들 수도 있습니다.

여기서 흥미로운 역설이 생깁니다.

도구는 빨라졌습니다.

도구의 속도와 보기의 속도는 같지 않습니다.

호크니는 빠른 디지털 도구를 사용하면서도 같은 풍경으로 반복해서 돌아갔습니다.

오래 관찰하고,

다시 그리고,

달라진 빛을 보았습니다.

도구의 속도 ≠ 주의의 속도

빠른 기술이 자동으로 피상적인 보기를 만들지는 않습니다.

느린 도구도 자동으로 깊은 보기를 보장하지 않습니다.

매체가 아무 차이도 만들지 않는다는 뜻은 아닙니다.

붓과 물감에는 물성이 있고,

사진에는 프레임이 있으며,

영상에는 흐르는 시간이 있고,

디지털 화면에는 즉각적인 수정과 복제의 가능성이 있습니다.

매체는 실제로 작업조건을 바꿉니다.

그래서 호크니의 질문은:

어떤 기술이 더 순수한가

가 아니라,

이 기술로 무엇을 전에 다르게 할 수 있는가

에 가깝습니다.

모든 기술은 가능성과 제약을 함께 가져옵니다.

카메라는 순간을 붙잡지만 한 위치에 고정합니다.

영상은 시간을 보여주지만 카메라의 위치를 갖습니다.

디지털 화면은 빠르게 작업하게 하지만 또 다른 인터페이스를 만듭니다.

그래서 기술을 좋다거나 나쁘다고만 평가하면 중요한 것이 빠집니다.

두 질문이 더 유용합니다.

무엇을 가능하게 하는가?

무엇을 제한하는가?

호크니는 두 질문을 함께 사용했습니다.

그래서 그의 태도에는 모순이 없습니다.

카메라를 비판하면서도 카메라를 쓸 수 있습니다.

렌즈가 만들어낸 시각관습을 의심하면서도 새로운 기술을 받아들일 수 있습니다.

비판은 거부와 다릅니다.

기술 비판 ≠ 기술 거부

그리고 더 중요한 구별이 하나 있습니다.

도구를 사용하는 것과 그 도구가 제안하는 눈을 유일한 눈으로 받아들이는 것은 같은 일이 아니다.

호크니는 기술에서 도망치지 않았습니다.

기술을 손에 들고,

그 기술이 시키는 방식과 조금 다르게 보려고 했습니다.

PART V

보는 사람도 변한다

제12장. 캘리포니아에서 몸은 어떻게 화면으로 나왔는가

욕망, 남성, 수영장 그리고 가시성

푸른 수영장.

하얀 벽.

강한 햇빛.

그리고 남성의 몸.

호크니의 캘리포니아 그림은 밝고 단순해 보입니다.

사람이 수영하고,

앉아 있고,

쉬고 있습니다.

특별한 사건이 일어나지 않습니다.

바로 그 평범함이 중요합니다.

호크니가 젊었던 영국에서 남성 간 동성애는 단순한 사생활의 문제가 아니었습니다.

법과 사회적 규범이 개입했습니다.¹⁷

그 조건에서 남성의 몸을 욕망과 친밀성의 대상으로 그리는 일은 완전히 중립적일 수 없었습니다.

누구를 보고,

누구를 아름답다고 느끼며,

어떤 관계를 화면의 중심에 놓을 수 있는가.

그것도 보기의 문제였습니다.

호크니의 수영장 그림에서 남성의 몸은 추문이나 처벌의 장면으로만 등장하지 않습니다.

그저 일상 속에 있습니다.

햇빛을 받고,

물속에 있고,

다른 사람과 함께 있습니다.

그림은 큰 구호를 외치지 않습니다.

오히려 더 조용한 방식으로 말합니다.

이 삶도 이미지의 중심에 놓일 수 있다.

수영장은 이 점에서 특별한 장소였습니다.

물과 빛,

건축과 몸,

사적인 생활과 친밀성이 한 화면에 들어옵니다.

실제 생활에서는 사적인 공간일 수 있지만,

그림이 되는 순간 많은 사람이 보는 공적 이미지가 됩니다.

사적인 장면

→

공적인 이미지

개인의 시선과 욕망이 가시성을 얻습니다.

여기서 ‘보인다’는 말은 이제 두 가지 뜻을 갖습니다.

첫째,

눈에 보인다는 뜻.

둘째,

어떤 몸과 삶이 문화적 이미지의 중심에 등장할 수 있다는 뜻.

호크니의 캘리포니아 작업에서는 두 번째 의미가 중요해집니다.

보는 것은 단순히 시각의 문제가 아니라,

무엇이 보일 수 있는가의 문제이기도 합니다.

남성의 몸이 바라보는 대상이 된다는 점도 중요합니다.

서양미술에는 여성의 몸이 관람자의 시선 앞에 놓이는 긴 전통이 있었습니다.

호크니의 여러 작업에서는 그 익숙한 방향이 달라집니다.

남성의 몸이 욕망의 대상이 됩니다.

무엇을 볼 수 있는가뿐 아니라,

욕망의 시선이 어디를 향할 수 있는가

가 달라집니다.

호크니의 모든 시선을 권력의 문제로만 읽을 필요는 없습니다.

욕망도 있고,

애정도 있고,

친밀함도 있습니다.

오래 바라보는 기쁨도 있습니다.

시선은 권력으로만 환원되지 않습니다.

호크니의 화면에서 보는 행위는 사회적 조건과 개인적 감정이 함께 들어 있는 복합적인 경험입니다.

캘리포니아를 완전한 해방의 땅으로 만들 필요도 없습니다.

억압적인 영국

대

자유로운 캘리포니아

라는 대비는 너무 단순합니다.

다만 캘리포니아의 생활환경과 시각문화가 호크니에게 이전보다 남성의 몸과 친밀성, 욕망을 더 직접적으로 화면에 조직할 수 있는 중요한 조건이 되었던 것은 분명합니다.

강한 햇빛과 야외생활, 수영장과 몸의 노출은 그의 회화적 언어와 깊게 결합했습니다.¹⁸

《예술가의 초상(두 사람이 있는 수영장)》에서는 보기 자체가 관계가 됩니다.¹⁹

한 사람은 물속에 있고,

다른 사람은 수영장 밖에서 그를 바라봅니다.

그리고 관람자는 다시 두 사람을 봅니다.

한 사람이 다른 사람을 봄

그리고

우리가 그 장면을 봄

시선이 여러 층으로 겹칩니다.

보기는 단순히 대상을 바라보는 일이 아니라 관계 속에 들어갑니다.

하지만 가시성과 해방은 같은 말이 아닙니다.

가시성 ≠ 수용

어떤 삶이 이미지에 등장한다고 차별이 자동으로 사라지지 않는습니다.

작품이 유명해진다고 법과 사회가 곧바로 바뀌는 것도 아닙니다.

이 책에서 말할 수 있는 것은 더 좁습니다.

**호크니의 작업은 남성의 몸과 동성 간 욕망, 친밀성을 아름답고 일상적인 이미지의 중심에
놓을 수 있는 범위를 넓혔다.**

그 정도면 충분합니다.

반대로 그의 모든 작품을 성적 정체성으로 설명하는 것도 틀립니다.

호크니의 작업에는 공간,

시간,

사진,

원근법,

광학,

풍경,

기술이라는 문제가 계속 이어집니다.

그래서:

퀴어 정체성 ≠ 작품 전체

입니다.

하지만 동시에 초기작과 캘리포니아의 여러 남성 이미지에서 그 맥락을 지워버릴 수도 없습니다.

정체성은 작품 전체가 아니지만 작품 바깥도 아닙니다.

보기의 의미는 한 번 더 넓어졌습니다.

지금까지 우리는 몰었습니다.

무엇이 눈에 들어오는가.

어떤 위치에서 보는가.

얼마나 오래 보는가.

어떤 도구를 사용하는가.

이제 하나가 더 들어옵니다.

누가 화면 안에 들어올 수 있는가.

보는 대상의 문제가 아니라 가시성의 문제이기도 합니다.

그리고 이 질문을 끝까지 따라가면 다시 관찰자에게 돌아옵니다.

누구를 보고 싶은가.

무엇을 중요하다고 느끼는가.

어떤 삶을 아름답다고 보는가.

보는 사람의 위치는 공간에서만 정해지는 것이 아닙니다.

삶과 욕망 속에서도 정해집니다.

제13장. 한 감각을 잃으면 세계는 달라 보이는가

청력저하와 변화하는 관찰자

호크니는 평생 같은 몸으로 세계를 본 것이 아닙니다.

나이를 먹었고, 청력도 약해졌습니다.

그는 자신의 청력이 떨어진 뒤 공간을 이전과 다르게 의식하게 된 것 같다고 말했습니다.

이 이야기는 쉽게 과장됩니다.

한 감각을 잃자 다른 감각이 강해졌다.

청력저하가 시각을 강화했다.

뇌가 스스로 보상했다.

하지만 여기까지 가려면 별도의 증거가 필요합니다.

이 책에서 확실하게 남길 수 있는 것은 더 작습니다.

호크니는 자신의 감각조건 변화와 공간을 느끼는 방식 사이에 관계가 있다고 스스로 느꼈다.

20

그 정도면 충분합니다.²¹

‘더 잘 본다’는 말도 조심해야 합니다.

시력이 좋아졌다는 뜻일 수도 있고,

색을 더 정확하게 구별했다는 뜻일 수도 있습니다.

하지만 호크니의 경우 더 중요한 변화는 무엇을 더 강하게 의식하게 되었는가에 가까워 보입니다.

공간.

거리.

눈의 움직임.

서로 다른 위치 사이의 관계.

이것을 곧바로 시각기능 자체의 향상이라고 부를 필요는 없습니다.

주의가 달라졌을 수도 있습니다.

우리는 원래 눈으로만 공간을 경험하지 않습니다.

소리도 방향과 거리를 알려줍니다.

몸의 움직임도 공간감을 만듭니다.

그래서 감각조건 하나가 달라지면 전체 경험의 균형도 달라질 수 있습니다.

하지만:

한 감각이 약해지면 다른 감각이 자동으로 강해진다

는 단순한 법칙으로 만들면 안 됩니다.

호크니 개인에게 실제로 어떤 신경학적 변화가 일어났는지도 이 책의 자료만으로는 알 수 없습니다.

이 사례가 중요한 이유는 다른 데 있습니다.

우리는 지금까지 계속 관찰자의 위치가 변하는 것을 보았습니다.

왼쪽으로 갑니다.

오른쪽으로 갑니다.

가까이 갑니다.

멀어집니다.

그런데 이제 더 큰 변화가 나타납니다.

관찰자 자신도 변합니다.

나이를 먹습니다.

감각조건이 달라집니다.

기억이 쌓입니다.

같은 장소를 다시 보더라도 이전과 완전히 같은 사람이 아닙니다.

그래서 호크니의 청력저하를 그의 작품 전체를 설명하는 결정적 원인으로 만들 필요도 없습니다.

그의 공간실험에는 사진, 입체파, 원근법, 두루마리, 기술에 대한 관심 등 여러 계보가 있습니다.

한 사건으로 모든 것을 설명하면 오히려 그의 작업을 좁혀버립니다.

청력 변화는 원인이 아니라 한 가지 사례로 둡니다.

보는 사람도 하나의 역사다.

같은 나무를 20년 뒤 다시 본다고 해봅시다.

나무도 달라졌습니다.

빛도 다릅니다.

그리고 나도 달라졌습니다.

기억이 생겼고,

관심이 달라졌고,

몸도 변했습니다.

그래서 ‘같은 사람이 같은 세계를 다시 본다’는 말은 생각보다 단순하지 않습니다.

호크니가 같은 풍경으로 계속 돌아간 작업도 이렇게 볼 수 있습니다.

같은 장소의 반복인 동시에,

계속 달라지는 사람이 같은 장소를 다시 만나는 기록

입니다.

여기까지면 충분합니다.

호크니의 이야기를:

상실

→

초능력

으로 만들 필요도 없습니다.

더 정확한 구조는:

변화

→

적응

입니다.

도구도 변하고,

환경도 변하고,

보는 사람도 변합니다.

그래서 호크니의 긴 작업을 하나의 특별한 눈이 평생 같은 세계를 본 기록이라고 하기보다,

변화하는 몸과 기술과 세계 사이에서 보기의 방법을 계속 다시 찾는 기록

이라고 말하는 편이 더 정확합니다.

보는 사람 자신도 하나의 역사입니다.

제14장. 이미지가 넘쳐나는 시대에 다시 본다는 것

이미지를 만드는 능력과 세계를 보는 능력은 같은가

호크니가 젊었을 때와 지금 사이에는 이미지의 세계가 크게 달라졌습니다.

예전에는 사진을 찍고 확인하는 데 시간이 걸렸습니다. 그림은 더 오래 걸렸습니다.

지금은 반대입니다.

휴대전화를 켜면 이미지가 쏟아집니다.

사진.

영상.

광고.

뉴스.

SNS.

그리고 이제는 실제로 존재하지 않았던 장면도 몇 줄의 말만으로 만들어낼 수 있습니다.

이미지를 만드는 일은 훨씬 쉬워졌습니다.

그런데 여기서 질문이 생깁니다.

이미지를 더 많이 만들 수 있게 되었다는 것은 우리가 더 잘 보게 되었다는 뜻일까?

호크니를 AI의 예언자로 만들 필요는 없습니다.

그는 생성형 AI 이론가가 아니었습니다.²²

그가 오랫동안 반복한 질문을 지금의 이미지 환경에 다시 놓아보는 것입니다.

이미지가 보여주는 것과 실제로 본다는 것은 같은가?

카메라에서도,

포토 조이너에서도,
원근법에서도,
디지털 화면에서도 계속 돌아온 질문입니다.
우리는 지금 이전보다 훨씬 많은 이미지를 볼 수 있습니다.
세계 반대편의 거리도 보고,
수백 년 전 그림도 보고,
우주와 심해의 이미지도 봅니다.
이것은 분명한 확장입니다.
하지만 접근량과 관찰의 깊이는 같은 것이 아닙니다.
수천 장의 이미지를 빠르게 지나칠 수도 있고,
한 장 앞에 오래 머물 수도 있습니다.
그래서 이미지가 넘치는 환경에서는 새로운 병목이 생깁니다.

무엇을 볼 수 있는가보다 무엇에 머물 것인가.

생성형 이미지는 이 문제를 더 분명하게 만듭니다.
사진은 특정 순간의 세계와 직접 연결되지만, 생성형 이미지는 실제로 존재하지 않았던 장면도 만들 수 있습니다.
이 차이를 다음처럼 단순화할 수는 없습니다:

사진 = 진짜

생성이미지 = 가짜

라고 나누면 충분하지 않습니다.
회화도 오래전부터 존재하지 않는 장면을 만들어왔습니다.

더 중요한 변화는 **속도와 규모**입니다.

이미지를 만드는 비용이 크게 낮아지면 다른 능력이 더 중요해집니다.

무엇을 만들 것인가.

무엇을 선택할 것인가.

무엇을 버릴 것인가.

무엇이 이상한지 알아차릴 것인가.

그리고 무엇을 다시 보아야 하는가.

호크니가 아이패드를 사용할 때도 기기는 많은 일을 쉽게 해주었습니다.

색을 바꾸고,

선을 지우고,

이미지를 저장하고,

전송할 수 있었습니다.

하지만 어느 나무를 볼 것인지,

어느 순간의 빛에 멈출 것인지,

무엇을 강조할지는 기계가 대신 결정하지 않았습니다.

도구는 표현비용을 낮출 수 있습니다.

하지만:

표현능력 ≠ 관찰능력

입니다.

이 구별은 이미지 생성이 쉬워질수록 더 중요해집니다.

인간의 눈을 신성하게 만들 필요도 없습니다.

카메라는 사람이 붙잡기 어려운 순간을 기록합니다.

망원경과 현미경은 맨눈으로 볼 수 없는 세계를 보여줍니다.

새로운 기술은 인간에게 실제로 새로운 것을 보게 해왔습니다.

호크니 역시 그런 기술을 적극적으로 사용했습니다.

문제는 인간 대 기계가 아닙니다.

더 좋은 질문은 이것입니다.

이 도구는 무엇을 새롭게 보게 하고, 무엇을 놓치게 하는가?

오늘의 기술은 무엇을 보여줄지에도 관여합니다.

검색순위.

추천.

피드.

자동재생.

어떤 이미지는 반복해서 나타나고, 어떤 이미지는 거의 만나지 않습니다.

기술은 이미지 생산뿐 아니라 **주의의 배분**에도 참여합니다.

우리의 선택이 완전히 사라지는 것도 아닙니다.

다른 것을 찾을 수도 있고,

화면을 끌 수도 있고,

직접 밖으로 나갈 수도 있습니다.

다만 우리가 무엇을 볼 가능성이 높은지를 만드는 조건이 달라졌습니다.

보기의 환경도 역사 속에서 변합니다.

호크니의 긴 작업을 다시 떠올려봅시다.

사진을 찍었습니다.

한 장이 부족하다고 느꼈습니다.

여러 장을 붙였습니다.

원근법을 의심했습니다.

여러 시점을 실험했습니다.

같은 풍경으로 돌아갔습니다.

옛 광학기술을 추적했고,

새로운 디지털 도구도 사용했습니다.

매체는 계속 바뀌었습니다.

그런데 질문은 거의 바뀌지 않았습니다.

이 이미지가 무엇을 보여주는가?

그리고:

무엇을 놓치고 있는가?

그래서 호크니의 가장 오래된 매체는 어쩌면 회화나 사진이 아니었을지도 모릅니다.

이 책의 관점에서는 **주의**라고 부를 수도 있습니다.

이것은 미술사적 사실을 주장하는 말이 아닙니다.

그의 긴 작업을 따라온 끝에서 얻은 해석입니다.

무엇에 오래 머무는가.

무엇을 다시 보는가.

이미 알고 있다고 생각한 것을 언제 의심하는가.

도구가 바뀌었을 때 무엇을 다르게 볼 수 있는지 시험하는가.

이 행동이 매체보다 오래 지속되었습니다.

이제 책의 중심문장으로 돌아갈 수 있습니다.

세계는 하나일 수 있습니다.

하지만 우리는 그 세계를 언제나 어떤 위치에서 봅니다.

어떤 순간에 보고,

어떤 것을 기억하고,

어떤 것에 주의를 기울입니다.

그래서:

현실은 하나일 수 있다.

그러나 하나의 시점이 현실 전체는 아니다.

여러 시점이 필요하다는 것은 모든 것이 주관적이라는 뜻이 아닙니다.

오히려 반대에 가깝습니다.

하나의 현실이 하나의 이미지보다 더 풍부할 수 있다는 뜻입니다.

그리고 마지막으로 가장 단순한 구별이 남습니다.

사진기는 이미지를 만듭니다.

화가도 이미지를 만듭니다.

AI도 이미지를 만들 수 있습니다.

하지만 이미지를 만들었다는 사실 자체가 무엇을 충분히 보았다는 증거는 아닙니다.

여행지에서 사진 천 장을 찍고도 거의 보지 않을 수 있습니다.

반대로 사진 한 장 없이 한 장소를 오래 바라볼 수도 있습니다.

그래서 마지막까지 남겨야 할 문장은 이것입니다.

이미지 생산 ≠ 보기

이미지를 만드는 능력과 보는 능력은 다릅니다.

이제 처음의 겨울 숲으로 돌아갑시다.

처음에는 갈색이었습니다.

오래 보자 다른 색들이 나타났습니다.

보라.

자주.

분홍.

처음에는 그 장면이 단순한 관찰력 이야기처럼 보였습니다.

하지만 이 책을 끝까지 지나온 뒤에는 조금 다르게 보입니다.

가장 중요한 것은 더 많은 색을 본 일이 아니었습니다.

더 근본적인 행동 하나였습니다.

이미 충분히 봤다는 판단을 잠시 보류한 것.

그 순간 보기가 다시 시작되었습니다.

호크니는 우리에게 특별한 눈을 주지 않았습니다.

카메라를 버리라고도 하지 않았습니다.

원근법을 폐기하라고도 하지 않았습니다.

기술에서 도망치지도 않았습니다.

그 대신 계속 물었습니다.

한 장이면 충분한가.

한 시점이면 충분한가.

지금 본 것으로 충분한가.

다른 위치에서는 어떻게 보이는가.

조금 더 오래 보면 무엇이 달라지는가.

그리고 무엇을 놓쳤는가.

이미지는 앞으로 더 많아질 것입니다.

더 쉽게 만들어질 것입니다.

더 정교해질 것입니다.

그렇더라도 마지막 질문은 오래 남을 것입니다.

창밖의 나무를 봅니다.

늘 지나던 거리를 봅니다.

오래 알고 지낸 사람의 얼굴을 봅니다.

그리고 한 번만 더 묻습니다.

정말 보았는가?

후주

웹 자료 최종 확인일: 2026년 9월 23일. 도판 메타데이터와 이미지 권리는 별도 체크리스트에서 관리한다.

1. 호크니의 매체 범위

[사실 확인]

호크니는 회화와 사진만이 아니라 복합사진, 사무용 복사기, 팩스, 다중카메라 영상, 아이폰과 아이패드를 실제 제작 매체로 사용했다. 재단 연보의 1982·1986·1988·2009·2010년 기록은 이 전환이 일시적인 일탈이 아니라 반복된 실험이었음을 보여준다.

- David Hockney Foundation, *Chronology*: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology>
- 1982: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1982>
- 1986: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1986>
- 1988: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1988>
- 2009: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2009>
- 2010: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2010>

2. 겨울 숲 일화

[곰퍼츠의 회고로 확인]

윌 곰퍼츠는 호크니와 이스트요크셔 풍경을 보며 처음에는 나무를 갈색으로 보았으나, 빛이 바뀌기를 기다리며 관찰한 뒤 갈색 안의 자주·보라·분홍 계열을 알아차렸다고 회고한다. 이 장면은 곰퍼츠의 책 첫 장인 “David Hockney: Seeing Nature”와 출간 인터뷰에서 확인된다. 판본마다 면수가 달라 본문 주에서는 장 제목을 위치표시자로 사용한다.

- Will Gompertz, *See What You're Missing: 31 Ways Artists Notice the World—and How You Can Too*, Viking/Penguin, 2023, “David Hockney: Seeing Nature”: <https://www.penguin.co.uk/books/305446/see-what-youre-missing-by-gompertz-will/9780241981733>
- Will Gompertz interview, *The Bath Magazine*: <https://thebathmagazine.co.uk/will-gompertz-see-what-youre-missing/>

3. “마비된 외눈박이” 비유

[사실 확인 · 작가 발언]

호크니는 고정된 단일시점과 극히 짧은 순간에 묶인 사진의 보기를 “마비된 외눈박이”에 비유했다. 재단 연보는 이 발언을 1982년 복합 폴라로이드의 출발 맥락과 함께 제시한다.

- David Hockney Foundation, “1982 — Composite Polaroids”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1982>

4. 복합 폴라로이드의 출발

[사실 확인]

1982년 호크니는 폴라로이드 사진 여러 장을 한 작품에 결합해 복수의 시점을 드러내는 복합 이미지를 만들기 시작했다.

재단은 이를 사진 안에서 입체파적 공간의 복잡성을 시험한 전환으로 설명한다.

- David Hockney Foundation, “1982 — Composite Polaroids”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1982>

5. 여러 위치와 여러 순간

[사실 확인 · 작가 발언]

1983년의 사진 콜라주와 강연에서 호크니는 관찰자의 머리와 몸이 공간을 가로질러 움직이는 일, 여러 시점, 서로 다른 순간, 기억을 함께 다루었다. 포토 조이너를 여러 위치 + 여러 순간 + 움직이는 관찰자의 실험으로 읽는 근거다.

- David Hockney Foundation, “1983 — Walking in the Zen Garden / Studying Chinese scrolls / On Photography”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1983>

6. 중국 두루마리와 움직이는 관람자

[사실 확인]

호크니는 1983년 중국 두루마리를 집중적으로 연구하며, 관람자가 그림 밖의 고정점에 머무르지 않고 화면의 공간과 시간을 따라 이동하는 방식을 자신의 사진 콜라주 문제와 연결했다.

- David Hockney Foundation, “1983 — Studying Chinese scrolls”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1983>

7. 역원근법의 귀속 범위

[사실 확인 · 범위 제한]

재단은 호크니가 1988년 반 고흐의 의자 그림에서 영감을 얻어 역원근법을 사용한 작품들을 만들었다고 기록한다. 이 자료가 확인하는 것은 호크니의 사용이다. 본문은 그가 역원근법 자체를 발명했다고 주장하지 않는다.

- David Hockney Foundation, “1988 — Van Gogh chairs”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1988>

8. 메를로퐁티의 몸과 지각

[철학적 비교 · 직접 영향 주장 아님]

메를로퐁티는 지각을 세계 밖의 순수한 정신이 수행하는 일이 아니라, 세계 안에 자리한 몸을 가진 존재의 경험으로 다뤘다. 이 책은 호크니가 메를로퐁티에게 직접 영향을 받았다고 주장하지 않는다. 두 작업은 몸을 가진 지각이라는 문제에서만 비교한다.

- Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, 1945; English trans. Donald A. Landes, *Phenomenology of Perception*, Routledge, 2012.
- Stanford Encyclopedia of Philosophy, “Maurice Merleau-Ponty”: <https://plato.stanford.edu/entries/merleau-ponty/>

9. 《더 큰 침병》 기본정보

[사실 확인]

《더 큰 침병》(A Bigger Splash)은 1967년 제작된 아크릴화이며 Tate 소장품이다. 도판 캡션에서는 최종 권리확인 뒤 소장처·재료·크기를 별도 메타데이터로 처리한다.

- Tate, “David Hockney, A Bigger Splash 1967”: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254>
- David Hockney Foundation, artwork record: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/artwork/3667>

10. 짧은 사건과 긴 제작

[사실 확인 · 작가 발언]

호크니는 약 2초 동안 일어난 물보라를 그리는 데 2주가 걸렸다고 설명했다. 이 대비는 본문이 구분하는 사건의 시간과 제작의 시간의 직접 근거다.

- David Hockney Foundation, “1967 — A Bigger Splash”: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1967>
- Tate, “Understanding David Hockney’s A Bigger Splash”: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254/understanding-david-hockneys-bigger-splash>

11. 호크니-팔코 가설의 범위

[주장 존재 확인 · 논쟁 중]

호크니와 찰스 팔코는 약 1430년경부터 일부 화가들이 일부 대상이나 세부를 그릴 때 오목거울이나 렌즈가 만든 투영상을 활용했을 가능성을 제기했다. 모든 거장이 모든 작품을 기계적으로 투사해 베꼈다는 주장으로 넓히지 않는다.

- David Hockney, *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*, expanded ed., Thames & Hudson, 2006.
- Charles M. Falco, University of Arizona, “Art Optics”: <https://wp.optics.arizona.edu/falco/art-optics/>

- Charles M. Falco, “Technical and Historical Support for, and Objections to, Our Thesis”:

<https://wp.optics.arizona.edu/falco/art-optics/thesis/>

12. 반론과 현재의 판정

[논쟁 중]

데이비드 G. 스토크 등은 원근, 조명, 그림자, 제작도구에 대한 분석을 바탕으로 호크니-팔코 가설의 여러 개별 사례를 반박했다. 팔코 측도 이에 재반론했다. 이 책은 어느 한쪽을 확정된 정설로 선언하지 않고 논쟁적 가설로 다룬다.

- David G. Stork, “Were optical projections used in early Renaissance painting?”, 2004, 및 관련 반론 목록:

<https://diatrop.com/stork/TechnicalPublications.html>

- Falco 측의 반론 정리: <https://wp.optics.arizona.edu/falco/art-optics/thesis/>

13. 복사기

[사실 확인]

호크니는 1986년 사무용 복사기를 판화 장치처럼 사용하며 색상 교체, 확대·축소, 반복, 레이어 작업을 시험했다.

- David Hockney Foundation, “1986 — Home Made Prints”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1986>

14. 팩스

[사실 확인]

1988년 호크니는 팩스를 이미지의 변형·전송·원격 조립에 사용했다. 수신자가 여러 장을 다시 이어야 완성되는 작업도 만들었다.

- David Hockney Foundation, “1988 — Fax machine”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1988>

15. 다중카메라 영상

[사실 확인 · 작가 발언]

2010년 호크니는 움직이는 차량에 아홉 대의 카메라를 달아 서로 다른 방향을 동시에 촬영하고, 아홉 개의 동기화된 화면으로 상영했다. 그는 이 방식이 공간뿐 아니라 화면 사이의 서로 다른 시간도 다루게 했다고 설명했다.

- David Hockney Foundation, “2010 — Creates first multi-camera movie”:

<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2010>

16. 아이폰과 아이패드

[사실 확인 · 작가 발언]

호크니는 2009년 아이폰의 Brushes 앱으로 드로잉을 시작했고, 2010년 첫 아이패드를 산 뒤 더 큰 화면으로 현장에서 풍경을 그렸다. 그는 빛이 빠르게 변할 때 아이패드가 수채화보다 신속하게 포착할 수 있다는 장점을 말했다.

- David Hockney Foundation, “2009 — Brushes on the iPhone”:
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2009>
- David Hockney Foundation, “2010 — Buys first iPad”:
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2010>

17. 당시 영국의 법적 조건

[사실 확인]

1967년 이전 잉글랜드와 웨일스에서는 남성 간 동성행위가 형사규제의 대상이었다. 1967년 법은 21세를 넘는 남성 사이의 사적 행위를 제한적으로 비범죄화했으며, 스코틀랜드와 북아일랜드의 법 개정은 더 늦었다.

- UK Parliament, “Regulating sex and sexuality: the 20th century”: <https://www.parliament.uk/about/living-heritage/transformingsociety/private-lives/relationships/overview/sexuality20thcentury/>
- Sexual Offences Act 1967: <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1967/60/enacted>

18. 캘리포니아와 새로운 도상

[사실 + 저자 해석]

재단 연보는 호크니가 1964년 로스앤젤레스로 옮겨 수영장과 남부 캘리포니아 풍경을 그리기 시작했고, 1966년 만난 피터 슬레진저가 연인이자 반복되는 모델이 되었으며, 남성의 몸과 수영장을 결합한 작품들을 제작했음을 기록한다. 이 사실들을 사회적 가시성의 변화로 연결하는 것은 이 책의 해석이다.

- David Hockney Foundation, “1964 — Move to L.A. / Landscapes and swimming pools”:
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1964>
- David Hockney Foundation, “1966 — Los Angeles / Reflections on water”:
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1966>
- David Hockney Foundation, “1967”: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1967>

19. 《예술가의 초상(두 사람이 있는 수영장)》

[사실 확인]

이 작품은 1972년에 제작됐다. 재단은 수중에서 헤엄치는 인물과 고개를 숙인 인물을 담은 두 스냅사진이 스튜디오 바닥에 나란히 놓인 장면에서 구상이 시작됐고, 서 있는 인물이 최종작에서 피터 슬레진저로 발전했다고 기록한다.

- David Hockney Foundation, “1972 — Portrait of an Artist (Pool with Two Figures)”:
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/1972>

20. 청력저하에 관한 자기보고

[자기보고로 확인]

호크니는 2017년 청력저하를 이야기하며, 자신이 공간을 더 분명하게 볼 수 있게 된 것 같다고 느낀다고 말했다. 이 주는 발언의 존재만 확인한다.

- Associated Press, 2017년 발언을 재수록한 2026년 부고:

<https://apnews.com/article/79ddb3813406f21a8859d3b22e653852>

- Reuters archive, 2017-09-26 interview clip: <https://www.reutersconnect.com/item/profile-david-hockney-the-british-artist-who-went-in-search-of-californian-colour-dies-at-88/dGFnOnJldXRlcnMuY29tLDIwMjY6bmV3c21sX1ZBODU4OTMwMDMyMDI2UlAx/dGFnOnJldXRlcnMuY29tLDIwMjY6bmV3c21sX0xWQTAwMTg1ODkzMdAzMjAyNlJQMQ>

21. 과학적 범위

[범위 제한]

위 발언은 자신의 경험에 대한 호크니의 해석이다. 청력저하가 시각피질의 구조적 확장이나 시각능력의 생물학적 향상을 일으켰다는 증거로 사용할 수 없다. 자기보고와 신경학적 입증을 구분한다.

- 근거는 CH13-N1과 같다. 인용 자료는 자기보고만 뒷받침하며 신경학적 인과를 입증하지 않는다.

22. 디지털 작업과 현재적 확장

[사실 확인 + 저자의 현재적 확장]

호크니가 아이폰·아이패드와 다중화면 영상을 적극 사용한 사실은 재단 연보로 확인된다. 그러나 생성형 AI, 주의의 배분, 이미지 생산 ≠ 보기에 관한 이 장의 결론은 호크니 자신의 예언이나 직접 발언이 아니라 이 책의 현재적 확장이다.

- David Hockney Foundation, “2009”: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2009>
- David Hockney Foundation, “2010”: <https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology/2010>

참고문헌 및 주요 자료

아래 목록은 본문과 후주에서 반복적으로 사용한 핵심 자료다. 개별 연도별 연보와 작품 페이지는 후주에 적었다.

Hockney, David. *Secret Knowledge: Rediscovering the Lost Techniques of the Old Masters*. Expanded edition. Thames & Hudson, 2006.

Gompertz, Will. *See What You're Missing: 31 Ways Artists Notice the World—and How You Can Too*. Viking/Penguin, 2023.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Gallimard, 1945. English translation by Donald A. Landes, *Phenomenology of Perception*. Routledge, 2012.

David Hockney Foundation. Chronology and artwork records.
<https://www.thedavidhockneyfoundation.org/chronology>

Tate. 'David Hockney, A Bigger Splash 1967.' <https://www.tate.org.uk/art/artworks/hockney-a-bigger-splash-t03254>

Falco, Charles M. 'Art Optics' and 'Technical and Historical Support for, and Objections to, Our Thesis.' University of Arizona. <https://wp.optics.arizona.edu/falco/art-optics/>

Stork, David G. 'Were Optical Projections Used in Early Renaissance Painting?' and related publications.
<https://diatrophe.com/stork/TechnicalPublications.html>

Stanford Encyclopedia of Philosophy. 'Maurice Merleau-Ponty.' <https://plato.stanford.edu/entries/merleau-ponty/>

UK Parliament. 'Regulating Sex and Sexuality: the 20th Century.' <https://www.parliament.uk/about/living-heritage/transformingsociety/private-lives/relationships/overview/sexuality20thcentury/>

Sexual Offences Act 1967. <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1967/60/enacted>

Associated Press. 'David Hockney, iconic British artist known for his colorful landscapes and pool scenes, dies at 88.' 12 June 2026.

정말 보았는가?