

7장 : 고전기 예술과 르네상스 예술

◆1교시 : 고전기 건축과 고딕 건축

▲기하학적 추상과 표현적 추상 정리

지난 시간에 우리가 3장에서 ‘추상’에 대한 두 가지 계열인 기하학적 추상과 표현적 추상으로 나누어 살펴봤죠. 들뢰즈/가타리가 이야기하는 고딕예술 그중에서 특히 고딕 건축이 왜 표현적 추상에 속하는가에 대해 훑어봤습니다. 오늘은 구체적으로 고딕 건축을 살펴보는 시간이 되겠는데요. 간단히 지난 시간에 했던 부분을 요약하면서 지난 시간에 이어 강의하겠습니다.

오늘 하는 부분은, 역사적 맥락에서 보면 중세와 르네상스에 해당합니다. 2장에서 고대에 해당하는 시기에 해당하는 유목민 예술과 정주민 예술을 함께 비교하고 살펴보는 시간을 가졌고요. 이번 시간에는 바로 이어서 중세와 르네상스까지. 르네상스는 중세와 근대를 이어주는 과도기적 시기인데, 거의 근대의 시작으로 보죠.

중세와 르네상스 시기에는 유목적 예술과 정주적 예술이 어떻게 특징지어지고 나뉠 수 있는지를 보고요, 그 부분에 있어서 고딕, 건축에 해당하면서 고전 건축, 고전 건축이라고 하면 그리스 로마의 건축과 그것을 이어받는 르네상스의 건축과 고딕과의 차이를 비교하면서, 그 안에서 정주성과 유목성을 체크할 거고요.

그리고 조각과 회화, 장식 부분에 있어서 중세에서는 이렇게 분류합니다. 로마네스크 양식과 비잔틴 양식이 서로 비교되고, 다시 르네상스로 오면서 유목적 부분과 정주적 부분이, 북유럽 르네상스로 남유럽 르네상스로 나누어 살펴봅니다. 간단히 말하면, 오늘 할 부분이 중세와 르네상스에 걸친 건축, 조각, 회화, 그 밖의 공예 양식을 포함한 전반적인 조형예술에 해당합니다. 그러면서 다음 시간에는 매너리즘과 바로크로 이어지고 그 다음 현대 추상으로 갑니다.

하나의 큰 줄기의 큰 흐름이 잡혀가면서, 우리가 처음 시간부터 해왔던 게 반복되고 설명되고, 했던 게 또 나오더라도 그게 쌓여가면서 이해를 돕고, 자연스럽게 유목 미학이란 무엇인가가 몸에 배게 되지 않을까. 이 강의의 특징이라고 할까요? 의미심장하기도 한데요, 반복이 많이 됩니다. 같은 이야기를 시기별로 특징을 잡아서 이야기하기 때문에 주제는 같은 겁니다. 반복되는 부분이 많이 나오면서, 중세 부분을 들으면서 고대 부분을 다시 이해하고 현대 부분을 들으면서 윗부분을 같이 한 줄기로 이해하게 되는 특징을 가지겠죠.

오늘은 지난 시간에 이어서 고딕 건축을 살펴보고요. 유목적인 특징들이 회화나 조각 같은 장식 부분에서는 어떻게 드러나는지 살펴보겠습니다. 먼저, 지난 시간에 이어서 큰 맥을 이루는 기하학적 추상과 표현적 추상에 대해서 간단히 정리를 하고 이어가겠습니다.

▲고전기 건축과 고딕 건축 비교

추상을 두 가지로 나눌 수 있었죠. 기하학적 추상과 표현적 추상으로 나뉘고, 들뢰즈/가타리의 주장에 의하면 기하학적 추상은 결국 유기적인 선들, 구상과 같은 그룹이죠. 그래서 진정한 추상은 표현적 추상이라고 주장합니다. 아주 핵심이라 할 수 있는 부분이, 마치 증명 이 되듯이 예술의 역사 속에서 찾을 수 있습니다. 처음에 말씀드렸듯이, 우리의 강의는 예술사적 입장과 미학적 입장이 같이 가죠. 그게 전혀 흐트러짐이 없이 같은 흐름으로 갑니다. 미학과 미술사가 잘 맞물려서 같은 성격을 가지고 가게 되죠.

기하학적 추상이란 어떤 것이냐고 하면, 유클리드 기하학에 바탕을 둔 기하학적 선으로 이뤄진 것이죠. 그 특징은 항상성과 불변성이죠. 이 그림을 다시 그려보자면, 벽돌이 한 장 있다고 할 때 벽돌의 형상을 있을 수 있고요, 그리고 질료. 형상과 질료로 나누었죠. 우리가 정신사, 사상 쪽에서 볼 때 플라톤에 근거한 형상에 우위를 뒀죠.

반면, 천의 고원에서 들뢰즈/가타리는 질료에 우위를 두는 거죠. 그래서 형상이라는 것, 이 데아라는 것은 질료들의 차이에 의해 구성된다고 완전히 반대의 입장을 말합니다. 질료들이 어떻게 접속하고 어떻게 배치를 이루어서 어떤 다양체를 만들어 가는가. 거기에 따라서 형상이 구성되는 거죠. 진흙을 빚어서 벽돌을 만들면 벽돌의 형상을 갖는 것이고 도자기를 만들면 도자기의 형상을 갖는 것이고. 생각나시죠?

바로 이 기하학적 항상성, 불변성, 변치 않음에 기반을 둔 게 ‘기하학적 추상’이고요, 질료를 바탕으로 한 것을 ‘표현적 추상’이라고 나누어 봤죠. 일단 여기서부터 시작합니다. 기하학적 추상은 모든 다양한 것들, 삼라만상 이면에 공통된 형식적인 통일성을 추출해내는 것이죠.

우리가 보는 세계가 아무리 다양한 형태를 취하고 있어도 공통된 형식으로 환원될 수 있었죠. 세잔이 모든 삼라만상을 원통, 원뿔, 구로 환원해보라는 말의 뜻이 모든 유기적인 것들, 재현의 세계죠? 우리가 살아가는 세상의 모든 것들이 기하학적인 형태로 환원할 수 있다는 거죠. 사람도 전체적으로 보면 원통이죠. 머리통은 구로 환원할 수 있는 것이고요.

이렇게 불변의 본질, 통일성, 변치 않은 이데아는 서양의 전통사이자 주류예술을 형성하게 되죠. 예술에 있어서 형식적 통일성이라고 하면 뭘 얘기할 수 있을까요? 대표적으로, 비례 같은 것. 미의 기준을 황금비율이라고 해서 규정지어 놓죠. 그래서 8등신. 더 잘게 나눌 수도 있죠. 비례에서 비롯된 구도, 조화. 그런 것들이 하나의 형식적 통일성을 갖는 거죠. 거기에 맞춰서 만들어가죠.

모든 다양한 것들이 하나의 중심으로 환원, 귀결하는 것을 수목형 사유라고 했죠. 수목형 사유라고 하면 중심 뿌리가 있으면, 결뿌리들이 나오고. 결뿌리가 아무리 다양하고 자유롭게 뻗어있는 듯이 보이지만 결국, 하나의 중심으로 귀착되는 거죠. 하나의 통일성, 형식으로 귀착되는 수목형 사유.

표현적 추상은 어떻게 설명할 수 있느냐. 기하학적 사유를 항상적이고 불변적이라고 한다

면, 표현적 추상은 변화를 큰 특징으로 하죠. 기하학적 특징이 항상적, 불변적이라면 표현적 특징은 변화에 둘 수 있는 것입니다.

이렇게 규정된 틀, 형식에 비해서 표현적 추상은 무규정, 무정형이고 기하학적 추상이 수목형인데 반해 표현적 추상은 어떠한 중심도 갖지 않죠. 어떠한 통일성으로도 환원되지 않은 탈중심적인. 기계들이 접속과 배치를 통해 다양체를 만들어가는 리쥬형이 되는 거죠. 기계-접속-배치. 그러면서 여러 가지 다양체들이 형성되는. 생성과 변화. 이 이미지를 봐도 맞죠? 진흙이라는 것 자체가 어떠한 것으로도 만들어질 수 있는. 형상이라는 것 자체는 불변하죠.

기하학적 추상에 기반을 두는 예술은 아주 대표적으로 그리스 고전기 예술을 들 수 있죠. 미의 기준이 일정한 비례, 황금비율이라고 해서. 그것도 기하학적 추상에서 비롯된 거죠. 수학적 근거가 있는. 거기에 근거를 뒀서 건축이나 조각이 구성되었습니다.

기하학적 추상에 근거한 그리스 고전 건축, 르네상스 시대에 그리스 로마 건축이 부활하죠. 모든 것의 특징이라고 말할 수 있는 게 ‘대칭성’을 들 수 있어요. 그 부분에 대해서는 3페이지 윗줄을 잠깐 보면요. 지난 시간에 잠깐 훑었는데 조금 더 자세히 보도록 합시다.

[보통거는 기계론적, 증식적이며 고정된 방향을 갖지 않는 반복역량과 유기적, 부가적이며 방향과 중심을 가진 대칭성의 힘을 대립시킨다. 그리고 이것을 고딕적 장식과 그리스, 또는 고전적 장식 간의 근본적인 차이로 본다. 한정되지 않은 역량으로서의 반복과 제한으로서의 대칭성의 대립인 것이다. 실제로 직선적 체계는 대칭성을 통해서 반복을 제한하며 그리하여 무한한 진전을 막고 굴절된 또는 별 모양 형상의 경우에서처럼 중심점과 방사선들에 의한 유기적 지배를 유지한다]

이것은 어떤 의미냐면, 특징을 대칭성에 둔다면 기하학적 형태인 원을 볼 때 하나의 중심에서 방사선으로 뻗어나가면서 더 이상 뻗어나가지 않고 안정적으로 구축되는 거죠. 원도 마찬가지고. 여기서 팔각형과 육각형도 나올 수 있고요. 굴절되면서 별 모양을 만들 수도 있는 거고. 여하튼 그 안에서 안정적인 기하학적인 형태로 구성되는 거죠. 더 이상 뻗어나가는 것이 아닌.

고전기의 건축을 보면, 특히 르네상스 건축은 정방형이나 원, 육각형, 팔각형의 형태를 띠게 돼요. 그런가 하면, 고딕 건축은 굉장히 반복과 증식. 고딕 건축을 보면 계속 반복을 장식 자체가 해나가기 때문에, 건축의 구조나 장식이 대칭성을 이루지 않고 증식하면서 반복되는 형태를 취하게 돼요. 대체로 장방형을 이루게 돼요. 고딕 건축은 길어요. 반복과 증식이 유리한 형태죠. 기본적인 평면도만 봐도 고전기 건축과 고딕 건축이 달라요.

▲제한으로서의 대칭성과 반복으로서의 역량

고딕은 대칭성처럼 중심을 갖는 게 아니고 반복하고 끝없이 뻗어나가죠. 들뢰즈/가타리가 어떻게 요약하느냐면, ‘제한으로서의 대칭성’이라고 명료하게 밝힙니다. 고딕 예술의 특징은

‘반복으로서의 역량’이다.

고전 건축은 안정적이라고 한다면, 고딕 건축은 역동적이에요. 여기에서는 어떻게 표현하느냐면, 아까 말씀드렸던 것에서 고전 예술의 특징이 왜 대칭성을 이루는가를 써왔고요. 그 다음 보시면 고딕 예술에 대해서 들뢰즈/가타리가 이렇게 표현합니다.

[그러나 그 효과를 증식시켜 무한한 운동을 계속하는 기계적인 힘인 반복역량은 빛나감, 탈중심화 또는 적어도 주변적 운동을 통해 실행되는 자유로운 행동의 고유함이다. 이 선은 점들의 공명이나 선들의 집합접속에 기초한 안정된 대칭적 형식을 구성하지 않으며, 오히려 이 선은 이 선과 더불어 이동하며 효과를 조금씩 증가시켜나가는 표현의 질료적 특질들을 가진다]

고딕의 반복과 증식적인 특징을 왜 표현적 질료의 예술에 속하는가를 말해주고 있습니다. 하나의 중심으로 귀착되는 대칭성을 가지지 않고, 끊임없이 하나에서 하나로 뻗어가고, 마치 유목민의 거주지처럼 병렬적으로 끊임없이 이동하는 유목적 특징이 이 문장에 함축돼 있습니다.

다시 한번 읽어보면 <이 선은 이 선과 더불어 이동하며 효과를 조금씩 증가시켜나가는 표현의 질료적 특질들을 가진다.> 나중에 회화에서도 살펴보겠지만, 건축에서도 느낄 수 있어요. 어떻게 반복하고 어떻게 뻗어나가는지 위로도 뻗어나가고 형행으로도 뻗어나가는 특징을 가지거든요. 고딕 건축이라는 형태가. 그것을 들뢰즈/가타리가 이렇게 표현하는 것입니다. 한마디로 이야기하자면 ‘반복으로서의 역량’이라고 할 수 있겠죠.

고딕 건축을 고전기 건축과 비교해서 스크린으로 볼텐데요, 보기에 앞서 회화와 조각도 같이 들어가도록 하겠습니다.

◆2교시 : 고전기와 르네상스의 회화와 조각

▲고전기 회화와 조각의 특징

이제 회화와 조각 부분을 보자면, 똑같이 적용되죠. 회화와 조각도 기하학적 형태에 기반한 균형미, 조화, 비례, 질서와 규칙의 형식적인 통일성을 갖고 있습니다. 비례, 형식에 맞추어 조각이나 회화를 창작했죠. 고전기에서부터 말씀드리자면.

특히 그리스 고전기 그 중에서 후기 고전기를 말씀드리자면, 그때는 인체가 사실적이면서도 상당히 이상화돼 있어요. 왜냐하면 그들이 설정한 가장 아름답다고 생각한 기준에 맞게 만들어졌기 때문입니다. 그리고 그리스 고전기에 형성된 여러 가지 구도, 형태, 비례, 조화, 그들의 미의식인 단순미라든가 절제된 표현, 균제미 등이 하나의 모범과 전형이 돼서 계속 그것을 추구한 흐름이 형성됩니다. 그게 바로 서양 예술의 흐름이라고 할 수 있습니다. 즉 기하학적 추상이 되는 거죠.

그게 물론 유기적인 형태들이지만, 그 저변에는 기하학적 추상에서부터 그게 3차원의 입체가 되고 기하학적 형태로 환원될 수 있는 거였죠. 그래서 유기적인 부분이 기하학적 추상의 기반을 형성하고 있었죠.

그리스 로마의 고전 양식이 갖는 형식, 질서, 규칙이 르네상스로 이어지면서 하나의 전형을 형성하죠. 그 특징은 상당히 형태에 중심을 두고 있어요. 형태 중심이고 형상 중심이고 그래서 정확한 형태와 조화로운 구도를 중요시했죠.

반면에 표현적 추상은 어떤 정확한 형태나 구도, 규칙, 질서에 입각해서 작품을 구성해가기 보다는, 세부 묘사 질료 쪽에 더 중심을 둡니다. 마치 고딕 건축이 반복과 증식을 통해 표현했듯이 회화 부분에 있어서도 세부 묘사를 통해서, 덧칠을 하고 또 하면서 기계론적 반복과 증식이 적용된다는 거죠.

이 그림들은 세부 묘사가 굉장히 뛰어납니다. 그러다 보니까 굉장히 섬세하고 마치 질료의 접속과 배치를 통해 아이디어를 구성하듯이, 예술에 있어서도 세부 묘사를 통해서 하나의 형태를 만듭니다. 기하학적 추상을 살펴봤을 때 하나의 형태가 있죠. 하지만 표현적 추상은 거꾸로 질료의 접속과 배치를 통해서 형태가 만들어지는 거죠.

이런 것들은 유목민 예술에서 찾아볼 수 있어요. 유목민은 건축이나 조각 같은 기념비 예술을 할 수 없었죠. 이동하는 민족이었고 성곽이나 집, 건물 등 커다란 불박이 예술을 할 수가 없었고 할 수 있었던 게 이동이 편리한 공예품이나 장신구, 무기류 등 잡동사니 속에서 그들의 예술을 실현했던 거죠.

그들 예술의 특징이 굉장히 섬세하고 세부 묘사가 뛰어납니다. 작은 것들 속에서 많은 것들을 표현했기 때문이죠. 굉장히 표현적이죠. 질료를 통해 형상을 구축하는 표현적 추상에 유목적 예술이 포함되는 거죠. 정주적 예술에는 그리스 로마인의 고전기 예술부터 시작해서 그게 부활한 르네상스까지죠.

그래서 유목민 예술을 어디서부터 살펴보느냐면, 고대 유목민들의 아주 섬세하고 세부 묘사에 능한 그들이 예술이 중세에 이미 유럽에 정착한 유목민들의 후예죠. 게르만족의 예술에서 그런 성격이 어떻게 드러나는지 살펴보면, 정말 크게 분류됩니다. 고대 유목민들이 정착민이 된 후에도, 그들의 예술적 특징이 계속 살아있다는 거죠. 그걸 살펴보겠습니다.

▲르네상스 회화와 조각의 특징

중세의 성화, 도상을 살펴봐도 로마인들이 만들었던 성화나 성상과는 차이가 있어요. 북유럽 유목민들이 만들어 놓은 걸 성화나 성상을 보면, 같은 성모자상을 봐도 딱 차이가 나죠. 굉장히 섬세한 부분이 드러나고, 질료적인 부분들 옷의 질감이라든가 동물의 털에 대한 묘사가 섬세합니다.

르네상스로 넘어가도, 정주민의 후예라 할 수 있는 남유럽, 이탈리아를 중심으로 한 그리스 로마인의 후예들의 르네상스 예술과, 북유럽의 게르만 민족이 이룬 예술과 확연히 차이가 나요. 르네상스 예술은 사실성 획득이 굉장히 중요한 특징이잖아요. 그리스 로마에서 행해졌던 재현의 예술이 중세 신 중심의 사회에서 사실적인 전통을 가진 미학이 말살됐었죠. 오직 종교와 성서의 보급전파, 전도처럼 종교적 부분의 수단이었잖아요. 인체에는 전혀 관심이 없었죠.

그래서 그리스 로마의 중세 예술과는 확연히 다른 예술을 볼 수 있는데, 재현의 전통과는 거리가 먼 표면적이고 추상적인 부분이 많이 드러나는데요. 그 와중에도 로마인의 후예라 할 수 있는 중세 비잔틴인 성화나 성상과 게르만 민족이 이룬 로마네스크의 성화나 성상과는 상당히 차이가 있어요. 그걸 살펴보고요.

르네상스로 넘어가면 북유럽이 사실성을 획득한다고 해도 그 방법이 달라져요. 남유럽은 여전히 기하학적 추상에 분류되는 거죠. 구도를 정확히 잡고 인체 비례를 정확히 잡는. 또 그리스 로마에서부터 더 발전한 과학의 힘을 입고 해부학이라든가 원근법, 명암법을 통해 사실성의 획득에 더 다가가고 박차를 가할 수 있었죠.

북유럽도 마찬가지로 르네상스 정신을 이어받지만 획득해가는 방식에 차이가 있습니다. 르네상스는 여전히 질료적인 부분이 여전히 중요시돼요. 그래서 세부묘사를 하고 또 하고, 섬세하고 계속 반복과 증식, 건축에서 말한 부분처럼 표현적인 예술의 특징을 통해 사실성이 획득되는 거죠.

굉장히 사실적이에요. 북유럽 예술도. 굉장히 섬세해지고 남유럽 쪽은 단순 명료하죠. 그리스 시대부터 이상화된 형식적인 통일성을 바탕으로 하기 때문이에요. 그래서 회화를 보면, 고전 예술인 그리스 로마의 고전 예술은 형태 중심이고요, 회화에서는 어떻게 될까요? 조각은 3차원적 예술이잖아요.

우리가 진흙으로 벽돌을 만들었다고 하면 진흙이 질료가 되죠. 그림에서는 형상은 그대로 형상이죠. 보이지 않는 불변의 세계. 그림에서 질료는 뭐가 될까요? 소조에서의 질료가 진흙이라고 한다면 돌 조각에서의 질료가 돌이라 볼 때, 유화에서의 질료는 뭐가 될까요? 유화 물감, 색채 중심이죠. 그래서 유화가 덧칠이 잘되죠. 그게 바로 북유럽에서 탄생해요. 세부 묘사가 가능하고 덧칠하고 덧칠하면서 중첩되며 형태가 드러나는 거죠. 그러니까 질료들의 접속과 배치를 통해 형상이 구축되는 거예요.

기하학적 추상은 구도부터 잡고. 그림 그려보신 분은 알죠. 원통형이라고 하면, 원통의 중심부터 잡고 차츰차츰 사실적인 형태가 드러나잖아요. 그걸 보면 기하학적 추상과 유기적인 그림이 같이 묶어 놓는 게 맞다고 할 수 있죠. 그 기반이 유클리드 직선에서부터 시작해서 도형으로 이어져 점점 세부로 들어가죠. 그렇게 해서 사실성을 획득하죠.

유화는 어때요? 덧칠을 하고 또 해서 형태가 드러나는 거죠. 기하학적 추상은 형태를 잡고

들어가지만, 물론 여러 가지 방법이 있지만 간단히 설명을 해보면 기하학적 추상은 형태중심, 표현적 추상은 색채 중심이 되는 거죠.

여기에서 큰 특징은, form에 상관되는 구도, 형태가 중시되고 그러면서 얼마나 정확한 형태와 조화로운 구도를 만들어내느냐가 관건이었죠. 고전기 예술은요. 우리가 말하는 유목적, 표현적 예술 쪽은 세부 묘사와 질감 표현에 능한 거죠. 정확한 구도, 형태, 조화보다는 색채를 통한 세부 표현 그리고 옷감, 질감들 표현에 더 능해요. 그런 걸 여러분들이 사진을 통해 살펴보시게 될 겁니다.

◆3교시 : 중세시대에서 르네상스까지의 예술

▲기독교 중심의 중세 예술

우리가 오늘 할 게 중세에서부터 르네상스까지의 건축, 조각, 회화 그 밖의 장식품을 살펴보기로 했죠. 역사적인 부분을 잠깐 짚고 넘어가야지 여러분이 이해하기가 편할 거예요. 미학 중심으로 소개해 드렸는데, 미술사학적인 부분을 간단히 머리에 넣고 가도록 합시다.

중세는 보통 서양 기독교 중심의 시대였고, 예술도 기독교로 구분할 수 있어요. 초기 기독교가 기원후 500년경까지이고, 기독교 예술이 등장한, 정확하게 몇 년이라고 할 수는 없지만, 서기 313년에 기독교가 공인돼요. 콘스탄티누스 대제가 기독교를 정식으로 공인하죠.

기독교 공인 전까지는 숨어져 지냈죠. 교회가 세워지고 몇몇하게 지낸 게 아니라, 기독교가 공인되면서 교회의 전신인 바시니카라고 해서 로마시대에 집회소가 있어요. 그게 교회로 쓰였어요. 기둥이 있고 건축 구조가 교회랑 약간 비슷해요, 보시면 알겠지만. 거기서부터 조금씩 교회의 기능과 성격에 맞게 변형돼요. 그런 곳에 모여서 예배도 드리고 종교활동을 했어요.

500년 까지를 초기 기독교라 해서, 조형 예술이 남아 있는 것은 없어요. 문맹인이 많았죠. 특권인을 빼고는. 그들을 위한 삽화 같은 두루마리에 그림을 그리고, 불교도 똑같아요. 초기에는 일반 백성이 다 글을 모르니까 성경이고 불경을 읽을 수가 없죠. 그래서 그림을 그려서 보여주고 성서의 내용이나 교리 전파를 위한 그런 그림이 남아있고, 무덤에 관의 장식이나 무덤에 성서 내용의 그림들을 그려놓은 정도. 남아 있는 게 거의 없어요.

본격적으로 313년 기독교를 공인하고 323년도에 수도를 옛 그리스 땅 비잔티움으로 옮겨요. 거기가 상업무역이 성행하던 곳이었죠. 콘스탄티누스대제가 비잔틴 제국을 세우죠. 비잔티움을 옮겨서 자기 이름을 따 콘스탄티노플이라고 짓죠. 비잔틴 시대를 ‘비잔틴 예술’이라고 해요. 이게 6세기경에서 1453년까지. 거의 1000년 가까이. 이슬람 트루크 족에게 함락될 때까지. 지금의 터키라고 생각하시면 돼요. 비잔틴으로 옮겨서 부와 권력, 종교적인 힘까지 황제가 얻고 강력한 정교합일 체제를 얻어가요. 그리스 정교회가 되는 거죠. 굉장히 폐쇄적이면서도 안정적으로. 이렇게 오래간다는 게 참 대단하죠.

▲비잔틴 예술과 로마네스크 예술

이 시대 예술을 비잔틴 예술이라고 하고, 이제 로마네스크 예술. 같은 시기에 비잔틴 예술은 동로마, 로마네스크 예술은 서로마라고 생각하시면 돼요. 설명이 필요하지만 간단히 하 면요. 로마네스크가 서유럽 쪽이죠. 비잔틴 예술은 동유럽으로 지금의 터키 쪽.

서유럽은 로마네스크 예술 양식으로 분류되는 것이 11세기에서 12세기 전반까지 입니다. 로마네스크가 생기기 전, 근 500년간 혼돈기, 암흑기라고 해요. 예술에 있어서도 특별히 통일된 양식인 비잔틴이나 로마네스크 양식이 생기기 전인 시기로 게르만족의 대이동이 일어난 시기예요. 그러면서 서로마가 멸망하죠. 5세기 후반에 서로마가 멸망하고도 비잔틴은 이 후로도 계속 이어갔지만.

게르만족이 굉장히 여러 민족이에요. 더 북쪽 또는 동쪽에서부터 훈족에게 밀려서 서유럽 쪽으로 밀려 내려오죠. 쇠약해진 로마로 내려와서 멸망시키는 데 큰 역할을 하죠. 한 민족이 아니라 여러 민족을 다 합쳐서 게르만족이라고 해요. 고트족도 있고 프랑크 족, 앵글로 색슨족, 대인족, 켈트족, 바이킹 족 등 여러분이 많이 들어보신 많은 유목민의 후예들이 북쪽에서 내려와요. 그들이 난립하던 시기죠. 중앙집권체제도 수립할 수 없었고, 잘게 조각보 처럼 쪼개져서 난립하던 시기예요.

이때 바로 봉건제가 생겨난 게 동로마와 달리 중앙집권화 하기 힘들었고 그러다보니 귀족들의 힘이 각각 강력하던 시기였어요. 봉건제의 요지를 간단히 말하면, 명목상의 황제는 있지만 힘이 약하죠. 분산돼 있죠. 민족들이 가지각색이죠. 그러니까 귀족에게 봉토를 나눠주고 충성을 서약 받죠. 유사시 전쟁 시에 군사력을 제공받는 거죠. 그게 바로 봉건제도잖아요.

중세 성들 잘 아시죠? 영주 밑에 기사가 있고 기사 밑에 농노가 있는 장원 시스템을 갖추고. 왕의 힘이 약하니까 교회의 힘이 강했어요. 교회의 힘이 굉장히 강한. 비잔틴이 정교함 일이라 황제의 힘이 강했다면 서로마는 역사적으로 다른 시스템이 형성되죠.

오늘날 서로마의 지리적인 형태가 중세에 맞춰진 거예요. 동프랑크 서프랑크로 나뉘어서 프랑스와 독일이 되고, 앵글로색슨족은 영국 쪽으로, 바이킹족은 북유럽 쪽을 차지하고, 고트족은 더 아래쪽을 차지해서 이탈리아 쪽으로 가고. 반달족은 더 아래쪽으로 가서 로마 식민지였던 북유럽 쪽으로 지금은 이슬람권이 된 곳을 차지하죠. 지리적인 입지가 형성되던 시기예요.

로마 황제가 콘스탄티누스대제로 동로마로 천도하고 로마네스크는 게르만족이 형성하는 거죠. 예술에서 보면, 유목민 예술을 서로마에서 찾을 수 있어요. 특히 조각과 회화가 비잔틴과 비교돼요. 비교해서 정주족 예술을 비잔틴 성상에서 찾고, 유목적 특징을 로마네스크에서 찾게 되는 거죠.

▲고딕 시대 예술

그리고 로마네스크 다음으로 이어지는 게 고딕이에요. 고딕이 12세기 중반부터 14세기 중반까지입니다. 시기에 대한 주장은 약간씩 차이가 있어요. 14세기 후반부터는 르네상스로 보죠. 이때까지를 고딕 시대로 보죠. 고딕 예술이 고트족 양식이라고 해서, 14세기 후반부터 르네상스로 들어가는데 이 시대로 들어가면 르네상스가 부활한다, 재생한다는 뜻을 담고 있어요.

좀 더 자세히 말하자면, 이 시대의 예술가하면서 이론가인 바사리(조르조 바사리)가 『예술가 열전』에서 그리스 로마의 고전기 예술이 재생했다, 부활했다 레나시타(Renascita) 라고 표현하는데, 거기서 이 말이 파생된 거죠. 뭐가 부활했느냐? 그리스 로마 예술이 부활한 거죠.

아까 말한, 형상 위주의 기하학적 추상 계보를 르네상스가 이어받는 거죠. 그게 주류라고 했죠. 그 전통을 계속 되살리는 거예요. 나중에 18세기로 가면 네오클래식 신고전주의가 탄생하죠. 계속 부활해요. 주류를 형성하는 거죠. 이들이 보기에 클래식에 위배되는 양식은 다 폄하되고 비하됐어요. 그래서 고딕도 야만족, 고트족 양식이라고 이름 붙였죠. 그 당시에는 고딕이 자신의 전통과는 거리가 먼 북쪽에서 내려온 야만족 양식이라고 해서 고딕이라 했죠.

중세에 큰 변화가 있어요. 특히 종교에서부터. 비잔틴과 로마네스크 시기, 비잔틴인 동로마 제국은 고딕 이후로는 언급이 안 되고요. 비잔틴이 그리스 정교회 서로마가 로마 가톨릭 계열이에요. 로마네스크는 중세에 막강한 교회력을 가진 시스템을 가지고 교회가 엄청난 부와 권력을 가져요. 카노사의 굴욕이라고 해서 교황이 황제를 무릎 꿇리는 사건. 그게 다 팽배해진 교회의 권력을 상징하죠. 힘이 넘치니까 전쟁을 일으키죠. 십자군 전쟁. 이슬람권에서 잃어버린 옛 땅을 찾자고 일으킨 게 십자군 전쟁인데 기독교가 패배하죠.

오랫동안 싸움을 벌였는데 땅을 다 뺏겨요. 교회의 힘이나 귀족의 힘이 떨어지죠. 십자군 전쟁에서 재원과 군사력을 모두 뒷받침했다보니까 같이 망했죠. 그러면서 봉건제도가 다 무너지죠. 교회의 힘도 약해지면서 대신 시민계급의 힘이 커져요. 여러 가지 요인이 있는데요. 간단히 얘기하자면, 봉건제도가 붕괴하면서 많은 자유민이 생겨났고, 더 큰 요인으로 비록 십자군 전쟁에서 패배했지만 원정로를 통해 무역로가 생겨요. 특히 이탈리아의 베네치아, 제네바, 피렌체의 항구 도시를 중심으로 무역이나 상업이 번성하면서 거기에 종사해서 돈을 벌면서 힘을 축적한 제 3세력. 이게 나중에 도래하는 부르주아의 전신이죠. 나중에 근대 상업 부르주아로 이어지는.

이런 시민계급이 부상하면서 종교에도 많은 영향력을 행사하게 되죠. 고딕 시대에는 민족 종교로 거듭난다는 거죠. 귀족이나 특권층, 사제, 왕족 그 이외에 일반 평민에게도 굉장히 개방적이고, 교회에 가까이 갈 수 있는 게 고딕 시대의 특징이에요. 그래서 어려운 교리보

다는 다른 예술 쪽에서 보면 권선징악 등 도덕적 내용을 많이 포함하게 되고, 교회도 굉장히 개방적으로 바뀌고요. 그전까지는 굉장히 폐쇄적이고 음침했어요. 뭔가 권력층의 전유물처럼 감히 범접하기 못하게 폐쇄적이고 음침했죠. 건물도.

하지만 고딕 시대로 오면, 창문도 많아지고 하늘에 가까이 다가가고자 하고 누구든지 하느님을 숭배하는 정신을 담아 높이 첨탑이 생겨요. 거기서 미학적인 부분들인 기계적인 반복, 증식이 고딕 건축에 나타날 수 있었던 거죠.

우리가 보게 될 고딕건축은 르네상스 고전기 건축과 많이 비교하면서 보게 될 거예요. 물론 비잔틴과도 같이 볼 거고요. 로마네스크 양식이 건축에서 시작되거든요. 그리스 로마 시대에 콜로세움에서 보이는 특징이 비잔틴이나 로마네스크에 다 담겨있고, 르네상스 시대에 제대로 부활해요.

건축은 비잔틴, 로마네스크와 하나로 연결되면서 고딕과 배치되고요, 회화에 있어서는 게르만족의 후예인 로마네스크 양식이 중세에는 비잔틴과 비교되고요. 르네상스 시대로 오면 북유럽과 남유럽으로 갈려서 게르만족의 후예들이 위치한 북유럽 르네상스와 그리스 로마 후예들이 위치한 남유럽과 대비되는 거죠. 이 틀을 잘 이해해놓으시고요, 이제 사진을 보도록 하겠습니다.