

都市環境의 視覺要素로서 슈퍼 그래픽 類型에 關한 研究

—機能別 分類와 發生背景을 中心으로—

羅 成 淑

忠清實業專門大學 商業디자인科

A Study on the Types of Super Graphics

— Special Reference of Functional Types and Appearance Background —

Nah, Seoung Sook

Dept. of Applied Arts, Choong Chung Junior College

= ABSTRACT =

The environment defines the living conditions for people and has at the same time the possibility to create new environment.

In Korea, where the rate of urbanization reached more than 50% in 1970's the priority has been put on the economic development and administrative function.

Under the circumstance, visual environmental field was dealt lightly and it resulted in undesirable environment.

The techniques of Modern Arts (Montage, Depeysment, Tromp L'oeil, P.O.P Art, etc.) helped Super Graphics appear in the urban areas. Environmental Art has been expended into the public space and people came to recognize the Arts as the "Street Art" or "Street as Gallery" .

Super Graphics has four types

1) Resident's Super Graphics ; Minority groups came to maintain social equality and rights, in cooperation with each other. Such maintenance required general urbanites to form communities which gave birth to the community art, Mural Painting.

2) Environmental Super Graphics ; Beauty has come to be stressed in order to improve the quality of urban lives in the course of inescapable urban development. Instead of renewal of all established construction, conservation oriented renewal was encouraged.

3) Super Graphics as Population Arts ; In the 1960's artists repulsed the establishments in an efforts to open new phase independent from the expressional in the arts. They recognized the relationship between painting, society and the public in different angle and tried to describe all living space on canvas.

4) Super Graphics as Advertisement ; Super Graphics functions as efficient media to deliver images to the urbanites. Super Graphics as media plays the role for political propaganda and commercial advertisements according to their purposes.

In Korea, especially, it is required to introduce the environmental Super Graphics.

But it is desirable to introduce Super Graphics with Korean culture and sense of beauty. Designers themselves are also required to have responsibility to improve the quality of urban culture.

序 論

1) 研究目的

「거리의 美術」, 「都市의 壁畫」 등으로 일컬어지는 슈퍼 그래픽(Super Graphics)은 이제 都市環境에서 빼 놓을 수 없는 視覺要素가 되었다. 이는 近來에 와서 視覺要素들이 과거의 平面上이라는 제한영역을 벗어나 차량, 가구, 건축물의 외부까지 擴大되어 나간데서 비롯된다. 平面에서 立體로 立體에서 空間으로 점차 擴大되어 가는 것은 그만큼 視覺要素가 都市民의 生活에 커다란 비중을 차지하게 되었음을 의미한다.

「人間과 環境은 서로 분리되어 存在하는 것이 아니다」, 「人間은 環境의 中心일 뿐만이 아니라 環境의 전체적 部分이다」¹⁾라는 말은 人間과 環境이 서로 유기적인 관계를 갖고 相互作用을 하고 있음을 뜻한다. 이러한 相互作用을 결국 Yi-Fu Tuan의 말처럼 環境이 人間에 대해 수동적인 側面뿐만 아니라 能動的인 側面까지도 갖고 있음을 말해 준다. 都市環境에서 점차 확대된 視覺要素는 단순히 「그려졌다」는 수동적인 側面뿐만이 아니라 다시 새로운 環境을 造成하여 市都民에게 精神的, 身體的 影響을 끼치는 能動的인 側面을 갖는다는 말이다.

이렇게 能動的인 側面을 갖고 있는 視覺要素가 우리나라에서는 經濟第一主義의 原則으로, 당면한 行政的 問題를 해결하느라고 이제까지 輕視되어 왔다. 輕視되어 온 視覺要素는 다시 조악한 都市環境을 만들고 審美的인 배려가 없는 生活環境을 조성하므로써 반복되는 惡循環을 초래하였다. 이제 우리나라의 都市化 現狀이 80년대는 70%를 상회할 추세이고 여러가지 國際行事を 準備하고 있는 실정에 이점이 더 이상 放置되어서는 안 될 것이다.

都市環境에서의 視覺要素는 우리의 시선이 捕捉되는 모든 곳에 나타날 수 있다. 그중에서 슈퍼 그래픽이라는 단어가 사람들의 입에 오르내리기 시작한 것은 불과 몇년 전의 일이며 현대의 多樣的 그래픽 분야중 놀랄 만큼 빨리 一般化되면서 하나의 스타일로 定着되어 가고 있다²⁾.

이와 같이 빠른 成長은 슈퍼 그래픽이 주로 건물외부에 노출되어 傳播速度가 빠르며 누구나 쉽게 접근할 수 있으므로 廣範圍한 派及效果를 갖기 때문이다. 이 점이 落後된 우리나라 都市環境의 視覺要素를 향상시키는 데 時間的 經濟的으로 많은 利益을 제공할 것이다 (効率的으로 適用될 경우) 특히 서울과 같이 과거의 都市形態와 새로이 개발되는 都市形態가 重復되어 있는 곳에서는 都市開發의 機能面에서 力量을 발휘할 것이다.

그러나 우리나라의 슈퍼 그래픽은 이제 막 導入段階에 있어서 概念定立이나 發生背景, 類型, 機能등이 제대로 把握되지 못한 상태이다. 그러므로 본 연구에서는 슈퍼 그래픽의 類型別 分類과 機能을 集中的으로 研究하여 國內에 슈퍼 그래픽이 적절하게 適用되는데 일익을 擔當하고자 한다. 그 結果 都市環境의 질이 向上되며 都市가 都市民의 生活하기에 적합한 生活空間이 되도록 유도하는데 目的이 있다.

2) 研究過程

본 연구는 다음의 過程을 거쳐 研究를 進行한다.

가) 슈퍼 그래픽의 概念定立을 위하여 構造體에서 形態變化와 多樣的 視覺環境의 展開등 概念形成의 構成因者를 研究한다.

나) 現代都市에서 슈퍼 그래픽은 어떻게 나타나는가를 類型別로 分類하고 機能을 파악하며 發生背景에는 어떠한 경로가 있는가를 研究한다.

다) 韓國에 나타나기 시작한 슈퍼 그래픽을 樣相에

따라 類型分類하고 그에 따른 事例를 檢討한다. 특히 이제 導入段階에 있는 韓國의 슈퍼 그래픽이 갖고 있는 問題點을 지적한다.

3) 研究方法

본 研究는 슈퍼 그래픽에 關한 國內外的 文獻調査를 통하여 슈퍼 그래픽의 概念을 定立하고 蒐集資料를 통하여 事例를 研究한다. 韓國 슈퍼 그래픽의 경우는 건축물 外部에 나타난 事例를 直接 撮影하여 分析한다.

슈퍼 그래픽의 개념

1) 슈퍼 그래픽의名稱

動物과 植物의 表面에 나타나는 獨特하고 아름다운 色彩와 形態는 自然에서 찾을 수 있는 슈퍼 그래픽의 一例이다. 또한 슈퍼 그래픽은 未開人의 安眠化粧이나 裝身具에서도 보여지고 韓國의 丹青, 紋樣등에도 나타나므로 그 空間的인 適用對象이 넓다. 時間的인 面에서도 原始時代부터 現在까지 人間의 生活樣式과 要求事項을 反映하면서 人類史에 면면히 이어져 내려왔다³⁾.

그래서 現代의 意味로 認識된 것은 最近의 일이며 처음에는 자이언트 그래픽(Giant Graphics)이라 불리워 슈퍼 그래픽이 가지고 있는 「슈퍼」라는 接頭詞, 빅아트(Big Art)의 「빅」(Big)이 주는 거대하다는 語意를 內包하고 있었다. 그러나 여기서의 巨大하다는 意味는 單純히 크다는 뜻만이 아니고 종래의 그래픽이 가지고 있는 空間的 制限을 超越한 것이라는 意味를 지니고 있다⁴⁾. 이와 같이 空間的 制限을 超越한 그래픽은 建築技術의 發達로 大型建物이 登場하고 車輛의 動力化에 기인하며 모든 視覺物이 커짐에 따라 날로 그 스케일(Scale)이 커지게 되었다. 現代의 擴大된 그래픽은 誕生한 地域의 背景이나 發展過程, 制作에 關聯한 사람, 資金의 性格에 따라 여러가지 名稱을 갖고 있다.

즉, 屋外 壁畫(Outdoor Wallpainting), 거리의 미술(Street Art), 都市壁畫(City Mural), 都市의 환타지(Urban Fantasy), 住民 壁畫(Community Mural), 種族 壁畫(Ethic Mural), 뮤럴 페인팅(Mural Painting)이 그것이고 불란서에서는 彩色 壁(Le Mur paint), 독일에서는 彩色된 都市(Die Bemalte Stadt)라 불리운다⁵⁾. 또한 都市의 모든 空間에 나타나기 때문에 스페이스 그래픽(Space Graphic), 環境의 커뮤니케이션(Environmental Communication)이라 불리우기도 한다⁶⁾.

이렇게 多樣한 名彩 가운데서 아직 世界 어느 곳에서도 正統的으로 公認된 維一한 名彩은 없다. 우리나라에서도 아직 正確한 名彩없이 「슈퍼 그래픽」과 「뮤럴

페인팅(Mural painting)을 그때 그때 狀況에 따라 使用하는 실정이다. 뮤럴 페인팅은 특히 그래픽 性格에 따라 繪畫的 要素를 가미하고 있어 感賞目的에 適合한 對象으로 環境美術의 한 分野로 認識되고 있다⁷⁾.

2) 스케일의 擴大

1960년대 人類學者 Claude L'evi Strauss는 “오늘날 人類生活에 있어서 앞으로 다가 올 10年內에 豫見할 수 있는 大部分의 現象은 스케일의 變化現狀이다⁸⁾”라고 말했다. 모든 社會的 單位의 規格(Size)과 範圍(Scope)의 問題는 스케일의 變化와 數의 擴散에서 發生하는 現象학적 問題라고 說明할 수 있다.

그래픽에서 스케일의 擴大는 建築에서의 技術의 發展과 車輛의 動力化(Motorization)에 基本 要因이 있다. 現代 建築은 철골과 콘크리트 使用으로 構造의 問題를 解決했으며 엘리베이터의 登場으로 高층빌딩까지의 接近性を 높여 結果적으로 마천루가 登場하게 되었다. 사실 19세기까지의 建築物은 形態上의 差異는 있어도 視知覺의 限界線을 벗어나지 않았고 人間 尺度(Human Scale)를 넘지 않았다. 그러나 마천루의 登場으로 都市空間의 古典의 均衡이 무너지는 계기가 되었고⁹⁾ 이 깨어진 均衡에 車輛의 動力化는 더욱 視覺物의 規模를 擴大시켰다.

자동차 內에서 高速으로 달릴 때 都市의 形態는 速度感으로 인해 급히 지나가게 되며 細部的인 觀察은 不可能하다. 對象이 하나의 덩어리(Mass)로서 認識되며 細部要素는 表面에 連連적으로 나타나는 마티에르(Matier)로 變하고 建物들은 群으로써 理解된다¹⁰⁾. 여기서 觀察者에게 어떤 메시지를 보내야 할 때 그래픽은 인지할 수 있는 큰 크기로 擴大되는 것은 當然한 일이다. 거리에 걸려지는 간판이나 빌보드가 점점 커지고 건물 벽에 登場한 코끼리도 쉽게 傳達될 수 있는 巨大한 스케일로 그려진다.

3) 그래픽에 의한 形態 變化

建築 저널리즘에 「슈퍼 그래픽」이라는 單語가 登場한 것은 Charles Moore教授가 Sea-Ranch의 콘도 미니움 샤워실 內部를 強烈한 色과 패턴으로 덮어버린 일에서 시작된다(사진 1). 1965~1969년 사이에 美國 California 주 Sonoma에 세워진 週末農場은 Charles Moore, Lyndon, Turnbull, Whitaker 등이 建築設計를 하고 Barbara Stauffacher부인이 그래픽 디자인을 맡았다. 그들은 使用하는 色彩와 面分割 등에 따라 주어진 形態가 어떻게 變化하는가를 보여 주었다. 예를 들면 垂直과 水平線을 가진 壁面에 원호를 그려 넣음으로 모서리의 直線感은 사라지고 원으로 느끼게 되는 경우이다.

이와같이 Barbara Stauffacher 부인이 적용한 요소는 어떤 용적과 형태를 갖는 구조체위에 나타난 그래픽은 그 구조체의 형태를 변화시키는 기능을 갖는다는 데 있다¹¹⁾. 공간에 존재하는 구조물의 표면에 새로운 디자인 요소를 투입하므로 변화된 시각을 발생시키며 벽으로부터自立하여 새로운 이미지를 만든다는 것이다.

Barbara Stauffacher 부인이 묘사한 패턴은 샤워룸 자체의 구조를 無視하고 物理的 實體는 表面의 背後에 가리워지며 基存의 構造物과는 다른 새로운 構成像이 나타나게 된다.

이러한 형태 변화는 過去の 建築 壁面에서도 나타나는데 산 카를로 알레쿠아트로 폰타네 聖堂은 中央의 楕圓部에 遠近法에 의해 축소되는 패턴을 그림으로 楕圓部를 더 깊게 해 주었다(사진 2). 발타자르 노이만이 設計한 「皇帝의 房」에서도 火災과 같이 復雜하고 流動的인 線을 天井과 壁面에 連結시켜 그림으로 壁과 天井의 限界가 無視되고 壁이 汗없이 올라가는 效果를 내게 하였다. 近來에 와서도 Otto Wagner 가 마쥬르카 하우스(Majolikahaus) 전면에 꽃모양의 타일을 規則적으로 排置하였는데 꽃모양의 線的인 構成이 建物の 外郭線을 모호하게 만들었고 壁面의 連連무늬는 전면을 하나의 畫幅처럼 느끼게 만들었다.

구조물과 그래픽 요소의 2중 반영(2重反映, Double Impose)의 效果는 外部에 그려지는 패턴에 따라 새로운 형태가 나타나므로 Jean Philippe Lenclos는 똑같은 아파트에 각기 다른 패턴을 그림으로 建物 形態가 어떻게 변하는가를 實驗 하였다(사진 3). 國內에서도 弘益大學校 美術大學 入口의 연장된 線이나 무교동 주차장의 壁面處理에서 表面에 그려진 그래픽 요소에 의해 변화하는 建物形態를 찾을 수 있다. 특히 이러한 형태변화의 效果는 建物を 모두 철거하지 않고 外部處理만으로 새로운 環境을 創出하므로 都市再開發 地域의 視覺環境 改善을 위해 有用하게 適用될 것이다.

4) 多様な 視覺環境의 展開

空間에서는 美術作品이 차지하는 物理的 空間과 作品內容이 表現하는 造形的 空間이 있다. 슈퍼 그래픽은 表面에 그려지는 그래픽 요소를 가지고 構造體를 變形시키기도 하고 때로는 日常性에서 벗어난 素材를 그림으로 多様하고 새로운 環境을 展開하기도 한다. 構造體로서의 建物 壁面은 空間 속의 한 面에 不過하지만 그것이 表現하고자 하는 具象的인 內容에 따라 전혀 相異한 狀況을 만들어 낸다. 이러한 狀況 展開는 建築物 自體의 이미지를 변화시키며 多様な 視覺經驗을 유도하는데 이는 통상적 空間에 또 다른 空間을 添加하므로써 深度 깊은 視覺的 造形 效果를 可能하게 한다.

Charles Moore 教授는 「방안에 방(Room within rooms) 이라고 일컫는 方法을 使用하였다. 즉, 住居地의 構成要素인 부엌, 목욕탕, 침실등에 強烈的 色과 패턴으로 페인트칠 함으로써 각기 다른 用途의 獨立된 房이 커다란 房(여기서는 주택 자체)을 위한 巨大한 家具(Giant Furniture)로 變化시켰다. 이러한 空間의 變化는 措視現狀에서 비롯되는데 가령 빈 욕조의 表面에 事實的 法으로 女人이 누워있는 모습을 그려 넣으면 實際로 욕조에 女人이 누워 있는 것 같은 느낌이 드는 것과 같은 理致이다.

表面에 그려지는 요소에 의해 多様해지는 空間의 演出은 建築的 材能이 卓越했던 로마인에게서 찾을 수 있다. 차경효과(借景效果)를 利用하여 창 밖의 먼 風景을 그리거나 壁面에 기둥이나 커튼을 그려 넣어 새로운 分圍氣를 造成하였다. 遠近法이 登場한 르네상스 때 Masaccio는 작품 「비감」을 통하여 원통형의 甕을 天井에 秩序있게 排置하고 古典的인 建築物들을 投視圖法에 의해 表現하므로써 平面上에서 깊이 있는 空間感을 느끼게 하였다¹²⁾. 1960年代 末까지는 「슈퍼 그래픽」이라는 用語가 없었으므로 이상의 것들을 이 範疇에 포함시킬 수 있는가하는 疑問이 있지만 적어도 表面에 그려진 內容에 따라 새로운 造形的 空間이 나타난다는 事實은 틀림없다.

現代의 슈퍼 그래픽에서 새로운 空間감의 形成, 相異한 狀況展開는 現代繪畫의 여러가지 潮流와 密接한 關係가 있으며 커다란 影響을 받았다. 예를 들어 다음과 같은 表現樣式들이 슈퍼 그래픽에서 適用된 方法이다.

가) 超現實主義(Surrealism)

超現實主義의 表現樣式은 機械主義의 現代의 環境에 묻혀버린 人間에게 人間의 本質的인 面, 深層世界에 자리잡고 있는 內面의 無意識 世界까지 外部로 表出하게 하였다. 심층세계에 表出은 無感覺해진 都市民의 感性에 호소력을 갖고 視覺的 衝激(Visual Shock)을 同時에 感覺의 領域을 넓혀 주었다. 가령 날개달린 얼굴이 거리에 나타난다든지(사진 4), 高速道路 위를 野生動物들이 뛰는다든지 물결치는 머리카락 사이로 아름다운 눈동자가 우리를 쳐다보고 있는 것 등인데 이와 같은 슈퍼 그래픽은 新鮮한 刺戟과 多様な 狀況展開로 都市環境內에 活力素를 提供한다.

나) 몽타주(Montage)

原來 立體派(Cubism) 作家들이 實驗했던 빠삐에 콜레(Papier Collé)로부터 發展된 몽타주는 日常的 形態를 모아 하나의 畫面을 形成한다. 여러가지 複數의 이미지가 한 壁面에 登場하므로 즉시적이고 전체적인 傳達效果를 갖게 된다. 都市環境에서 보여지는 方法은 가

로변의 포스터나 광고문에 또는 撤去地域의 壁面에 作家 自身の 作品을 添加시켜 表現하는데 프랑스의 作家 Ernest - Pignon - Ernest 등이 자주 使用한 方法이다 (사진 5).

다) 데페이즈망 (Depeysment)

「사람은 낮은 生活環境에 둔다」는 뜻의 데페이즈망은 事物이나 이미지를 本來의 日常의인 狀況에서 떼어내어 그 事物의 屬性과는 전혀 다른 곳에 두므로 새로운 狀況을 展開시키는 方法이다. 예를 들어 建物の 垂直 壁面에 水平面인 바닥에 그려진 주차장의 勾畵線을 그대로 그림으로 壁面위에 주차장이 設置되는 듯 밖의 狀況을 展開한다. 이와 같은 狀況 展開는 住居地의 壁面위에 공간에서 수영하는 사람들을 그린다던지, 都市의 한 가운데 바다 속의 고래그림을(사진 6) 그려 넣어 本來의 屬性과는 별도의 狀況을 演出한 事例에서도 찾아 볼 수 있다. 이러한 슈퍼 그래픽들은 주어진 空間에서 形成되는 하나의 環境만을 經驗하는 것이 아니라 새로운 第2의 環境을 提供하므로 多樣的 環境을 향유하게 된다.

라) 트롬프 레이유 (Tromp - L'oeil)

1970年代 後半의 極事實主義에서 더욱 發展한 方法으로 「속임수 그림」이라고 불리는 이 樣式은 事實과 똑같은 그림을 그림으로 착각을 일으키는 기법이다. 포커스(Focus)가 없을 뿐이지 정밀사진과 똑같이 對象을 그대로 描寫하면서 될 수 있는 한 쿨(Cool)하며 될 수 있는 한 中性的으로 遠近法을 무시한채 對象을 描寫한다¹³⁾. 素材를 選擇하는 것이나 選擇된 素材를 極事實 技法으로 描寫하는 것은 感想者인 都市民들에게 實際로 있는 것과 같은 措視現狀을 일으키게 하며 유우머 感覺과 함께 多樣的 空間을 經驗하게 한다. 벨기에의 Paul de Gobert가 반대편 建物を 거울에 비친듯이 그린 것이라든지 베를린의 한 아파트壁에 實際로 가로수가 서있는 것같은 風景이나 주차장에 관통하는 터널을 그림으로 막힌 壁面이 뚫린 것같은 効果(사진 7)를 가져 오는 것등이다. 美國의 Richard Hass는 뉴욕에 細密精 值한 창문을 그려 텅 빈 壁面을 채움으로 우리의 눈에 이미 익숙해져 있다. 그는 그 후에도 現代都市의 建物群 사이에 르네상스식의 復古風建物を 그려 넣거나 영화 세트장면을 그림으로 트롬프 레이유 樣式의 슈퍼 그래픽 事例를 많이 남겼다.

슈퍼 그래픽의 유형

以上에서 슈퍼 그래픽의 名稱과 概念. 그에 따른 建物形態의 變化나 多樣的 環境의 展開를 살폈다. 이제 이러한 슈퍼 그래픽이 現代都市에서 實際로 어떤 類型

으로 나타나고 그 機能은 어떠한가를 파악해 보고자 한다. 現代의 모든 文化는 단편적이기 보다 多樣하고 複雜한 性格을 지니면서 相互間에 서로 影響을 주고 받는다. 그러므로 現代文化의 한 樣相인 슈퍼 그래픽도 各 類型間에 整擴하고 明擴한 區別은 힘들 것이나 發生背景과 過程, 機能에 따라 다음과 같은 種類로 나눌 수 있다.

1) 環境壁畫 (Urban Environmental Mural Painting)

環境造成을 위한 環境壁畫는 都市內의 適所에 壁畫를 導入시켜 美的인 視覺要素를 提供하고 그 結果 都市를 人間이 生活하기에 適合하게 가꾸고 生活의 양질화를 꾀하는데 있다. 시티 월즈社(City Walls Inc.)의 Margaret Crum은 “빛과 色彩를 都市에 投與하자, 政策者나 教會 또는 企業體에 의한 產物이 아니라 새로운 藝術 形態의 產物로 都市民에게 色彩를 提供하자, 회색환경은 회색생각을 유발시킴으로 우리는 生에 藝術을 필요로 하고 있다. 얼마나 많은 空間이 우리를 둘러 싸고 있는가를 알아야 한다¹⁴⁾”라고 말하며 都市에 빛과 色彩의 導入을 주장하였다.

이와 같은 主張은 美國뿐만이 아니라 유럽에서도 대두되어 1962-1972년까지 서베를린에 세워진 마르키쉐 비에텔 아파트(Markishes Vierter Apartments)는 17,000호의 巨大한 住宅단지에 色彩와 線을 積極的으로 使用하여 平面위의 視覺要素가 아름답고 새로운 環境을 創出하는데 얼마나 큰 效果를 나타내는 가를 보여 주었다. 이 아파트 단지는 色彩와 線의 그래픽 要素뿐만이 아니라 번지수나 사인(Sign) 류도 통일되어 있어 世界各地에 環境 디자인의 귀감이 되고 있다¹⁵⁾.

새로 짓는 建物에 그려지는 環境壁畫뿐만이 아니라 기존의 落後된 建物에 나타나는 環境壁畫는 또 다른 機能으로 都市環境에서 각광받고 있다. 現代都市가 점점 複雜하게 展開되므로 새로운 構造物과 낡은 구조물의 공존은 都市環境에 美的인 要素와 醜한 要素가 同時에 發生하게 한다. 여기서 環境壁畫가 단순히 獨自的으로 個別的인 狀態에서 나타나는 것이 아니라 都市開發의 目的에 附合되는 環境改善의 한 方便으로 登場한 것이다. 大部分의 現代都市에서 기존의 落後된 建물이 새로짓는 建物보다 더 많은 狀況에서 環境改善을 위한 壁畫는 많은 場所에서 必要하다.

뉴욕의 John Davidson은 “뉴욕에 있어서 紀念碑라고도 할 수 있는 壁畫는 거리를 人間이 살기에 알맞은 場所로 바꾸어 나가는 運動의 선구자이다. 그것은 또한 단순하고도 대단한 都市計劃의 한 形態이다”¹⁶⁾라고 말하며 都市計劃의 한 要素로서 環境壁畫를 지적하고 있

다. 또한 Michael Norton 도 “도시재개발(Urban Renewal)에서 壁畫의 目的은 美의 生産 뿐만 아니라 經濟的으로도 有用하게 壁面을 治療하는데 있다”라고 말한다.

여기서 經濟的인 壁面의 治療라는 말은 「保存型 更新」을 뜻하는 것으로 都市의 全體의인 更新이 아니라 部分的 變容으로 過去와 現在의 連續性을 斷絶시키지 않으면서 原來의 機能을 회복하거나 다른 역할을 添加한다는 것이다.

過去에는 建築 및 都市디자인에 있어서 建築物를 고쳐 쓰는 것은 새롭게 짓는 것보다 効率이 떨어진다고 믿어왔다. 그러나 1970年代에 들어와서 都市行政家와 都市計劃 수립자들은 開發 前에 豫測했던 期待와 開發 後에 實際 나타나는 結果에는 差異가 있음을 알게 되었다¹⁷⁾. 그러므로 全體를 모두 更新하는 것보다 一部를 고쳐 쓰는 것이 都市民에게 갑자기 變化된 都市環境이 가져오는 혼란을 감소시킨다는 것을 알았다. 또한 構造體 自體의 變形이 아니라 簡單하게 表面處理만 하기 때문에 作業의 單純性으로 經費의 折減이라는 長點이 있고 이러한 長點때문에 슈퍼 그래픽은 都市再開發의 새로운 方法으로 각광을 받기 시작한 것이다.

특히 미국에서는 황폐해가는 地域을 되살리기 위해 積極적으로 利用되고 있는데 그러한 環境壁畫가 東部와 西部에서 서로 다른 表現樣式을 취하고 있다. 東部는 低所得層의 住居地, 황폐된 高層建築物에 機河學的이거나 具象의 패턴을 밝은 색조로 그려서 單純하고 強烈한 하드 에지(Hard Edge) 적인 樣式으로 나타나고(사진 8) 西部는 極事實描寫의 뉴 리얼리즘(New Realism), 하이퍼 리얼리즘(Hiper Realism)의 表現樣式을 띠고 있다.

뉴욕의 壁畫製作은 1967년에 設立된 2개의 그룹에 의하여 조직적으로 進行되었다¹⁸⁾. 그 하나는 「시티 월즈」社(City Walls Inc.)로 Alan D'Arcangelo, Robert Wiegand, Jason Crum 등의 作家가 參與하였다. 구성원 대부분이 單純한 形態에 強烈한 色彩를 導入함으로써 버려진 空間에 豐富한 빛과 色을 提供하고 있다.

다른 하나의 그룹은 「스모크 하우스」(Smoke House)인데 뉴욕의 화가, 조각가, 건축가, 그래픽 디자이너, 도시계획가등 각기 다른 職種으로 構成되어 “작가는 에고 이즘에서 벗어나 할렘(Harlem)과 같은 最惡의 住居地를 위해서 일해야 하고 公共的인 일에 獻身해야 한다”고 主張하고 있다.

이와 같은 機河學 패턴에 強烈한 色彩을 하는 壁畫는 유럽에서도 프랑스의 F. Morellet 와 이탈리아의 Pozzati, Dorazio 등의 作家가 남긴 것이 있으며 日本의 긴자(銀座)거리에도 빨간 壁面에 흰색의 세로선이 지나가는 슈퍼 그래픽의 사례를 볼 수 있다.

한편 美國의 西部에서는 機河學 形態가 아닌 具體的 事實의 表現樣式으로 어떤 사건이나 自然風景, 人物등(사진 9)을 그렸는데 로스엔젤레스의 「파인 아트스 콰드」(Fine Arts Squad)나 볼티모어의 「시티 플랜」(City Plan) 등의 그룹이 代表的인 團體이다⁹⁾.

이 그룹의 Kent Twitchell 이나 Richard Watt 는 우리에게 낯익은 영화배우나 이웃의 모습을 事實 그대로 커다랗게 壁面에 그려 놓았다. 西部에서 이러한 事實的 表現의 環境壁畫가 나타나는 데는 몇가지 원인이 있다.

즉, 東部보다는 西部가 高速道路가 發達하였고 高速道路의 發達は 빠른 速度에서 압축되는 大規模의 廣告物을 必要로 하였으며 表現方法에서도 抽象的인 表現보다는 具象的인 表現이 傳達內容을 迅速하고 正確하게 傳達하기 때문에 傳達對象 自體를 具體적으로 登場시켰다. 또한 여기에 할리우드의 영화산업이 豐富한 이미지와 스타일을 提供하였고 現代 美術思潮의 뉴 리얼리즘 경향도 영향을 끼쳤다.

이러한 事實的 表現樣式的 環境壁畫는 유럽에서도 보여지며²⁰⁾ 파리의 Clisson 가에 Fabio Rieti 가 바이올린을 연주하는 Bach 를 그렸고 독일에서는 Peter K. F. Fruger 가 창밖을 내다보는 老夫婦의 모습을 그리는 등 많은 예를 찾아볼 수 있다.

2) 共同體 壁畫 (Community-based Mural painting)

쿠바나 이집트의 거리, 홍콩이나 브라질등 人間이 살고 있는 곳이라면 自然發生的으로 나타나 落書와 함께 住民의 生活樣相을 代辯해 주고 있는 共同體壁畫는 藝術의 造形的 側面보다는 社會的인 側面에 의해 發生하였다²¹⁾. 純粹美術은 藝術家 個人的 藝術性 俱現을 위해서건 아카데미즘을 위해서건 造形性의 追究인 目的美術이라면 共同體壁畫는 社會學的 必要에 의한 커뮤니티 아트(Community Art)라고 할 수 있고 둘 사이에는 커다란 차이점이 있다. 즉, 共同體壁畫는 地域住民의 對 社會的 發言과 相互團結을 위하여 事實主義의 畫風에 強烈한 테마를 갖고 있는 반면 環境壁畫는 生活의 양질화를 위한 審美性의 追究에 있다. 또한 住民壁畫는 藝術家 個人的 造形性을 追究하는 「藝術家 壁畫」나 少數의 특수층만 參與하는 「엘리트 壁畫」와는 다른 社會發的, 교육적 內容을 담기 위해서 藝術的인 側面, 審美的인 要素는 우선순위에서 뒤로 물러서게 되었던 것이다. 이러한 共同體 벽화는 인류가 共同體를 이룰때 부터 시작되었으나 현대적 의미로 인식된 것은 60년대 이후 미국에서 부터이다. 대개 美國의 大都市 변두리 地域은 低所得層과 有色人種의 住居地域으로 이곳 住民들은

陰散하고 소외당한 狀況과 심리속에서 게토 (Ghetto) 를 形成하고 있었는데 共同體壁畫를 통하여 서로의 意見을 모으고 結束하여 社會에 대한 發言을 始作하였다²²⁾. 1967年 시카코의 한 흑인촌에서 후원자도 宣言文도 없는 自然發生的인 祝祭의 形式으로 黑人들의 이야기가 黑人畫家에 의해 2층 壁面에 가득 채워졌다. 이 事件으로 「존경의 壁」(The Wall of Respect)이라는 傳說처럼 有名한 壁畫가 태어나게 된 것이다.

바로 이 壁畫가 少數民族의 壁畫運動에 基調제가 되었다. 社會的 友義와 平等을 強調하고 經濟的 착취를 배격하는 메시지를 教育背景이 별로 없는 單純하고 소박한 주민들에게 理解시키기 위해서는 具體的인 모습으로 그려지는 壁畫가 가장 有効하였다. 또한 建物外部에 나타남으로써 多數에게 쉽게 傳達되 効律的인 派及效果와 大사회적인 사회교발적 포스터의 역할을 감당하기에 壁畫는 適合한 方法이었을 것이다.

사진 10과 같이 少數民族들이 自身の 要求를 表現하므로 「少數民族壁畫」, 「種族壁畫」라고도 불리우는 共同體壁畫는 그 製作過程에서 構成員 相互間的 同質感을 形成하게 하였으며 이러한 同質感의 形成은 백인이나 藝術家들에게도 影響을 끼쳐 하나의 共同體를 만들게 되었다. 이렇게 만들어진 共同體로서 「우리의 그림」이라는 의식은 결국 美術에 대한 새로운 機能을 要求하며 社會告發的인 테마를 강조하게 되었던 것이다²³⁾.

이와같은 共同體壁畫는 聯邦政府, 主政府, 地域社會 團體 등의 지원을 받으면서 1975년까지 적어도 200個 以上の 크고 작은 壁畫가 製作되었다. 특히 박물관으로서의 거리」라는 提案아래 「보스톤 섬머씽즈 壁畫 프로그램(Summerthing's Mural Program)이 組織되었는데 이 프로그램은 藝術家와 地域社會 團體를 連結시켜 주며 壁面을 확보하고 地域住民의 意見을 藝術家들에게 反映시키는 등의 仲介者 역할을 하였다.

3) 藝術壁畫(Artistic Mural Painting)

60年代 末은 全世界的으로 政治的 次元에서나 文化의 次元에서나 기성체제에 대한 懷疑, 幻滅 그리고 批判精神이 팽배했던 시절이었다. 民衆運動의 分圍氣가 高潮되었고 많은 藝術家들은 美術館과 美術市場을 主軸으로 한 藝術家의 活動體制에 의혹과 염증을 느끼며 「닫혀진 組織」(Closed System)을 벗어나 무언가 새로운 活動의 장을 찾아 뛰어들려는 欲求가 強했던 시절이었다.

이렇게 밖으로 나오려는 試圖은 作家自身の 藝術性 追究나 主觀을 쫓는 內向性보다는 우리가 知覺할 수 있는 모든 것으로 확대되어 外向性에 의한 外部空間에 造形的 視覺的 에너지가 불어넣어지게 된 것이다. 室內空

間에 制限되었던 傳統的인 美術作品으로부터 전체적 환경에 傳移가 可能하여 바다, 사방벽, 하늘의 6면으로 形成된 거리가 하나의 展示場이 되고 壁面은 巨大한 캔버스로 登場한 것이다.

그러므로 길거리로 뛰어나온 美術은 室內라는 「닫혀진」 곳에서 室外라는 「열려진」 곳으로 進出하여 많은 大衆과 만나게 되었다. 이러한 大衆性은 物理적으로 壁面에 그려짐으로써 더욱 容易하게 되었다. 壁이란 가로축의 公共領域과 建物內部的 私有領域이 만나는 곳으로 가로축에는 多數를 對象으로 하는 大衆性, 公共性이 成立한다.²⁴⁾ 이러한 壁面이 갖고 있는 大衆性은 Jason Crum이 主張하는 “藝術家의 思想은 우리 社會에서 少數를 위한 產物이 아니고 大衆에 의해 大衆을 위한 것이 되어야 한다”는 말에서처럼 藝術이 大衆에게 쉽게 接近하고 理解되기 위해서는 壁面이 重要한 場所가 된다는 것을 確認해 준다.

藝術의 大衆性은 Fernand Leger가 主張하여 왔으며²⁵⁾ 1960年代 팝 아트(Pop Art)가 登場하면서 대량 생산과 大量傳達의 非個性的인 素材를 이미지화 시킴으로써 더 分明해지며 加速化되었다. 우리주변에서 쉽게 찾을 수 있는 商品, 영화배우, 만화까지도 藝術로 대체하여 우리를 둘러싸고 있는 現代 物質文明에 대한 새로운 覺性과 外的 現實을 客觀化 하였으며 이것은 現在の 슈퍼 그래픽이 藝術로서 大衆에게 認識되는데 적잖은 기여를 하였다. 실제로 팝 아트의 作家 Andy Warhol은 Marilyn Monro나 Mona Liza를 거리의 壁面위 대형화면에 그려놓았다(사진 11).

정치성이 強한 러시아 社會主義 藝術運動에서 예술은 거리로 나오게 되었으나 美國聯邦政府에 의한 「美術計劃의 公共事業」과 「W.P.A. 政策」도 공공적인 政策으로 藝術의 大衆化에 기여하였다. 1929년 후의 세계 대경제공황시 作家들의 實業救濟對策의 한 방편으로 利用된 이 政策은 畫家 自身の 작가의식이나 主民壁畫와 같은 自發的인 것은 아니었으나 공공건물 외부에 그려짐으로써 少數의 限定된 감상자가 아닌 不特定 多數에게 傳達되어 藝術을 大衆化시켰다. 이와 같은 政府機關의 배려는 프랑스에서도 있었는데 1939년 문교성이 提示한 法案으로 教育機關의 建築費 豫算가운데 1.5%를 실직한 美術家들에게 공공작품을 제작하는데 쓰라고 制定한 것이 그것이다.

공공정책에 의한 藝術의 대중화가 정부기관에 의한 수동적인 運動이었다면 멕시코 壁畫運動은 能動的이고 自發的인 운동이었다.

Diego Rivera나 David Siqueirose등 멕시코 畫家들은 平範한 民衆들에게 그림을 보여줄 뿐만 아니라 그림으로써 대화를 나누었고 때로는 그것으로 모든 이들

에게 프로파간다(Propaganda)를 했다고 말한다.²⁶⁾

藝術壁畫의 表現樣式은 거의가 現代繪畫의 潮流와 함께 하고 있으며 얼마전 프랑스의 13개 都市에서 13 명의 作家에 의해 그려진 藝術壁畫는 全國의 規模로 행해진 커다란 現代繪畫 展示場이라고 할 수 있고 이를 통해 現在 프랑스 新具象繪畫 作品들을 감상할 수 있었다. 이 13個 都市의 藝術壁畫는 藝術의 大衆化를 위해 미테랑 政府가 행한 文化政策의 한 본보기였다. 파리에만 集中 돼 있는 美術體系를 지방으로 분산시키며 이에 따르는 現代 繪畫의 低邊擴大를 꾀하려는데 있었던 것이다.²⁷⁾ 藝術壁畫는 共同體壁畫와 展開狀況과 表現方法에 흡사한 점이 많지만 그 發生動機와 目的에 差異가 있다. 前者는 純粹한 藝術運動의 次元이라면 後者는 社會運動의 次元이다. 大衆化를 위한 壁畫는 畫家 自身の 藝術觀에 대한 돌파구로서, 또한 大衆에게 좀 더 많은 감상 機會를 提供하되는데 目的이 있다면 共同體壁畫는 住民들의 要求事項을 主張하고 共同體로 서로 結束하는 目的으로 壁畫를 그렸기 때문에 動機와 方法에는 分명한 差異가 있다.

4) 宣傳壁畫(Advertising Mural Painting)

현대도시에서 슈퍼 그래픽은 거대한 거리의 포스터로써 多數의 都市民에게 同時에 전달되기 때문에 광범위한 정보전달방법으로 登場한다.

傳達媒體로써 宣傳壁畫가 그려지는 것은 어떤 그림(圖形)이 이미지 傳達의 機能을 갖고 있기 때문이다. 傳達(Communication)은 人間 本性的의 하나로 어떤 人間行動은 말을 통해서건 사인이나 제스처를 통해서건 自身の 意思를 전달하므로 社會生活의 中樞가 되는 部分이며 그림(圖形)을 利用한 表現은 모든 人類에게 가장 오래된 共同言語이다. 잘 考案된 그림을 인지하고 解釋하는 것은 글자로 된 構成보다 더 쉽게 빨리 傳達되므로 훨씬 效果的이다.

슈퍼 그래픽에서 그려지는 그림은 對象의 特徵을 捕捉하여 그래픽화하는데 여기에 더욱 刺戟을 준 것은 車輛의 動力化(Motorization)이다. 自動車의 登場은 傳達의 양상을 달리하여 발, 말, 자동차 順序의 加速화로 읽는 速度를 단축시켰으며(經驗과 訓練에 따라 달라지겠지만) 視覺認識부터 肉體反應에 이르기까지 時間의 限界를 가져왔다. 走行中の 車에서 문자로 된 宣傳文案을 제대로 判讀하는 作業은 거의 不可能한 일이며 傳達內容을 빨리 理解하기 위해서 對象을 그래픽화시키는 것이 必要했던 것이다. 이렇게 그래픽화한 슈퍼그래픽은 傳達性에 있어서 가장 效果的이므로 政治宣傳이나 商品廣告의 機能을 맡게됐고 現代都市에서 급속도로 成長한 것이다.

政治宣傳을 위한 宣傳壁畫는 軍중이 運집하는 廣場이

나 길목에 세워지므로 다분히 紀念碑的이고 刺戟적인 性格을 갖고 軍隊募集이나 이념선전등 政治旋動의 目的으로 사용된다. 모든 作家들의 政治적 참여를 주장하고 사상 포스터(Posters of Ideologies)를 내 붙였던 러시아 사회주의 예술운동이 그 대표적인 것이다.

이런 類型의 目的性이 강한 그림은 지금도 社會主義 體制의 國家에서 政治理念을 나타내기 위한 선동적인 方法으로 그려진다. 政治理念이나 軍事運動을 위한 宣傳壁畫는 구심점이 되는 政治家를 個人的으로 登場시키며 政治가 바뀔때마다 스탈린이 브레즈네프로 毛擇은 華國奉으로 대체되어 나타나며 호메이니옹은 팔레비왕을 폐위시키기도 한다(사진 12). 이러한 政治宣傳의 슈퍼 그래픽은 특히 자주 지나 다니는 場所에 세워지므로 條件反射와 같은 反作用을 하며 目的하는 이미지를 강제로 注入시키기 때문에 都市民에게 새로운 精神的의 아편이 되고 있다.²⁹⁾

資本主義 社會에서는 大量生産과 大量消費를 바탕으로 하기 때문에 경쟁품에 대해 技術面에서 거의 次異가 없는 한 商品의 購賣欲을 불러 일으키기 위해 여러가지 方法이 適用된다. 大衆을 설득시켜 消費者로 만드는 데는 4가지 事項, AIDA法則(Attention, Interest, Desire, Action)을 克服해야 하는데 이러한 要求事項은 順序에 入刻한 過程이 아니라 메시지를 接하는 순간 同時에 全體의 으로 일어나므로 여기에 슈퍼 그래픽은 有用한 手段으로 使用된다.

工業時代 전 文盲律이 높았던 時代에는 實際商品이 實物대로 登場하였으나 점차 文字나 Logotype의 平面의이거나 릴리프 같은 反立體의인 看板으로 代換되었다.³⁰⁾ Robert Ventury는 建築이 宣傳商品에 補助的인 手段으로 象徴化되거나 目的하는 이미지 產出을 위해 Sign 화되는 過程을 指適하였다.³¹⁾ 建物自體의 Sign화는 특히 Las Vegas에서 많이 보여지는데 商品廣告의 大型化로 5층짜리 건물이 단층으로 느껴지기도 한다.

이렇게 大型화된 간판은 적당한 壁面이 없는 곳에선 새롭고 特別한 施設로 大型廣告版(Billboard)을 必要로 했으며 특히 高速道路網의 發達과 現代人의 잦아진 旅行이 더욱 擴散의 結果를 낳았다. 商品宣傳은 또한 밤과 낮이라는 時間의 限界도 超越하여 豊富한 전력과 함께 Neon Sign이 登場하게 되었다. 空間과 時間을 超越한 情報傳達의 홍수속에서 現代人을 벗어나게 하기 위해서는 宣傳壁畫가 環境과 적절한 유기적 秩序를 갖도록 再整備해야 할 것이다.

국내의 슈퍼 그래픽

요즘 우리는 무심코 거리를 건다가 壁面에 그려진 그

림과 만나게 되고 아파트團地에 強烈한 色彩가 登場하는 등 國內에서도 슈퍼 그래픽이 都市環境의 視覺要素를 構成하는 하나의 因者로 關心을 끌게 되었다. 그러나 우리의 傳統的 美意識과 文化樣式과는 아직도 異質感이 있어서 外國처럼 活發하게 進行되지 못하고 있으며 適用事例나 進行過程이 미미한 實情이다.

1) 環境壁畫(Urban Environmental Mural Painting)

슈퍼 그래픽이 都市內에서 새로운 環境을 造成하고 美的인 面에서 不良한 地域을 改善하는 機能을 가졌기 때문에 우리나라와 같이 複合的인 都市가 大部分인 경우에는 그 適用場所가 많이 있다. 서울만 하더라도 청계천 8가, 을지로 再開發地區 등 落後된 地域에 밝은 色과 유머러스한 素材를 그리면 좀더 쾌적한 空間이 될 수 있을 것이다. 그러나 이것은 자칫 잘못하면 또 다른 視覺公害現象을 誘發시키므로 製作할 때는 周邊環境과의 調화에 注意를 기울여야 한다.

美國의 「시티 윌즈」社나 「스모크 하우스」와 같은 團體도 없고 行政機關의 積極的인 後援도 없는 우리나라는 주로 建物主가 自身の 必要에 의해 作家에게 의뢰하여 製作된다. 美國 東部の 機能學 樣式的 環境壁畫는 우리에게 낯익은 층무로 늘봄빌딩의 直線構成에서나 무교동 주차장 壁面에 그려진 單純한 面構成에서 볼 수 있다. 西部의 事實의 樣式的 事例는 季節마다 바뀌는 백화점 전면의 大形壁畫나 봉천동 가로변의 女人像에서 찾을 수 있다. 같은 場所에서 2가지 樣式的 그림을 適用한 곳은 조선호텔 商街壁面으로 아르바이트 大學生들이 韓國의 이미지를 形象化시켰다가 (사진 13) 機能學的인 線으로 바꾸었다(사진 14), 또한 지하철내부의 各 停車場에는 그 地域을 잘 나타내 주는 象徴的인 테마를 모자이크로 나타내 環境美化나 都市再開發이 아닌 랜드 마크(Land Mark)의 機能까지 擔當하여 혼동하기 쉬운 地下驛을 區別해 주고 있다. 이러한 랜드 마크의 機能은 新開發地域에서도 必要하다. 영동이나, 잠실 등 특별한 指標가 없는 곳에서 바둑판같은 區劃의 상호식별은 거의 不可能하며 都市民에게 混沌과 당황감을 주기 때문에 거리에 슈퍼 그래픽을 그림으로 서로 區別할 수 있는 배려를 해야 한다.

2) 共同體壁化(Community-based Mural Painting)

地域社會 住民의 團結과 權利를 主張하는 共同體壁化는 우리나라의 時代狀況이나 政治性的인 理由로 具體的인 事例나 追進勢力이 形成되지 못하고 있으며 골목의 落書를 除外하고는 거의 찾아 볼 수 없다.

3) 藝術壁畫(Artistic Mural Painting)

멕시코 壁畫運動의 社會背景이나 팝 아트같은 美意識이 成立되지 않은 우리나라의 藝術壁畫는 순수회화 만의 立場에서 나타나기는 힘들지만 몇몇 實驗作家와 젊은 畫家들이 여러가지 試圖를 하고 있으며 실제로 동숭동 문예회관 周邊에서 작품을 볼 수 있다.

1983年 8月 第3 美術館에서 열린 「壁畫製作을 위한 習作展」은 藝術과 大衆의 效果的인 만남으로 壁畫製作을 모색하고 있다. 코리아나호텔 北側 壁面에 女人의 웃는 얼굴을 그린다던지 世宗文化會館 建物壁에 五色의 色띠를 그리는 등 都心地에 藝術을 심는 作業을 試圖하고 있다.

「어떤 制約이나 正해진 틀이 없어도 언제나 市民에게 開放되는 壁畫空間의 공공성은 우리社會에서 매우 自然스러운 作業이 될 것입니다. 우리의 日常을 만들어 주는 都市空間과 젊은 作家들의 造形性을 연결시켜 또 다른 美術形態를 創造할 때 그것은 커다란 可能性을 지니리라 믿읍니다」라고 그들의 취지를 밝혀²²⁾ 버려진 建物壁에 作家들의 參與를 強調하였으나 「그림속의 그림」으로 그칠 뿐이었다. 이런 젊은 이들의 實驗意識과 表現欲求는 서울市立 産業大學이나 崇田大, 서울藝術專門大學 등 大學 캠퍼스 내의 建物壁面에 그림을 그리게 했는데 純粹한 意味의 藝術壁畫라기 보다는 落後된 壁面의 更新을 위한 機能과도 겹쳐 複合的인 意味를 갖고 있다.

4) 宣傳壁畫(Advertising Mural Painting)

治安本部에 의한 간판의 總數는 1979年에 121,963 個에 이르고 있는데 1985年에는 더욱 增加하였을 것이고 많이만 내걸면 效果가 있으리라는 생각으로 심한 경우에 한 業所에 7個나 붙는 Nonsense가 벌어지고 各層마다 看板을 건 建物도 있다. 「간판이 크면 클수록 손님이 많이 온다」라던가 「最大의 看板이 最大의 效果」라는 原則아닌 原則으로 거리는 간판의 숲이 되었고 이런 看板의 競爭的인 增加는 都市民들이 情報原들로부터 무슨 刺戟을 얻기는 커녕 一種의 불감증을 誘發해 모든 것이 다같이 안 읽히는 結果를 가져왔다.

5) 問題點

(1) 公共性的인 問題

美術館이나 室內壁面의 경우 感賞者가 必要하지 않으면 가지 않아도 되므로 公共性的인 問題가 크게 提起되지 않는다.

그러나 슈퍼 그래픽은 外部空間에 露出되므로 公共性과 여기에 따르는 社會的인 道德性, 倫理性까지 問題가

된다. 이러한 理由에서 슈퍼 그래픽은 作家 個人이나 廣告 企業主 혹은 政治家에 의한 特殊한 目的에 使用되지 말고 大衆을 위한 大衆에 의한 純粹한 立場에서 制作되어야 한다.

(2) 權利的 問題

이 問題는 슈퍼 그래픽을 어디에 그리느냐의 問題이며 同時에 그려진 結果物에 대한 權利와 壁面 自體의 衝突이 생겼을 때 어떻게 處理하느냐에 대한 問題이기도 하다³⁴⁾. 都市內의 슈퍼 그래픽은 액자그림처럼 純粹한 作家 自身의 자기 滿足과는 區分되며 이질화처럼 전적으로 畫家의 權利가 認定되지는 않는다. 그만큼 슈퍼 그래픽은 文化圈이 衝突하였을 때 相互間的 調整과 相應이 必要하며 이를 위해 作家 自身이 大衆을 위해 봉사한다는 立場에서 뚜렷한 使命意識과 民主的 精神이 要求된다.

(3) 製作上의 問題

室外에 그려지는 슈퍼 그래픽은 太陽光線이나 눈, 비에 견디어야 하며 色彩使用에도 制約을 받게된다. 수성페인트로 외벽을 칠했을 경우, 내구성은 1년 程度이고 放水處理된 후 油性페인트도 칠하면 5年, 彩色된 세라믹 타일을 利用하면 反 永久的으로 保存이 可能하다. 製作上의 問題는 以外에도 壁面이 巨大하고 構造가 特異하여 製作期間이 오래 걸리고 다른 繪畫作品처럼 판매가 不可能하므로 經濟性이 問題가 된다.

(4) 文化性的 問題

마지막으로 指適해야 할 問題는 文化性的 問題로 슈퍼 그래픽이 우리 것으로의 文化樣式이 되어야 한다는 것이다. 슈퍼 그래픽의 색이나 造形性이 西洋의 문화의식이나 미의식을 基礎로 이루어졌으므로 無批判的인 導入은 Franz Panon 이 指適한 바와 같은 文化的 植民地화를 超來할 것이며 이러한 植民地化는 先進國의 文化樣式을 盲目的으로 따라가는 國籍없는 美術樣式이 되기 때문이다.

그러므로 우리의 美術樣式에 맞는 造形性과 傳統文化의 現代的 解釋으로 發展시키는 것은 매우 重要的 일이다.

結 論

現代的 都市環境을 構成하는 視覺要素인 슈퍼 그래픽의 概念과 類型, 機能등을 考察해 본 結果 다음과 같은 結論을 얻었다.

1) 슈퍼 그래픽은 現代 建築의 技術的 發展과 車輛의 動力化로 Scale 이 擴大되었다. 또한 線이나 色彩등 外部에 그려진 디자인 要素에 의해 形態의 變化와 多樣한 空間感을 演出하고 있으며 그 表現方法으로는 現代繪畫의 여러

가지 手法(Depeysment, Tromp - L'œil)을 適用한다. 또한 外部空間에 露出되는 슈퍼 그래픽은 이미지 傳達이 용이하고 多數를 對象으로 하는 大衆性을 갖고 있기 때문에 短時間에 廣範圍한 派及效果를 가져온다.

2) 슈퍼 그래픽은 具體的인 機能을 갖고 여러가지 類型으로 나타나므로 都市環境중에서 比重이 큰 視覺要素가 되었다. 즉, 落後되고 無表情한 都市空間에 美的要素를 提供하고 있으며 地域住民에게는 그들의 要求를 主張하게 하고 藝術家에게는 많은 大衆을 만나게 하며 企業主에게는 販賣曲線量을 增加시킨 것이 위의 事實을 立證하고 있다.

그러므로 슈퍼 그래픽은 都市民에게 豊富한 視覺經驗을 提供하여 機能爲主의 單純한 集合體인 都市環境에 人間中心의 有機的 秩序를 賦與하고 都市生活에 活力을 주는 積極的이고 肯定的인 視覺要素로 日常的인 都市生活에 質的 向上을 도모한다.

3) 그러나 實際 適用時에는 慎重한 分析과 責任感있는 配慮가 따라야 한다. 우리의 嗜好에 맞는 造形性과 傳統文化에 대한 現代的 解釋으로 우리의 都市環境 與件과 韓國人의 美感 및 體質등에 위배되지 말아야 하며 디자이너 自身도 社會的으로 責任을 갖고 大衆을 위한 슈퍼 그래픽이 되도록 努力하여야 한다.

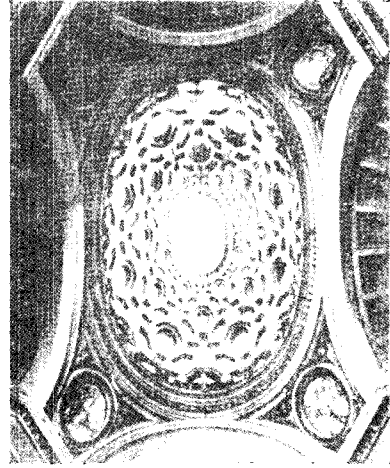
참 고 문 헌

- 1) Jon Lang, Designing for Human Behavior, Denn : DH & R, 1977, p. 83.
- 2) Noël Bernard, Des Murs dans la Ville ; Paris: Les Presses D'Amilcare, 1981, p.15.
- 3) Jourenel Bertrand, The Art of Conjecture, New York : Basic Books Inc., Publishers, 1967, pp. 185-186.
- 4) 고창훈, 슈퍼 그래픽에 關한 考察, 홍익대학교 산미대학원 석사학위논문, 1982, p. 16.
- 5) 서울特別市, 주요간선도로변 도시설계, 1983, p. 228.
- 6) 栗津潔·磁崎新, 環境のグラフィックデザイン, 東京: 講談社, 1974, p. 228.
- 7) 김창희, "환경미술", 서울市立大新聞, 1983, 8. 26, p. 2.
- 8) Smith, C. Lay, Supermannerism, New York: E. P. Dutton, 1978, pp. 125-126.
- 9) 尹張發, 西洋建築史, 서울: 東明社, 1981, p. 279.
- 10) 노려, 都市環境의 視覺要素로서의 슈퍼 그래픽, 弘益大學校 產美大學院 碩士學位論文, 1979, p. 24.
- 11) 栗津潔·磁崎新, 環境のグラフィックデザイン, 東京: 講談社, 1974, p. 27.

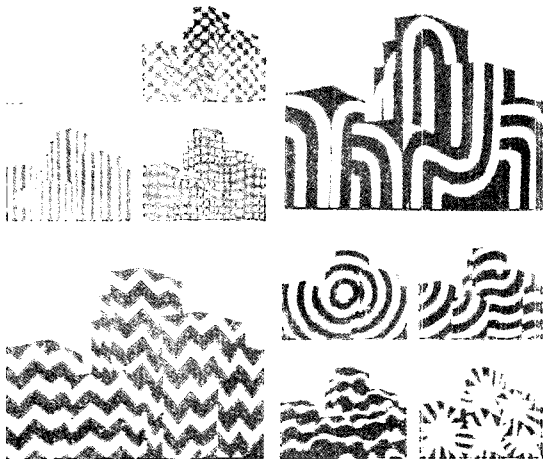
- 12) Feibush Hans, Mural Painting, London: Adam and Charles Black, 1947, pp. 36-38.
- 13) 編輯部, 現代美術用語辭典, 서울: 悅話堂, 1978, pp. 76-77.
- 14) Spreiregen, D. Paul, "Urban Design", The Architecture of Cities and Towns, New York: McGraw-Hill, 1965, p. 132.
- 15) 栗津潔·磁崎新, 前掲書, pp. 139-140.
- 16) Cockcraft Eva, Weber John, Cockcraft Jim, Toward a People's Art, New York: E.P. Dutton Inc., 1977, pp. 30-32.
- 17) Michael. S. Gibson and Michael Lang Staff, An Introduction to Urban Renewal, New York: Hutchinson, 1982, p. 79.
- 18) "현대의 壁畫 슈퍼 그래픽", 디자인, 1981, 3, p. 86.
- 19) 張素賢, "뛰어 드는 美術, 都市의 壁畫", 空間, 1981, 5, pp. 55-56.
- 20) Barthelmeh Volker, Kunst an der Wand, Frankfurt: Verlag Dieter Friche, 1981, pp. 7-9.
- 21) "거리의 미술 都市壁畫", 季刊美術, 26권, 1983, 여름, p. 48.
- 22) Cockcraft Eva, Weber John, Cockraft Jim, op. cit, Cokcraft, pp. 150-154.
- 23) Barthelmeh Volker, Street Murals, New York: Alfred, A. Knopf, Inc., 1982, p. 6.
- 24) Eckbo, G., Urban Landscape Design, New York McGraw Hill, 1964, pp. 22-23.
- 25) 成完慶, 리제와 機械時代의 美學, 서울: 悅話堂, 1979, p. 38.
- 26) 이태호, 멕시코 벽화운동 研究, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문, 1980, p.13.
- 27) "프랑스, 街路壁畫 붐", 조선일보, 1983. 1. 22.
- 28) Barnicoat John, 鄭時和譯, 포스터 디자인史, 서울: 미진사, 1979, p. 163.
- 29) 藤澤英昭·龍本孝雄, ビジュアル ユニケーション, 東京: ダウイド社, 1975, p. 142.
- 30) Cowry Bater, The Visual Experience, New York: Harry. N. Abrams. Inc., 1979, pp. 164-171.
- 31) Ventury Robert, Brown Denise Scott, Learning from Las Vegas, Messachusetts: The MIT Press, 1977, pp. 8-9.
- 32) "벽화제작을 위한 습작전, 제 3 미술관, 1983, 8, p. 3.
- 33) "視覺公害", 都市問題와 都市패턴에 관한 研究, 康炳基 研究室, 1979, p. 186.
- 34) 李盛夫, "大學生들이 壁畫를 그린다", 일간스포츠, 1983. 8. 1.



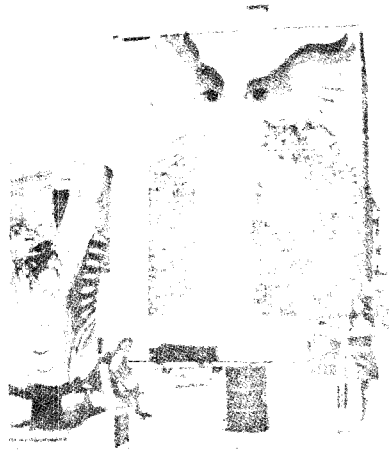
寫眞 1. 슈퍼 그래픽의 발단이 되었던 Sea - ranch Condominium 사위실, California, U.S.A.



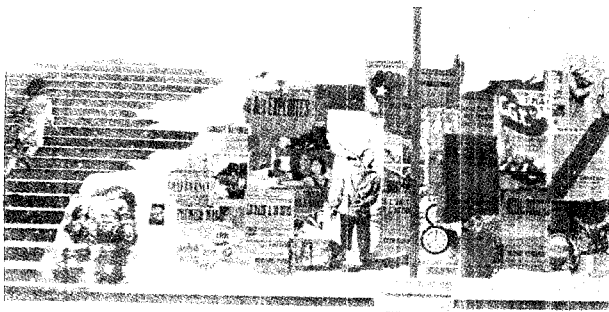
寫眞 2. 산 카를로 알레 폰타네 聖堂 天井. 遠近法 原則에 따라 縮小된 Pattern은 Dome을 더 높고 더 깊게 보인 깊게 보이게 한다.



寫眞 3. Jean Philippe Lenclos 는 똑같은 아파트에 각기 다른 Pattern 을 그림으로 建物 形態가 어떻게 變하는가를 보여준다.



寫眞 4. < La Peau de Mur > 超現實主義에서 無意識, 潛在意識의 表出은 都市民에게 Visual Shock 를 준다.



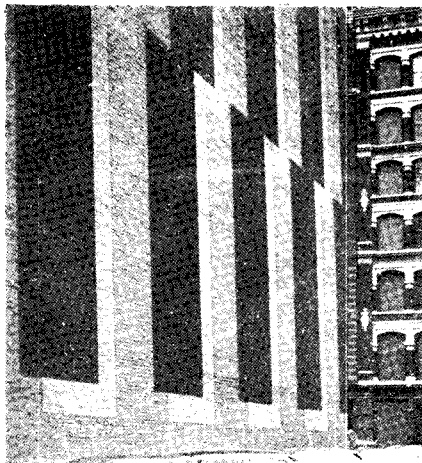
寫眞 5. Ernest-pignon-Ernest 作 < Bourse de Travail >. Montage 는 한 壁面에 複數의 이미지를 登場시킨다.



寫眞 6. 街路邊에 바다속의 고래를 그림으로 都市民에게 주어진 環境以上の 多樣한 經驗을 하게 한다.



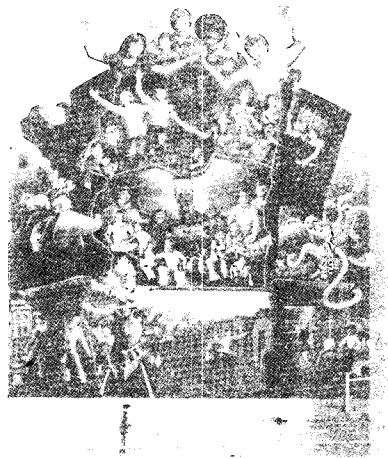
寫眞 7. Tromp-Loeil 기법의 슈퍼 그래픽은 막힌 壁面이 뚫린 터널로 느껴지도록 細密精緻한 描寫를 한다.



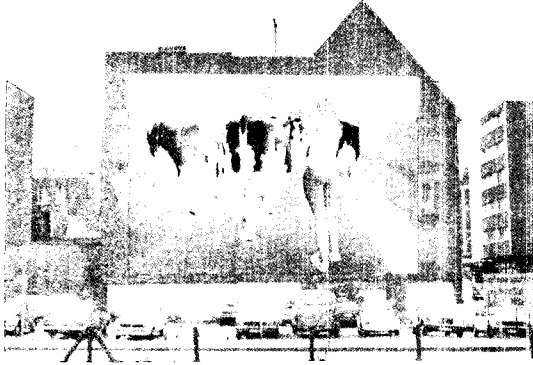
寫眞 8. Robert Wiegand 作 單純한 線과 強烈한 色彩로 美國東部에서 보여지는 幾何學 樣式의 環境 壁畫.



寫眞 9. Kent Twitchell 作 美國西部는 高速道路와 Holliwood의 영향으로 具體的인 對象을 事實的으로 그린다.



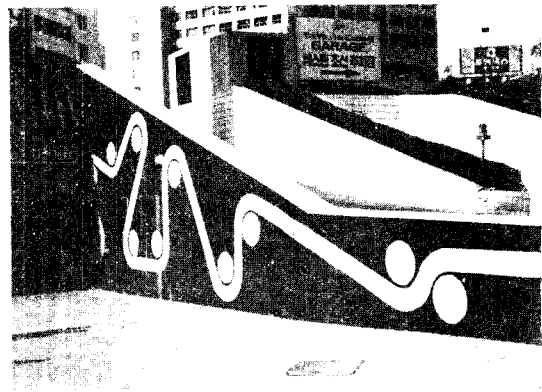
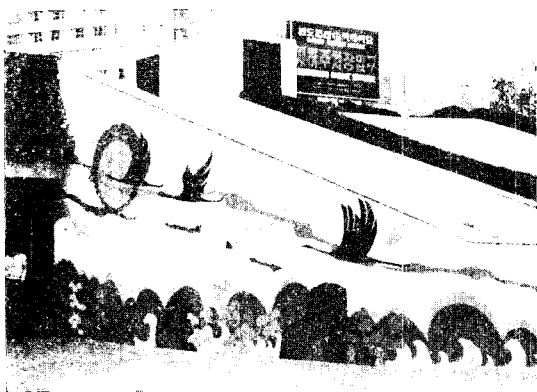
寫眞 10. <Chilai-Arriba-Rise Up!> 公共體壁畫는 地域住民들이 相互團結하여 社會的 發言을 하고 權利를 主張한다.



寫眞 11. Andy Warhol 作 < Maryline Monro >
Pop Art 는 大衆의 인 物을 藝術化하여 슈퍼
그래픽의 登場에 影響을 주었다.



寫眞 12. < Teheran 의 政治壁畫 > 政治宣傳의 슈퍼 그
래픽은 中心 人物을 浮刻시키기도 하고 제거
시키기도 한다.



寫眞 13, 14. 朝鮮호텔 商街 壁面은 같은 場所에서 다른 두
가지 슈퍼 그래픽을 보여준다. (韓國的 이미지
의 具象化에서 單純한 抽象畫로 바뀌었다.)