

이 만 수 교수지도

석사학위 청구작품연구논문

디지털 이미지의 회화적 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2004

성신여자대학교 대학원

동양화과

이 정 민

논문개요

컴퓨터를 이용해서 하나의 이미지를 만들어 내는 것은 전통적인 미술과 현대 기술이 결합한 새로운 형태의 '예술'이란 점에서도 연구의 대상이 된다.

자신의 작업에 컴퓨터를 응용한 것은 여러 가지 의미를 지니고 있다. 어떤 작가들에게 있어서 컴퓨터는 단지 이미지를 수월하게 만드는 도구에 그친다. 그러나 작업에서 컴퓨터가 작품에 기여하는 정도가 이보다 훨씬 높다.

처음에는 전통적인 작업의 효율적인 파일 정리에 그치는 것이 고작이었다.

어느 날 작업의 완성된 이미지를 미리 보기 위해 컴퓨터의 여러 이미지를 합성시키던 과정에서 종이 위의 수많은 점들과 모니터의 비트(bit)¹⁾가 다를 바 없더라는 생각을 가지게 되었다.

점차 컴퓨터의 작동 원리가 인간의 사유 과정과 유사하다는 점에 착안해 컴퓨터를 자율적인 창조의 실체로 받아들여졌고, 표현의 도구가 될 수 있다는 것을 증명해 준 것이었다.

그러나, 그런 단순한 형태 변형이나 효과만으로는 디지털의 그래픽적인 틀을 벗어날 수 없었고, 곧 디지털 이미지의 한계성에 부딪히게 되었다.

그래픽적 요소를 없애야 하는 어려움이 있었고, 이로 하여금 아날로그(전통적 표현 도구)의 중요성과 디지털(기술적 도구)의 공존이 있어야만 한다는 것을 알게 되었다. 또한, 기존의 디지털 작업을 하는 작가들이 쓰는 기법을 사용하기도 해 보았다. 결과는 동일하였고, 컴퓨터에서 이미지를 합성하는 작업 과정에서 컴퓨터의 '자율적인 창조'에 의존이 대부분 이었다.

컴퓨터 작동의 결과로 만들어질 이미지를 명확히 예측하고 작업한 경우도 있

1) 비트(bit): 컴퓨터의 정보처리 장치가 저장 할 수 있는 이진수의 자릿 수. 곧 0과1

지만, 예측하지 못한 이미지를 컴퓨터가 만들어내 그것이 작품에 반영되는 경우가 더 많았다고 할 수 있다.

전통적인 표현 도구를 대신해서 컴퓨터가 회화, 판화, 사진 등의 창조 작업에 사용되고 있으며, CD-ROM과 인터넷, PC통신 등이 시간과 공간의 제약에 고립되어 있는 미술관을 대신하여 새로운 전시 공간으로 부상한지 이미 오래 되었다.

예술가들은 일반적으로 디지털과 같은 과학기술에 대해 부정적이거나 소극적인 자세를 취했으며, 많은 예술가들은 과학 기술은 본질적으로 기계적인 것이며 인간의 심성을 억누름으로써만 발전한다는 태도를 견지한다는 것을 알게 되었다. 그러나, 기술에 대한 낙관론이나 비관론은 모두 기술의 발전이 과장되어 있다. 변화의 과정에서는 긍정적인 부분과 부정적인 부분 모두를 가지고 있기 마련이다. 중요한 것은 현상적인 결과들 이외에 보다 본질적인 부분들을 파악하고, 다양한 가능성들을 연구하는 일이다. 아이니컬(ironical)하게도 그와 같은 실험은 기술에 대해 가장 민감한 거부 반응을 일으키는 집단이기도 한 예술의 영역에서 가장 활발하게 나타난다. 시대를 선도했던 예술가들은 언제나 가장 최근의 과학 기술에 의해 만들어진 도구들을 가지고 실험하여 왔으며 디지털 테크놀러지는 이제 특별히 예술적인 즉흥성에 공헌하고 있다. 디지털 시대의 예술가들은 새로운 기술 혁신이 있다고 할 때, 새로운 기술로 무엇을 해야 할 지에 관한 창의력을 갖고 있는 사람이라고 생각한다.

이 같은 상황에서 동시대를 살아가는 자신으로써는 디지털 테크놀러지의 기술적 매혹을 단지 표현의 수단의 확장이라는 도구적 수준에서 이용하는 차원을 넘어, 자연과 인간의 관계성을 자연의 꽃 이미지에서 근원적 측면을 두고, 여러 가지 연구와 다양한 소스의 제작으로 인해 좀 더 회화적인 표현 방법으로 예술적 성과를 얻을 수 있을 것이라 생각하며 본 작품에서 아날로그와 디지털의 관계성으로 인해 좀 더 나은 디지털 회화의 세계를 창출해 나가고자 한다. 더불어 디지털의 장점과 아날로그의 장점을 절충해서 디지털 이미지에서의 회화적인 표현 방법에 도움을 주고자 한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 디지털 이미지의 개념	4
2. 디지털 테크놀러지의 발달과 예술	6
3. 디지털 이미지의 미학적 분석	11
4. 작품 설명 및 분석	17
1) 내용적 설명	19
2) 기법적 설명	21
3) 작품분석	24
III. 결론	54

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 Relation, 162.3x130.3cm, Digital Print, Mixd Media, 2003.	24
【작품 2】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	28
【작품 3】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	31
【작품 4】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	34
【작품 5】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	36
【작품 6】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	40
【작품 7】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	45
【작품 8】 Relation, 162.2x130.3cm, Digital Print, Mixd Media, 2003	49

I. 서론

예술과 기술은 인간의 삶에 밀접하게 연관되어 변모되고 발전되어 왔다.

그리스 시대에는 예술과 기술이 동의적으로 쓰여졌고 그것은 중세 길드 제도²⁾하의 장인들도 같은 의미로 이해해 왔다. 산업 혁명 이후 공업 기술이 주역이 되면서부터 예술과 기술은 차츰 분리되기 시작했다.

우리는 20세기말에 이르러 형언할 수 없을 정도로 캔버스에서 멀어졌다.

뉴미디어 시대, 멀티미디어 환경, 하이 미디어 용어로 표현되는 정보화 시대에 디지털은 그 기본 원리이자 새로운 하부구조이며, 인간의 상상력을 실현 시켜 줄 가장 강력한 수단인 디지털 테크놀러지 또한 미술과 이미지 존재 방식을 새로운 패러다임(peridium)에서 종합, 재편성하고 있다.

저술가이자 큐레이터인 Fifield George는 이렇게 표현한다. “마찰이 덜하고 중력이 존재하지 않는 컴퓨터 기억 공간 속에서 이미지, 필터, 색채를 힘들이지 않고 재배치, 합성하는 능력을 가지게 된 예술가들은 이제 예전에는 전혀 상상하지 못했던 자유를 누리며 이미지를 창조하게 되었다.”³⁾

본 연구자의 미의식과 디지털 이미지의 회화적 표현연구 방법 또한 컴퓨터라는 기술적인 것에 영향을 받았으며, 이는 아날로그와 디지털의 관계성에 관해서

2) 중세 유럽의 동업자 조합.

서유럽의 길드는 일반적으로 중세도시가 성립, 발전되는 과정에서 중요한 역할을 한 상공업자의 동업자 조직이다. 그러나 길드라는 말은 펍 뜻이 넓어서 그 중에서 공동제사(共同祭祀), 공동주연(共同酒宴), 상호부조(相互扶助)에 의해서 맺어지면서 중세 초기에 일어났다가 없어진 고(古)길드나 나중에는 정치길드 등도 포함되지만, 중세도시경제에 있어서 결정적으로 중요한 뜻을 지니게 된 것은 상인들에 의해서 결성된 상인길드 및 수공업자들의 동질 길드 (craft guild)이다.

3) Michael Rush. 「뉴 미디어 아트」, p.186.

도 많은 생각을 갖게 되었다.

사람은 컴퓨터가 어떠한 형상을 그려내기 훨씬 전부터 동그란 원도 그렸고, 거대한 건축물도 기계의 힘에 의존하지 않고 모든 것을 손으로 그리고 만들었다. 과연 컴퓨터라는 기술적인 도구로 정형화된 이미지가 아니고 그래픽적인 요소가 결합된 회화적인 표현을 할 수 있을까? 라는 생각을 가지게 되었다.

포토샵(PhotoShop)이란 프로그램의 필터(Filter)의 기능만을 이용하는 정형화된 프로그램에서 다른 이미지에서 똑같은 기법만을 사용해서 서로 다른 작품으로 구분되어 지는 것을 원했고, 나만의 프로그램(소스- source)을 제작해서 창조적이고 독창성이 있는 작품을 하고 싶었다.

그리고, 이러한 디지털 이미지에서 그래픽적 요소를 제거하기 위해서는 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 표현 도구)을 함께 작품에서 공존 시킨다면 디지털 이미지에서 회화적인 표현이 가능하다 라는 생각을 하게 되었다.

단순하게 파일을 정리하고, 작업의 중간과정을 미리 보기 위해서 사용했던 컴퓨터는 매체를 회화적인 표현의 도구가 아닌 창조적인 매체로 전환 할 수 있었으며, 매일 시간을 투자해서 포토샵이란 생소한 것을 공부해야 하는 과정이 있었다.

작업의 대부분은 아날로그(전통적 표현 도구)로 제작해서 완성된 이미지를 표현하기 위해 컴퓨터를 이용하는 작업을 해야만 했다.

디지털 이미지에 회화적 표현을 위해 2년의 시간 동안 소스(source)를 제작했다. 그리고 다소 이미지의 반복성 때문에 디지털 이미지라는 것을 확연히 알 수 있지만, 화면의 구성이나 표현에 있어서는 충분히 회화적인 요소를 가지고 있다.

소스의 제작과정은 아날로그(전통적 표현 도구)로 제작되었고, 디지털은 (기술적인 도구) 디지털 이미지를 좀 더 회화적으로 만드는데 많은 영향력을 주었고, 작업에서 가장 중요한 요소이다.

소스의 제작 과정에서 이렇게 아날로그 시대가 축적한 지식과 창의력이 없이는 디지털의 발전도 없다는 것을 느끼고 자연과 인간의 관계성 아날로그와 디지털의 관계성을 자연에서의 꽃의 이미지를 차용해서 이러한 단계들이 작업에 단계까지 갈 수 있게 되었는지를 모색해 보는데 본 논문의 목적을 두고자 한다.

본 논문에서는 위와 같은 연구 목적을 바탕으로 자연과 인간과의 관계와 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 도구)의 관계성을 자연에서 꽃의 이미지를 차용함으로써 디지털이미지를 회화적으로 표현 할 수 있는 과정을 발견하기 위함이다.

이를 위해 본론에서는 디지털 이미지의 개념에서 컴퓨터 아트라는 말의 어원과 간단한 개념을 살펴보고, 디지털 테크놀러지의 발달과 예술에서는 과학이 예술에 미치는 영향과 디지털 아트가 미술과 감상자의 입장에서는 어떠한 가를 간략히 살펴 볼 것이며, 미학적 분석에서는 컴퓨터라는 매체와 예술과 인간의 관계성을 살펴 본다.

마지막으로 작품을 중심으로 아날로그(전통적 표현 도구)의 제작과정과 디지털 이미지의 관계성과 자연에서의 느끼는 자신의 감정의 상징적 표현에 대해 살펴 보고자 한다.

II. 본 론

1. 디지털 이미지의 개념

현대 사회는 생활 공간이 세계적인 규모로 확대되고 있으며 전통적인 사회에서는 감지할 수 없었던 새로운 생활과 새로운 이미지가 탄생되고 있다. 새로운 아이디어의 알고리즘(algorithm)⁴⁾을 설계하기 위해 일상을 초월한 가상 세계의 논리가 도입되고, 그러한 아이디어를 동시에 세계적으로 공유하기 위해 컴퓨터가 등장하였다.

컴퓨터 아트란 컴퓨터의 기능을 음향, 영상 또는 작품의 컨트롤에 이용하는 예술 활동을 종합하는 분야라고 말할 수 있는데 최근에는 기술적인 내용이나 응용의 범위가 확대되어 '디지털 아트', '사이버 네트 아트', 등으로 대치되고 있는 실정이다.

컴퓨터는 이미 우리 삶의 일부가 되었다. 방송, 그래픽, 게임에서 뿐만 아니라 예술가들조차 컴퓨터로 작업을 하고 디지털 미술 방식으로 작품을 제작하고 연구한다. 현재에 와서 이미지의 창조와 제작은 컴퓨터의 도움을 많이 받고 있으며 회화, 사진, 비디오 같은 전통적인 시각 처리 기법이 디지털 영상 기술로 통합되고 각각의 영역에 긴밀한 영향을 주고 있다.

컴퓨터라는 어원은 '계산하다'라는 의미의 라틴어 'computer'에서 유래되었다.⁵⁾

4) 알고리즘(algorithm): 유한한 단계를 통해 문제를 해결하기 위한 절차나 방법.

컴퓨터 용어로서의 알고리즘은 어떤 문제 해결을 위해 컴퓨터가 사용한 정확한 방법을 말한다. 알고리즘은 여러 단계의 유한한 집합으로 구성되어 있는데 여기서 각 단계는 하나 또는 그 이상의 연산을 필요로 한다. 컴퓨터가 연산을 수행하기 위해서는 명확성, 효율성, 입력, 출력, 종결성의 단계가 있어야 한다.

따라서 컴퓨터 아트는 모든 정보를 수리적으로 계산하는 것과 같은 연관을 갖는다. 초창기 “컴퓨터 그래픽스”라는 말은 보잉사 연구원 윌리엄 페터(william A. Fetter)가 처음으로 컴퓨터를 플로터 그림을 가리킬 때 사용한 용어였으나⁶⁾현재 상용되고 있는 ‘컴퓨터 그래픽스’에서 부터 확장된 개념의 ‘컴퓨터 아트’라는 용어는 다양하게 쓰이고 있다. 즉, 컴퓨터를 활용한 미술 개념은 불확실하고 잡동사니적 명칭이 되어있다.

초기의 컴퓨터 그래픽스 기술은 예술적인 작업을 위해 개발된 것이 아니었으며 당시의 컴퓨터 아트는 거의 컴퓨터의 스피드를 이용하여 도형을 프린트해낸 그림이나 패턴이었다. 종이 위에 숫자나 기호를 이미지에 맞추어 찍어 넣은 패턴에 의한 화상이 만들어 졌다. XY플터가 개발되면서 도형을 그려내었고 프린터, 플로터, CRT⁷⁾ 디스플레이 등 다양한 출력에 의해 도형과 양상의 그래픽이나 애니메이션을 표현해 낼 수 있게 되어 컴퓨터는 예술적인 매체로서도 폭넓은 영역에서 환영받았다.

컴퓨터 아트는 기존의 미술 기법과 재료를 컴퓨터로 대체할 수 있을 정도로 발전했으며 이미지의 변형, 왜곡, 합성 등을 용이하게 하여 고도의 사실성이나 고도의 추상성을 가질 수 있다.

그러나 일반적으로 컴퓨터 아트 (Computer Arts)는 “컴퓨터를 사용한 모든 예술 영역, 컴퓨터를 중요한 시각 전달 요소의 예술 창출 행위”라고 정의되어 있다.⁸⁾

사실 컴퓨터는 정보처리 장치이며 혼자서는 창작을 할 수 없다. 명령이 없으면

5) 김태호, “컴퓨터 그래픽스에 관한 연구” (석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 1983), p.13.
6) 신시아, 「컴퓨터 예술의 세계」 (서울: 출판사, 1994), p.12.
7) CRT(Cathode Ray Tube):음극선관(CRT)을 사용한 표시 장치, 브라운관을 컴퓨터에 접속하여 브라운 관상에 문자, 기호, 도형을 나타내거나 입력하는 단말장치.
8) 이영민, “컴퓨터 아트의 조형적 표현에 관한 연구” (석사학위논문, 동아대학교 대학원, 2003), p.4.

창작을 실행할 수 없기에, 아무리 기능이 뛰어난 컴퓨터라도 좋은 작품을 창조해 내지 못한다. 따라서 미술가가 컴퓨터를 도구로 사용하는 목적은 작품의 제작을 때 맡기려는 것이 아니며 보다 편리한 도구를 사용하려는 의지라고 하는 것이 마땅하다. 이러한 차원에서 미국의 작가 바바라 내심(Barbara Nessim)은 '컴퓨터 활용 미술-Computer Assisted Drawing'이라고 부르짖기도 한다.⁹⁾

컴퓨터는 이전에는 존재하지 않았던 미적 경험들을 가능하게 하며, 예술이 창조되고 인지되는 방법을 개혁시키고 있다. 컴퓨터 아트는 하드웨어나 소프트웨어의 진보에 호응하여 표현의 다양성과 새로운 시각의 가능성을 확대 시켜 나가고 있다. 전후 출현한 테크놀러지 아트인 옵티컬 아트(Optical Art), 비디오 아트(Video Art), 레이저 아트(Laser Art), 홀로그래피(Holograph) 및 로보틱스 아트(Robotics Art)등은 물론, 1920년대에 탄생한 키네틱 아트(Kinetic Art)역시 최근에 이르러서는 마이크로 컴퓨터(Micro Computer)에 의한 제어가 불가결한 것으로 되어 있다. 그리하여 컴퓨터라는 하이테크놀러지 시대의 산물이 새로운 장르를 형성케 하며 급속한 전개를 하고 있다.¹⁰⁾

2. 디지털 테크놀러지의 발달과 예술

인류의 유구한 역사 속에서 예술과 과학기술은 같은 용어에서 출발하였다.

고대 이집트의 피라미드와 �핑크스는 예술 작품임과 동시에 탁월한 기술의 소산이며, 근래에 이르기까지 많은 건축물과 조형예술 작품들은 예술과 기술이 같은 맥락에 있다는 것을 보여주고 있다.

과학과 예술은 다 같이 인간 정신으로부터의 산물이라는 점과 인간성에 봉사

9) 「월간 디자인」, 1996,11월호, p.161.

10) 손의식, "High Tech Art" (석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 1992), p.23.

하는 지표를 갖는다는 공통점이 있다. 예술은 과학을 필요로 하며 과학은 넓은 의미에서 예술적인 요소를 필요로 하는 불가분의 관계로 현대 예술은 기술적 사회로부터 단순히 도피하는데 그치지 않고 오히려 적극적으로 기술과의 연결을 추구하는 경향이 강하며 기술을 자신의 표현 수단으로 제시하고 있다. 이제는 예술을 보는 생활의 모든 면도 변모하고 있다. 이미 컴퓨터 화면 위에서 그림을 불러내는 것이 미술관에 가는 것 만큼 이상으로 일반적이 되었다.

산업 사회는 인간 중심에서 기계 중심의 사회적 구성체를 확장해 가는 기반을 다졌던 만큼 미술의 내용도 기계에 대한 이미지를 많이 활용하게 된다. 20세기로의 이행 과정에서도 진보적인 미술의 주된 관심은 새로운 기술과 그것이 빚어내는 인간사회의 모습이었다. 과학기술의 진보는 인간의 지적 감성적인 창작 활동과 불가분의 관계를 형성하면서 이루어지고 있다. 인간으로 하여금 자연력을 통제할 수 있게 해주며 물질적 생산을 극대화 시켰다. 또 사회 관계를 변환시킬 수 있게 해 줄뿐만 아니라 인간의 지적 활동과 미의 창작 개념을 변모 시켰다. 과학기술이 운동감을 현실감 있게 재현하는데 성공함에 따라 시간과 공간의 새로운 예술적 개발이 가능해 졌고 전자 테크놀러지, 가상 현실 등은 새로운 미래를 시사하며 미술가들의 표현이나 도구를 변화하게 한다.

모든 의식 대상은 지적 인식과 정서적 반응을 유발한다. 전자에서는 과학적 지식이 탄생하고 후자의 경우에는 예술적 표현이 나타난다. 과학적 인식은 사물 현상에 대한 정서 반응의 통제를 전제로 한다. 이러한 측면에서 과학과 예술은 서로 상충한다.¹¹⁾

과학은 인간의 지적 만족을 채워주는 진리 탐구의 한 형태라고 할 수 있다. 그러나 인간의 지적 욕망을 완전히 충족시킬 수는 없다. 그것은 인간이 요구하는 지적 탐구 대상의 영역이 과학의 대상 영역보다 훨씬 폭이 넓기 때문이다. 과학

11) 박이문, 「문학과 철학」 (서울 : 민음사, 1995), p.124.

의 지적 탐구 대상은 지각적으로 경험될 수 있는 자연 현상으로 제한된다. 그러나 자연은 지각적 대상으로서만 존재하는 것이 아니며, 인간의 인식 역시 지각에만 의존하지 않는다. 무한한 우주적 시간과 공간, 영적 세계, 도덕적이며 미적 경험으로 표출되는 가치의 세계가 인간의 무한한 지적 호기심을 자극하는 진리 탐구의 대상이다.

인간 생활에 과학적 지식이 아무리 중요한 의미를 갖는다 해도 인간의 지적 갈등을 완전히 해결시키지 못한다. 이러한 한계 속에서 예술적 표현 양식이 나타난다. 예술은 과학이나 기술로는 채울 수 없는 지적 욕구와 가치. 의미 부여의 욕구를 충족시키는 기능을 맡는다. 예술에 있어서 사물 현상은 인간에게 어떤 의미를 갖는 대상으로 파악된다.

예술 작품은 객관적, 서술적인 동시에 주관적 표현이다. 이런 점에서 예술적 인식은 분석적이기에 앞서 종합적이고, 부분적이기에 앞서 총체적이다.¹²⁾

기계, 전기, 전자, 비디오, 레이저 등의 하드웨어와 사이버네틱스 소프트웨어 시스템을 이용하여 개인적이거나 집단적인 특성을 개발시켜 다양한 예술형태를 창조해 나가고 있다. 전통적인 예술의 관점에서 벗어나 컴퓨터와의 호환(互換)으로 사이버 공간에서의 가상 현실도 존재할 수 있는 것이다.

통상적인 컴퓨터 아트에서 컴퓨터가 그리는 그림은 인간이 생각하고 디자인한 것을 입력해 주며 그것을 기초로 연산하여 그림을 그리는 것이다. 디지털 아트에서 작업을 위해 컴퓨터를 선택한 사람은 필요한 기능을 수행시키기 위하여 기계를 프로그램 하는 방법을 배워야만 한다.

컴퓨터 아트의 초창기의 작업들은 대체로 벨연구소나 미국 각지의 연구소 대학의 컴퓨터 제어 기술자들에 의해 이루어 졌기 때문에 컴퓨터 아트는 과학과 기술에서 파생된 예술이라고도 할 수 있다. 이미 컴퓨터는 예술적 도구로서 정착

12) Ibid, p.127.

되어 있는 상황이며 컴퓨터에 의한 디지털 이미지의 혁명이 파급되고 있다.

고도의 발달된 과학은 인간의 상상이 미치기 어려운 곳까지 수용하게 되었으며, 작업의 효과적인 수행이 가능해 졌다. 시대가 요구하는 모든 기술의 향상은 바로 과학과 예술의 만남에서 비롯된다고 할 수 있다. 과학기술은 미시(微時) 세계에서 초거대 세계 이르기까지 연구가 진행되기도 하지만 사상화, 감정화가 대두되기도 하여 예술에 반영시키고 때로는 이와 같은 동작들이 첨단 매체의 사용으로 더욱 뛰어난 효과를 보여주고 있다. 과학기술은 조형예술의 개념을 바꾸어 놓았고 표현 방식과 영역을 확장시킨 것이다.

작가들은 각각의 작품에서 수학적인 매혹을 찾아 낼 뿐만 아니라 복잡한 기하학과 색상 혼합의 미학에서 순수한 기쁨을 찾아낸다. 컴퓨터 예술은 이러한 독특한 기술을 요구하는데 그것은 회화의 일반적인 면과 컴퓨터 프로그래밍의 복잡함을 다루는 능력을 요구하는데, 이상적인 디지털 아티스트는 수학과 컴퓨터에 대한 지시에 있어 학위를 가지고 있으며 또 이미지를 창조하는 것에 예리한 욕구를 가지고 있다.

예술과 과학의 문제는 이제 기술의 발전에 의해 재료와 도구의 제한을 벗어나고 있으며 각 장르의 벽을 넘어 종합예술의 성격이 강해지고 있다. 작가와 관객과의 구분이 모호해 지면서 예술 공유의 시대를 맞이하게 된 것이다. 정보화의 진행으로 전통적인 격식이나 틀에서 벗어나 무한한 상상력과 독창성, 다양성을 살려나가고 있다.

어떤 작업도 예술에서는 일정하지 않다. 예술은 언어처럼 그 수단의 추상성을 지향하기에 모든 수단이 적합한 것이다. 그러나 때로는 이렇게 복잡한 테크놀러지가 예술가들을 그들의 진정한 작업으로부터 전환시킬 수 있다는 위험이 계속 존재한다. 감정과 상상력의 내면세계에서도, 실제의 세계도 작가가 그들의 기술 도구를 마스터(master)하려 투쟁한다면 충분한 주목을 받지 못할 것이고, 예술적

표현을 위한 수단으로서의 디지털 이미지는 사실적인 표현 그 자체가 목적이 아닐지라도, 그러한 표현 가능 여부는 그 미디어의 예술적인 표현력을 크게 좌우한다.

컴퓨터를 이용해 작업을 하는 예술가들은 컴퓨터의 특성 및 표현 능력을 잘 이해해야 하는 것도 중요하나 너무 기능적인 것에 의존한다면 아무리 창작 의도가 좋아도 좋은 결과를 낳기 어렵다.

기술이 극도로 발전하게 되면 오히려 창조적 능력이 소중하게 대우받는 사회가 된다. 창작 도구가 아무리 변화하여도 예술성이 무너지는 일은 없을 것이다. 예술은 미래에 어떠한 기술로도 대치할 수 없는 인간 영역의 최후의 한계라고도 말할 수 있기 때문이다.

동시대의 미술은 첨단 기술과 접목되어 있으며 과학기술의 발달과 이의 예술적 결합은 예술가들의 창작 사고와 표현의 폭을 넓혀 주고 디지털을 이용한 이미지의 새로운 개념을 설명해 주고 있다.

전통적인 형식의 미술에서 작가는 그가 생각하는 모든 미학적 예술적 요소들을 정적인 캔버스 화면에 담아 개념화시키는 것이 주요 작업이었고, 요소들을 정적인 캔버스 화면에 담아 개념화시키는 것이 주요 작업이었고 그 개념화 활동에 의미를 부여하고 인간적인 의미를 찾아가는 것은 관객들이 해야 될 일이었다. 물론 그런 개념화 작용의 실마리를 풀어 나아가는 과정이 소위 문학적인 지적 역량을 갖춘 소수 지식인들의 직업으로 분류되면서 학문적인 면에서 또 다른 철학적인 차원의 논의를 발견하게 만든 동인으로 평가되어야 하지만 어쨌든 대부분의 일반 대중들은 소위 고급예술, 즉 전통적인 의미에서의 회화, 조각, 공예, 등등이 속하는 순수 예술에 접근하고 싶어도 심리적인 거리를 느낄 수밖에 없었다.

이런 상황은 미술사 혹은 미술 이론에 대한 지식이 없는 작품 감상자를 당황하게 만든다. 특히 20세기에 들어오면서 출현한 미술 작품들 중 형태가 보이지

않고 단지 선이나 면 혹은 색채로만 이루어진 추상미술은 그들을 더욱 당황하게 만들 뿐 아니라 결과적으로 많은 관객을 미술로부터 추방하는 결과를 만들어 냈다. 모더니즘 이후 현대미술의 난해성은 미술을 대중의 관심 밖으로 유리시키기 시작했다. 작품이 전시되고 있는 장소를 방문한 관객은 눈으로 직접 작품을 보면서도 작품을 이해하기가 힘들게 되었고, 그래서 작품의 의미를 해석해 주는 평론가의 위치는 더욱 강화되어 왔다. 일정한 수준의 교양 교육을 받은 사람들조차도 현대미술을 어렵게 느끼는 어려움을 제거한 새로운 미술 형식의 탄생을 예고하는 것일 수 있을 것이다.

3. 디지털 이미지의 미학적 분석

컴퓨터는 처음 그 자체의 언어 개발 단계를 거쳐 다른 매체와 유기적인 관계를 형성하기 시작하면서 일상의 구체적인 일들에 개입해 가고, 점차 영상 이미지와 소리의 세계로까지 진입하였다. 소리의 비약적인 발전으로 컴퓨터는 기존의 다른 영역과 유기적 관계를 맺을 수 있는 다양한 하드웨어로 변모하였다. 그 결과 인간이 모든 이미지의 영역을 자유롭게 여행할 수 있도록 환경을 만들어주고, 이미지의 세계의 시간과 공간의 문제를 해결할 수 있는 길을 열어놓았다.¹³⁾

예술가들에게 있어서 예술은 창의력과 자기 충족에 역점을 두는 고도의 실험적이며 모험에 찬 작업 분야이기 때문에 새로운 예술 형식에 과감하게 참여하였다. 예술가들은 컴퓨터를 진귀한 영상과 신선한 표현을 하는 도구로 바꾸어 놓았다. 드로잉을 그대로 만끽하면서 유화, 수채화 또는 판화의 표현을 한 시스템 안에서 해결해 내고 있으며, 한 장소에서 작가 한사람의 힘으로 처리 할 수 있도록 함으로써 작업의 효율성과 경제성을 이룩하였다.

13) 백석기 외, 「정보 예술의 미래」 (서울 :한국 정보 문화 센터, 1995), p.100.

컴퓨터는 예술의 표현력을 훨씬 강화시키고, 대중사회의 새로운 생활 창조에 크게 기여하고 있는데, 한 가지 중요한 것은 컴퓨터 아트와 같은 기계 예술에는 프로그램이 필요하며, 프로그래밍에는 알고리즘이 불가결하다는 것이다. 그리고 예술의 알고리즘을 제공하는 것이 바로 미학 이론이다. 그러므로 전문적인 예술은 항상 그 시대의 미학 이론을 반영하고 있으며, 미학 이론은 한 시대의 과학과 사회를 반영한다. 예술의 사회적 성숙을 위한 이론과 실천의 통일을 위해, 이제 미학 이론은 프로그래밍을 위한 기계의 고급 언어로 기술되어야 할 단계에 이르렀다. 이것은 미학이나 예술 이론이 철학을 비롯한 인문과학의 관념적 세계로부터 탈피하여, 과학적인 미학의 성장과 더불어 발전해 나가고 있다.

디지털 테크놀러지에서 과학적 미학의 핵심이 되는 것은 어떠한 이미지. 소리. 텍스트 등 정보적 자료도 그것이 디지털 방식의 전자적 정보로 전환된다는 점이다. 디지털 정보로 저장된다는 것은 수에 기초한 구조로 재현된다는 것을 뜻하며, 디지털 컴퓨터는 아날로그 컴퓨터와 마찬가지로 전기의 흐름과 전압에 의해 계산되지만, 그러나 시간에 의한 기능이 아니라 단일 임펄스에 의해 작동한다는 점에서 차이가 있다. 즉, 아무런 임펄스(impulse)¹⁴⁾ 가없는 상태를 0, 임펄스가 가해지는 상태를 1로 인식하는 이진법 체계인데, 이 체계로 어떠한 것도 숫자로 전환해 표현해 낼 수 있다.

이에 따라 하나의 이미지에서 정확도는 정보의 총량, 즉, 주어진 시공간 내에서 프로세스 될 수 있는 양으로 결정된다. 디지털 이미지는 사진처럼 빛의 흔적을 재현하는 것이 아니라, 시각 경험의 논리적 모델을 제공한다. 즉, 디지털 이미지는 시각 현상을 묘사하는 것이 아니라, 그것을 지배하는 물리법칙을 묘사하는 것이며, 컴퓨터 메모리에 저장된 숫자들의 연속을 뜻한다. 이 구조는 앞서 말한 이진법에 기초한 일종의 언어로서의 구조이다. 즉, 논리적 절차나 데이터가 시각

14) 임펄스(impulse):극히 짧은 시간 동안만 흐르고, 즉시 그치는 대 전류

적 형식으로 시연되는 알고리즘인 것이다.

‘아날로그 시그널’과 소위 ‘디지털 메시지’의 차이에 대해 더글러스 데이비스(Douglas Davis)는 「디지털 복제 시대의 예술 작품 (The Work of Art in the Age of Digital Reproduction)」이라는 글 속에서 다음과 같이 설명하고 있다.

‘아날로그 시그널’과 ‘디지털 메시지’의 차이는 기능적인 것으로서, 재래적 전자 제품이나 제1세대 컴퓨터가 현재와 같은 상태로, 즉 전자 비트가 초음파나 위성으로 또는 비디오 카메라와 연결될 스캐너를 통해서 전화선으로 송신되는 발전된 기술을 의미한다. 아날로그 시그널은 바닷가에서 밀려드는, 한번도 같은 모양으로는 아니지만 계속 부서지는 파도와 비교될 수 있다. 과거에 오디오나 비디오 시그널을 복사 할 때, 그 명도가 떨어졌던 이유가 바로 이 때문이다. 그러나 보고 듣고 말하고 계산하는 신세대의 기술 도구들과 잘 어울리는 디지털 비트는 군대 행렬과 같이 일렬로 정확히 행진한다. 이는 어떠한 비디오, 오디오 또는 사진 작품도 질적 저하 없이 항상 똑같이 그리고 완벽하게 계속적으로 복제될 수 있음을 의미한다. 마찬가지로 ‘스캔’ 가능한, 즉 디지털 비트로 전환이 가능한 어떠한 이미지나 말도 그러한 복사가 가능하다. 15)

디지털 테크놀러지의 핵심적인 요소 중 또 하나는 알고리즘적 조작에 따라 보이지 않는 것을 볼 수 있게 해 주는 능력이다. 이미지는 수학적 알고리즘에 따라 창조될 수 있고, 물질적인 형태로 존재하지 않는 현상을 컴퓨터로 가시화 할 수 있다. 비물질적 개념을 컴퓨터를 통해 시각화하는 것이 가능 해 짐에 따라 ‘시물레이션’(simulation)이 중요 개념으로 등장했다. 모든 것이 수학적 계산의 필터를 통과함으로써 시물레이션은 이미지의 지위를 ‘개념의 완전한 재현’ 이라는 것으로 바꾸었다. 한 사람이 자신의 의도를 개념화한다면, 그 다음은 프로그래밍을 통해 이미지가 인지되는 것이다. 이처럼 디지털화는 본질적으로 현재에 존재하지

15) Douglas Davis, "The Work of Art in the Age of Digital Reproduction", in 'Info Art', catalogue, 제1회 광주 비엔날레 특별전, 1995, pp.321-333.

않는 상황을 가상설정이라는 전제로 한 시뮬레이션(simulation)¹⁶⁾을 가능하게 한다.

이 같은 컴퓨터의 능력은 그대로 '가상현실(virtual reality)'이라는 새로운 세계를 창조한다. 이것은 단순히 실재를 모방하는 차원을 넘어서 인공적으로 실제로 믿어지게끔 하는 세계를 창조하는 컴퓨터의 능력을 이야기한다.

가상 현실과 더불어 최상의 컴퓨터 공학자는 자연에서 보여지는 나무나 구름, 물, 그림자, 투명성, 텍스처, 음영을 인공적으로 만들어 낼 수 있는 사람이 된다. 롤랑 바르트는 사진 이미지의 특징을 "거기 있어 왔던 느낌"이라 말한 바 있다. 가상 현실과 더불어 이제 이미지는 실제의 재현과는 무관한 '있을 수 있는 일'로 된다.

이에 따라 전통적 이미지 생산 방식과 미의식의 급진적 파열이 초래된다. 이른바 '재현의 위기'라는 것이 그것이다. 컴퓨터는 질료와 감각간의 물리적 상호작용에 의한 작업이 아니라, 코드를 통한 상징적 순서를 실행하는 작업이다. 이러한 작업의 결과물은 이제까지의 객관적 실제 세계의 재현에 바탕을 둔 원근법적 세계관과 그 재현의 체계를 한꺼번에 전복시킨다. 이 세계는 컴퓨터 메모리 속에서 새로운 모습으로 생성되며, 네트워크를 통해 전세계로 퍼져나간다.

이와 더불어 또 한 가지 주목거리가 되는 측면이 컴퓨터의 '상호작용성(interactivity)'이다. 상호작용성은 한 작가의 창조적 산물로 완결된 형태로 존재하는 전통적인 작품의 개념을 해체하며 열려진 차원으로 개방한다. 작가는 컴퓨터에 의해 실현되는 어떤 디자인의 구조 내지 체계를 고안한 사람이 되고, 그것을 이용해 작품을 전개 확장시키는 것은 다수의 불특정 참여자가 된다. 더글러스 데이비스(Douglas Davis)가 1995년 이후 지금까지 계속하고 있는 <세계 최초의

16) 시뮬레이션(simulation):복잡한 문제를 해석하기 위하여 모델에 의한 실험, 또는 사회현상 등을 해결하는 데서 실제와 비슷한 상태를 수식 등으로 만들어 모의적(模擬的)으로 연산(演算)을 되풀이하여 그 특성을 파악하는 일.

공동 문장(The World's First Collaborative Sentence)>은 이 같은 상호작용에 기반을 둔 혁신적 작업으로 기록 될 수 있다.

상호작용성에 기반한 작품에서 창조는 예술가들이 디자인한 지적인 시스템과 일상적인 관계를 촉발시키는 참여 행위 사이의 협력에 의존하게 된다. 그런 다음 컴퓨터는 관객으로부터 입력되는 정보를 지각하고 해석하며, 그것에 논리적으로 반응한다. 이러한 게임의 인기 때문에 상호작용성 관련 기술은 상당히 발전했고, 많은 미술가들은 색다른 예술적 경험에 관객을 참여시키기 위해 그러한 기술을 이용한다. 이것은 미술이란 기존 개념을 파괴하는 파괴성을 지닌 것이고, 또한 작가로서의 전문성이 결과적으로 해체될 수 있는 가능성까지 내포한다.

이상에서 살펴본 바와 같이 컴퓨터 아트 특성으로서는 먼저 수학적인 관계식에 의한 수많은 수학 곡선, 패턴의 자동 출력과 방정식의 패러미터의 변화에 의한 수많은 변화의 추출, 난수의 입력이나 좌표의 변화에 의한 패턴 혹은 도형의 왜곡 등을 들 수 있어서 수식에 의한 시각화라고 할 수 있다.

컴퓨터 아트의 다른 특성으로서는 이미지 '합성'과 '변형'이라 할 수 있는 포스트 프로덕션의 영역이다. 현재 각종 컴퓨터에서 운용되고 있는 포토샵(Adobe Photoshop)이나 페인터(Painter)와 같은 컴퓨터 그래픽 소프트웨어들은 그래픽적인 처리에 관한한 최상의 표현 능력을 갖추고 있다. 회화와 관련시켜 본다면, 이 부문은 컴퓨터 그래픽스나 컴퓨터 아트라고 하기보다는 디지털 페인팅에 가깝다고 할 수 있다.

컴퓨터 아트가 이전의 양식과 판이하게 다른 특성을 한 가지 살펴본다면, 그것은 '복제'이다. 복제 기술이라는 관점에서 본다면, 디지털 신호로 저장되는 컴퓨터 그래픽스는 복제의 가장 완벽한 상태이다. 여기서 복제라는 의미는 단순한 의미를 넘어서서, 오리지널 없는 대량 생산으로서의 복제이다. 오리지널한 것은 아이디어의 알고리즘으로, 그것은 전자를 소재로 하여 자유롭게 대량 생산된다.

원작과 조금도 닮없는 상태로 무한히 반복해서 복제됨으로써, 컴퓨터, 네트워크와 같은 사이버 환경 속에서 제한 없이 변용되며 증식될 수 있다. 전자라는 새로운 소재가 예술 작품의 자유로운 복제를 가능하게 한다.

여기에서 컴퓨터가 그리는 그림이 인간이 그리는 그림과 어떻게 다른가라는 의문이 제기된다. 기계가 예술을 창조할 수 있는가 하는 식의 질문은 사진기가 발명되었을 당시 사진과 회화를 둘러싸고 일어났던 논란과 비슷하다. 카메라의 발달이 오히려 규범이나 형식에 얽매이지 않은 새로운 상상력을 중요시하는 미술로 발전하는데 영향을 끼쳤다. 작가들은 이 세계를 보이는 그대로가 아니라 작가의 주관에 따라 표현하거나 해석하는 방향으로 전환 할 수 있었다.¹⁷⁾

컴퓨터는 인간이 선택한 새로운 도구이며 이러한 도구의 명료한 이해 없이는 이론적으로 고찰 할 수도 없고 또 이러한 도구들의 물질적 성질에 정통하지 못하면 실제로 사용할 수도 없다. 예술가는 새로운 환경, 새로운 기술에 대한 폭넓은 이해와 수용 능력을 갖추지 않으면 안 된다.

컴퓨터를 통한 창작은 '창조적 아이디어의 즉각적 실현'을 목적으로 진보하고 있다. 컴퓨터 아트와 신선했던 표현은 상상력을 즉각적으로 현실화 시켜주며 미래 예술에 새롭게 도전하는데 큰 역할을 하고 있다. 컴퓨터를 중심으로 하는 첨단 과학기술은 인간의 새로운 창조적 환경을 만들어 나가고 있으며, 예술 세계와도 긴밀한 유대 관계를 갖고 계속 발전해 나갈 것이다.

17) 김영나, "20세기 미술과 우리의 삶", 철학과 현실, 1999 겨울, p.47.

4. 작품 설명 및 분석

최근 들어 컴퓨터 기술의 비약적인 발전으로 회화에 있어서도 컴퓨터를 이용한 작품들이 차지하는 비중이 크게 높아졌다. 각 세대마다 사람들은 좀 더 나은 표현에 대한 욕구에 의해 매체를 개발해 왔고 항상 예술가들은 각 시대가 개발한 매체에 충실해 왔다. 매체라는 것은 시대적 산물이기는 하지만 예술가라는 개인적인 측면에서는 시대를 초월하기도 한다. 실생활에서도 다양한 형태로 컴퓨터라는 매체가 이용되고 있다.

컴퓨터는 이렇게 실용적인 면에서 많은 관심을 끌고 있지만 본인의 작업에서는 전통적인 미술과 현대 기술이 결합해 새로운 형태로 전통적인 도구 대신뿐만 아니라 이러한 것을 병행해서 하나의 이미지를 작품화시킬 수 있는 작업을 하고 있다.

어떠한 이미지를 표현하기 위해서는 전통적인 작업으로는 너무 많은 시간이 걸리고 거기에 소모되는 체력 또한 엄청난 것에 대해 힘겨워 하고 있었다.

시간을 줄이고 좀 더 쉽게 그림을 그리고 싶다는 생각을 가지게 되었다. 그렇다고 기존의 전통적인 것을 무시할 수는 없었다. 컴퓨터라는 기술적인 도구에 의해서는 그래픽적인 요소의 작품, 정형화된 프로그램 속에서 단순한 필터(Filter)의 기능만으로 표현 할 수 밖에 없었다.

그리고 컴퓨터라는 매체를 이용해 그래픽적인 회화성이 결여된 그림을 그리는 것과, 기성작가들이 쓰고 있는 프로그램 속에서 똑같은 형태의 변형이나 기법만으로 획일화된 작품을 하기 싫었다.

유일함을 지니고 있고, 정형화된 프로그램이 아니라 나만의 독창성과 창조성으로 디지털 이미지가 좀 더 회화적으로 표현되기를 원했다.

오랜 시간을 고민하고 힘들어하면서 내린 결론은

결국에는 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 표현 도구)이 병행 되어야만 디지털 이미지에서 회화적 표현이 가능하다는 것을 알게 되었다.

즉, 과거가 있어야지 현재가 존재하는 것이다.

대부분의 사람들은 소스작업의 과정을 통해서 디지털 이미지를 회화적으로 표현 할 것이라면 그냥 전통적으로 그리는 것이 낡지 않냐는 질문과 의아함을 던졌다.

그러나, 아날로그(전통적 표현 도구)의 제작과정은 힘이 들지만, 전통적인 것을 배제할 수 없는 것은 아날로그의 느낌과 시간의 축적의 힘이 전혀 다른 성질의 디지털을 창조 할 수 있는 가장 근본적인 원인이기 때문이고, 소스의 제작만이 디지털 이미지를 회화적으로 표현 할 수 있는 유일함과 독창성을 가질 수 있게 하는 것이다.

컴퓨터는 단지 완성되지 않은 이미지 위에 정리된 이미지를 보는 기능과 자료의 효율적인 정리의 도구에 불과 하였다.

지금의 이미지를 담아내기 위해서는 수많은 실수와 힘겨움이 주어졌으며, 차라리 전통적인 표현 도구로 돌아갈까라는 생각도 들게 하였다.

거의 모든 작가들이 그렇듯이 사물과 자연 이미지의 형태 변형과 포토샵(Photoshop)의 단순한 필터(Filter)를 이용해서 작품을 한다.

처음에는 다른 작가들이 하는 것처럼 작품들이나 사진의 이미지를 그대로 합성하거나 변형시키는 단순 반복의 과정이었고, 또한 그러한 과정을 거쳤다.

이미지의 단순작업을 통해 완성된 이미지를 미리 볼 수 있는 장점과 전통적인 작업으로 인한 시간의 단축성과 하나의 그림으로 순간에 다양한 표현 방법과 다양한 이미지들을 표현 할 수 있다는 것이 수동적인 도구에 불과 하다고 생각했는데, 예측하지 못한 이미지를 컴퓨터에서 우연히 얻게 되었을 때는 매체에 대해 큰 매력을 느끼지 않을 수 없었다.

본 작업에도 전통적인 도구로 인해 이미지의 가장 중요한 요소인 소스(source)를 제작하고 다음 단계에는 기술적인 도구로 소스(source)에 주제가 되는 이미지를 배치하고 전체적인 색의 조화를 조절해 주는 단계인 이미지의 합성(composition)과 컬러링(coloring)의 과정을 거친다. 이는 작업의 진행 과정에 있어서 오랜 시간을 요구하지 않을 뿐만 아니라 완성된 하나의 이미지에 마우스의 클릭 한번만으로 소스(source)만 바꾸어서 완성된 이미지를 볼 수 있고, 언제 어디서나 컴퓨터라는 매체만 있다면 그림을 그릴 수 있게 되었다.

서로 다른 도구의 조화의 장점만을 이용한다면 다른 작품과는 다른 단순히, 포토샵(Photoshop)의 기능들에 의존한 작품이 아닌 작업을 할 수 있다는 영감을 얻었다.

1) 내용적 측면

자연과 인간, 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 표현 도구)의 관계성에 관한 것을 중심으로 하였다.

첫 번째는, 인간은 자연을 지배할 수 있다고 생각 하지만, 인간은 자연의 종속 되어 있다는 것은 누구나 알고 있다. 산책을 하고, 자연을 찾는 것을 결국엔 자연으로 회귀 본능에서 나타나는 것이다.

두 번째는, 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 표현 도구)의 상호보완적인 관계와 과거 (아날로그)로 부터의 창조적인 힘의 결과로 얻게 된 현재(디지털)로의 시대의 관계성을 나타내고 있다.

우리가 주변에서 흔히 접할 수 있는 자연 그 중에서도 꽃이라는 소재를 주제로 선택했다.

자연에서 계절과 그 계절에 피는 꽃은 계절이 바뀌면 기다렸다는 듯이 아름답

게 피어나 계절을 알린다. 그리고, 다음 계절에도 그 다음에도... 지속적으로 반복된다.

꽃이라는 생명체의 반복성을 디지털 이미지의 반복성으로 전환 시켰다.

이러한 것을 디지털 이미지 작업과 연관시켰으며, 아날로그와 디지털의 관계성이라는 개념으로 정리하고 표현 하였다.

디지털화 이전의 창작물이 곧 아날로그의 영역이라고 생각한다.

아날로그는 속도에 크게 연연하지 않는다. 깊은 사색과 창의력이 아날로그 시대의 가장 큰 무기이다. 이런 점에서 보면 속도와 유연성이 중시되는 디지털 시대에서 아날로그는 철저하게 구식으로 비취질 수 있다. 그러나 아날로그 시대가 축적한 지식과 창의력이 없이는 디지털의 발전도 한계에 부딪힐 수밖에 없다. 음악이 있고 난 후, 디지털 음악이 있고, 영화가 있고 난 후 디지털 비디오가 존재하기 때문이다.

디지털 시대에는 디지털 아닌 것이 없다.

대신에 우리가 잊지 말아야 하는 것은 아날로그 시대부터 간직하고 키워 왔던 창의력이 디지털 시대의 영원한 경쟁력이라 생각했고, 전통적인 도구(아날로그)와 기술적인(디지털)것은 하나의 짝이라고 생각했기 때문에 작업에 전통적인(아날로그)것을 배제(排除)할 수 없었고, 가장 중요한 소스(source)를 전통적 표현 도구로 제작하게 되었다.

2) 기법적 설명

(1) 표현 기법

작업에서 가장 중요한 소스(source)를 다양한 표현 기법으로 제작한 것이다. 이미지(image)를 제작 하는데 있어서 가장 기초적인 단계이긴 하나 여러 가지 소스(source)를 어떻게 합성하느냐에 따라서 작업의 완성도가 결정 되기도 한다.

먹과 다양한 안료로 천 종이 등에 자유 드로잉(free drawing), 불기, 파묵법, 갈필법등을 위주로 하였고, 다양한 모양을 이용해 찍기를 하거나 혼합 재료(mixed media)위에 스크래치(scratchy)기법을 이용해 표현 하였다.

① 먹 소스(source)(도1)

작업의 가장 중요한 흐름을 정하는데 사용 되는 것

먹 느낌을 주기 위해 먹과 다양한 안료로 천과 화선지 각종 종이 등에 자유드로잉(free drawing), 불기, 파묵법, 갈필법 등을 위주로 표현한 것이다.

② 스크래치(scratchy)(도2)

혼합재료(핸디코트, 호분 흰색수성 페인트, 오폭본드, 등)를 섞어서 직접 제작한 도구로 긁거나, 얇게 바른 위에 비닐을 씌워서 말랑말랑하게 굳을 때 까지 두었다가 캔버스에서 살짝 떼어내는 과정이다.

③ 바탕 질감(도3)

바탕소스를 제작하기 전 중간과정에서의 질감과 색감을 작업과정에서 톤(tone)의 조화를 위해 바탕소스로 더 진행되기 전 찍어 놓은 것이다.

④ 바탕 소스(도4)

캔버스 뒤에 면 분할이나 추상적인 색 면을 만들거나 자유드로잉으로 하나의 완성된 이미지에 가깝게 만들어주는 소스(source)의 역할을 한다.

붓 먹 아크릴, 각종 안료를 사용해서 표현하고 제작된다.

(2) 합성(composition) 기법

작업 과정의 중간 단계이며, 표현 기법의 소스(source)를 포토샵(photoshop)으로 불러 들인다. Edit, Filter, Image, Pallet의 기능을 이용하여, 직접 제작한 소스를 화면에 먹 소스 ⇔ 스크래치 ⇔ 바탕 질감 ⇔ 사진 ⇔ 바탕 소스 의 순서로 합성한다.

(3) 컬러링(coloring)기법

단순한 하나의 원본이지만 오랜 시간이 걸리지 않고서도 다양한 색감으로 변화시킬 수 있다는 장점이 있다. 작업과정에서 가장 좋아하는 부분이며, 디지털이란 매체의 장점이 잘 활용되는 과정이라서 흥미 있고 더 다양한 색감과 변형을 위해 좀 더 많은 도전을 하고 싶은 과정 중의 한 단계이다.

(4) 인쇄 기법

마지막으로 인쇄를 하기 전에 색상을 보정 하는데 사용자의 모니터, 출력기, 스캐너 등의 장비를 표준 색상과 동일하도록 조정해 주는 작업이다. 색상이 다르게 출력이 되는 이유는 모니터와 출력물의 혼색 체계의 차이 때문이다.

모니터는 RGB의 색광 혼색(가법 혼색)이지만 출력물은 CMY나 CMYK의 색료 혼합(감법 혼색)이므로 완벽하게 동일한 색상을 유도해 낸다는 것은 불가능한 일이다. 하지만 일반적으로 모니터는 스캐너나 프린터가 만들 수 있는 색상 범위

이상의 색을 표시할 수 있으므로 모니터만을 보정해서 의도했던 색상에 근접하게 조정 할 수 있다.

스캐너와 모니터 인쇄 장치가 각각의 다른 방법으로 색상을 처리하기 때문에 이러한 고려를 하지 않으면 작업 결과의 불일치가 발생한다.

매체 특성과 장치에 따라 표현 가능한 색상 대역에 차이가 있고, 시각적 결과물의 차이가 있으므로 이들 차이를 보정해야 색상의 일관성을 실현 할 수 있다. 특히 RGB 모니터의 색상 대역과 CMYK 인쇄 색상 대역은 근본적으로 차이가 있기 때문에 모니터상의 표현되는 색상으로 재현하는데 세심한 주의가 필요하다.

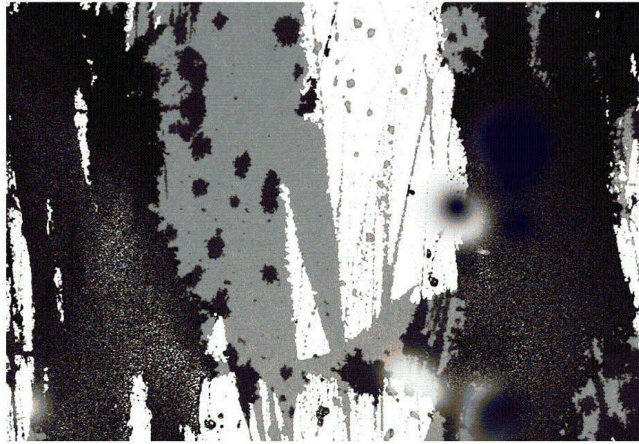
각 장치간의 색상을 일관성 있게 구현하도록 맞추는 것을 색상 관리라 하는데, 최근에 쓰이는 색상 관리 소프트웨어 (CMS:Color Management Software)는 근본적으로 대역차이라는 한계가 있긴 하지만 어느 정도 색상을 일치시킬 수 있게 해 준다.

이러한 과정은 전문적으로 출력을 하는 곳에서의 자료를 얻었으며, 각 장치들간의 인식하는 색상이 다르기 때문에 모니터상에 보이는 색상과 완벽하게 동일한 색상을 인쇄로 재현해 낸다는 것은 고도의 숙련자에게도 쉽지 않은 일이다.

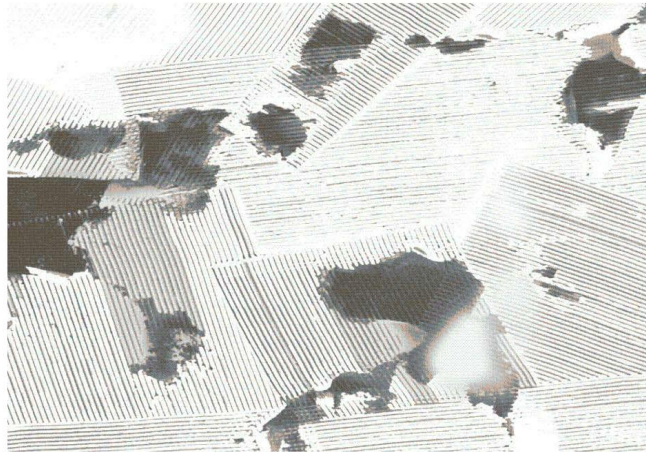
3) 작품분석



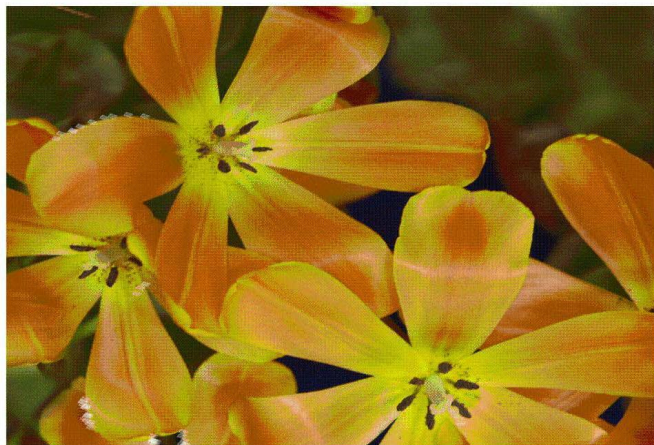
【작품 1】 Relation, 162.3x130.3cm, Digital Print, Mixd Media, 2003.



Layer 1



Layer 2



Layer 3



Layer 4



Layer 5



Layer 6

【작품 1】 Relation

크기 : 162.3x130.3cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

어떠한 사이든 관계성이 존재하지 않는 관계는 없고, 상호보완적이지 않는 것은 없다.

디지털을 통해서 하나의 완성된 이미지를 만드는 것과 회화적으로 표현하기 위한 작업이지만, 이를 통해 작업의 주제인 관계성(Relation)을 표현하는 것과 작업을 통해 관계성에 관한 생각과 흔적들을 각각의 이미지를 독립적인 소스를 하나의 이미지로 합성하는 과정을 중요하게 생각하면서 제작한 작품이다.

길가 화단에 피어있는 꽃을 보았다.

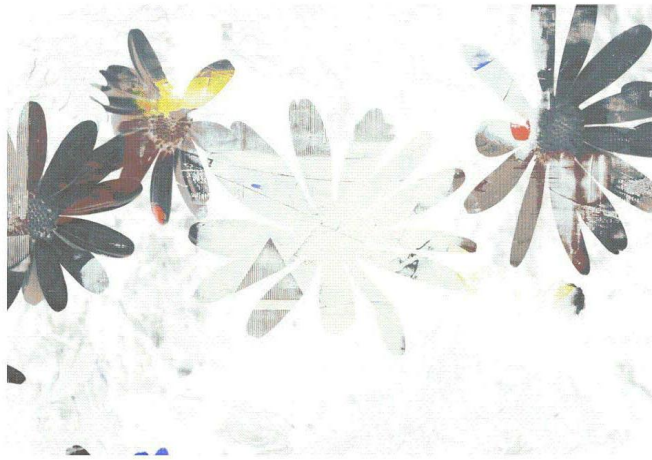
사소한 자연의 변화를 느낄 수 있는 여유가 점점 없어져 가는 우리에게 자신의 존재성을 알리는 것처럼 그 다음해에도 어김없이 그 자리에 똑 같은 모습으로 아름답게 피어있었다.

이렇듯 자연과 인간의 관계를 상징적으로 컴퓨터라는 기술적인 매체를 통해 작업을 하는 과정에서 자연과 인간, 인간의 창조력의 힘인 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(기술적 도구)로 작업을 하는 과정에서 이미지를 상징적으로 찾아 표현해 보고자 하였으며, 작업을 하는 과정을 통해 관계성을 색과 면과 여러 가지 소스를 이용해 표현 하고자 하였다.

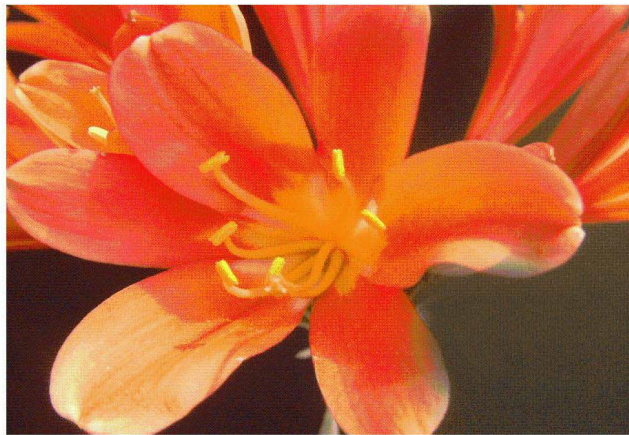
화면의 전체적인 분위기 속에서 자연에서 콧 끝으로 느껴오는 바람은 스크래치 기법으로, 포인트로 들어간 푸른색, 노란색, 붉은 색은 계절의 변화에서 내가 느끼는 색감으로 구성하였으며, 자연 속에서의 따듯함을 화면에 꽃을 여기저기 배치함으로써 자연의 끊임없는 반복성에서 자연으로부터 느끼는 것을 표현하였다.



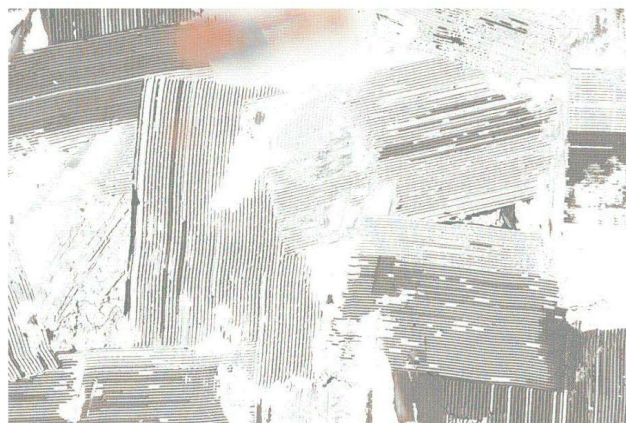
【작품 2】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003



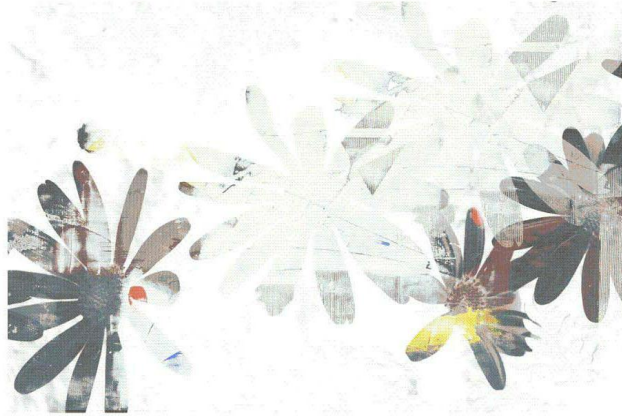
Layer 1



Layer 2



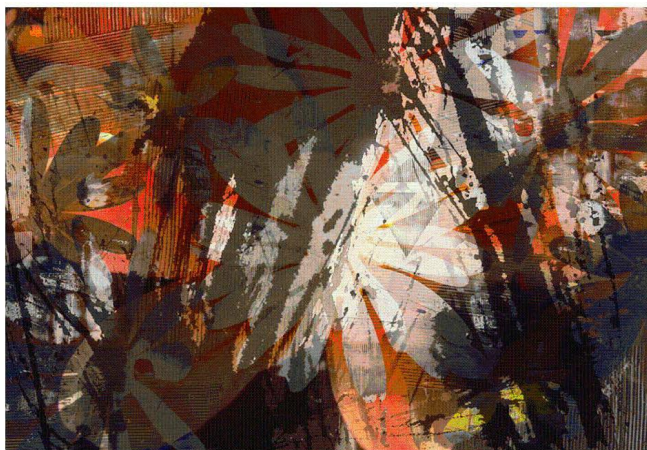
Layer 3



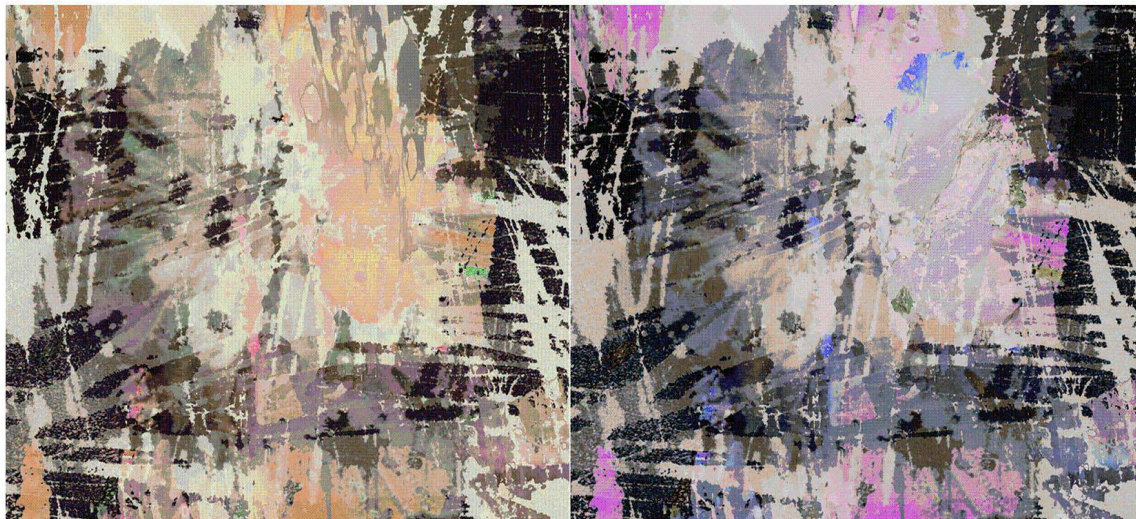
Layer 4



Layer 5



Layer 6



【제작 과정 도판 3-1】

【제작 과정 도판 3-2】

【작품 3】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003

【작품 2, 3】 Relation

크기 : 57x54cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

작품 2는 자연의 의지에 관한 것과 그 것을 보면서 느끼고 생각하는 모습을 표현 하고자 하는 작품으로

존재성을 알리기 위함이 우리가 몸으로 느끼지 못하는 계절을 미리 인간에게 알리고 자신의 역할을 다하는 자연의 의지를 보여주는 느낌을 표현하였다.

이 작품의 표현으로 먼저 코스모스의 꽃잎의 형상만 따와서 바탕소스를 다시 합성 시켜서 따내는 과정을 거친 작품이다.

다른 작품보다 스크래치 기법을 좀 더 넓은 면에 사용하였고, 코스모스의 사진을 바탕소스에서 합성하는 과정에서 섬세한 부분이 많아서 여러 번의 과정 (여기서는 두 번의 레이어(Layer)가 생성되었지만)을 실행시켜야 했고, 떡 소스에서는 바람의 느낌과 자연의 힘을 최대한 느낄 수 있는 소스로 합성을 하였다.

작품 3은 작업의 과정에서 우연적으로 결합되어 나타내는 형태나 색의 어울림을 컬러링 작업을 통해서 의식적인 합성이 아닌 컴퓨터라는 매체의 기술적인 창조에 의존한 작품이다. 이런 작업의 과정은 컴퓨터가 도구가 아니라 창조의 주체가 되었다라고 표현 할 수 있겠다.

떡 소스에 바탕질감, 바탕소스의 방법으로 올리고 다시 이러한 과정을 계속 반복하는 상황에서 일어난 현상이다.

비록 마우스라는 기술적인 도구로 아날로그인 나의 손가락을 이용해서 최대한 회화적으로 표현하려고 노력한 작품이지만, 컴퓨터의 무한한 창조력에 감탄하지 않을 수 없었다.

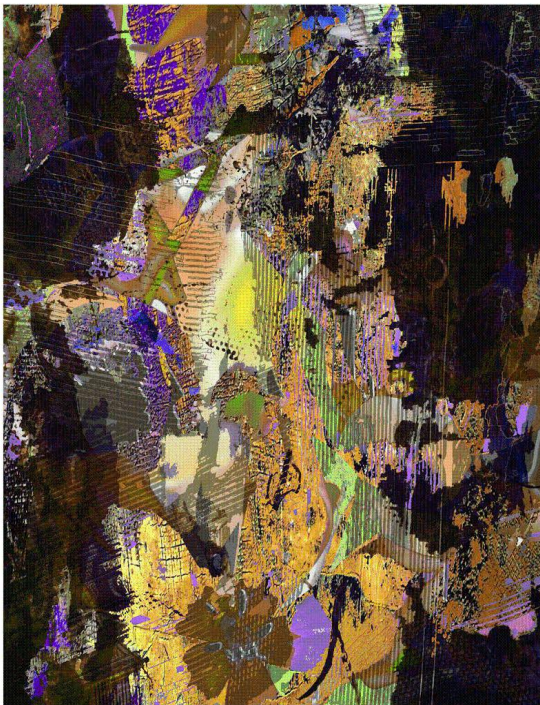
작품-3은 컴퓨터의 우연한 창조이지만,

주로 사용하는 프로그램인 포토샵을 이용해서 Color Balance를 맞추고, 톤의 밸런스(Tone Balance)는 Cyan의 값은 제작 과정 도판 3-1에서 -15만큼 빼어서 주고Magenta -30만큼 또 빼주고, Blue의 값만 51을 더 주었더니 제작 과정 도판 3-2가 되었다.

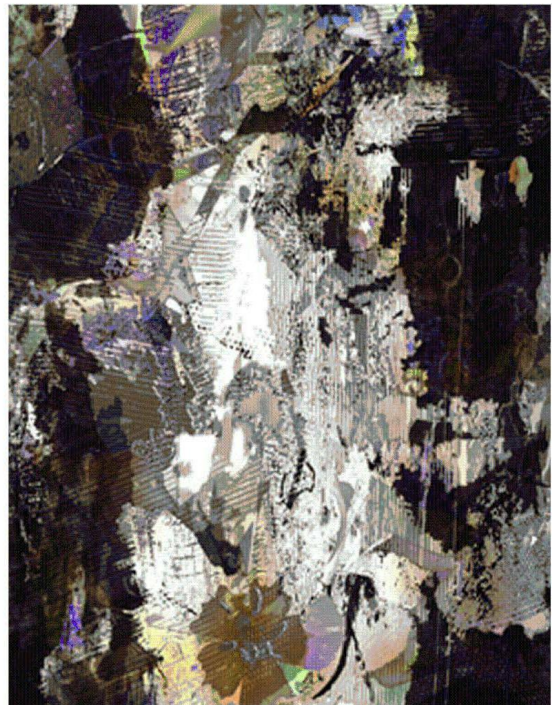
photoshop → Image→Adjustments→Color Balance.

Tone Balance는 Midtones, Color Balance는 Cyan의 값은 -15, Magenta -30, Magenta -30, Blue +51로 설정 하였다.

컴퓨터의 작업의 과정이 어떠한지 이루어 졌는지는 추론하지 못한다. 정확한 이미지의 결과를 생각하고 설정을 하였더라도 이 작품에서처럼 의도하지도 않았고, 또 예상할 수 없는 창조적인 이미지를 우연히 나타내기도 하는데, 작업과정에서 다시 한번 컴퓨터가 창조의 주체가 될 수 있고, 단순한 도구적인 인간의 의지에서 움직여지고 만들어 내어 보여지는 매체가 아니라는 것을 보여 줄 수 있는 매체라는 것을 느끼게 한 작품이다.



【제작 과정 도판 4-1】



【제작 과정 도판 4-2】

【작품 4】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003

【작품 4】 Relation

크기 : 57x54cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

자연이란 정말 신비롭고 우리가 자연에 감동한다는 것이 무엇인지를 느끼게 해 주는 작품이라 생각이라 할 수 있겠다.

여러 종류의 이끼들이 한 가득 피어 있었다.

노랑색으로 보라색으로 또는 푸른색으로, 그 중에는 세월이 오래 되어서 바위에 물이 들어버린 이끼도 있었으며, 그들의 관계성을 생각하게 해 주었다.

제작 과정 도판 4-1은 이끼에 물들어 있는 바위의 사진에 여러 가지 바탕소스를 가져오고, 바위의 거친 질감을 표현하기 위해 질감 소스와 바탕질감의 소스를 합성시켜서 가장 거친 부분만을 잘라내어서 합성시킨 작품이다.

제작 과정 도판 4-2에서는 제작 과정 도판 4-1의 원본 Image를 Colors에서 Yellows만을 지정해서 Cyan -76%, Magenta -87%, Yellow -89%, Black -83%로 빼어준다.

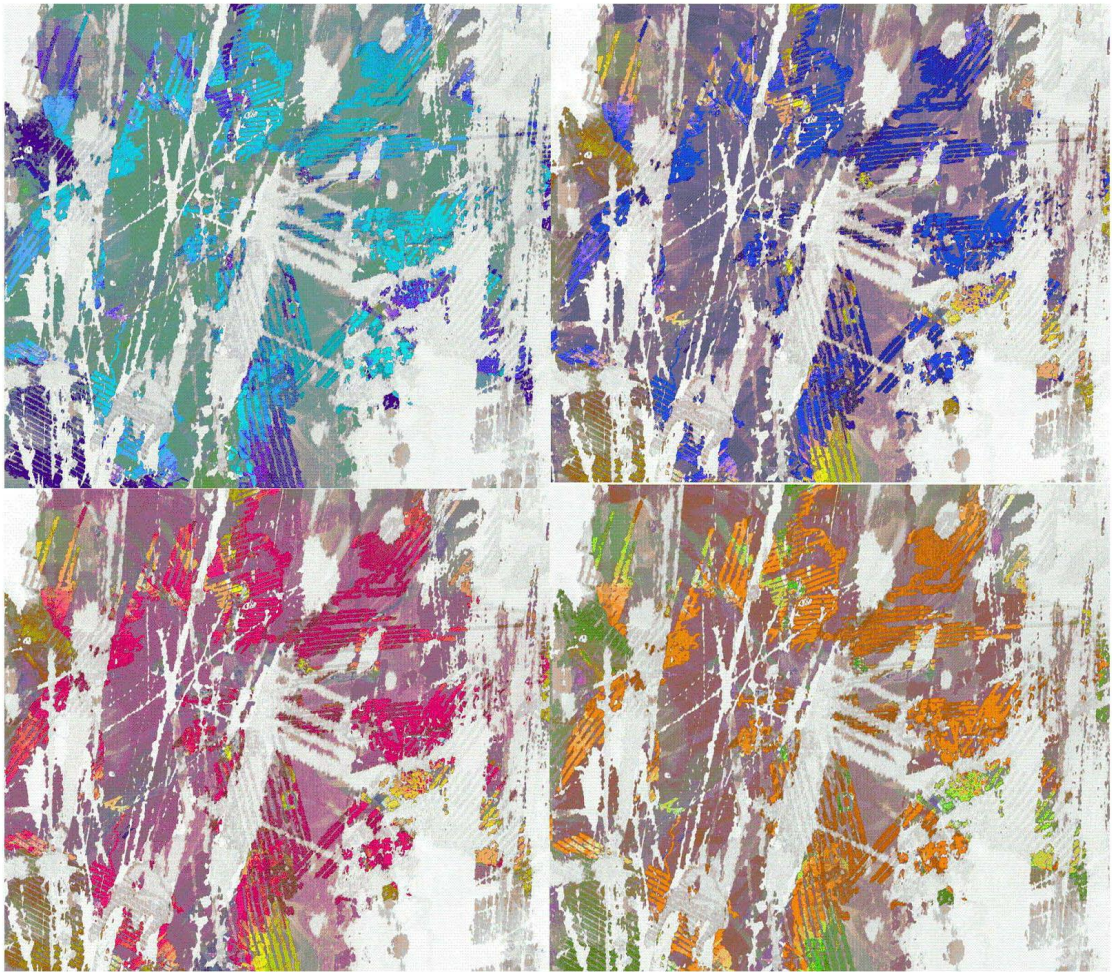
다시 Colors에서 Magenta만 -93%를 거의 100%에 가깝게 빼어준다.

과정

원본 Image에서 Image→Adjustments→Select Color.

Colors에서 Yellows지정 Cyan -76%, Magenta -87%, Yellow -89%, Black -83%로 설정.

Colors에서 Magentas지정 Magenta만 -93% 설정.



【작품 5】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003



【제작 과정 도판 5-1】



【제작 과정 도판 5-2】



【제작 과정 도판 5-3】



【제작 과정 도판 5-4】

【작품 5】 Relation

크기 : 57x54cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

이 작품은 봄 여름 가을 겨울 계절의 반복성을 꽃에 추상성을 주어서 표현한 작업이다.

사계절을 지내면서 아마도 저 꽃은 자신의 생명을 유지 할 수 있을 만큼의 노력을 했을 것이다.

색채는 형태와 융화 되어 조화를 이루어낸다.

색은 우리가 받은 감동과 감정을 표현할 수 있는 방법이라 생각한다.

분홍색이 주조를 이룬 작품은 따스한 봄을 표현한 것이며, 주황색의 작품은 따가운 햇살아래의 모래의 느낌에서 여름을 표현한 것이며, 하늘색이 주조를 이룬 작품은 가을을 표현한 높고 높은 푸른 가을 하늘을 표현 한 것이며, 파랑색의 작품은 차디찬 바닷물처럼 추운 겨울의 느낌을 생각하면서 이미지를 합성한 것이다.

눈이 떨어지는 듯한 흰색의 느낌은 떡 소스의 검은색을 포토샵의 필터를 이용하여 변환시킨 것이다.

이 작품에서 보여지는 색조들은 자연의 형상을 포함하여 표현하였다.

제작 과정 도판 5-2는 원본 image인 제작 과정 도판 5-1을 원본 image에서 Blues를 지정하고, Cyan 100%을 빼고, Magenta 96%를 더하고 Yellow를 100%로 설정하고 마지막으로 Black을 100% 빼어준다.

제작 과정 도판 5-4는 Image 에서 Reds를 지정해서 Magent를 78%로 빼어주고, Yellow를 56% 더해준다.

과정

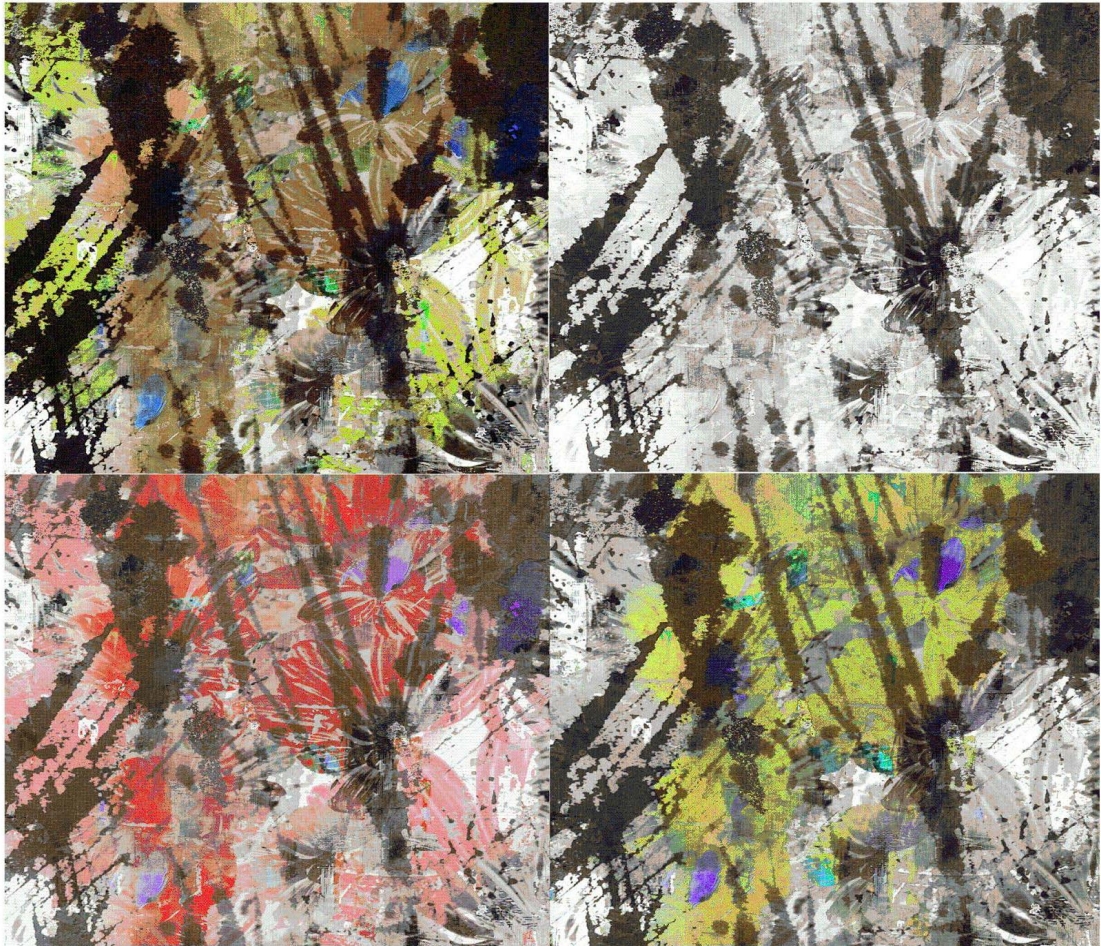
Image Image→Adjustments→Select Color.

Blues 지정 Cyan-100% , Magenta+96%, Yellow +100%, Black-100% 설정

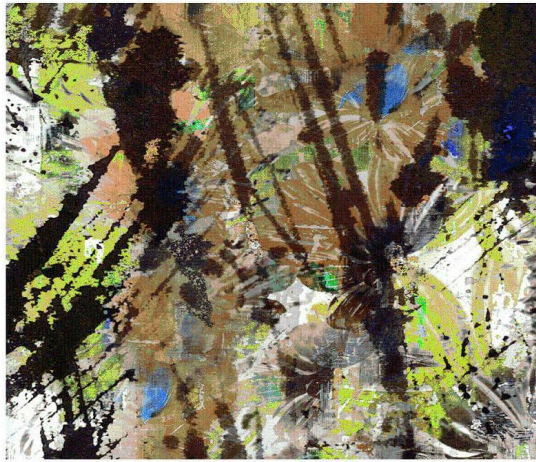
Cyan-100% , Magenta+96%, Yellow +100%, Black-100% 설정

제작 과정 도판 5-4는 Image Image→Adjustments→Select Color.

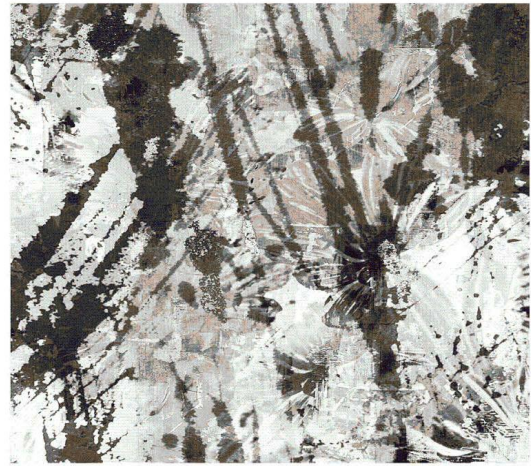
Reds 지정 Magents -78%, Yellow +56% 설정



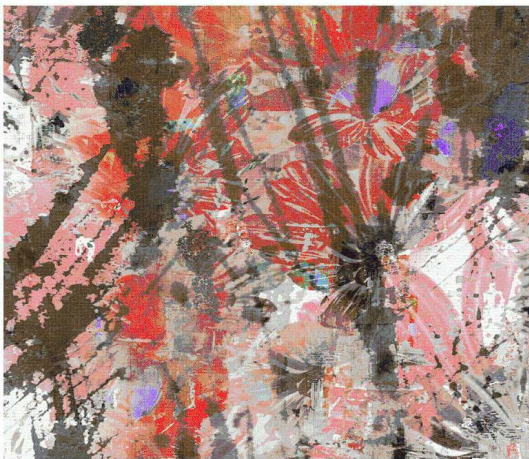
【작품 6】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003



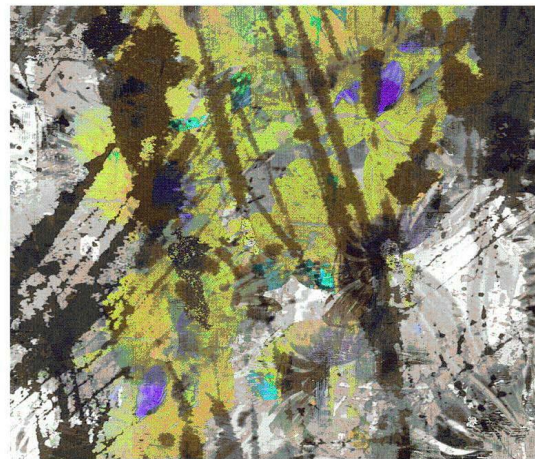
【제작 과정 도판 6-1】



【제작 과정 도판 6-2】



【제작 과정 도판 6-3】



【제작 과정 도판 6-4】

【작품 6】 Relation

크기 : 57x54cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

이 작품 또한 계절의 반복성을 나타내며 꽃과 계절에 관한 시간적인 것을 담아내려고 하였다.

누구에게나 화려함과 아름다운 젊음을 갖춘 젊은 시간이 있고, 화려하고 아름답지는 않지만 세월에서 묻어나는 아름다움이 조용히 자리하는 시간이 있다.

작품-6은 시간과 인간의 관계성을 자연이란 곳에서 꽃으로 전환해서 표현한 것이다.

시간에 관한 것을 주제로 하고 제작 과정 도판 6-3에서는 젊은 시절의 화려함을 표현하고 있고, 제작 과정 도판 6-2의 작품은 노년의 시간을 표현한 것이며, 제작 과정 도판 6-3은 젊은 시절과 노년을 이어주기 위한 중간 시간을 의미하는 것으로 구성되었다.

여기서 떡 소스의 흐름은 세월의 흐름과 시간의 흐름에서의 떼어 놓을 수 없는 관계에 관한 느낌을 떡의 문침은 멈추고 싶은 순간을 나타내고 있는 것이며, 자유스러운 터치는 젊은 시절의 자유로움을 표현한 것이다.

과정

제작 과정 도판 6-2

원본 Image인 제작 과정 도판 6-1을 Image→Adjustments→Select Color.

Colors에서 Yellows지정 Yellow -100%, Black -98%설정.

Colors에서 Neutrals지정 Yellow -1%, Black +55%설정.

제작 과정 도판 6-3

원본 Image인 제작 과정 도판-6-1을 Image→Mode→Grayscale 로 변환.

Image→Adjustments→Brightness/Contrast설정. Brightness +30, Contrast +35설정

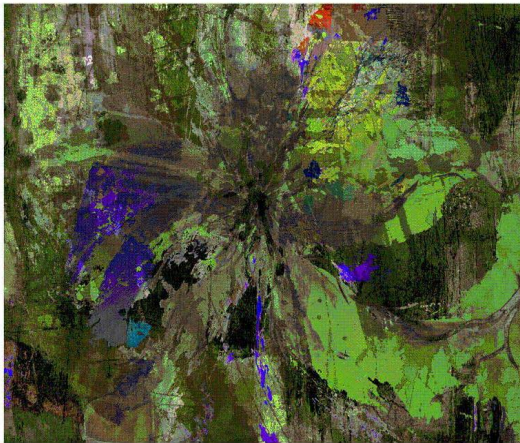
제작 과정 도판-6-4

원본 Image인 제작 과정 도판 -6-1을 Image→Adjustments→Replace Color.

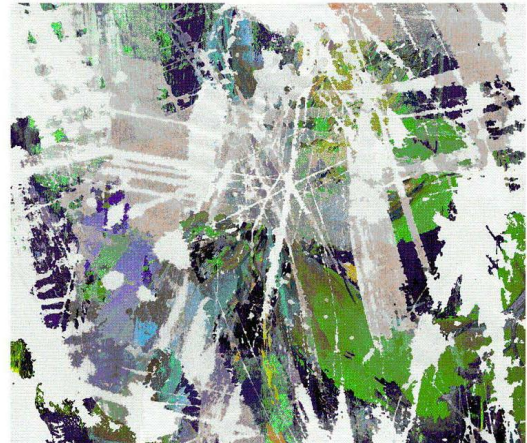
Fuzziness 190 설정하고, Transform에서 Hue-67, Saturation +16, Lightness +9로 설정.



【작품 7】 Relation, 57x54cm, Digital Print, Mixd Media, 2003



【제작 과정 도판 7-1】



【제작 과정 도판 7-2】



【제작 과정 도판 7-3】



【제작 과정 도판 7-4】

【작품 7】 Relation

크기 : 57x54cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

예술가는 자신의 내부에서 생기는 많은 생명력을 밖으로 표출하고자 치밀어 오르는 감정들을 모든 조형적인 요소들을 통해서 표현하고 이러한 것들을 겪으면서 예술적 감성이란 것이 생기는 것이다.

모든 생명체가 있는 것은 자신만이 가지고 있는 성질이 있다.

이 작품에서는 꽃의 이미지만을 가지고 감정과 느낌을 표현 하고 있다.

제작 과정 도판 7-1은 머물고 싶은 순간을 연두색으로 표현한 것이며, 제작 과정 도판 7-2는 머물고 싶지만 머물 수 없는 아쉬움을 표현한 것이다.

제작 과정 도판 7-3에서 보라색은 우울함을 나타내고 제작 과정 도판 7-4에서는 우울함에서의 극복되는 감정의 과정을 표현하는 것이다.

바람개비가 도는 듯한 꽃잎의 드로잉은 수많은 시간에서의 감정의 변화와 시간의 흐름을 나타내는 것이다.

지금의 이 순간에도 힘들어하고 갈등하고 있는 자신의 모습을 아주 적절하게 잘 표현한 작품이라 생각한다.

과정

제작 과정 도판 7-2

원본 Image인 제작 과정 도판 7-1을 Image→Adjustments→Select Color.

Colors에서 Cyan -2%, Magenta -95%, Yellow +96%, Black +98%로 설정.

Colors에서 Neutrals지정 Black -60%설정.

Colors에서 White를 지정 Black -100%설정.

제작 과정 도판 7-4

원본 Image인 제작 과정 도판 7-3을 Image→Adjustments→Select Color.

Colors에서 Neutrals지정 Cyan +1%, Magenta -25%, Yellow -8%, Black -62%로 설정.



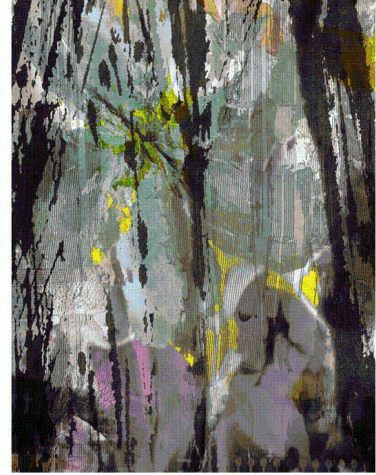
【작품 8】 Relation, 162.2x130.3cm, Digital Print, Mixd Media, 2003



【제작 과정 도판 8-1】



【제작 과정 도판 8-2】



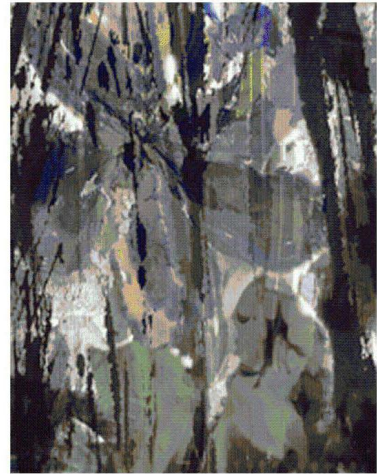
【제작 과정 도판 8-3】



【제작 과정 도판 8-4】



【제작 과정 도판 8-5】



【제작 과정 도판 8-6】

【작품 8】 Relation

크기 : 162.2x130.3cm

재료 : Mixd Media (Digital Print)

년도 : 2003

현재 순간의 경험은 결코 독립되어 있는 것이 아니다.

과거에 존재 했기에 지금의 자신의 모습이 있는 것이다.

새로운 이미지나 삶은 과거에 흔적에서 묻어서 들어오는 것이라 생각한다.

이러한 관계들은 상호간의 유사성이 있을 뿐만 아니라 과거가 있기 때문에 현재에 존재할 수 있다는 관계성이라는 관계가 있다.

이 작품에서는 과거의 시간과 현재의 시간이 유사함속에서 서로 다른 이미지로 형상화 되어 나타나는 것을 같은 이미지를 반복해서 표현하고 있다.

이 작품에서는 과거와 현대 그리고 미래를 생각해 볼 때 나의 과거에 대한 모든 추억들, 그리고 지금의 나의 모습, 조금은 더 나은 삶을 살기 위한 기대감 등을 표현한 것이며, 흘러 내리는 듯한 먹의 느낌은 시간이라는 기억이라는 벗어날 수 없는 불변한 것에 대한 것들을 나타낸 것이고, 같은 이미지의 색의 변형들은 감정과 생각과 시간의 변화를 나타내는 것이며,

각자의 삶에 열심히 살고 또 벗을 수 없는 현실에 충실하지만, 이 속에서 밀려오는 많은 고통과 생각을 조금은 단순히 하자는 데도 이유가 있다.

즉, 시간 속에서의 자신을 조금 더 타협될 수 있는 것을 상징한다. 어떨 때는 지루한 일상의 연속이지만, 그래도 밝고 환한 어느 날이 있을 거라는 것을 상징하기도 한다.

과정

제작 과정 도판 -8-2

원본 Image인 제작 과정 도판-8-1을 Image→Adjustments→Select Color.

Blues 지정 Cyan -100%, Magenta -52%, Yellow -93%, Black -99% 설정.

Cyans 지정 Cyan -100%, Magenta +3%, Yellow -8%, Black +34% 설정.

제작 과정 도판-8-3

제작 과정 도판-8-2를 Image→Adjustments→Select Color.

Cyans 지정 Cyan -83%, Magenta -30%, Yellow +96%, Black -87% 설정.

Reds 지정 Cyan -3%, Magenta -100%, Yellow +100% 설정.

Blues 지정 Cyan -99%, Magenta -96%, Yellow +89% 설정.

Greens 지정 Cyan +92%, Magenta -93%, Yellow -99%, Black -95% 설정.

제작 과정 도판-8-4

제작 과정 도판-8-2를 Image→Adjustments→Select Color.

Blues 지정 Cyan -46%, Magenta -91%, Yellow -64%, Black +51% 설정.

Magentas 지정 Cyan -84%, Magenta -97%, Yellow +100%, Black -82% 설정

제작 과정 도판-8-5

원본 Image인 제작 과정 도판-8-1을 Image→Adjustments→Hue/Saturation.

Blues 지정 Cyan -92%, Magenta +100%, Yellow -58%, Black +100% 설정.

Cyans 지정 Cyan -91%, Magenta +92%, Yellow +16%, Black -39% 설정.

제작 과정 도판-8-6

제작 과정 도판-8-5를 Image→Adjustments→Select Color.

Magentas 지정 Cyan +84%, Magenta -95%, Yellow +72%, Black +98% 설정

Yellows 지정 Cyan +52%, Magenta -15%, Yellow -57%, Black +33% 설정.

Blues 지정 Cyan -55%, Magenta -49%, Yellow +47%, Black +40% 설정.

Reds 지정 Cyan +66%, Magenta +11%, Yellow -69%, Black +100% 설정.

Ⅲ. 결 론

각 시대의 흐름에 따라 사람들은 좀 더 나은 표현에 대한 욕구에 의해 매체를 개발해 왔고, 항상 예술가들은 그 시대가 개발한 매체에 충실해 왔다. 매체라는 것은 시대적 산물이기는 하지만 예술가라는 개인적인 측면에서는 시대를 초월하기도 하고, 도구만이 아닌 작업의 전부가 되기도 한다. 그럴 경우 매체는 시대를 넘어서서 예술가가 가진 특별한 표현 욕구나 개성에 잘 부합되어야 하는 필요성에 우선적으로 맞아 떨어져야 함을 전제로 한다.

예전부터 계속 해 왔던 일련의 추상 작업들은 지금의 컴퓨터라는 매체를 사용하고 의존하면서 작업을 할 수 있게끔 지속적인 힘으로 계속 이어지고 있다. 단지 한국화의 작업 과정이 힘들고, 완성된 하나의 이미지를 빨리 얻기 위함에서 디지털 이미지 작업은 시작 되었다.

그러나 컴퓨터라는 매체에서 회화적으로 표현은 한계성이 있다는 것을 알게 되었고, 현재의 결과물이 있는 건 과거의 시간이 존재하기 때문이라는 것을 깨닫게 되었다.

그리고, 디지털의 그래픽적인 요소에 회화적인 표현을 할 수 있게 기술적인 것만이 전부가 아니라, 컴퓨터가 생기기 이전의 아날로그(손으로 그리다)의 방식이 있었듯이 전통적인 표현의 도구가 필요하다는 것을 알게 되었다.

획일화 되고 시스템화 된 그래픽은 프로그램화된 기법과 도구를 이용한 것이며, 작품은 디지털 이미지의 단점을 직접 제작한 독창적인 소스(source)를 만들어서 합성 시켰다.

처음에는 합성의 방법에 있어서 각각의 이미지를 합성 하는 과정이 힘들었고, 아날로그의 각각의 이미지들이 합성 되어서 나타나는 예측하지 못한 이미지가

나왔을 때는 신기하기도 하였다.

작품을 하면서 소스 제작에는 시간이 많이 소요되지만, 이미지들을 컴퓨터의 하드웨어에 저장하기 때문에 컴퓨터만 있으면 어디서든지 작품을 할 수 있다는 장점이 있기는 하지만, 반면에 작가의 숨결이나 격렬한 순간의 터치와 인간적인 흔적을 느낄 수 없다는 것이 아쉬운 부분으로 자리한다.

한가지의 이미지로 빠른 시간에 딱 소스(source)나 질감 소스(source)를 합성해서 많은 이미지를 볼 수 있지만, 하나의 완성된 이미지를 위해서 오랜 시간을 두고 작품을 제작 했을 때의 깊이감에 관한 것 또한 잃어버려서 아쉬웠다.

대부분의 디지털 작가들과 다를 수 있었던 것은 전통과 전통적인 도구를 배제(排除)하지 않았기 때문이다. 그래픽적 요소가 싫었기 때문이었고, 회화적으로 표현 하고 싶다는 의지도 작품을 제작하는데 커다란 영향을 주었다.

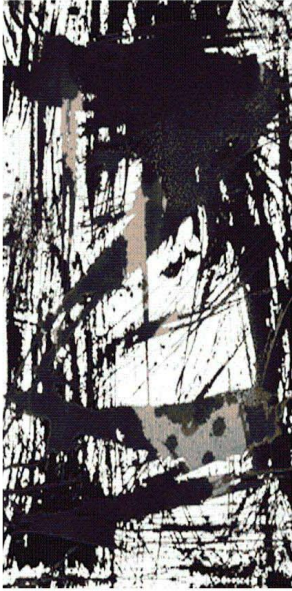
아마도 디지털이란 기술적 도구만을 사용했다면 단지 표현 수단의 확장이 도구적 수준에서 그쳤을 것이다. 그러나, 아날로그(전통적 표현 도구)와 디지털(매체라는 기술적 도구)의 적절하게 잘 병행 시켰기 때문에 지금의 디지털 이미지에 회화적 표현을 할 수 있게 된 것이다.

현재 살고 있는 시대적인 시간과 한국이라는 지역과 공간에서 형성된 것이고, 만약 다른 곳에서 다른 매체를 사용하는, 우리 나라가 아니라 다른 나라에서 존재한다면 과연 또, 다른 매체를 사용하는 상황이 될까..?

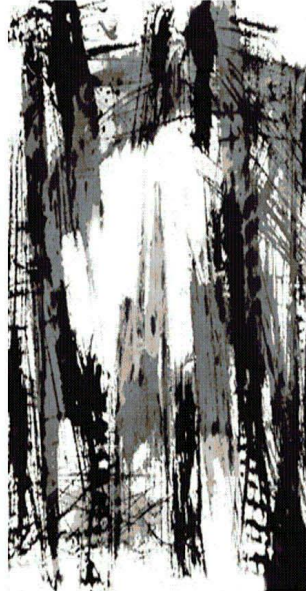
지금 추구하고 있는 것은 도구적인 컴퓨터가 아니라 사진의 이미지만을 단순 반복하고 변형하는 것만이 아닌, 순간 순간의 생각들의 조각이며, 내면에는 어찌면 디지털이라는 이미지에서 아날로그, 디지털 이미지이지만 좀 더 아날로그에 가까운 작업을 하고 싶어하는 욕망이 더 많이 자리하기 때문에 작업을 하면서 이러한 생각에 더욱 가까운 재료나 매체들을 구해 왔다. 분명 앞으로 또 다른 매체의 필요성을 느낄 것이고, 지금의 이미지보다 더욱 회화적인 이미지에 근접 할

것이다. 그리고 항상 이러한 것을 의식하는 사고와 다양한 표현 방법에도 게을리 하지 않을 것이며, 지속적인 디지털 이미지 작업들이 조금 더 회화적인 작업으로 자리 매김 하는 것 좀더 다양한 것과 조화 될 수 있어서 생활을 담을 수 있게 되리라는 일말의 희망을 가진다면 나 혼자만의 욕심일까. 디지털 이미지의 회화적 표현이 여기서 그치지 않기를 기원하는 것-또 다른 매체에 대한 확산에 대한 나의 확고한 의지가 아닌가 라는 생각을 가지게 한다.

참 고 도 판



【떡소스 참고 도판 1】



【떡소스 참고 도판 2】



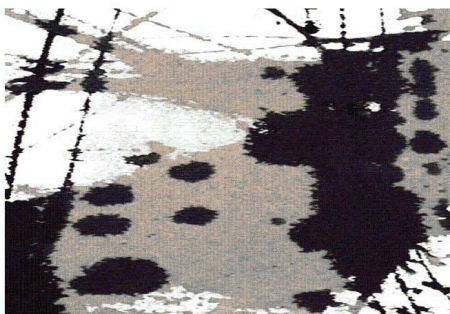
【떡소스 참고 도판 3】



【떡소스 참고 도판 4】



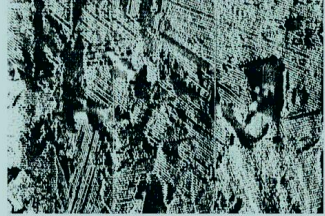
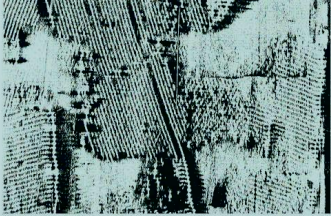
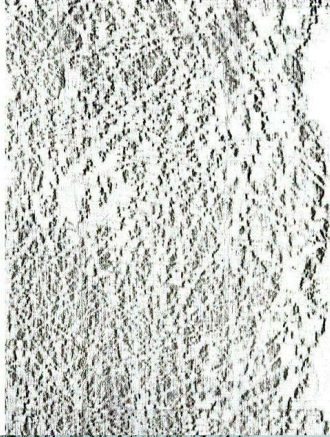
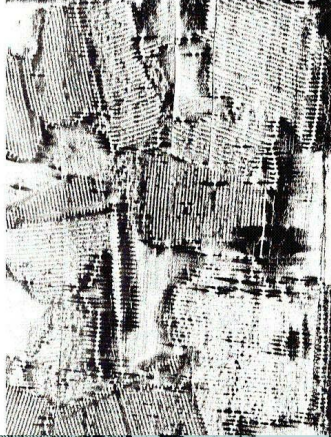
【떡소스 참고 도판 5】



【떡소스 참고 도판 6】



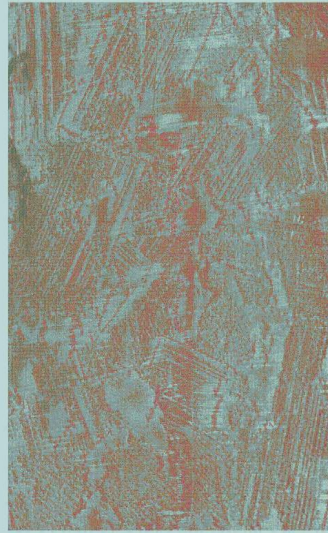
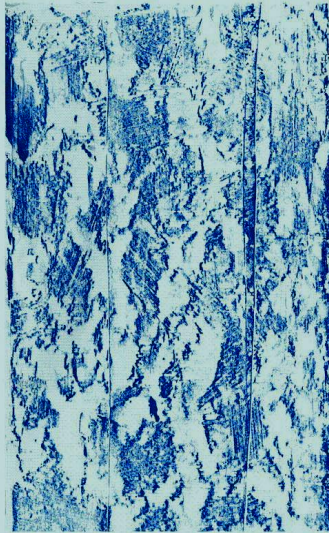
【떡소스 참고 도판 7】



【스크래치 참고 도판 8】

【스크래치 참고 도판 9】

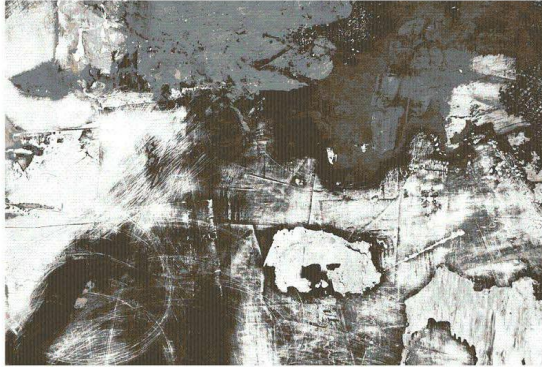
【스크래치 참고 도판 10】



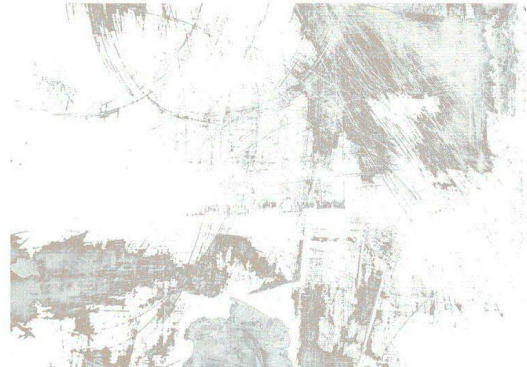
【스크래치 참고 도판 11】

【스크래치 참고 도판 12】

【스크래치 참고 도판 13】



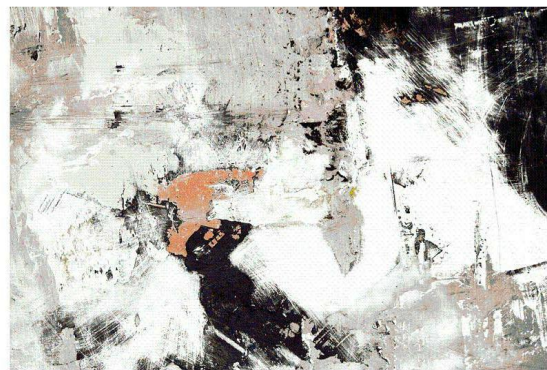
【바탕질감 참고 도판 14】



【바탕질감 참고 도판 15】



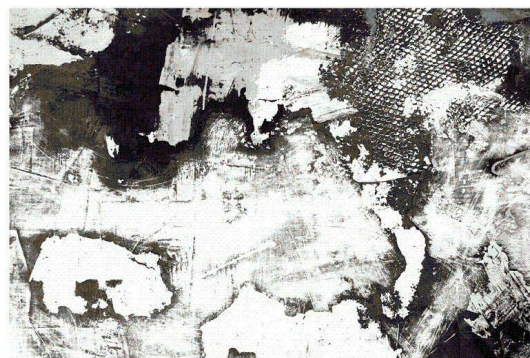
【바탕질감 참고 도판 16】



【바탕질감 참고 도판 17】



【바탕질감 참고 도판 18】



【바탕질감 참고 도판 19】



【바탕소스 참고 도판 20】



【바탕소스 참고 도판 21】



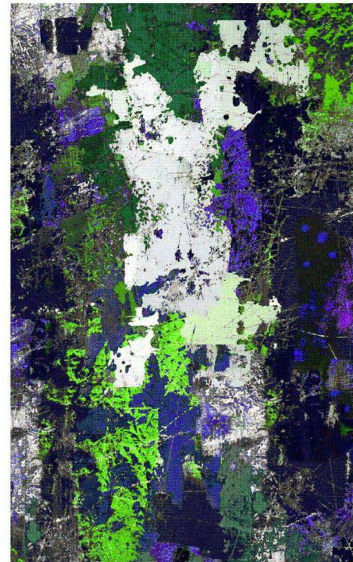
【바탕소스 참고 도판 22】



【바탕소스 참고 도판 23】



【바탕소스 참고 도판 24】



【바탕소스 참고 도판 25】

참 고 문 헌

- 가쓰히로, 「20세기의 예술과 테크놀러지-로봇 아방가르드」-김승희역, 지성의샘, 1994
- 김정탁, 「미디어와 인간」, 커뮤니케이션북스, 1998
- 김주환, “디지털 시대의 미술” 월간미술, 2001.5, pp84-87
- 노소영, 「문화 예술 경영」, 이론과 실제, 생각의 나무, 2002
- 박이문, 「문학과 철학」, 민음사, 1995, p124
- 박주석, 「디지털 시대의 사진」, 눈빛, 1998
- 백석기 외, 「정보예술의 미래」, 한국 정보 문화 센터, 1995
- 백육인, 「디지털이 세상을 바꾼다」, 문학과 지성사, 1998
- 이상희, 「현대사회와 미디어」, 한길사, 1983
- 최태만, 「소통으로서의 미술」, 삶과 꿈, 1995
- 최혜실 외, 「디지털 시대의 예술」, 문학과 지성사, 1999.
- 네크로 폰테, N, 「Being Digital」, 백육인 역, 박영률 출판사, 1995
- 마샬 맥루한, 「미디어의 이해」, 박정규, 커뮤니케이션북스, 1997
- 신시아 굿맨, 「컴퓨터 예술의 세계」, 권은숙 역, 미진사, 1994
- 윌리엄 미첼, 디지털 이미지론, 김은조 역, 아이비스, 1997
- 존 워커, 「대중매체시대의 예술」, 정진국 역, 열화당, 1990.
- Cynthia Goodman, 「컴퓨터 예술의 세계」, 권은숙 역, 미진사, 1994.
- Michael Rush. 「New Media in Late 20th- Century Art」, New York, Thames & Hudson, 1999
- Michchaud, Yves A. 「예술의 위기」, 하태연 역, 동문선, 1999

Ronald Jacobson and Stephanie B. Gibson, 「Communication and Cyberspace」,
New Jersey, Hampton Press, 1996

논문 및 기사

김영아 , 20세기 미술과 우리의 삶, 과학과 현실, 1999 겨울 , p47

김태호, 컴퓨터 그래픽스에 관한 연구, 홍익대학교 석사 학위 논문, 1983, p13

고충환, “사이버 아트, 그 동시대적 의미와 전망”, 미술평단, 가을호, 1999

심상용, “디지털 기술의 미학적 접근 가능성에 대한 비평적 접근”, 현대미술학
논문집, 2000.

손의식, High Tech Art, 홍익대학교 대학원 석사논문, 1992.

이동석, 「시각 매체에 있어서 테크놀러지의문제」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학
원, 1996

이영민, 컴퓨터 아트의 조형적 표현에 관한 연구, 동아대학교 미술학과 석사학위
논문, 2003.

ABSTRACT

A Study on the Pictorial Study of Digital Image

- Centering around My Work -

Lee, Jeoung, Min
Dept. of Oriental Painting
Graduate School of
Sungshin Women's University

To make one image by using computer becomes the subject of study in that it is the art of new form that fine art and modern technique combine also.

To take computer in my work has various meanings. In a certain artists, computer is nothing but the tool to facilitate image. But, in my work, degree that computer contributes toward work is far higher than this.

At first, it was confined to only the efficient pile arrangement of traditional work.

This researcher came to think that numerous dots on paper and the bit of monitor are not different in the course to synthesize various images of computer so as to see the completed image of work beforehand one day.

This researcher accepted computer as the entity of autonomous

creation by noticing that the operation principle of computer is similar to the speculation course of human beings, and it proved that computer might be the tool of expression.

But, the graphic frame of digital could be not be escaped only with such simple form transformation or effect, it came to enable on to meet with the limit of digital image.

There was difficulty that graphic element should be removed, and this researcher came to know that there should be the importance of analogue(traditional expression tool) and the co-existence of digital(technical tool) by it. I tried to use technique that artists to do existing digital work use also. Result was same, and I have depended on the autonomous creation of computer in the course of work to synthesize image in computer.

I have worked by forecasting the image which will be made as the result of computer operation clearly, but it can be said that there were more cases that computer made the image that I failed to forecast and it was reflected to work.

Computer is being used in creation works such as painting, woodcut, and photo etc. instead of traditional expression tools, and it has been long that CD-ROM, internet and PC communication etc. have risen as new exhibition spaces instead of gallery which is being isolated by the limit of time and space.

However, all the artists including me took negative or passive attitude for technology like digital generally, and came to know that many artists stick to attitude that technology is mechanical essentially and it develops only by suppressing human beings' nature. However, in optimism or pessimism for technique, the development of technique is being exaggerated. It is natural that the course of change has affirmative part and negative part.

What is important is to grasp more essential parts and study diverse functionalities except phenomenal results. Ironically, such experiment appears most actively in the domain of art which is the group to arouse refusal reaction to be most sensitive to technique. Artists who led period have experimented with the tools made by most recent technology at all times, and digital technology is contributing toward artistic impromptu nature especially now. This researcher considers the artists of digital period as the people to have creativity as to what to do with new technique, in saying that there is new technique innovation.

I who lead contemporary period in this situation placed the original side of the relevancy between nature and human beings in the flower image of nature over the dimension to use the technical fascination of digital technology at the instrumental level to be the expansion of expression means, and I think that artistic result may be

obtained with a little more pictorial expression method by various studies and the manufacture of diverse sources, I try to create the world of a little better digital painting by the relevancy between the analogue and digital of my work. In addition, this researcher tries to give help to pictorial expression method in digital image by compromising the merit of digital and the merit of analogue.