



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 용 식 교수 지도
박사학위 청구논문

디지털 콜라주에 의한 드로잉 표현의 확장

- 연구자 작품 '공항 이미지' 중심으로 -

2019

성신여자대학교 대학원
미술학과
장 수 임

디지털 콜라주에 의한 드로잉 표현의 확장
- 연구자 작품 '공항 이미지' 중심으로 -

김 용 식 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2018년 10월

성신여자대학교 대학원

미술학과

장 수 임

인 준 서

장수임의 박사학위 논문으로 인준함.

2018년 10월

심사위원 _____

심사위원 _____

심사위원 _____

심사위원 _____

심사위원 _____

성신여자대학교 미술대학원

논문개요

본 연구는 2014년부터 2017년 동안 제작한 작품들을 중심으로 내용과 조형적 전개 과정을 고찰한 것이다. 연구자는 ‘세계화(globalization)’의 상징적 장소로써 각 나라를 연결하는 통로이자 관문인 ‘공항’에 주목한다.

세계화의 흐름 속에 국제교류를 위한 교두보로서 공항의 중요성은 나날이 증대되고 있다. 공항은 출입국 기능을 넘어 정치, 사회, 문화적 교류를 위한 관문의 역할과 함께 그 나라의 첫인상과 문화적 정체성을 드러내는 창(窓)이다. 그 곳에는 이 시대의 첨단 메커니즘(mechanism)을 기반으로 한, 현대인의 삶에 필요한 모든 물자(식품, 의류, 액세서리, 전자 기기...)와 시설(호텔, 약국, 휴게실, 사무시설, 공연장..)이 갖추어진 장소이다. 즉, 축소된 집약적 형태의 도시처럼 현대인의 삶에서 필요한 모든 물자와 시설이 내재된 전형적인 장소라 볼 수 있다.

연구자는 공항 풍경을 통하여 21세기 현대인의 삶의 모습을 드러내고자 하였다. 이를 위하여, 공항의 풍경을 기록한 디지털 사진을 바탕으로, 연구자의 기억에 의한 표현적 성격의 드로잉을 융합하여 ‘새로운 표현성’을 구현하는데 그 목적이 있다. 이는 세 가지로 분류하여 요약할 수 있다.

첫째, 국제 교류의 거점으로서의 역할과 현대인의 삶의 가치관과 문화가 내재된 삶의 장소로서 21C 공항의 중요성을 분석하였다. 그리고 공항의 이동의 편의성을 담보로 ‘유리로 구획된 열린 공간구조’와 목적지를 지시하고 유도하는 픽토그램 그리고 지시에 따라 움직이는 ‘익명적인 사람들의 이미지’로 공항의 특성을 분석하여 연구자 작품의 형성 배경을 서술하였다.

둘째, ‘디지털과 아날로그 표현성’을 융합한 연구자 작품의 조형적 표현의 타당성을 살펴보고자 한다. 먼저, 디지털프로세스에 의한 ‘새로운 미디어 출현’이 디지털 환경을 조성하면서 ‘일상적 삶의 모습을 변화’시키고, 나아가 종전의 ‘미술개념의 전환’을 야기시켰다. 디지털이미지에 아날로그적 감성을 더하여 확장된 표현으로 나아가는 동시대 작가들의 표현성을 살펴보면서 표현의 확장성을 추구하는 연구자의 작품을 논하였다. 그리고 연구자가 디지털 표현방식을 활용하는 요인으로 이미지 구축의 ‘수월성’과 결과물 도출의 ‘효용성’에 주목하여 서술하였다. 나아가, 디지털 사진과 드로잉적 성격의 표현요소(얼룩, 스크래치, 구겨진 종이)를 디지털화 하여 일종의 디지털 콜라주 형태로 융합시킨 연구자 작품의 조형적 특성을 제시하였다.

마지막으로, 공항을 신 유목민처럼 세계를 돌아다니며 자신의 일을 행하는 ‘현대인의 삶의 모습과 가치관이 극명하게 드러나는 장소’로 인지하고 새로운 표현의 가능성을 모색하는 연구자 작품의 조형적 관점을 서술하였다.

주요어: 세계화, 유리창, 픽토그램, 익명성, 디지털 콜라주, 드로잉

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 배경과 목적	1
2. 연구 범위와 구성 방법	2
II. 세계화(globalization)와 공항	4
1. 21C 공항의 의미	5
2. 공항의 상징적 이미지	9
(1) 현대인의 삶을 반영하는 시스템화한 공간	12
1) 열림과 닫힘 공간의 매개체	12
2) 문자이미지 공간: 픽토그램	14
(2) 익명성의 공간	17
III. 시각 표현의 전환과 확장	20
1. 디지털 테크놀러지 출현	21
(1) 시각표현의 전환	21
(2) 시각표현의 확장	24
2. 확장된 표현성	30

(1) 디지털과 아날로그의 결합	30
1) 사진과 드로잉의 결합	33
① 디지털 사진의 활용	34
② 드로잉의 디지털화	39
2) 디지털 콜라주와 바탕재	49
① 디지털 콜라주	49
② 바탕재	53
 IV. 작품분석	 57
1. 유리창을 통한 가시성의 표현	58
2. 픽토그램과 문자이미지를 통한 표현	66
3. 익명성의 표현	76
 V. 결론	 86

참고문헌

ABSTRACT

도 판 목 차

도판1. 유리의 가시성, 픽토그램, 익명성 사진자료.....	10
도판2. 유리 표면에 나타나는 안과 밖의 풍경.....	11
도판3. <National Park Service pictographs> , Wikipedia.....	15
도판4. 화장실 픽토그램 사진 자료.....	16
도판5. 이이남, <미인도와 벨라스케스 그리고 개미이야기>, 4mins video, 128.5x183x12cm 55inch LED TVx2, 2011.....	26
도판6. Jeffrey Shaw, <The Legible City>, 1989.....	26
도판7. David Hockney, <The Arrival of Spring in Woldgate> iPod, inkjet printed on paper, 55x411/2” , 2011.....	26
도판8. Richard Prince,< Aloha Nurse>, acrylic and inkjet on canvas, 147.3 x 91.4 cm, 2002.....	29
도판9. David Hockney , <Place Furstenberg, Photographic collage, 88.9 x 80cm, 1985.....	30
도판10. 권오상, <Jangular>, c-print, mixed media 99x78.7x211cm, 2010.....	30
도판11. Oliver Herring,<Gloria>, digital c-print,museum board, foam core, polystyrene, vitrine, 72x40x40” , 2004.....	30
도판12. 판화를 통한 사진과 아날로그 이미지의 융합 실험.....	33

도판13. 작품 <Disneyland> 사진자료와 부분이미지	35
도판14. 작품 <line up-s-3-2-1>의 사진 자료와 부분이미지	38
도판15. 작품<six item bag>과 <prince of whales> 의 블러(blur) 효과와 레이어 중첩	38
도판16. Luc Tuymans,<rumour>oil on canvas, 78x67cm, 2001	39
도판17. Jean Tinguely, <Metamatic> No.7, 1959, mixed media, 55.5x 94.5x 50cm	41
도판18. Richard Serra, <Inside Out>, 2013, weatherproof steel, 401.3x 494.3x 1,225.6cm	41
도판19. 작품<airport> 인물드로잉- 프린트물 위의 드로잉 실험	42
도판20. 작품<airport> 프린트 위 드로잉과 인물 드로잉	42
도판21. 먹지를 활용한 드로잉	42
도판22. 작품<line up-s-3-2-1b>의 자료 사진과 작품의 부분	44
도판23. 봉투구김 자료와 이를 활용한 작품<six item bag>부분	46
도판24. 작품<F2-2> 프린트 후 다양한 주름 형태로 이미지 만들기	47
도판25. Jeff Wall,<Milk> , 187x229cm, 1984, cibachrome transparencymounted on a light box	50
도판26. Jeff Wall, <A Sudden Gust of Wind(after Hokusai)>, 229x377cm, 1993, Silver dye bleach transparency in light box	50
도판27. John Heartfield, <The meaning of the Hitler salute>,1932/	

작품<six item bag>,100x75cm, inkjetprint, 2015	51
도판28. 작품<exchange>프린트 위 부분 실크스크린, 텍스처를 가미한 캔버스 위 디지털 프린트	53
도판29. 각 장판지, 트레팔지, 아세테이트지 위의 디지털프린트 효과.....	54
도판30. 한지의 물성에 의한 효과.....	55
도판31. 여백을 활용한 작품<charge> 이미지	56

작 품 목 차

작품1. <airport 5-1>, digital print, 70x93cm, 2015	58
작품2. <circus horse-3>, digital print, 75x118.5cm, 2016	60
작품3. <Sightseeing Bus2-5>, digital print, 51x100cm, 2015	61
작품4. <bus stop2-2>, digital print, 50.6x110cm, 2016	62
작품5. <F2-2>, digital print, 100x56, 2014	65
작품6. <washroom 2-2-2>, digital print, 66.5x110.5cm, 2016	66
작품7. <lansdowne station 2-1>, digital print, 75x100cm, 2015	68
작품8. <charge-1>, digital print, 45x100cm, 2015	69
작품9. <bord1>, digital print, 60x70cm, 2017	71
작품10. <six item bag>, digital print, 100x75cm, 2015	73
작품11. <you are here>, digital print, 70x90cm, 2016	75
작품12. <SAM_2>, digital print, 67x100cm, 2015	77
작품13. <Disneyland 6-2>, digital print, 71x125cm, 2016	78
작품14. <line up-s-3-2-1b>, digital print, 75x110cm, 2016	80
작품15. <prince of whales-2-1>, digital print, 76x113cm, 2016	82
작품16. <currency exchange>, 73.5x60.5cm, Inkjet print, 2016	84

I. 서론

1. 연구 배경과 목적

본 연구는 공항의 이미지를 디지털 사진과 드로잉적 표현요소를 결합하여 ‘오늘날 현대인의 삶의 모습’을 모색하는 연구자의 작품을 정립하는 것을 목적으로 한다. 연구자가 공항에 관심을 갖게 된 것은 개인적인 일에 따른 잦은 공항 이용으로부터 시작되었다.

오늘날 세계는 교통과 통신의 발달로 국제사회의 상호 의존도는 나날이 높아지고 있다. 국가 간의 지적, 물적, 인적 자원 등의 교류를 통하여 하나 된 지구촌으로 나아가고 있다. 공항은 이러한 세계화의 흐름 속에서 국제 교류를 위한 교두보로써 그 중요성이 나날이 높아지고 있다. 각 나라의 관문인 공항은 원활한 출 입국 수속과 의사소통을 위해 표준화 되고 규격화 된 유사한 시스템으로 이루어져 있다. 단적인 예로 공항 내의 효과적인 이동을 고려해야 하기에, 대부분의 벽이나 문이 유리로 설치되어 있는 것을 볼 수 있다. 또한 커뮤니케이션을 위한 ‘세계적 공용어’인 픽토그램으로 방향과 장소, 사용법 등을 지시하는 시설과 환경을 볼 수 있다. 이는 모든 공항의 공통적 사항으로 공항의 기능이 가지고 있는 동질적 시스템에 의한 결과물이라 볼 수 있다. 그 곳에서 부속물처럼 시스템을 따라 움직이는 사람들의 행동 양상으로 ‘익명성을 띤 전형적인 삶의 모습’을 곳곳에서 새삼 발견하게 되었다. 이에 연구자는 공항을 동질화 되어지는 ‘세계화’ 현상과 ‘동시대의 삶의 모습’을 가장 극명하게 드러내는 장소로 주목하고, 이를 조형화하여 표현하고자 하였다. 이동 경로에 따라 공항의 모습을 사진으로 기록하고, 이를 바탕으로 기억을 소환하여 표현한 ‘감성적인 드로잉’

을 결합하여 ‘삶의 이야기’ 를 상징적으로 전달하고자 하였다.

이에 본 연구는 먼저, 연구자 작품의 근거로서 세계화라는 오늘날의 시대적 환경을 극명하게 드러내는 장소로 ‘공항’ 을 주목하는 원인과 의미를 분석하여 그 타당성을 논하고자 한다. 또한 시대적 매체인 ‘디지털 매체’ 가 미술 환경에 미친 영향과 디지털 프로세스와 아날로그적 감성을 결합한 동시대 작품들을 중심으로 그 표현성을 살펴보고자 한다. 그에 따라 사진과 드로잉 이미지를 디지털 프로세스를 통하여 융합하는 연구자 작품의 새로운 표현의 가능성을 마련하는데 그 목적이 있다.

2. 연구 범위와 구성 방법

‘디지털 사진과 드로잉적 표현요소의 융합’ 으로 ‘확장된 표현성’ 을 모색하는 연구자의 작품 연구는 크게 세 부분으로 나누어 고찰하고자 한다. 첫째 내용적 측면으로 연구자 작품의 배경인 공항이 ‘오늘날의 삶의 모습’ 이 구현되는 장소로서 ‘세계화’ 에 따른 ‘동질성’ 에 대해 언급하고, 공항의 특성이 잘 드러나는 상징적 이미지를 통하여 공항의 의미와 역할을 살펴보고자 한다.

둘째, 방법적 측면으로 디지털을 바탕으로 한 첨단기술의 발전이 예술에 미친 영향을 살펴보고, 동시대 작가들의 표현을 짚어보면서 연구자의 작품 제작과정의 타당성을 마련하고자 한다.

셋째, 박사과정부터 지금까지 실험하고 적용해 온 사진과 드로잉 이미지의 융합에 관한 연구자의 작품을 분석하여 ‘디지털과 아날로그의 결합’ 에 대한 ‘확장된 표현으로서 새로운 가능성’ 을 마련하고자 한다.

먼저 II장에서는 연구자 작품의 근거인 21세기 공항의 의미와 역할을

동시대 환경과 현대인들이 추구하는 삶의 가치관을 바탕으로 연구 분석하고자 한다. 이에, 21C 세계화로 인한 ‘현대인의 삶’을 잘 드러내는 공항의 상징적 이미지로 ‘열린 공간구조’와 ‘문자이미지 공간’, ‘익명성의 공간’으로 나누어 그 의미와 역할을 살펴보고자 한다.

III장에서는 동시대 표현성으로 ‘확장된 표현성’을 모색하는 연구자의 조형적 관점과 표현 방식의 근거를 제시하고자 한다

먼저, 디지털 테크놀로지(digital technology)를 기반으로 한 ‘새로운 미디어’의 출현이 시각예술 개념을 전환시키고 확장되어 가는 전개 양상을 살펴보고자 한다. 특히, 디지털과 아날로그 감성을 결합하여 ‘시각표현의 확장’을 추구하는 작가들의 조형적 관점을 살펴보면서 연구자 작품의 이해를 도모하고자 한다.

이어, 디지털과 아날로그의 결합을 통해 드러나는 연구자 작품의 제작 과정을 서술하고자 한다. 이를 위해, ‘디지털 사진과 아날로그 감성을 결합’하는 연구자 작품의 조형적 의도로서 ‘사진의 기록성’과 ‘드로잉의 감성적 표현성’에 대한 연구자의 견해를 서술하고, ‘기록과 기억을 소환’하는 도구로서 사진 촬영과 ‘감성적 표출’의 수단인 드로잉 제작의 다양한 표현 방법을 제시하고자 한다. 이어, 스캐너를 활용한 드로잉의 디지털화하는 방법을 설명하면서, 디지털 콜라주 방식을 중심으로 한 연구자 작품 전개 과정을 논하고자 한다. 또한, 작품 출력 과정에서 모색한 프린팅(printing)과 바탕재의 상관관계에 대한 연구 과정을 구체적으로 서술하고자 한다.

II. 세계화(globalism)와 공항

본장은 연구자 작품의 근거인 21세기 공항의 의미와 역할을 동시대 환경과 현대인들이 추구하는 삶의 가치관을 바탕으로 분석하여 연구자 작품에 관한 이해를 돕고자 한다.

세계화(globalism)로 불리는 21세기 오늘날의 환경은 국가와 인종의 장벽을 넘어 국제사회의 상호 물자와 인적교류가 급속도로 증가되고 있다. 이에, 국제교류의 발판이 되는 '플랫폼(platform)'으로서 공항의 중요성은 나날이 증대되고 있다. 공항은 기능 중심의 '항공 터미널 역할'에서 신속함과 편의를 도모한 '복합 공간'으로 변모하였고 오늘날에 이르러서는 감성적인 면모를 추구하는 문화적 공간의 개념으로 나날이 확장되어가고 있다. 문화는 국가의 정체성을 높이는 이미지로서 국가 브랜드 형성에 큰 영향을 미친다. 따라서 글로벌 시대 국제 교류의 중심지인 공항은 나라의 관문으로서 자국의 문화를 알리는 창(窓)이라 할 수 있다.

공항은 현대인의 삶의 가치관과 문화가 내재된 삶의 주요 거점으로서 통신과 운송을 위한 첨단 시설과 현대인의 사회생활에 필요한 편의시설물이 집약적으로 내재된 곳이다. 여행자들의 출입을 원활히 하기 위한 공항의 첨단 시스템은 세계화로 인하여 유사한 표준화를 표방하고 있다. 또한, 호텔, 레스토랑, 쇼핑몰, 약국, 은행 등 공항 내에 갖추어진 편의시설들도 세계적인 브랜드와 디자인으로 유사한 모습을 지니고 있다. 이는 오늘날의 공항이 유통, 업무, 여행 등을 위한 포괄적인 공간으로서 장소성을 지니고 있음을 보여준다. 이에, 과학기술에 의한 통신과 운송을 위한 첨단 시스템과 현대인의 사회생활에 필요한 편의시설을 갖춘 축소된 도시를 연상하게 한다.

따라서 현대인의 삶의 시대적 환경을 침례하게 드러내는 장소로서 공항의 의미를 제시하고자 한다. 이러한 측면에서 공항을 동시대의 삶의 총체적

모습이 집약된 장소로 바라보고, 공항의 상징적 이미지로 안과 밖을 투영하여 열린 공간을 창출하는 유리 구조물, 이동 경로와 설치물을 지시하고 유도하는 픽토그램, 도시적 기능을 가진 환경 속에서 나타나는 익명성을 띤 현대인의 모습으로 인식하고 작업을 이루어 가고 있다.

이러한 공항의 의미와 상징적 이미지를 바탕으로, 현대인의 삶의 모습을 추구하는 연구자 작품의 형성 배경을 구체적으로 서술하고자 한다.

1. 21C 공항의 의미

21세기 공항은 세계화라는 시대적 환경 속에서, 오늘날 세계인이 추구하는 동질적 가치관과 그 나라의 독자적 문화가 집약적으로 혼재된 삶의 모습을 극명하게 드러내는 주요 거점이다. 이에 연구자는 공항을 동시대의 삶의 총체적 모습이 집약된 장소로 바라보고, 그 속에서 드러나는 익명적 현대인의 모습 속에 내포된 삶의 의미를 모색하고 있다.

오늘날의 공항은 나라와 나라를 이어 주는 관문으로서 단순한 항공 터미널의 역할을 넘어 현대인이 추구하는 가치관과 그 나라와 지역의 문화가 내재된 장소이다. 공항은 이동을 위한 경계 구역으로서, 기능적 측면에서 항공기의 이착륙을 원활하게 하는 운송 시스템과 목적지까지의 이동을 담당하는 교통 시스템을 갖추고 있다. 또한 현대인의 삶의 조건을 수용한 휴식, 쇼핑, 유흥, 금융, 문화시설 등 복합적 기능을 갖춘 공공장소이다. 이러한 공항의 역할과 기능은 시대적 환경의 변화에 따라 나날이 변모되어 왔다. 특히, 단일화된 글로벌 체제로 나아가고 있는 오늘의 시대적 환경에서 세계를 하나로 묶어주는 교두보로서의 공항의 중요성은 나날이 증대되고 있다.

오늘의 발달된 교통과 통신기술은 세계화를 가속화시키는 요인이었다. 특히 디지털 테크놀러지를 바탕으로 한 네트워크 시설은 통신, 교통, 금융 등 모든 현대사회의 관계망을 연계시켜 세계화를 촉진하는 결정적 요인으로 작용한다. 즉, 20세기말 언제, 어디서든 어떤 기기든 네트워크 접속이 가능한 유비쿼터스(Ubiquitous)¹⁾ 80년대에 시작된 컴퓨터 혁명과 데이터 처리 속도의 지속적인 혁신은 개인 컴퓨터 시대를 열었고, 네트워크의 발달로 정보 공간이 창출되었다. 21세기 키워드로 급부상한 인터넷은 아날로그시대를 네트워크 시대로 대체시키며 지구를 하나의 공간으로 연결시켰다. 이는 정보의 흐름뿐만 아니라, 전자공간에서 경제, 사회활동을 가능하게 함으로써 새로운 디지털 사회와 글로벌 문화가 형성되었다.²⁾ 즉, 오늘날은 디지털 기술을 통하여 자신이 거주하고 있는 지역의 경계에서, 경제 문화 정치 등 삶의 영역들이 세계로 일상의 장을 넓혀가면서, ‘탈영토(Deterritorialization), 글로벌리즘(Globalism)’시대로 나아가고 있다. 이러한 시대적 흐름과 궤를 같이 하여 공항의 역할은 단순히 승객과 화물의 운송과 서비스 중심의 터미널 역할에서, 정보화 기술에 의한 다양한 서비스를 제공하는 복합 공간으로 변모하여 왔으며, 오늘날에 이르러서는 감성적 가치를 중시하는 문화가 덧입혀진 공간으로 확장되고 있다.

오늘날 주요 화두로 떠오른 문화를 한 마디로 정의 하기는 어렵지만, 특정지역의 공동사회가 이룩한 총체적인 삶의 형태와 방식 그리고 가치관을 바탕으로 의·식·주를 포함한 언어, 종교, 사상, 예술, 도덕, 풍습 등을 일컫는다. 모든 삶의 형태를 공유하는 것이 문화이며 이러한 문화는 이동이 가능하고 기호에 따라서 공유할 수도 있는 부분으로서 삶의 가치관을 내포

1) '어디에나 있는, 편재하는 (omnipresent)'이라는 사전적 의미를 가지고 있다. 본 자료에서는 상황인지 인프라가 구축된 환경에서 수집되는 실시간 상황정보를 스스로 감지하여 인프라에 연결되어 있는 다양한 사용자나 기기들에게 최적화된 지식을 전달하거나 관련서비스를 수행하는 유비쿼터스 지능공간을 새로운 패러다임의 핵심으로 제안한다. -조위덕 외 공저, 『유비쿼터스 패러다임과 U-소사이어티』, Jinhan M&B, 2006, p.30, p.3

2) Ibid. p.39

하고 있다. 이러한 문화는 그 지역의 정체성을 높이며 국가 및 지역의 경쟁력에 큰 영향을 미쳐 국가 이미지 형성에 중요한 역할을 담당하고 있음은 일반화된 사실이다.

사회학자 부르디외(Pierre Bourdieu, 1930-2002)는 4가지 자본 개념(경제, 사회, 문화, 상징 자본)중 가치를 측정하기 어려운 문화자본(cultural capital)의 중요성을 강조한다.³⁾ 문화는 무형의 형태에서 각종 산업과 융합되어 국부 창출의 요인이 되기에 때문이다. 글로벌시대에 국제 교류의 중심은 항공이고 플랫폼(Platform)은 공항이기에, 각 지역을 상징하는 문화를 처음 접하는 곳이자 마지막으로 기억되는 장소로써 공항의 역할은 더욱 높아질 수밖에 없다. 따라서 공항의 문화를 기반으로 한 문화콘텐츠 산업은 국가의 위상을 높이는 자원으로써 국가경쟁력을 향상시키는 고부가 상품이다. 이러한 흐름에 따라 LA국제공항 탐 브래들리(Tom Bradley) 터미널은 최첨단 미디어를 활용하여 영상콘텐츠 타워를 구축하고, 일본 하네다(Haneda)공항은 에도시대 거리를 재현하여 타임머신을 타고 과거로 복귀한 듯한 공간을, 싱가포르의 창이(Changi)공항은 수준 높은 예술 조형물과 공항 이용객들이 참여할 수 있는 문화 공간을 앞세워 그 나라의 가치를

3) ‘아비투스’ 라는 개념은 부르디외 이론의 핵심이라고 할 수 있다. 아비투스는 개인과 구조를 연결하는 특정한 성향의 무의식적 구조라고 할 수 있다. 어려서부터 가족에게 배운 행위, 규칙, 취향이 내재화되고, 이렇게 체화된 성향은 지속적으로 전이되어 훗날 성장과정에서 나타나는 모든 사회적 경험의 판단 근거가 된다는 것이다. 아비투스는 환경의 산물이긴 하지만, 그렇다고 계급에 의해 미리 결정된 고정적 개념은 아니다. 오히려 습득된 성향은 경우에 따라 창조적 변화를 가져올 수 있다는 것이다. 마치 스포츠와 재즈의 경우에서 게임에 관한 규칙을 숙지하거나 악기를 다룰 수 있게 되면 적절한 시점에 즉흥적 플레이가 가능한 것처럼 말이다. 이렇게 부르디외는 사회적 관계를 단순히 경제적 현상으로 이해하는 것에 반대한다. 사회적 관계는 경제와 문화적 요인을 동시에 살펴봤을 때 제대로 이해될 수 있다는 것이다. 오늘날 자본사회에서는 경제적 자본이 불평등하게 분배되어 있는 것만큼이나 문화적 자본 또한 사회그룹들에 따라 차등적으로 배분되어 있다. 여기서 부르디외가 강조하는 문제는 문화적 자본의 차이가 취향의 차이를 낳게 되고, 그것은 결국 사회적 구별짓기를 초래한다는 것이다.

-한겨레21, <사람과 사회>, 2002년 01월30일 제395호

<http://legacy.www.hani.co.kr/section-021014000/2002/01/021014000200201300395055.html>

높이고 있다. 우리나라 또한 이러한 흐름에 발맞추어 한국 전통문화센터가 인천 국제공항에서 운영하고 있으며, 최근 완공된 제 2공항터미널에 현대 미술 작품들을 설치하여 ‘문화’를 앞세운 문화 공항을 조성하였다.

공항의 환경은 주요 기능인 이동의 기능을 최적화하기 위하여 보안성과 지시성, 가시성, 편의성을 지니고 있다. 대표적인 예로, 다국적 사람들을 위하여 세계의 공용어인 픽토그램과 숫자, 영문으로 이루어진 기호를 사용하여 이동 과정에 방향과 장소, 지시사항을 알리고 있다. 이는 공항의 질서와 법칙, 안전을 위한 규칙을 통해 보편적인 행동 양식을 알리며 보안성을 유지하고 지시성을 나타낸다. 또한 출입국에 필요한 모든 동선의 원활한 흐름을 위하여 현대적 재료인 유리를 활용하여 열린 공간으로 설계되어 있다. 이는 보안과 이동의 흐름뿐만 아니라 가시성을 높여 쇼핑물이나 상점 등의 상품을 향한 구매 욕구를 부른다. 또한 탑승을 위한 대기시간을 위하여 다양한 편의 시설들을 갖추고 있다. 쇼핑 공간은 일상에서 필요한 물품들과 고가의 세계적 브랜드의 물품들로 채워져 있으며, 컴퓨터, 프린터, 팩스 등 업무에 필요한 시설이나 휴식을 위한 독서, 식사, 수면, 샤워시설 등, 공항 내에서 생활에 필요한 전반적인 것이 가능하게 되었다. 이와 같이 다양한 먹거리 장소와 호텔, 공연장, 정원 등 단순한 운송을 위한 시설이 아닌 축소된 도시로써 오늘날 삶의 환경을 보여준다.

공항의 풍경은 일상생활과 같이 만남, 쇼핑, 줄서기 등과 같은 삶의 모습이 그대로 드러나는 장소이다. 즉, 공항을 이용하는 사람들의 일반적인 모습(유사한 복장과 가방, 대합실에서 기다리는 수많은 사람들, 카트를 사용하여 짐을 옮기는 사람들, 발권이나 면세점의 물건을 사기 위한 긴 줄의 행렬 등)으로 여가나 사업, 학업 등 다양한 목적을 위한 움직임과 기다림에서 오는 풍경들이다.

그 곳에는 수많은 만남과 이별, 애뜻함, 기쁨 등 저마다에 따른 무수한

감정과 상황이 존재하는 것뿐만 아니라, 다양한 보편적 행동 양식에 따라 동일시 과정을 통하여 자아 정체성을 확립해 나가기도 한다. 과학의 발달에 의해 모든 통제시스템이 기계화 되면서 대중들은 기계에 의한 일방적 지시에 따라 움직일 수 밖에 없다 특히 공항은 일급 보안 구역이라 첨단화된 기계 시스템으로 모든 구역을 컨트롤하기에 공항에서의 사람들의 움직임은 더욱 심화된 익명성으로 가득 차 있는 듯하다. 우리가 살아가는 사회적 성격을 지닌 모든 곳은 수많은 전형성을 가지고 있으며, 이에 따른 익명성은 일상의 연장선으로 볼 수 있다.

2. 공항의 상징적 이미지

연구자의 기억 속에 있는 공항의 풍경 이미지는 방대하게 펼쳐져 있는 넓은 공간과 높은 천장, 질서 있게 구축된 기하학적 형태의 수많은 철 구조물과 가시성 높은 유리를 이용한 열린 공간구조, 그리고 지속적인 여객기의 도착과 출발을 알리는 전광판, 여러 항공사 고유의 로고(Logo)가 줄지어 붙어있는 모습과 항공사 유니폼을 입은 승무원들의 움직임, 긴 행렬을 이루며 순서대로 짐을 부치거나 검색대위에 짐을 놓고 검열을 하며 항공사나 검색대 앞에 서있는 사람들, 비행기 탑승이나 출입국 수속을 위해 기다리거나 줄을 서있는 익명의 사람들, 수 많은 사람들이 끊임없이 들고 나는 모습과 준비하게 늘어선 면세점이 밀집한 쇼핑구역, 라운지에서 식사와 차를 즐기는 사람들 그리고 이동할 목적지와 장소의 성격을 지시하는 숫자와 그림문자인 픽토그램 이미지들이다.

연구자는 공항의 다양하고 다채로운 이미지들 중에서 모든 시설에 나타나는 3가지의 이미지의 특성을 주목하여 작업을 하고 있다.



[도판1] 유리의 가시성, 픽토그램, 익명성 예시

즉, 현대 건축에 사용되는 재료 중 투명한 유리를 활용한 벽체와 공간구획으로 가시성을 담보하는 ‘열린 공간의 구조’와, 공항의 도착 시점부터 비행기 탑승까지의 여러 수속 과정을 지속적으로 지시하고 유도하는 그림 문자인 ‘픽토그램’ 다양한 자동 시스템과 안내문을 통하여 일률적으로 시간과 목적지 따라 움직이는 ‘익명적인 사람들’의 이미지이다. 이와 같이 작품에서 공항이라는 장소의 성격을 제시하는 세 가지의 각인된 이미지는 다음과 같은 기능과 의미를 지니고 있다.

첫째, 공항은 주요기능인 이동의 흐름을 유발시키기 위해 가시성을 필요로 한다. 쇼핑몰이나 상점 등 공항시설물들에 투명한 유리를 사용하여 볼 수 있게 함으로써 구매 욕구를 부르거나 목적을 위한 이동을 쉽게 하여 이동성을 확보하는 것이다. 따라서 공항은 보안 장소와 화장실을 제외한 이용객들이 사용하는 대부분의 장소를 유리를 활용한 열린 공간을 만들어 가시성을 높이고 있다. 연구자는 여기에서 유리의 표면에 나타나는 이질적인 이미지들은 낯선 풍경을 주목한다.

이질적 이미지란 쇼 윈도우나 유리벽과 같은 유리 표면에 나타나는 안과 밖의 풍경들의 부분적 이미지들로 -반사되어 온전히 투영되지 못하는 사물이나 풍경들- 특별히 공항 내의 다양한 표지판과 쇼핑 공간의 상품들의 파



[도판2] 유리 표면에 나타나는 안과 밖의 풍경

편화된 이미지들이 중첩되어 나타나는 것을 말한다. 중첩된 풍경은 오가는 사람들의 움직임으로 인해 시시때때로 변화하며 새로운 이미지를 형성한다. 유리를 통하여 나타난 중첩된 이미지들은 연구자에게 공항의 풍경을 표현하는데 있어 기저가 되는 상징적 요소로 작용한다.

둘째, 공항 내의 다양한 이정표와 안내문, 광고 등의 문자이미지와 픽토그램은 현대사회의 구조를 반영한다. 어디로 가야 하는지, 무엇을 어떻게 해야 하는지에 관한 정보를 알려주며, 보편적인 관습으로 우리에게 권고한다. 특별히 공항에서 쉽게 만날 수 있는 픽토그램은 언어와 민족을 뛰어 넘는 세계의 공용어의 역할을 담당한다. 문자보다 먼저 이미지로 해석되기 때문에 보다 쉽게 이해할 수 있는 언어로 공항의 이용객들을 안내하고 지시하는 역할을 담당한다. 그와 같은 픽토그램은 공공장소의 시스템의 하나로 타자와의 소통을 필요로 하지 않으며, 마치 규칙인양 존재하며 지시를 따르게 한다.

셋째, 구조화된 시설물(유리)과 픽토그램으로 텍스트화 된 공항은 현대인을 더욱 익명성으로 나아가게 한다. 유리벽으로 이루어진 구조는 개방된 공간을 만들어 보편적인 행동양식이 요구되며, 공항의 안내를 돕는 픽토그램의 일방적인 지시는 이용객들의 전형적인 움직임을 만들기 때문이다. 공항이

라는 장소가 정해진 시간을 위해 머무는 장소이기에 더욱 더 개인의 개성을 드러내기보다 공공장소에서의 시설물에 대한 규칙과 보편적인 행동양식을 따라 전형적인 모습을 나타내게 되는 것이다. 따라서 공항의 세계화로 인한 동질적 시스템과 환경, 축소된 사회의 모습 속에서 각각의 개성은 사라지고 익명적인 군중으로 존재하게 되는 것이다.

(1) 현대인의 삶을 반영하는 시스템화한 공간

1) 열림과 닫힘 공간의 매개체

오늘날의 많은 건축물들은 내부와 외부 공간을 투명성이 높은 유리를 사용하여 개방적 공간을 연출한다. 유리는 투명성으로 인해 유리 너머의 공간까지도 하나로 만드는 연속성을 지니고 있어 확장된 공간을 만든다. 이는 공공성이 부여되는 것으로 닫힌 공간과는 달리 보편적인 행동양식이 요구되어진다.

유리는 공간을 열고 닫는 이 시대의 건축의 특성을 잘 드러내는 소재(material)로써 주위 환경을 반영한다. 유리로 구분된 건축물은 내부와 외부 공간을 투명하게 드러내며 외부의 모습을 보여주기도 하고, 거꾸로 내부의 모습을 비추면서 공간을 연결하기 때문이다. 즉, 오늘날의 많은 건축물들이 벽면의 용도로써 투명한 유리를 사용하면서 가시성을 확보하여 공간의 확장을 보여준다. 따라서 실내와 실외뿐만 아니라 실내를 통과해 건물 반대편의 공간까지도 가시성을 확보할 수 있게 되었다. 유리벽은 여전히 이전의 외벽재료들이 가졌던 물리적으로, 또 지각적으로 차단되는 특성을 가지고 있지만 시각만큼은 차단되지 않고 연속적인 특성을 지니기 때문이다. 유리의 가시성은 실내를 관통하여 다른 공간의 이미지를 동시에 인식할 수 있게

한다. 따라서 더 많은 공간이 공공적인 공간으로 확장되며 공공성을 지니게 되는 것이다. 4)

안과 밖을 동시에 본다는 것은 하나로 볼 수 있다는 것이다. 이에 대하여 베르그송(Henri Bergson, 1859~1941)은 동시성을 진정한 지속이 아닌 공간화된 시간일 뿐이라 말했다. 그것은 투명한 창 의 표면에 나타나는 한결 같은 일상적인 이미지가 지속적으로 나타나고 사라지는 움직임 속에서 다양한 환영의 이미지로 전환되어 새로운 의미가 만들어지고 또 다른 개념을 생성하게 된다는 것을 의미한다. 따라서 투명한 창은 시시때때로 변화하는 주변의 환경을 지속적으로 반영하는 측면에서 동시성과 함께 연속성을 지닌다.

케페스(Gyorgy Kepes)는 창 의 투명한 표면에 나타나는 외관은 유리창을 경계로 한 안팎의 공간이미지로써 동시에 볼 수 없으며, 보는 위치에 따라 비록 같은 대상이라 할지라도 전혀 다른 공간과 환영을 만들어내기 때문에 시시각각 변화하는 이미지로 나타나게 된다고 하였다. 그것은 빛의 각도와 파장에 따라 부분적으로 반사와 투과현상이 일어남과 동시에 유리창을 관객 스스로 응시함으로써 만들어지는 것이기 때문에 관객의 상황에 따라 심리적인 해석이나 표현이 뒤따르게 되어 다른 환영으로 나타나는 것이다.

이와 같은 유리창의 가시성은 한쪽 방향에서만 볼 수 있는 일방적 가시성과 실내외에서 동시에 보여지는 양방향적 가시성으로 크게 나눌 수 있다. 일방적 가시성은 어두운 공간에서 밝은 공간으로의 가시성이 확보되는 경우이다. 예를 들면 낮에는 건축물의 내부가 밖에 비해 상대적으로 어둡기 때문에 건축물의 실내에서 실외로의 가시성이 가능하고 반대로 밤에는 내부공간의 조명으로 인하여 내부가 밝기 때문에 외부에서 내부로의 가시성이 확보될 수 있다.5) 양방향적 가시성은 내부와 외부가시성이 확보되어 실내와 실외

4) 우신구, 김광현, “미스 반데르 로에의 주택에서 유리의 시각적 의미에 관한 연구 -바르셀로나 파빌리온과 투겐트하트 주택을 중심으로”, 『대한건축학회지회연합회 논문집』, v.04n.04, 통권13호, 2002, 대한건축학회지회연합회, p.88.

5) 문정목, “실내건축에 있어서 유리가 미친 심리적 영향에 관한 연구-Mies van der Rohe

의 공간이 동시에 보여 지면서 중첩된 이미지를 볼 수 있다. 따라서, 오늘날과 같이 전면 유리창을 사용하는 현대 건축물 속에서 살아가는 우리는 사적인 감성보다 이성적이고 도덕적인 행동이 요구되는 대중적 공간으로의 변화를 가져오게 된 것이다.⁶⁾

다시 말하면, 유리의 투명성은 공간을 전재로 하는 현대성을 잘 들어낼 뿐만 아니라 그 개방성은 건축물을 이용하는 사람들의 행동양식과 공간을 인식하는데 커다란 영향을 미친다. 이러한 열린 공간의 대표적인 건축물이 공항이다 .

2) 문자이미지 공간 : 픽토그램

수많은 다국적 사람들이 모이는 공항 어디에서나 볼 수 있는 픽토그램은 누구나 쉽고 빠르게 이해할 수 있는 그림문자로서 오늘날 가장 현대적인 소통의 수단이라 볼 수 있다. 이러한 픽토그램은 광고, 표지판, 이정표, 책 등 모든 곳에 포함되어 있는 것으로써 능동적이든 수동적이든 그것에 대한 해석을 요구하며 정보를 제공하거나 지시, 금지사항으로 행동양식을 규정한다. 이와 같은 픽토그램은 임의로 만들어진 상징적 기호지만 본래 있었던 사물처럼 존재하며 그 사회의 해석을 포함하는 소통의 도구로써 우리에게 그 규칙과 질서를 따르도록 요구한다.

일반적인 기호 중에서도 알기 쉬운 그림을 이용하여 문자의 역할을 대신하는 픽토그램(Pictogram)은 간단한 남녀 화장실, 출구를 나타내는 등 어떠한 대상이나 상황을 임의적으로 기호화하여 상징화한 것이다. 문자 그대로

의 주택을 중심으로”, 『한국 실내디자인 학회 논문집』, 2000, 한국 실내 디자인 학회 pp.105,107.

6) Ibid. p.107.



[도판3] National Park Service pictographs , Wikipedia

픽토그램(Pictogram)은 그림을 의미하는 Picto와 전보를 의미하는 텔레그램(telegram)을 합친 것으로 그림언어를 의미한다. 즉, 사물이나 개념 등을 빠르고 정확하게 전달할 목적으로 만들어진 그림문자로 나이와 인종과 언어를 뛰어 넘어 바로 이해될 수 있도록 단순하고 명료하게 만들어진다.

따라서 픽토그램은 국가적, 국제적인 약속이자 규칙을 가진 오늘날의 새로운 의사소통 수단이 되는 국제 표준어이다. 이러한 점에서 볼 때, 공항에 수많은 국적의 언어를 사용하는 사람들이 존재함에도 불구하고 전형화된 모습을 볼 수 있는 것은 언어를 통한 커뮤니케이션보다 누구나 시각을 통해 픽토그램과 간단한(공용어) 문자로 소통이 이루어지기 때문이다. 따라서 불특정 다수를 대상으로 하는 픽토그램은 전 세계가 유사성을 가지며 일반성, 공공성을 지닌다.

(도판4)의 화장실을 상징하는 픽토그램처럼 지역마다 이미지는 조금씩 다를지라도 정해진 형식을 유지하며 동일한 의미를 전달한다는 특징이 있다.



[도판4] 화장실 픽토그램 사진자료

그러한 특징을 기반으로 하는 연구자의 작품 속 이미지는 공항에서 쉽게 만날 수 있는 문자 이미지와 픽토그램, 그 주변의 풍경을 사진으로 기록한 것으로, 특별히 문자와 픽토그램은 연구자의 작품에서 사진과 드로잉을 연결하는 매개체가 된다. 문자는 그림문자에서 시작되었다고 보고 있듯이 사진 이미지이지만, 공통된 선과 그림이라는 측면에서 회화 이미지와 연결될 수 있다고 생각하기 때문이다. 따라서 사진 속의 픽토그램과 문자 이미지의 선과 면이 드로잉과 연결되도록 컴퓨터 프로그램으로 활용하여 자연스럽게 융합되도록 하였다. 우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 엘리베이터, 화장실, 교통 표지판, EXIT과 같은 픽토그램과 공통된 문자 이미지는 나라와 장소, 지역에 관계없이 누구나 쉽게 알아 볼 수 있기 때문에 세계화를 표현하는 연구자 작품의 상징적 이미지로 사용하고 있다.

현대사회에서 기호는 마치 사람들의 행동지침과 물을 강요하는 듯 위치의 이동이나 시작, 전개와 방향을 지시(direction)하거나 어떠한 행위를 금지하는 경우가 많다. 실제로 우리는 기호나 문자, 또는 이미지에 영향을 받아 우리의 사고나 행동 양식을 결정하게 된다. 그러나 문자 이미지와 픽토그램의 지시적 성격은 법처럼 규정된 것이 아닌 자율성을 지니고 있다. 편리한 소통과 질서 유지를 위하여 상징적 의미를 부여한 것으로 강제성은 없지만 일종의 규칙처럼 여겨져 관습처럼 행해지는 것이다.

이러한 기호 이미지에 관한 내용을 고충환의 평론 글에서도 찾아 볼 수 있다. “사람들에게 뭔가를 지시하는 장치들이다. 사람들 간의 소통을 매개해 주면서 동시에 사람들에게 대한 제도의 감시와 통제를 매개해 주는 장치이다. 언어의 양가성이다. 그 장치(언어)가 없으면 소통할 수가 없지만, 동시에 그 장치로 인해 나는 제도에 예속된다. 이런 제도적 인간, 사회적 인간을 하이데거는 세계 내 존재라고 부른다. ‘나는 언제나 어떤 세계, 즉 이미 언어로 구조화된 세계, 제도화된 세계 속으로 태어난다’ ” 7) 라고 하였다.

전 세계의 공용어인 픽토그램은 연구자의 작품 속에서 문자이미지와 더불어 작품의 내용을 설명하거나 그 내용과 관련성을 지닌다. 작품의 구성 요소로서의 기능을 담당하면서 놓이는 위치에 따라 주된 요소로 또는 주변 요소로 작용하며 해석의 중요성을 달리한다. 그것은 사진 이미지를 통하여 연구자가 어떠한 작품을 할 것인지를 결정하고 준비할 때에 각각의 의미를 두고 선택하여 사용하기 때문이다.

(2) 익명성의 공간

공항에서 이루어지는 절차는 출입국 심사대나 계산대, 환전창구 등에서 자신의 신분을 확인하는 것 외에는 대부분 자동화된 시스템으로 기계적이고 비개인적이다. 따라서 사람들은 보편적인 행동양상을 따라 익명적인 모습이 된다.

우리는 오늘날 공항에서 수많은 사람들이 존재함에도 불구하고 출 도착을 알리는 전광판이나 현금지급기, 주차요금 정산기 등의 자동화된 시스템에서 일방적으로 주어지는 정보를 얻고, 시스템의 안내에 따라 행동하기도 한다. 또한 대부분의 장소가 텍스트화 됨에 따라 타인이 아닌 안내문이나 픽토그램

7) 고충환, 2016 장수임 개인전 평론글 중.

등을 통하여 개인적인 소통을 한다. 이에 따라 연구자의 작품 속 이미지와 같이 비행기를 기다리는 대합실의 인물이나 쇼핑몰의 결재를 위해 서있는 긴 줄의 행렬 속 인물처럼 현대인은 특별한 개성이나 존재감이 상실된 듯한 익명적인 모습을 보여준다. 즉, 다양한 사회 속에서 현대인은 마치 규정처럼 존재하는 형식을 따라 답습하며 실체를 드러내지 않는 익명의 군상으로 존재하기를 선택한다.

이에 대하여 버거(P.L.Berger, 1929-2017)는 현대인은 익명성으로 인해 사회로부터의 어떠한 간섭이나 책임이 없다고 말한다. 또한 사회학자인 데이비드 리스먼(David Ries man, 1909-2002)은 익명성이라는 타인과 동일시하는 현상에 대하여 이전까지 전통사회나 가정에서 학습된 전통적이고 내부지향적인 가치관이 현대에 와서는 같은 또래집단이 기준이 되었다고 말한다. 이는 타인들의 시선과 관심에 예민하게 반응하면서 외부지향적인 유형으로 나타나며 이러한 걸모습과는 달리 내면적으로는 고립과 불안감에 시달리고 있다고 하였다. 이것이 오늘날 ‘고독한 군중’이라 말하는 현대인의 자화상이다. 즉, 가족이나 친척 중심의 지속적인 관계가 점차 줄어들고, 소속된 사회가 기준이 됨으로써 개인과 사회가 갖는 무관심으로 서로 고립되는 것을 의미하는 것이다. 따라서 현대는 고도의 익명화로 더욱 소외의 형태를 지니게 되는 것이다. 8)

‘익명성’이라는 용어는 오늘날 현대에 와서 나타난 용어가 아니다. 다양하게 만들어지는 전형성 즉, 익명성은 모든 사회에 쌓인 오랜 경험의 소산물들로, 점차 확장되는 특성을 지니고 있는 것이다. 연구자는 이에 관하여 익명성을 연구한 대표적인 사회사상가인 슈츠(A.Schutz, 1909-1959)의 현상학적 시각을 통하여 익명성의 문제를 살펴보고자 한다.

슈츠(A. Schutz)는 고독과 익명성은 현대 사회의 공공장소 뿐만 아니라,

8) 김광기, “익명성, 추상성 그리고 근대성-일상생활세계의 익명성과 현대사회의 익명성”, 『철학과 현상학 연구』 21, 2003, 한국현상학회.

사회를 이루는 어디서든 존재하고 있다고 말한다. 그는 사회라는 자체가 본질적으로 익명적이라 지금까지 사회구조를 이루는 모든 곳에 존재하였다고 말한다. 슈츠에게 익명(전형)은 먼저, '주체(subject)'와 '객체(objects)'를 이어주는 가교역할을 한다. 외부세계의 객체는 계속해서 주체에 의해서 만들어지는 전형적 개념을 따라가고, 주체 또한 그것을 지향하며 사회세계를 구성하는 핵심요소로 존재한다. 둘째, 익명은 인간이 사회적인 동물이라는 증거이다. 전형적인 것을 터득하지 못한 사람이 타인과 교류할 때 많은 문제가 생기는 것처럼, 사회적 관계를 위하여 표준적이고 객관적, 상호주관적이고 익명적인 '전형'이 각각의 개인들을 묶는 증표인 것이다. 셋째, 어떤 개인이 전형화된 세계에 안주해 있다는 것은 그 사회에 속한 전형 속에 나와 타인을 껴어 맞추는 '동일시 과정(the process of self-identification)'을 거쳐 '자아 정체감(self identity)'을 형성하게 되는 것이다. 이것이 바로 일상적인 사회가 지닌 익명성에 대한 슈츠의 개념이다. 9)

그러한 '전형'이라는 것은 정확함이나 명료함이 있어서가 아니라 모든 사람이 보편적인 것을 사용하기 때문이다. 어떤 전형은 특정 맥락에서만 의미가 명확해지는 것이 있어 전형이라는 의미는 끊임없이 새로운 타입의 하위 전형이 생기고, 수정, 확산, 변형되어 다양한 익명적 전형들로 가득 차게 되는 것이다. 그러므로 전형성 즉 익명성은 범주에 속하는 모든 대상을 포괄하기 때문에 현대사회뿐만 아니라 사회적 성격을 지닌 모든 것에 필연적으로 지니고 있는 특성으로 볼 수 있다. 10)

그러나 버거(Peter L.berger,1929-2017)는 현대 사회의 익명성은 적정 수준을 넘어 타인과의 관계뿐만 아니라 궁극적으로 자신의 세계에까지 영향을 미쳐 끊임없는 아노미(anomie)¹¹⁾의 위협으로 인도하는 주요 통로가

9) 김광기, "익명성, 추상성 그리고 근대성-일상생활세계의 익명성과 현대사회의 익명성", 『철학과 현상학 연구』 21, 2003, 한국현상학회, pp. 257-261.

10) Ibid., pp. 256-261.

11) 모호성과 무질서, 사회가치 혼돈, 자기 상실감, 정신적 불안 등

된다고 하였다. 그것은 광범위한 사회 영역에서, 그리고 자신들의 '의미상실'로 이어져 점점 더 소외되어 가는 느낌을 갖게 되지만 그러나 이 경우에도 자유가 보장된다.¹²⁾

결론적으로 익명성은 편의와 이익을 추구하는 모든 장소에서 나타나는 것으로 원활한 사회관계를 도모하기 위한 현상이라 할 수 있다. 그러므로 모든 일상의 세계는 전형적인 형식을 따라 무난하게 살아가도록 하고 그로 인한 익명성으로 자유를 누리게 되는 것이다. 더군다나 출입을 위한 절차나 보안이 중요시 되는 공항은 정해진 규칙에 따른 보편적 모습의 익명적 특성을 지니게 되는 것이다.

Ⅲ. 시각 표현의 전환과 확장

본 장은 '디지털과 아날로그 방식을 혼용' 하여 동시대의 '확장된 표현성'으로 나아가는 연구자 작품의 조형적 표현 방식의 근거를 제시하기 위한 연구이다.

무한복제로 대변되는 디지털 시대는 텍스트에서 이미지 중심의 소통체계로 재편성하면서 '이미지 시대'를 열어가고 있다. 디지털 프로세스를 바탕으로 하는 새로운 미디어의 출현은 현대인의 삶의 모습을 변화시키고 새로운 시각 이미지를 만들며 나날이 시각영역을 확장해 나아가고 있다.¹³⁾ 그러나, 디지털 시대의 편리함과 풍요함 속에서도 아날로그 세계에 그 존재적 근거를 두고 있는 인간의 본성은 '아날로그 감성'을 갈망하고 찾을 수

12) 김광기, "익명성, 추상성 그리고 근대성-일상생활세계의 익명성과 현대사회의 익명", 『철학과 현상학 연구』 21, 2003, 한국현상학회, pp.262-263

13) 김용식, 한국판화 60년, 2011 Symposium on Modern Printmaking in Asia, Kuandu Museum of Fine Arts, 2012 (ISBN: 978-986-03-1044), p. 183-184

밖에 없다. 이는 가상적인 디지털과는 다르게 아날로그 세계는 실제적으로 시간과 공간을 차지하며 우리의 삶 속에 함께 공존하기 때문이다. 이러한 관점에서 연구자는 ‘디지털과 아날로그 표현성의 결합’이 동시대가 요구하는 표현성이라 생각한다.

연구자는 이 장에서 2개 항목으로 나누어 본격적인 작품의 조형적 근거와 관점을 논의 하고자 한다. 전반부에는 디지털 테크놀러지를 기반으로 시각예술의 표현 영역을 확장시켜 나아가는 미디어 아트의 전개 양상과 아날로그 감성을 바탕으로 디지털 매체를 활용한 동시대 작가들의 작품을 살펴보고, 연구자 작품의 전반적인 이해를 돕고자 한다. 후반부에는 연구자의 작품의 ‘조형적 관점’을 구체적으로 분석하여 제시하고자 한다.

연구자는 예술을 ‘감성을 자극하고 표출하는 도구’로 인식하고, ‘디지털의 효율성’과 동시대인들이 추구하는 ‘아날로그적 감성’의 융합을 오늘날 예술의 표현성으로 가늠하고, 확장된 표현성을 추구하는 연구자의 조형적 관점의 원리와 형식을 제시하고자 한다.

1. 디지털 테크놀러지 출현

1) 시각표현의 전환

디지털 테크놀러지(digital technology)를 기반으로 한 컴퓨터의 출현은 인류의 삶에 커다란 변화를 일으키며 ‘정보, 커뮤니케이션, 기술혁명 시대’를 열게 되었다. 컴퓨터를 기반으로 한 디지털 프로세스의 새로운 미디어들은 사회, 정치, 경제, 문화 등 사회전반에 걸쳐 디지털 환경을 조성하며 삶의 패러다임을 변화시키고 사고의 전환을 가져왔다. 마셜 맥루한(Marshall McLuhan 1911 -1980)은 전자미디어가 세계를 하나의 네트워크로 연결하여 시간과 공간을 통제하는 핵심수단으로 자리 잡게 될 것이라고 말했다. 그

의 말처럼 오늘날 우리는 네트워크를 통하여 세계 곳곳의 일들을 실시간으로 공유할 수 있으며, 이메일, 트위터, 페이스북 등을 통해 시간과 공간을 넘어 소통을 할 뿐만 아니라 가상공간에서의 만남까지 이루어지는 실재보다 더 실재같은 초 현실(Simulation)에서 살아가고 있다.

디지털은 문자, 음성, 영상 등의 정보를 0과1사이 단위의 비트(Bit)¹⁴⁾라는 단일한 신호체계로 재구성하여 흡수, 통합하는 방식을 가지고 있다. 따라서 아날로그 방식이 만들고 변환하는데 있어 물리적 제약이 따르는 반면에 컴퓨터의 디지털 방식은 하나의 신호체계로 왜곡과 상실이 거의 없어 무한한 복제가 가능하다.

미디어의 사전적 의미는 어느 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 매개체를 뜻한다. 따라서 디지털 미디어는 디지털코드(digital code)를 기반으로 하는 전자 매체로 데이터 (data)를 바탕으로 하는 컴퓨터와 연결하여 텍스트, 오디오, 이미지, 영상 이미지를 만들고 그 모든 것을 정보로 공유 할 수 있다.¹⁵⁾ 정보의 디지털화는 방대한 정보의 저장과 전송을 가능하기 때문에 다른 성격의 미디어와의 융합을 통한 멀티미디어의 실현이 가능하게 되었다. 이는 다년간의 디지털 기술과 네트워크 결합으로 미디어 영역 간의 경계가 무너지고 네트워크 기기를 활용한 방식으로 디지털 융합(digital convergence)¹⁶⁾을 이루게 된 것이다.

1990년대에 들어 미디어 아트라는 용어가 사용되었을 때 그것은 컴퓨터를 기반으로 하여 조명, 레이저와 같은 뉴미디어 시스템을 활용한 예술 작업을 일컫는 것이었다. 이후, 컴퓨터를 기반으로 하는 예술이 주요 경향으

14) binary digit의 약칭이다. 컴퓨터의 기억장치는 모든 신호를 2진수로 고쳐서 기억한다. 2진수에서의 숫자 0,1과 같이 신호를 나타내는 최소의 단위를 비트라 한다. 2진수는 0 또는 1의 값밖에 없으므로 1자리로는 2종류밖에 구별할 수 없다. (두산백과) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1106399&cid=40942&categoryId=32204>[네이버 지식백과] (두산백과)201812.29

15) 디지털 미디어 : Wikipedia (ko.m.wikipedia.org) 2018.12.10.

16) 영상·음성·데이터 등 서로 다른 종류의 미디어를 단말기·서비스·네트워크의 제약없이 자유롭게 융합하는 현상을 말한다.-다음백과

로 자리잡게 되면서 기존의 비디오 매체들과 함께 미디어 아트라 불렸으며, 현대에 와서는 인터넷 공간으로 더욱 확장되면서 인터랙티브 아트(Interactive art), 디지털 아트, 웹 아트, 등의 이름으로 통용되고 있다. 단어 그대로 인터랙티브(interactive)의 개념은 상호작용하는 것을 뜻하는 것으로 관람자가 네트워크를 통하여 작품에 영향을 주거나 구조를 변경하면서 예술가의 창조행위에 참여하는 것을 말한다. 즉, 디지털 프로세스를 통하여 다양한 수정과 가공을 손쉽게 함으로써 시각적 정보가 바탕인 디지털 이미지는 컴퓨터라는 가상공간에서 실재와 비실재의 구분이 모호한 새로운 공간을 창출하는 것이다. 그것은 컴퓨터 아트에서 시간과 공간에 대한 인식이 매우 중요한 역할을 하게 되었다는 것을 의미한다.¹⁷⁾

1936년 발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892-1940)은 복제술의 발전으로 예술작품의 유일성이 무너져 예술혼의 파괴를 가져오지만 예술의 생산 방식에 있어서 진보적이 될 것이라는 ‘복제의 이중성’을 이야기하였다.¹⁸⁾

실제로, 1840년을 전후해 태어난 사진의 발명은 예술품을 다양한 미디어를 통해 보다 광범위하게 전파하는 역할을 담당하였음을 누구도 부인할 수 없게 되었다. 전파의 목적 이외에도 다양한 예술작품의 보조수단으로 사용되었던 사진은 1960년대 미니멀리즘, 개념미술이 유럽에 소개되기 시작하면서 비 물질화를 실천하는 중심적 매체인 기록의 수단으로 사용되었으며, 80년대 말 이래로 디지털 프린트 기술의 상용화와 컴퓨터 소프트웨어 프로그램의 발달로 크기와 색상의 한계를 벗어나게 되었으며 보조수단으로 사용되었던 위치에서 벗어나 하나의 예술로써 독립적인 자리를 차지하게 되었다. 더 나아가 디지털 시대의 예술은 수작업에 의존하던 종전의 시각예술에 새로운 패러다임을 형성하게 하였다. 디지털 테크놀러지의 무한 복제기능은 텍스트

17) 진자연, “현대미술과 대중문화-미디어 아트를 통한 상호작용을 중심으로”, 『프랑스 문화예술』 20, 2007: 365-383, 프랑스문화예술학회, pp. 370-374

18) 주창윤, <영상이미지의 구조>, 나남, 2003, pp.67-68

위주의 정보전달을 이미지 중심으로 전환시키면서 이미지의 홍수 시대가 되었으며, 사회 전반에 확산된 디지털 기술을 바탕으로 형성되는 수많은 미디어의 표현양식은 관람자에게 이전에 경험할 수 없었던 새로운 세계를 체험할 수 있는 작품 형태를 제시하고 있다.

디지털 테크놀러지를 중심으로 한 새로운 미디어(프린터, 복사, 컴퓨터, 오디오 등)의 출현은 드로잉이나 에스키스를 사용하던 전통적 제작방식에 영향을 미치고 기존 미술의 가치체제를 전복시키면서 정통 예술장르에 새로운 기술을 적용시키며 디지털과의 혼성 등 다양한 방식으로 새로운 시각영역을 확장하고 있다.

(2) 시각 표현의 확장

컴퓨터를 기반으로 한 디지털의 출현은 종전 미술양식 뿐만 아니라 미술의 본질적 개념에 영향을 미치면서 미술의 전환과 확장을 불러 일으켰다. 이는 미술뿐만 아니라 사회전반에 걸친 커다란 물결로서 삶의 패러다임마저 변화시킨 주요 논점이다. 오늘날의 미술은 그 개념의 확장을 위해 디지털 기술뿐만 아니라 다른 예술장르나 매체와의 결합으로 ‘표현의 확장’을 꾀하고 있으며, 디지털프로세스를 포함한 뉴 미디어를 통해 새로운 표현을 모색하기도 하고, 전통적인 표현형식을 유지하면서 새로운 관점으로 ‘발상의 전환’을 꾀하는 등 다양한 방식으로 시각영역을 확장해 나아가고 있다.

컴퓨터로 대변되는 디지털 기술은 독자적으로 또는 기존의 사진 및 영상기술과 결합함으로써 예술에 커다란 변화를 불러일으키고 있다. 오늘날 예술가들에게 컴퓨터상에서 구성하고 편집된 이미지를 프린트하거나 출력하는 것은 작업 과정의 일부가 되었으며, 출력물 그 자체가 예술 작품이 되었다. 평면적인 디지털 프린트 외에도 디지털 기술은 이미지를 변형하고 만드

는 새로운 도구로 활용되어 설치미술과 조각 작품도 모니터 상에서 입력한 그대로 3D프린터를 통하여 입체물로 나타낸다. 뿐만 아니라 영상 기술과 결합된 디지털 작업은 보다 많은 관객의 참여를 이끌며 대상과 공간에 대한 지각을 확장시키는 등 오늘날 디지털 매체의 프로세스에 기반을 둔 작업 방식은 무한한 가능성을 보여주며 “컴퓨터 소프트웨어를 어떻게 활용할 것인가?” 는 커다란 쟁점으로 떠올랐으며, 이에 따라 더욱 새로운 테크놀러지에 대한 의존도를 높이며 예술과 과학의 중간 지점에서 시간과 공간의 지각을 확장시키고 있다. 또한 한편으로는 종전 미술의 아날로그적 감성과의 결합을 추구하는 새로운 방식으로 재탄생하고 있다. 19)

오늘의 디지털 시대는 보다 정확하고 빠르고 편리하며, 더 재미있고 유익한 커뮤니케이션을 향해 끊임없이 발전하고 있다. 모든 일상의 삶이 미디어로 통합, 흡수되어가는 디지털 미디어 시대의 과제는 “인간이 추구하는 근본적인 아날로그적 감성을 오늘날의 디지털 환경에서 어떻게 적용하고 소화할 것인가?” 이다. 예술에도 똑같이 적용해 볼 때, 연구자는 이러한 인간의 원천적인 감성을 디지털이미지와 결합되어 표출되는 것이 동시대의 표현성이라 생각하며 이를 추구하고 있다. 이에 동시대 표현성으로서 모색되어지는 일련의 아날로그와 디지털 감성을 추구하는 작가들의 작품들을 단편적으로 살펴보고자 한다.

영화 이미지를 3D파일로 전환하여 동영상 편집기로 이미지를 움직이는 이이남의 작품(도판5)은 김홍도의 미인도의 여인의 의상과 벨라스케스의 마가레타 공주의 의상을 바꿔 입히는 과정을 연결된 스크린을 오가며 퍼즐 맞추듯 재미가 이미지 조각을 옮겨 맞춘다. 그의 작품은 침단의 디지털 매체를 사용하면서 종이를 찢어 콜라주를 하는 아날로그 방식을 시각적으로 보여준다.

19) 김진엽, “디지털 예술의 미학적 논점: 상호작”, 『현대미술학 논문집』, (2), 1999: 145 -178, 현대미술학회, p.146



[도판5] 이이남, 미인도와 벨라스케스 그리고 개미이야기, 4mins video,
128.5x183x12cm 55inch LED TVx2, 2011 (좌)

[도판6] Jeffrey Shaw, The Legible City, 1989 (우)

더 나아가 제프리쇼(Jeffrey Shaw, 1944~)는 감상자와의 상호작용으로 전개하는 인터랙티브(interactive)작품을 보여주고 있다. 그의 작품 <The Legible City>(도판6)는 방향과 속도조절이 가능한 실제 자전거에 올라 페달을 밟으며 스크린 속 문자 도시를 여행하다 다른 자전거를 탄 감상자의 아바타를 만나게 되면 스피커폰으로 서로 대화를 나눌 수 있는 작품이다. 작품이 늘 관객과의 소통을 중시하였듯이 예술과 기술과의 만남을 통해서도 일반적인 기계와의 접촉이 아닌, 타인(작품 참여자)과의 직접적인 대화로 이끄는 설정된 프로그램을 통하여 새로운 리얼리즘으로 나타나고 있다. 그것은 스크린의 공간과 시간을 실제와 혼돈하게 하는 시뮬라시옹(Simulation)²⁰⁾현상을 경험하게 한다. 이는 가상 현상으로써 이전의 개념

20) 시뮬라크르와 시뮬라시옹: 시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 우리말로는 <가장假裝>으로 번역하는 것이 제일 근사하겠지만 다른 유의어와의 혼동을 피하기 위해 원어를 그대로 사용한다. 이와 유사한 어휘로<위장>이 있을 수 있겠으나, 이는 불어의 dissimulation, 즉 실제 있는 것을 없는 것처럼 감추는 행위를 지칭하기에 전혀 반대의 뜻이 된다. 또한 많은 사람들이 시뮬라크르를 imitation, 즉,

미술이 비물질 주의를 표방하며 사진으로 기록했던 것보다 오늘날의 정보로써 존재하는 가상 현상이 더 비물질적이 되었음을 보여준다.

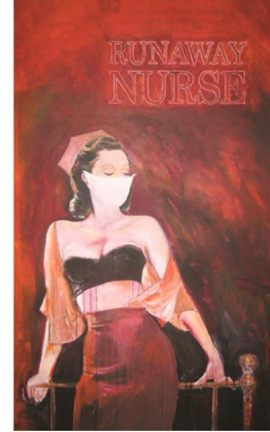
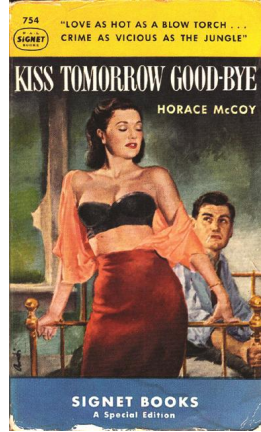
뿐만 아니라, 전통회화에서 사용하는 붓이나 물감대신 디지털 페인팅 프로그램을 활용하여 아날로그 형식의 페인팅을 모색하기도 한다. 디지털 페인팅과 드로잉 방식은 디지털 매체가 손쉽게 수정과 편집이 가능한 점을 활용하여 개인적 감성을 드러내는 드로잉을 디지털 화면에 내장된 툴과 마우스로 마치 전통회화를 제작하는 것처럼 자유로운 표현을 추구하며 아날로그적 표현을 시도한다.

그 예로, 데이비드 호크니(David Hockney, 1937~)의 <The Arrival of Spring in Woldgate>(도판7) 작품은 iPod으로 드로잉하여 inkjet print 한 시리즈 작품 중 하나이다. 이전의 그의 페인팅 작품과 나란히 놓고 볼 때, 언뜻 보아서는 물성을 제외하고는 그의 페인팅 작품과 큰 차이 없어 보인다. 또한, 종전의 아날로그 방식의 전통 미술과의 결합을 도모하고자 하는 작가로 리처드 프린스(Richard Prince 1949~)작품을 볼 수 있

<흉내, 모방>으로 번역하는 데 이 또한 전혀 차이를 드러내지 못한 번역이기에 여기서 지적한다. 흉내를 내기 위해서는 반드시 흉내 낼 원대상이 있고, 이 실제 원 대상을 베끼게 되면 그것이 바로 흉내이다. 이러한 흉내나 모방으로의 번역은 보드리야르가 말하는 제1 혹은 제2열에 속하는 시물라크르, 전통적인 재현체계 속하지 보드리야르 이론의 핵심을 이루는 현대의 제3열의 시물라크르와는 전혀 거리가 멀다. <가장>은 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이 원본 없는 이미지가 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실은 이 이미지에 이해서 지배 받게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 것이다. (Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 1981, p.9)

들뢰즈에 의하면 시물라크르는 사본의 사본이 아니라 차이이다. 이때 차이는 원본에 얼마나 충실한가의 의미에서의 차이가 아니라 다른 시물라크르들과의 차이이다. 그딴은 한없이 증식되는 동일한 이미지이고, 다시 말하면 분신일 것이다. 시물라크르의 시대에 예술은 더 이상 모방하지 않는다. 모방은 사본이지만, 예술은 시물라크르다. (박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 기파랑, 2011, p.191)

다. 그는 시중에 있는 사진 이미지를 차용하여 변용하는 방식으로 디지털 이



[도판7] David Hockney, The Arrival of Spring in Woldgate, iPod, inkjet printed on paper, 55x411/2” , 2011 (좌)

[도판8] Richard Prince, Aloha Nurse, acrylic and inkjet on canvas, 147.3 x 91.4 cm, 2002 (중)(우)

미지와 아날로그 방식을 동시에 보여준다. 그의 간호사시리즈 <Aloha Nurse> (도판8)는 소설책의 커버를 스캔한 후 캔버스 위에 프린트하여 아크릴 물감으로 얇게 칠하고 흘리는 회화적 기법으로 회화와 사진의 겹을 줄이며 사진과 아날로그의 자연스러운 연결을 시도하였다.

이와 같은 디지털 이미지와 아날로그 방식을 결합한 예는 평면작업 뿐만 아니라 조각 작품에서도 찾아 볼 수 있다. 데이비드 호크니의 사진 콜라주<Place Furstenberg>(도판9)와 같은 방식의 확장된 예로 권오상(1974~)<Jangular>(도판10)과 올리버 헤링(Oliver Herring,1964~)<Gloria>(도판11)의 다양한 각도에서 찍은 수 백장의 사진을 붙여 실물조각 작품을 들 수 있다. 여기에서 사진은 단순한 디지털 이미지가 아닌 조각의 재료이자 이미지 부분이 되었다.



[도판9] David Hockney , Place Furstenberg, Photographic collage,
88.9 x 80cm, 1985 (좌)

[도판10] 권오상, Jangular, c-print, mixed media 99x78.7x211 cm, 2010(중)

[도판11] Oliver Herring, Gloria, digital c-print, museum board, foam core,
polystyrene, vitrine, 72x40x40", 2004 (우)

이와 같이 디지털 방식에 아날로그 표현성을 가미하여 새로운 표현성을 이루고자 하는 동시대 작가들의 작품들에 연구자가 주목하는 이유는 다음과 같다.

컴퓨터가 산출한 디지털 이미지를 처음 접하였을 때, 우리는 종전의 수공적인 작업에 의한 이미지 창출에 비해 훨씬 빠르고 효율적이며 정확하고 세련된 이미지 창출에 경이감을 갖게 되었다. 이에 따라 비능률적이며 번거로운 아날로그 시대를 마감하고 디지털 시대를 예감하는 듯하였다. 그러나 디지털 환경의 편리하고 풍족한 테크놀러지의 세상 속에서 우리는 휴머니티를 찾고 아날로그 감성을 찾는다. 이는 과학과 기술에 의존하여 물질적으로 편리함과 풍요함을 누리고 있지만, 근본적으로 인간은 자연의 본성이 자리하고 있어 감성적 소통을 필요로 하기 때문이다. 예술은 이러한 아날로그적 감성을 자극하고 표출하는 직접적인 감각을 필요로 하는 도구이다. 이러한

측면에서 연구자는 디지털의 효율성과 아날로그 감성의 융합에서 동시대 예술의 표현성을 가늠하게 되었다. 궁극적으로 ‘디지털의 효율성’과 ‘아날로그 감성의 표출’이 동시대 삶의 모습 속에 내재되어 있다고 생각하기 때문이다.

2. 확장된 표현성

(1) 디지털과 아날로그의 결합

인간의 감성은 첨단 디지털 시대에 살고 있어도 언제나 아날로그 감성을 추구하고 있는 것을 볼 수 있다. 단적인 예로 ‘디지로그(digilog)’라 불리어지는 제품을 들 수 있다. 디지로그란, 디지털(Digital)과 아날로그(Analog)의 합성어로서 디지털 기술과 아날로그적 정서를 결합한 제품을 말한다. 특수 종이 위에 글씨를 쓰면 스캐너가 달린 펜에 의해 모바일 폰(mobile phone)이나 테블릿 PC에 그대로 저장할 수 있는 아날로그 방식을 그대로 가져온 디지털 제품이다. 이는 사이버 공간이 종이를 대신하고, 펜이 붓을 대신하여 다양한 붓터치나 물감의 효과를 나타내며 부족한 감성을 채우는 것이다. 일반적인 디지털 카메라에도 이와 같은 붓터치나 스케치 기능을 제공하고 있는 것처럼 소소한 일상의 디지털 환경에서조차 아날로그적 감성을 추구하는 것을 볼 때, 근본적으로 아날로그 감성을 기반으로 하는 예술은 더욱 더 이를 필요로 할 것이라는 것은 의심의 여지가 없다.

오늘날 많은 작가들이 디지털 매체를 사용하고 있다. 컴퓨터를 기반으로 하는 디지털 이미지는 삭제하고 더하는 편집 기능이 뛰어나고 다양한 이미지를 쉽고 빠르게 수집하고 활용할 수 있는 장점이 있기 때문이다. 디지털

털 프로세스는 아날로그 기능을 향상시키며 비교적 신속하게 자료를 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 이전의 프로세스 과정보다 시간이 단축되는 것은 물론, 생각과 사고를 효율적으로 대입하여 빠른 결과를 도출한다는 장점이 있다. 그러나 디지털 프로세스는 진행 될수록 이미지가 더욱 기계적 속성을 보여주는 결과로 나타나기 때문에 연구자는 감각적이고 지각할 수 있는 그 무언가를 표현하기 위해 감성을 잘 드러내는 드로잉을 디지털화 하여 융합하는 방법을 연구하게 되었다.

먼저, 판화 방식을 사용하여 디지털과 아날로그방식을 접목시켜 보았다. 그러나 전통적인 판화는 기술적인 문제나 방법적인 면에 있어 많은 시간과 기술을 요하기 때문에 연구자의 의도에 따라 도출하기 어려운 부분이 많았다. 판화방식을 모색하는 과정에서 결과를 위한 초안으로 각각의 인쇄한 이미지를 찢어서 콜라주하여 조합해 보기도 하고, 그 위에 드로잉을 하거나 콜라주한 석판화 위에 못이나 끌로 스크래치를 내거나 구김을 주고 다시 펴 콜라주 하는 방식을 반복하는 등 다양한 방법을 시도해 보기도 하였다.(도판 12). 실질적으로 연구자는 사진 이미지를 사진 P.S판(옵셋)으로 옮기고, 드로잉 이미지를 석판이나 드라이 포인트로 작업하여 이들을 겹쳐 찍어 보았지만, 찍는 과정에서 이미지의 위치나 잉크의 양과 상태를 확인하며 강도를 조절하기 어려워 많은 시행착오가 발생했다.



[도판12] 판화를 통한 사진과 아날로그 이미지의 융합 시도

반면에, 컴퓨터 모니터로 합성했을 때에는 이미지를 강하게 하거나 약하게 하는 등 투명성을 조절할 수 있고, 눈으로 실제 투명도와 겹치는 부분을 확인하면서 위치를 조절할 수 있는 등 연구자의 의도대로 다루기가 수월하였다. 그러한 컴퓨터 방식은 판화의 분판과 같이 각 부분마다 조립하듯 레이어들이 겹쳐져 이루어지는 과정은 판화와 유사하다. 뿐만 아니라, 드로잉 이외에 접힌 종이나 질감의 다양한 이미지를 스캔하여, 부분적으로 합성하고 수정할 수 있는 편집의 기능이 뛰어나, 이미지를 조합하는데 있어서 신속함과 편리함을 준다.

연구자는 사물의 질감이나 아날로그 이미지를 디지털 이미지로 전환하는데 사용하는 스캐너(scanner)는 연구자에게 있어서 또 다른 재현의 수단으로써 연구자의 관점에 따른 현실의 재현인 사진과는 달리, 원하는 질감이나 회화적 요소들을 재현하는 도구가 된다. 유리로 된 평판을 사이에 두고 이미지나 인쇄물을 디지털로 재현하는 장치로 실제와 다른 예상치 못한 시각적 모습으로 나타나기도 하고, 빛으로 처리되는 과정에서 사물과의 거리로 실제적인 모습과 차이를 갖기도 하지만, 이 또한 우연적 효과로 작품에 활용하기도 한다.

완성된 이미지는 디지털프린터로 출력하거나 실크스크린, 석판화의 방식으로 결과물을 도출한다. 그 중에서 간접적 표현의 제약성에서 자유로운 디지털 프린트(digital print)를 주된 방식으로 사용한다. 디지털 프린트는 작품 제작에 많은 수공적 노동이 수반되는 판화와는 달리 그 제작이 수월하며 작품의 크기를 마음대로 조절할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 이전의 판화는 크기를 조절하기 위하여 새롭게 판을 제작해야 했으며, 크기를 조절한다 할지라도 프레스 크기의 제약으로 작품 크기의 제한이 있지만, 디지털 프린트는 컴퓨터 상에서 크기를 마음대로 조절이 가능하여 새로운 작업 방식으로 받아들여지고 있다. 또한 컴퓨터에 모니터에 드러난 이미지 그대로 동일한 프린트의 결과물

을 얻을 수 있으며 무한대로 출력할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 또한 전통 판화와는 다르게 바탕재료에 따른 제약이 없어 판화지 뿐만 아니라 어떠한 바탕재료 위에도 프린트할 수 있는 특성을 지니고 있다. 따라서 전통 판화가 작업과정에 따라 각기 다른 표현성을 드러내는 것처럼 디지털 이미지도 컴퓨터 프로그램의 속성을 잘 파악하여 사용한다면 다양한 표현이 가능하다고 생각한다.

이에 연구자는 컴퓨터를 작업을 하면서 이미지 산출이 수월성과 간소화된 프로세스의 장점은 가지고 있으나 컴퓨터 프린팅을 통한 결과물은 물성이 다소 부족함을 느낄 수 있었다. 그러나, 사진의 기록성과 드로잉의 감성적 표현성을 동시에 전달해야 하는 연구자의 작업은 수많은 작업 과정을 거쳐야 하지만, 상반된 두 이미지를 합성하여 컴퓨터 모니터에 띄워 놓고 강약을 조절하여 작품이미지를 형성하는 측면에서 적절한 표현 방법이라 생각했다. 결국 작품이라는 것은, 작가의 의도에 맞게 들어내는 것이 목적이기에 연구자에게 효율적인 방법인 디지털 방식으로 아날로그적 감성을 융합시켰다.

1) 사진과 드로잉의 결합

사진 이미지는 사진을 찍었던 당시의 기억을 되살리는 역할을 하지만 현장성을 전해주는 기록의 의미만으로는 그 당시의 감성을 찾기 어렵기에 연구자는 감성적인 드로잉을 섞는다. 드로잉은 경험에서 나오는 메모리를 기억하여 연구자의 감성을 드러내기 때문이다.

사진은 ‘경험적 사실을 기록’ 한 것임에도 불구하고 실제로는 현실과의 거리를 느끼게 된다. 사진은 현상(現象)의 재현일 뿐 실체가 아니기에 감동을 일으키기보다 그 상황을 우리의 기억으로 되새기기 때문이다. 그 기억은 또렷함이 아닌 희미함으로 현실과의 거리를 만드는 것이다. 인간의 눈

은 피사체 전부를 기록하는 사진과 달리, 감성적인 시선으로 바라본 대상에 대한 기억만 지니고 다른 이미지는 잔상으로 남는다. 그렇기에, 실제 대상을 바라보면서 갖는 느낌과 사진을 통하여 보는 느낌은 다를 수 밖에 없다. 따라서 연구자에게 있어서 사진은 경험의 기록이며 인식하지 못했던 순간을 발견하게 하는 매개체로써 항상 새롭게 다가온다. 사실상 어떠한 카메라도 상황이나 상태를 재현해 줄 수 있을 뿐, 연구자가 느끼는 관점을 완벽하게 포착할 수 없다. 따라서 디지털 사진이미지를 자료로 한 드로잉으로 사진을 찍었을 당시의 기억과 사진에서 갖는 인상(印象)을 바탕으로 감정을 이입하여 드로잉을 한다. 이는 실제모습과 다를 수 있지만 연구자의 주관적 감성이 개입되면서 상상을 자극하는 측면을 지니게 된다.

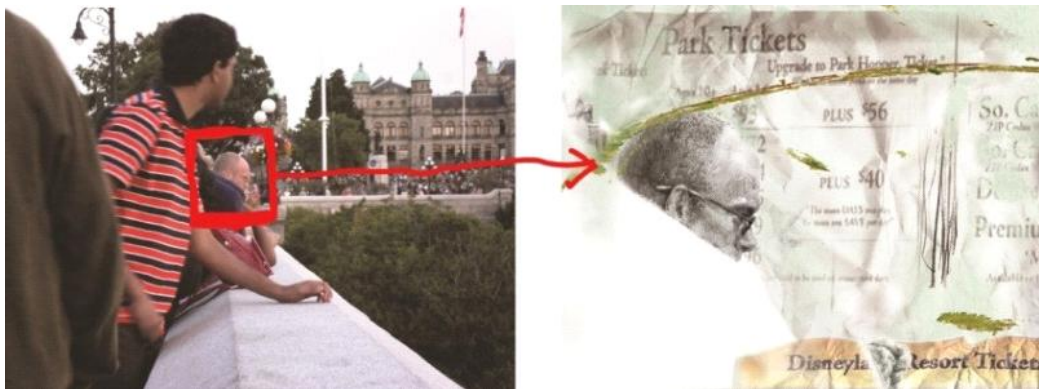
이와 같이 사진의 균질적이고 기록적인 측면 위에 감성이 덧입혀져 나타나는 이미지는 기존의 시간과 장소적 상황에서 벗어나, 연구자 관점에 따른 새로운 의미를 지닌 이야기가 된다.

① 디지털 사진의 활용

연구자에게 ' 동시대 삶의 모습이 집약된 공항의 풍경'을 기록하는 디지털 사진은 그 현장의 리얼리티를 담는 도구이면서 세상을 이해하고 표현하는 중요한 수단이 된다. 동시에 사진이미지는 사진을 찍었던 그 당시의 기억을 되살리는 역할과 함께 새로운 연상을 일으키게 한다. 의식적이든 무의식적이든 카메라를 통해서 기록된 이미지들은 주관적인 의미의 과정을 거친다. 그러한 사진은 지나 온 과거와 현재, 옛 것과 새로운 것에 대한 기억을 떠올리게 하고 일상적인 이미지를 통하여 그 기억을 지속시킨다. 연구자가 작품을 위해 기록한 사진은 연구자의 개인적 삶에서 출발하기 때문에 연구자가 몸담고 있는 사회를 반영하면서 개인적 삶에서 사회로 확장된 작품의 내

용과 형식을 지니게 된다.

사진은 일상의 모습을 순간적으로 포착하여 그 현장을 기록함으로써 과거의 순간을 인식하게 한다. 그리고 사진은 과거와 현재, 옛 것과 새로운 것에 대한 상관관계에 의해서 자신의 기억과 경험을 바탕으로 새로운 이미지를 불러일으키는 매개체로서의 역할을 지니고 있다. 즉, 현장성을 보여주는 사진 고유의 기록만으로는 사진을 찍었던 당시의 감성을 다시 불러 오기 어렵다. 그것은 현장을 기록한 사진에 대한 기억이 시간이 지남에 따라 퇴색되어 사실적 이미지 위에 새로운 의미를 부여하게 됨을 의미한다. 디지털 기술로 사진이미지의 조각이 가능하게 됨으로써 사실을 기록한다는 측면에서 그 진실성이 퇴색되었지만, 컴퓨터 프로그램이나 디지털 도구와 연계하여 새로운 이미지 융합이 용이하게 되었다. 사진을 수정한다는 것은 그 자체가 사진의 본질을 벗어나는 것이지만, 가상현실이 현실처럼 다가오는 디지털 시대 상황에서 사진의 확대된 기능은 벽에 비치는 이미지(그림자)가 실체가 아닌 허상이라 하였던 플라톤(Plato, BC 427~ BC347)의 예술에 대한 사상을 다시 생각하게 한다.



[도판13] 작품 <Disneyland > 사진자료와 작품의 부분이미지

연구자가 촬영한 사진이미지는 장소를 지시하는 픽토그램을 중심으로 출입국 이동의 경로를 따라 공항의 풍경을 기록한 것이다. 연구자는 사진 이미지 그대로 사용하기보다 작품의 의도에 부합한 이미지만 부분적으로 사용한다. 이는 사진 속의 중심 이미지가 될 수도 있고, 작품 <Disneyland>(도판 13)의 사진자료처럼 잘 드러나지 않는 인물이 주된 이미지로 주목되어 표현될 수도 있다. 그것은 픽토그램과 문자를 중심으로 자료를 기록한 사진 이미지에서 소재를 가져온 후, 인물에서 느껴지는 이야기로 작품을 구성하기 때문이다. 연구자는 사진에서 가져온 부분적 요소들을 포토샵(Photoshop) 프로그램으로 부각시키거나 불필요한 부분을 삭제하여 수정, 변형시켜 레이어(layer)로 만들고 드로잉과 결합하여 하나의 이야기로 구성된다. 그러한 작품의 구성은 공항이라는 경험된 장소에서 오는 행위의 기억과 사진에서 새롭게 발견하는 낯선 감성을 주된 소재로 삼아 편집한 것으로, 사진을 보았을 때 연구자의 시선을 사로잡는 이미지를 중심으로 여러 사진에서 필요한 부분적 이미지를 가져와 구성한다. 그와 같은 이미지는 다양한 풍경으로 기억을 소환할 뿐만 아니라 있음직한 상황을 연출하는 연구자의 관점을 드러낸 것이기도 하다. 따라서 사진은 연구자에게 있어서 주관적 관점을 표현하는 도구이자 자료로 사용되고 있다. 연구자가 사진을 작품에 활용하는 구체적인 이유는 다음과 같다.

첫째, 사진은 아이디어가 떠오를 때 스케치하거나 메모하는 것과는 또 다른 방식으로 ‘순간적인 상황과 현장성을 기록하는 도구이다’. 이는 광고와 다양한 문자, 풍경 등 작품의 자료가 되는 이미지들을 정확하고 빠르게 저장한다는 장점을 지니고 있다.

둘째, 사진이 가지고 있는 대표적인 특성인 사실과 사건에 대한 객관성(공항을 주제로 객관성을 확보하기 위한 일반적인 사람들이 익히 알고 있는 기억들)을 활용하여 ‘감상자의 의식을 깨워 보편적인 사회적 장소에서의

기억을 재현'하는데 사용된다. 기억(추억)은 망각되기 때문에 부분적으로 감성에 의해 재해석된다. 따라서 사진에서 직접적으로 느껴지는 감성적인 부분을 강조하고 불필요한 부분을 제거하거나 약화시키는 편집과정을 거쳐 대상의 모습이나 상황을 부각시킨다 .

셋째, '임의적으로 셔터를 눌러 우연히 기록하는 공공장소의 풍경'은 연구자가 즐겨 활용하는 방법이다. 이는 연구자가 미처 '인식 하지 못한 시각을 환기'시킴으로써 새로움을 발견하게 되기 때문이다. 사실상 기계적인 프로세스를 가진 사진은 사람의 시각과 차이가 있어 대상(모든 구조나 환경 등)이 그대로 기록되지만, 인간은 의식하지 않으면 기억할 수 없어 바라본 것 외의 다른 부분(구조나 주변 등)에 대하여 생소함을 느끼기 때문이다. 따라서 경험한 대상이지만 기록된 사진이미지는 인식하지 못했던 부분들을 통하여 항상 새로운 시각으로 바라보게 된다. 연구자는 테크닉을 요구하는 카메라가 아닌 항상 소지하는 셀룰러폰(Cellular phone)으로 사진을 찍기 때문에 카메라 안의 피사체들은 모두 균등하게 찍힌다. 대부분은 정해진 피사체가 없이 임의적으로 셔터를 눌러 연구자의 주관적 관점이 최대한 배제된(연구자는 방향을 바꾸는 자체도 주관적인 부분이 들어갈 수 있다고 생각하기에) 인물들의 자연스러운 행위와 표정, 공항이라는 공공장소에서의 객관적인 사실과 상황을 기록한 것일 뿐 어떠한 주제를 위하여 정확한 초점이나 필터를 사용하여 극적인 효과를 나타낸 멋진 풍경의 사진이 아니다.

아래 작품 <line up-s-3-2-1b >(도판14)의 줄을 서 있는 공항의 풍경은 임의로 셔터를 눌러서 얻은 이미지 중의 하나이다. 의도하지 않은 순간에 기록된 사진이기에 사진의 중심을 찾아볼 수 없고, 인물을 묘사하기에도 선명함이 부족하지만, 인물의 움직임이나 상황에 따른 전체적인 윤곽을 볼 수 있다. 여기에 연구자가 보는 관점이 더해져 사진 이미지는 연출된 새로운 이야기를 위한 자료로 사용되었음을 볼 수 있다.



[도판14] 작품 <line up-s-3-2-1b >의 사진 자료와 작품의 부분.

인물들은 탑승을 위해 게이트(gate) 앞에 줄을 서 있는 사진을 활용한 것으로 불필요한 부분을 삭제하고, 사이즈를 조정하여 부분을 강조하고, 드로잉을 첨가하는 등 포토샵 프로그램을 활용하여 쇼핑매장 앞의 새로운 이미지가 되었다.

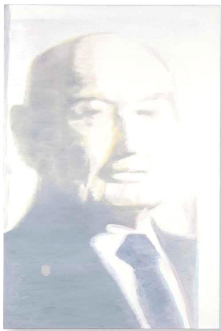
넷째, 손쉽게 컴퓨터 프로그램인 포토샵(photoshop)을 활용하여 ‘이미지를 흐릿하게(blur)하거나 채도감소(desaturation)효과를 주어 기존의 사진이 가지고 있는 명료한 이미지를 전복’시켜 사용할 수 있다.



[도판15] 작품<six item bag>(좌)와 <prince of whales-3>(우)의 블러(blur) 효과와 레이어 중첩

작품<six item bag> 와 <prince of whale>(도판15)은 인간의 눈으로 바라보는 스푸마토(sfumato) 기법과 같이 블러 처리를 하여 드로잉 인물과 함께 배치함으로써 사진과 드로잉의 자연스런 융합을 시도한 것이다.

뤽 튀망(Luc Tuymans, 1958~)의 작품 <소문(rumour)>(도판16)은 Tv,



사진, 영화 등에서 대중문화 이미지를 차용하여 반복하거나 클로즈업을 하고, 자르기 하는 등 편집하여 역사나 사건에 관한 내용을 안개가 자욱한 듯한 이미지로 표현하고 있다. 연구자는 블러효과 외에도, 레이어를 복제하여 동일한 이미지에 단계적인 투명도로 변화를 준 뒤 중첩하여 인물의 움직임은 나타내었다. 이미지를 흐

릿하게 하는 것은 어떠한 사건이나 추억에 대한 기억의 잔상처럼 표현한 것이다. 사진이미지의 명확한 컬러의 채도와 명도를 줄여 드로잉의 무채색에 가까운 이미지를 만들거나 드로잉과의 자연스런 융합을 위한 이미지의 변용처럼 컴퓨터를 비롯한 디지털 매체는 다양한 변화와 더불어 적극적으로 새로운 구성을 시도해 볼 수 있는 장점이 있어 연구자에게 아날로그와 디지털 이미지를 자연스럽게 융화시키는 도구가 되었다.

② 드로잉의 디지털화

연구자는 디지털이미지의 기계적인 느낌에 아날로그적인 감성을 덧입히는 방법으로 드로잉이 가장 적절하다고 생각한다. 따라서 드로잉을 디지털의 방식을 사용하여 디지털 이미지와 융합시키고 있다. 드로잉은 대상에 대한 느낌과 생각을 가장 순수하게 즉각적으로 표현할 수 있는 조형적 특징을 지니고 있다. “드가는 일찍이 데생을 ‘그리는 방식’ 이 아니라 하나의 ‘보는 방식’ 이라고 한 적이 있다.” 21) 과거 드로잉은 습작이나 밑그림 등의 부

차적인 의미를 지니고 있어서 완성에 이르기 위한 과정, 즉 하나의 프로세스라는 인식으로 19세기 유럽 회화의 전통으로 계속되어 왔다. 그러나 르네상스적인 전통이 쇠퇴해 감에 따라 그 양상이 달라져 인상주의의 스케치나 추상 표현주의의 원형(原型)적인 행위의 개념 등으로 드로잉 개념이 확산되기 시작하였다.

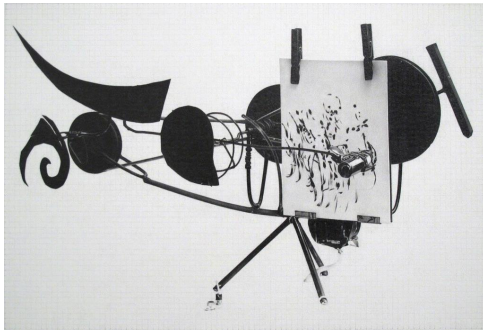
1976년 뉴욕 근대미술관에서의 [현대의 드로잉전] 전시 서문에서 바바라 로즈는 1950년대부터 이미 폴록과 드 쿠닝의 독자적인 방법으로서의 드로잉을 말했으며, 1977년 [도큐멘타전]의 드로잉 부문 기획을 맡은 빌란트 슈미트는 1960년대 이래 10여 년 동안 드로잉은 새로운 중요한 기능과 역할을 도맡게 되어 예술 표현에 있어 없어서는 안 될 결정적 수단으로 인식되기에 이르렀으며 인쇄물 등의 범람하는 시각적 미디어의 결과에 대한 반작용으로 드로잉이 주목되기 시작했다고 말했다. 그의 말을 빌리면, ‘보다 결정적인 요인은 최근 10년간 현대미술은 완성된 작품보다 구상이나 관념, 과정을 강조하는 경향을 보임으로써 드로잉은 이미 모든 작가에게 공동된 하나의 표현 미디어이다. 그것은 오늘날 작가들이 온갖 소재와 기법을 동원하여 갖가지 형태의 작품을 제작하지만, 모두 내적 이미지의 구체화와 환기를 위해 드로잉을 사용하고 있다는 점이다.’ 그는 드로잉의 회화적 개념을 응용하여 다양한 분야로 구분 전시하면서 드로잉에 대한 사고의 시점을 크게 확산시켰다. 22)

그 예로 텅글리(Jean Tinguely, 1925~1991)의 <Metamatic No.7>(도판 17)의 드로잉 기계나 선, 면, 양으로 나타내는 조각가 리처드 세라(Richard Serra, 1939~)의 <Inside Out>(도판18) 드로잉을 응용한 작품을 들 수 있다.23)

21) 이 일, 『현대미술의 시각』, 미진사, 1989, p.210

22) 이 일, 『현대미술의 시각』, 미진사, 1989, pp.207-208

23) 이 일, 『현대미술의 시각』, 미진사, 1989, pp. 208-210



[도판17] Jean Tinguely, Metamatic No.7, mixed media, 55.5x 94.5x 50cm, 1959(좌) [도판18] Richard Serra, Inside Out, weatherproof steel, 401.3x 494.3x 1,225.6cm, 2013(우)

연구자는 사진 위에 드로잉을 융합시키기 위하여 여러 가지 방법을 동원하여 드로잉을 시도했다. 초기에는 (도판19)작품 airport의 인물을 표현할 때 배경이 되는 사진이미지의 평면적인 느낌을 완화시키고 드로잉의 아날로그 느낌과 융합시키기 위하여 사진 이미지를 흐리게 프린트한 프린트물 밑에 샌드페이퍼(sandpaper)를 놓고 그 위에 연필을 사용하여 질감을 올려주는 일종의 프로타주(frottage)²⁴⁾방식을 시도했다. 샌드페이퍼의 질감으로 회화적 물성(物性)을 기대했지만, 드로잉과의 연계성을 찾기 어려웠을 뿐만 아니라, 드로잉이 갖는 디테일을 표현하기 어려웠다. 그 다음에, 흐리게 프린트한 사진 프린트물 위에 샌드페이퍼로 표면을 가볍게 스크래치 한 후에, 흑연을 입혀 질감을 형성하여 물성을 유발시키고자 하였다. 그러나 디지털 이미지의 다채로운 색과 톤에 의해 온전하게 드로잉의 민감한 부분이 잘 드

24) 나뭇조각이나 나뭇잎, 시멘트 바닥, 기타 요철이 있는 물체에 종이를 대고 색연필, 크레용, 숯 따위로 문질러 거기에 베껴지는 무늬나 효과 따위를 응용한 회화 기법.[네이버 국어사전]



[도판19] airport 인물 드로잉-프린트물 위의 드로잉 실험

리나지 않았다. 또한 샌드페이퍼에 의해 거칠어진 프린트 표면에 연필 흑연이 입혀지는 효과는 뚜렷했으나, 종이의 뭉침과 벗겨짐으로 강약의 표현에 어려움이 많았다.

이와 같이 프린트 이미지를 사용하여 디지털 이미지와 아날로그 이미지를 융합시키는 방법은 커다란 표현 효과를 얻을 수 없어(도판20)과 같이 사진과 드로잉 이미지를 따로 만들어 컴퓨터 프로그램으로 콜라주하여 조합해 보았다. 해 본 결과 보다 효과적이었다. 이는 먼저, 디지털 사진 이미지를 트레이싱지나 먹지로 다른 종이에 윤곽을 베껴 그렸다.(도판21)



[도판20] 프린트 위 드로잉과 인물 드로잉



[도판21] 먹지를 활용한 드로잉

그러나 윤곽을 베낀 것은 전체적인 드로잉의 흐름을 막아 강약의 조절이 어려웠을 뿐만 아니라 일률적으로 윤곽선이 드러나는 문제를 야기시켰다. 이에, 정확한 형태에서 다소 벗어나더라도 연구자가 느끼는 감성에 주목하여 표현하였다.

연구자는 완성된 드로잉을 스캔하여 이를 디지털화시켜 디지털 사진과 융합하여 작품을 만든다. 드로잉은 디지털화 되었지만 시각적으로는 아날로그적인 착각을 일으키게 한다. 그러나, 디지털화한 드로잉 이미지와 실제 드로잉 이미지는 차이가 있다. 드로잉은 섬세한 모든 것을 표현할 수 있지만, 컴퓨터 작업을 위해 디지털화한 드로잉은 미세한 부분에 있어서 원본과 달리 표현되지 않거나 변질되어 나타나기 때문이다. 왜냐하면 앞서 말했듯 디지털 이미지는 가장 작은 단위인 사각형의 픽셀(Pixel)로 구성되어 있기 때문에 크게 확대하였을 때 이미지는 연이은 계단식의 모양으로 나타나 원본 이미지와 다른 형태를 지니게 된다. 따라서 컴퓨터 모니터 상에 나타난 드로잉 이미지는 아날로그 감성을 지녔지만 실제 아날로그 이미지가 아닌 아날로그적 디지털 이미지가 되는 것이다.

디지털 프로세스를 거쳐 기호로 저장되고 전달되어 나타난 드로잉 이미지는 디지털에 의해 재현의 의미를 넘어 개념적으로 원본과 복사본의 차이를 지니게 된다. 즉, 원본 드로잉에서 전해지는 물성의 느낌을 균질적 표현의 속성을 지닌 복사본에서 얻을 수 없기 때문이다. 판화는 간접성 표현 방법이지만 판의 요철에 의해 고유한 물성을 형성하고 ‘복수성’이라는 특성을 지니고 있다. 오늘날의 디지털 프린트(digital print)도 전통 판화와 마찬가지로 중간매개체를 활용한 ‘간접성’과 ‘복수성’이라는 커다란 틀은 변함이 없지만 판이 존재 하지 않기에 판화처럼 물성을 획득할 수는 없지만 무한 복제가 가능하다.

드로잉으로 표현한 익명의 현대인은 연필에 의해 회색빛으로 태어난다.

흑연의 회색빛은 따뜻한 색이나 차가운 색 어느 곳에도 속하지 않는 무채색으로 어떤 계열에나 잘 어울릴 수 있는 중성적 성향을 지니고 있다. 그러한 회색빛 인물은 컴퓨터상에서 색채를 바꾸어도 여전히 단색으로 나타나 현대인의 도시적 느낌을 더욱 상징적으로 드러낸다. 이는 연구자의 기억 속에 저장되어 있는 심상을 표현하고 유추하여 특정 사건이나 장소에 대한 기억 속의 메모리를 이끌어낸 결과물이라 볼 수 있다. 따라서 사진 속의 인물을



[도판22] line up-s-3-2-1b 의 자료 사진과 작품의 부분

묘사하는 과정에서 작가의 감성이 녹아들어 같은 사진을 표현해도 드로잉에서 나타나는 이미지는 제각기 다를 수밖에 없다. 작품<line up-s-3-2-1b> (도판22)의 인물 드로잉 또한 명확하지 않은 사진 속의 인물이 그대로 묘사된 것이 아니라 연구자의 심상이 반영되어 나타난 결과물이라 볼 수 있다. 디지털화한 드로잉 이미지를 사진 이미지와 융합하기 위해 사진 이미지를 흐리게 하거나 부분 강조하고 삭제하여 드로잉 이미지를 중심으로 구성한다. 따라서 사진은 자연스럽게 배경으로 자리하게 되고 작업과정 중 지

속적인 수정을 통하여 드로잉 이미지와 융합된다. 연구자는 이러한 디지털의 속성을 잘 인지하고 활용하면 새로운 결과를 도출할 수 있음을 인지하게 되었다.

연구자는 대상을 그리는 드로잉 외에도 샌드페이퍼의 질감이나, 직접적으로 종이를 찢거나 구김을 주고 구멍을 뚫는 등 물리적 힘을 가한 종이 이미지를 스캔하여 작품에 활용하였다. 이는 (도판23) 사진과 같이 기억을 환기시키고 감성을 불러일으키는 연구자 작품의 조형적 표현 요소이다.

특히, 연구자의 대부분 작품에 드러나는 종이 주름이미지는 실제적인 이미지면서 그 안에 연결된 많은 안과 밖의 밝고 어두운 면이 공존한다. 접힌 이미지는 화면상의 균형을 맞춰주며 다양한 감정을 유도하면서 일률적인 디지털 감성을 풀어 헤치며 화면에 리듬과 운동감을 준다. 접혀진 부분은 닫힌 느낌으로 공간을 감소시키고, 펼쳐진 부분은 확장되어 반복되는 일정하지 않은 형태로 서로의 경계를 넘나들며 열린 공간을 형성한다. 그것은 많은 것을 연결할 수 있는 다의적인 의미를 지니고 있어 디지털의 기계적인 느낌을 감소시킨다.

접혀진 주름에 관하여 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925-1995)는 그의 저서<The Fold>에서 세상을 ‘공간과 시간의 움직임’ 그리고 주름으로 보았다. 주름은 일관된 특성을 갖지 않는 ‘유동적인 실제이며 다양성과 다수성에 대한 긍정’이다. 들뢰즈에게 있어서 존재의 의미는 접혀진 차이에서 오는 다양성에 있다. 다양성에 의한 주름의 일반적인 공간의 차이는 ‘새로운 생성의 시작점’이며 그 자체가 논리와 구조를 가지고 있어 공간의 위계를 변화시키고 재구성하여 ‘다양성을 추구’ 하는 것이다. 이러한 다양성은 형태의 잠재성을 내포하며 현실화 되지는 않았어도 현재와 공존하는 실재가 된다. 또한, 주름은 다양한 공간에서 중심 없이 복합적으로 연결되어 상호 관련을 맺음으로 ‘탈 경계의 장’을 만든다. 즉, 중심과 본질의 개념을 거



[도판23] 봉투구김 자료와 이를 활용한 'six item bag' 부분

부하며 지속적으로 변화를 시도하면서 주체와 객체관계가 아닌, 중심을 벗어나 적극적으로 주변의 상황을 받아들이며 또 다른 상호관계적 유동적 질서를 마련하는 것이다. 지속적인 주름운동으로 이루어지는 경계는 서로 대립적인 관계가 아니라 무한히 열려있는 개방적 존재로 외관상으로 불규칙해 보이지만 일정한 규칙을 지닌다. 25) 들뢰즈가 말하는 것처럼 주름간의 경계 소멸은 다양하고 이질적인 것을 포함하는 것으로 접히고 펼쳐지는 지속적인 운동으로 주변의 맥락을 내부로 끌어들이어 연결시키고 다시 새로운 의미를 만들 수 있도록 그 장을 열어준다. 연구자가 대부분의 작품에 주름 이미지를 활용하는 이유이기도 하다.

주름 이미지 생성을 위해 먼저 선택한 이미지를 컴퓨터 프로그램을 이용하여 모노톤으로 바꾸어 삭제와 수정과정을 거친 후, 프린트 하여 다양한 방법으로 구김을 준다. 작품<perfect for him>의 부분 자료(도판24)은 문자와 배경의 연결을 위한 구김을 강조하기 위하여 접힌 부분끼리 마찰을 주고 접힌 모서리 부분을 사포로 문지르는 등 부분적으로 구김 부분을 강조하였

25) 진경옥, 「들뢰즈의 주름론으로 본 현대패션에 표현된 주름디자인의 조형성」, 『한국패션디자인학회지』 제13권3호 Vol.13 No.3, 2013; 1-17, 한국패션디자인학회, pp. 2-5

다. 또한, 스캔한 드로잉 이미지를 여러 장 프린트하여 각 장마다 구김을 준 후, 다시 스캔하여 디지털 이미지화 한다. 구김의 정도에 따라 이미지가 변형되어 다른 아우라(aura)²⁶⁾를 전달하기 때문에 어떠한 이미지를 사용하느냐에 따라 작품 전체에 영향을 미치게 된다. 아날로그 방식으로 나타난 미묘한 이미지의 차이는 여백과 함께 감각적인 지각을 일깨우며 대상의 실체에 접근하도록 한다.



[도판24] <F2-2>프린트 후 다양한 주름 형태로 이미지 만들기

디지털 프로세스를 통한 드로잉 이미지는 디지털의 기계적인 표현성을 약화시키며 아날로그 감성을 드러낸다. 아날로그적 디지털 이미지는 컴퓨터

26) 원래 ‘분위기’ 등의 의미로, 20세기 초의 독일 사상가 벤야민(Walter Benjamin)이 예술 이론으로 도입한 용어이다. 그에 따르면, 아우라는 예술작품에서 개성을 구성하는 계기로, 예술 작품이 지니고 있는 미묘하고도 개성적인 고유한 본질 같은 것을 의미한다. 예술 작품이 풍기는 고고한 분위기는 이 아우라를 통해서 이루어지며, 이러한 개성적이고도 근접하기 어려운 분위기 때문에 자율적인 존재로서의 예술 작품이 가능할 것이다. (세계미술용어사전, 1999, 월간미술)

상에서 색과 톤의 변화를 주거나 이미지를 확대, 축소, 변형이 가능하며 디지털 이미지와의 융합을 통해 새로운 이미지로 나타난다. 연구자 또한, 디지털 사진이미지와 드로잉과 질감 이미지를 융합하기 위한 도구로써 다양한 디지털 매체를 작품 제작의 전 과정에 활용하였다. 연구자에게 디지털 프로세스는 아날로그 표현성을 모니터 상으로 신속하고 효율적으로 시각화시켜 줄 뿐 아니라, 생각과 사고를 대입하여 실험한 것에 대한 빠른 결과를 도출한다. 그러나 디지털 프로세스를 통한 이미지는 진행될수록 기계적인 정확성을 보여주는 결과로 나타나기에, 연구자는 지각되어진 감각적인 감성을 잘 드러낼 수 있는 표현을 위해, 드로잉을 디지털화 하여 융합하는 방법을 연구하게 되었다. 또한 드로잉뿐만 아니라, 질감 이미지를 융합하기 위한 도구로써 다양한 디지털 매체를 작품 제작의 전 과정에 활용하고 있다. 실제적인 사물의 질감이나 아날로그 이미지를 디지털 이미지로 전환하기 위해 스캐너를 사용한다. 이는 또 다른 재현의 방법으로써 연구자의 관점에 따른 현실의 재현인 사진과는 달리, 원하는 질감이나 회화적 요소들을 불러들이는 도구로서 기억을 소환하는 장치이다. 실제와 다른 예상치 못한 시각적 모습으로 나타나기도(ex; 빛으로 처리되는 과정에서 사물과의 거리로 실제적인 모습과 차이를 갖기도) 하지만 이 또한 우연성의 효과로, 작품에 활용하는 계기가 된다. 따라서 연구자가 사진이미지를 드로잉하고 조합하는 과정에서 구성상의 비례, 선명함, 컬러 등 다양한 요소들을 살펴봄으로써 사진이미지의 사실성은 점차적으로 사라지고 감성적인 드로잉 요소들이 부분이 그 자리를 메우게 됨으로써 자연스럽게 사진에서 나타나는 기계적인 리얼리티도 중화된다.

디지털의 기계적인 프로세스는 철저한 계산에 의해 이루어지지만, 과정 속에서 인식하지 못한 우연의 효과를 만들거나 감성적인 부분을 필요로 하기도 한다. 예를 들어 사진의 기계적인 속성은 대상의 재현뿐만 아니라 인식하

지 못한 대상의 질감이나 순간의 움직임까지도 기록하고, 프린트한 이미지를 출력하여 부족한 부분에 구김이나 직접적인 수정작업을 하여 다시 디지털화 하는 과정에서 스캐너의 상판과의 거리로 인한 의도하지 않은 결과가 나타나기도 한다. 이와 같은 사진 이미지의 우연적 부분이나 아날로그적인 방법을 디지털화 하는 과정에 나타나는 미세한 부분들은 색다른 시각으로 바라보게 하며 작품에 적용되는 부분이 바뀌거나 수정되는 등 적잖은 영향을 미치게 된다. 그것은 디지털의 작은 부분에서도 아날로그 감성을 찾게 되고, 의도되었던 의도되지 않았던, 디지털 이미지에서 아날로그 감성을 입히는 방법을 모색하기 때문이라 생각한다.

2) 디지털 콜라주와 바탕재

① 디지털 콜라주

다양한 시간대와 공간을 담고 있는 사진의 부분적인 요소들을 레이어로 만들어 재 연출하는 연구자의 작품은 콜라주(collage) 작품과 맥을 같이 한다. 콜라주는 화면에 종이, 인쇄물, 사진 등을 오려 붙여 작품을 만드는 것을 말하지만, 오늘날은 사진의 활용은 물론, 영화나 애니메이션과 같은 디지털 이미지의 활용도가 점점 더 높아지고 있다. 도시 생활과 현대인의 심리적 갈등을 표현하기 위하여 <Milk>(도판25)와 같이 장소와 인물의 동작과 스토리 등의 철저한 계획으로 연출된 사진작품을 촬영하였던 월(Jeff Wall, 1946~)은 1990년대 이후로는 디지털 합성기술을 사용하기 시작하면서 보다 가상적인 이미지를 자유롭게 표현하고 있다. 그는 수많은 종이 이미지들을 촬영한 뒤 컴퓨터를 사용하여 훑날리는 종이들을 연출한 <A Sudden Gust of Wind(after Hokusai)>(도판26)의 콜라주 작품처럼 디지털 사진은

자료로 활용되어 디지털 공간에서 작가가 상상하는 이미지로 재구성되어 새로운 작품으로 탄생하고 있다.



[도판25] Jeff Wall, <Milk> , 187x229cm, 1984, cibachrome transparency mounted on a light box. (좌)

[도판26] Jeff Wall, <A Sudden Gust of Wind(after Hokusai)>, 229x377cm, 1993, Silver dye bleach transparency in light box. (우)

컴퓨터의 포토샵에서 이미지를 만드는 방식은 기본적으로 ‘잘라 붙이기 (Cut-Paste 또는 Copy-Paste)’이다. 컴퓨터를 이용한 작업에서 빈번하게 사용되는 ‘잘라 붙이기’는 현실에서 복사된 것 또는 잘라진 것과 완전히 동일한 것들을 무한대로 생성해낼 수 있다. 이 형식은 비물질적이며 가상성에 기초한 것이자 도구가 제공하는 편익에 따른 것이다. 단편으로 구획되어 만들어지고 최종적으로 조합, 배치되는 컴퓨터상의 작업은 개념상으로 이미 몽타주적 속성을 가지고 있다고 볼 수 있다.²⁷⁾

오늘날은 과거의 미술 작품, 사진, 광고, 신문 등의 인쇄물, 심지어 낙서

27) 김진곤, “예술의 도구와 재료로서 디지털 형식에 내재된 속성-몽타주 형식을 기초로 컴퓨터 그래픽에 이르기까지”, 『디지털디자인학연구』, 2010: 227-237, 한국디지털디자인협회 p.232

까지도 차용하는 다원주의 시대이다. 사실상 다원주의 형식은 오늘날 갑자기 등장한 것이 아니다. 대중미술을 차용한 팝아트 이전에 베를린의 ‘다다’ 에서 사진과 신문, 잡지 등에서 필요한 이미지를 오려 다시 짜 맞추는 방식으로 시사적이고 정치적인 콜라주 작품을 완성하였다. 존 하트 필드(John Heart field)의 <히틀러식 경례의 의미> (도판27)는 다양한 사진 이미지를 차용하여 변용한 작품으로, ‘AIZ’ 잡지 표지를 위한 사진으로 합성해 만든 포토 몽타주이다. 그 당시 히틀러 정권을 풍자한 작품으로 사진 이미지를 사용하였지만 사실적 재현이 아닌 사진 이미지들을 콜라주하여 구성된 이미지이다.



[도판27] 존 하트필드, The meaning of the Hitler salute, 1932 (좌)

< six item bag >, 100x75cm, inkjetprint, 2015 (우)

연구자의 작품<six item bag>(도판27)은 포스터를 표방하는 형식으로 만든 작품이다. 맨 위에 헤드카피가 있고 밑으로 부제들이 작품의 내용을 설

명하고 있다. 다양한 패스트 푸드점의 광고 문구를 가져와 편집하고 필요한 사진 이미지 속 인물을 드로잉을 하거나, 명암, 크기, 컬러 등을 포토샵 프로그램으로 변형하고 수정 작업을 거쳐 구성하였다. 실제 제품의 커버와 광고 문자를 차용하여 변용한 것으로, 문자이미지를 작품에 도입할 때 사진이나 인쇄물 그대로 사용하지 않고 인쇄물 텍스트의 객관적이고 사실적인 이미지를 굵고 주름을 주는 등의 변형을 통해 낯은 효과를 주거나, 활자를 뒤집어 순서를 바꿔 편집하는 식의 언어의 유희성을 드러내었다. 그러한 문자이미지의 변형을 위해 컴퓨터 포토샵 프로그램 작업과 스캐너와 프린트 등의 디지털 매체를 활용함으로써 다양한 물리적 작업을 더할 수 있었다. 이와 같은 콜라주의 방법은 디지털 시대에 활용하는 매체가 다를 뿐 상황을 만드는 연출에 있어서 같다고 볼 수 있다.

개념상으로 볼 때, 하나의 새로운 이미지를 형성하는 디지털이미지는 컴퓨터 가상공간 안에서 하나씩 레이어로 덧붙여져 새로운 이미지로 만들어지는 몽타주(montage)에 가깝다고 볼 수 있지만, 앞서 말한 것처럼 연구자는 사진의 부분적인 이미지를 레이어로 만들어 종이를 오려 붙이듯 디지털 공간에서 구성하며, 직접적인 드로잉과 물질적인 면을 함께 추구함에 있어 보다 확장된 콜라주(collage)의 속성을 지닌다. 이전의 콜라주와 다른 점은 첫째, 컴퓨터 안에서 디지털이미지로 잘라 붙이는 개념이다. 종전의 콜라주는 실질적으로 손으로 잘라 붙여야 하기 때문에 사이즈를 키우거나 줄이는데 한계가 있었다. 반면에, 디지털 콜라주는 컴퓨터 안에서 툴(tool)을 사용하여 사이즈 변경을 자유롭게 할 수 있다는 차이가 있다. 둘째, 디지털 콜라주는 손쉽게 수정이 가능하다. 디지털 이미지는 기계적이라 모든 것이 분해하기 쉬운 레이어로 되어 있어 필요한 레이어 작업만으로도 이미지가 쉽게 달라지기 때문이다. 셋째, 컴퓨터를 사용하는 콜라주 형식은 잘라 붙여 무한대로 이미지를 생산할 수 있다. 연구자의 작품<prince of whales 2-1> (도판15)

의 부분 이미지에 인물의 움직임을 표현하기 위하여 해당 인물의 이미지를 ‘복사, 붙이기’ 하였듯, 무한 이미지를 생산해 내는 미디어의 증식은 이미지를 지금까지와는 다른 방식으로 나타낼 수 있게 하였다.

② 바탕재

연구자는 작업을 이루어가는 제작과정의 수월성과 효율성을 고려하여 주로 디지털 프린터로 이용하여 작품을 출력한다. 출력에 있어서 작품의 품성을 결정하는 중요한 요소는 어떠한 성격의 바탕재를 사용하느냐에 달려 있다. 이에 연구자는 다양한 성격의 바탕재를 모색하고 실험을 이어가고 있다. 탈크를 섞은 메디움이나 빠데코트를 발라 질감을 형성한 캔버스천에 프린트를 하거나, 프린트의 바탕재료가 되는 다양한 질감과 강도를 지닌 종이를 프린트를 해보았다. 질감을 형성한 캔버스 위의 프린트는 마띠에르(Matiere)가 형성되어 있어 평면적 느낌은 경감되지만, 전체적으로 형성된 질감으로 느껴질 뿐 물감을 덧입혀 올라가는 두께감과 다른 느낌이었다. (도판28)



[도판28] 프린트 위 실크스크린(좌), 텍스처를 가미한 캔버스 위 디지털 프린트(우)

이미지의 투명성을 강조하기 위하여 장판지(壯版紙), 트레팔지, 아세테이트지에 시도해 보기도 하였으며(도판29), 캔버스 위에도 프린트를 하여 보았다. 장판지는 기름을 머금은 종이여서 잉크가 스며들지 않았으며, 장판지의 색에 의해 어둡게 프린트 되어 디테일한 부분을 나타내기에 어려움이 있었다. 또한, 트레팔지는 장판지와 같이 물과 기름에 강한 합성지여서 잉크가 스며들지 않고 진하게 올라가 어두운 면의 미묘한 톤(Tone)을 나타낼 수 없었다. 그리고, 본인 작품에 주된 소재로 등장하는 유리창에 비춰진 이미지를 강조하기 위해 두꺼운 아세테이트지 위에 프린트를 시도해보았다. 소프트한 비닐 위에 프린트한 작업은 투명성에 있어서 비교적 연구자가 의도한 유리창의 느낌을 잘 반영하였지만, 얇은 비닐이라는 재료에 열은 잉크의 물성이 적나라하게 드러나 기계적인 평면성이 더욱 부각되는 결과가 나타났다. 1.5mm두께의 단단하면서 거친 아세테이트지는 비닐 위에 잉크가 덮힌 느낌보다 머금은 듯 드러나 채도가 낮은 결과를 보였다. 젯소(gesso)를 여러 번 칠한 캔버스 위의 프린트도 이미지와 색상이 약해 보이는 결과가 나타났다. 이는, 잉크가 젯소로 인하여 바탕재료에 스며들지 못하고 표면에 얇게 덮여 다른 재료에 비하여 채도와 명도가 낮게 나타나기 때문이다.



[도판29] 장판지(좌), 트레팔지(중), 아세테이트지(우) 위의 디지털프린트 효과

연구자는 다양한 실험을 거쳐 여러 겹의 한지를 배접한 장지를 택하여 사용하게 되었다. 장지는 한지의 특성으로 잉크가 스며들어 깊이 있는 색감을 나타내며, 무엇보다 거친 표면 질감을 지니고 있어 다른 바탕재료에서 나타나지 않았던 흑연색이나 물감의 스며든 느낌을 드러내며 부드럽고 깊이 있는 느낌을 유발 시켰다.



[도판30] 한지의 물성에 의한 효과

연구자는 프린트 과정에서 바탕재에 주목하고 다양한 실험을 거치면서, 종이의 질감과 두께, 종이 자체의 색 그리고 흡수력에 의해 다양한 결과물이 나타나는 것은 물론, 바탕재 그 자체의 품성이 작품 이미지 역할을 하고 있음을 인지하게 되었다.

연구자가 사용하는 장지는 여러 장의 한지를 배접하여 만든 바탕재료로 각 장이 따로 만들어져 있어 표면이 균질적이지 않고, 두께와 모양 또한 일정하지 않으며 가장자리가 점차 얇아지는 자연스러운 모양을 형성하고 있다. 장지의 질감은 디지털 프린트의 평면성을 완화시킬 뿐 아니라 작품 전체의 이미지를 부드럽게 한다. 컴퓨터 전용지나 파브리아노(Fabriano)와 같은 판화지 위의 프린트와는 달리 장지 위에 프린트한 이미지는 스며드는 잉크의 양에 따라 풍부한 색감과 깊이를 나타내며 디지털 프린트의 기계적인 표면에 ‘서정성’을 더 해주었다. 이와 같은 장지 위에 스며든 디지털 이미지는

종이의 물성만으로도 독특한 회화적 느낌을 전해준다.

또한 초기엔 바탕재료 위에서의 이미지 생성에만 관심을 기울였지만 점차적으로 바탕에 여백을 두면서 여백이 미치는 영향을 생각하게 되었다. 즉, 종이 위의 위치에 따라 이미지의 느낌이 다르기 때문에 연구자는 이미지에 따른 여백의 공간을 조절하여 프린트한다.



[도판31] 작품<charge-1> 여백을 활용한 작품이미지

작품 <charge>(도판 31)은 오른쪽을 향해 있는 인물의 시선 앞에 빈 여백을 얼마만큼 두느냐에 따라 인물의 시선 처리가 달라지는 예이다. 작품 속 인물의 깊은 시선을 위해 인물 앞에 여백이 필요한 경우에 이미지의 공간뿐만 아니라 프린트 종이의 감성적 여백을 두어 충분히 시선이 느껴질 수 있도록 하였다. 이는 여백이 부족할 경우 인물의 시선 처리가 정확히 전달되지 않을 수 있기 때문이다.

IV. 작품 분석

본장에서 연구자는 작품에 드러내고자 하는 감성을 조형적으로 모색하는 과정과 논리를 살펴보고자 한다. 먼저, 앞서 공항을 현대적 삶의 모습이 집약적으로 드러나는 장소로 보고, 공항의 특징을 3가지 상징적 이미지에 주목하여 논하였다. 그와 같이 모든 작품을 공항의 상징적 이미지로 표현하였기에 명확히 구분할 수 없지만, 어디에 더 초점을 두었는지에 따라 작품을 나누어 분석하였다. 요약하면 다음과 같다.

첫째, 유리창의 가시성으로 인해 유리의 표면에 나타나는 이질적인 이미지의 풍경에 주목한다. 투명성은 유리면의 앞과 뒤의 공간을 열린 공간으로 만들어 유리 표면에 반사되고 투영된 이미지들이 이동하는 사람들과 사물들로 인해 지속적으로 변화하며 낯선 풍경을 만든다.

둘째, 공공장소의 대표적인 시스템인 픽토그램은 먼저 이미지로 해석되기 때문에 세계적인 공용어로 사용된다. 공항 내의 다양한 이정표를 포함한 픽토그램은 현대사회의 구조를 반영한다. 현대적인 시스템의 하나로 타자와의 소통을 필요로 하지 않으며, 마치 규칙인양 존재하며 지시를 따르게 한다.

셋째, 자동화된 시스템과 픽토그램 등의 생활의 편리함으로 현대인을 더욱 익명성으로 나아가게 한다. 공공장소에서 보편화된 행동양식이 전형적인 움직임 만들기 때문이다. 그 전형성 속에서 현대인은 자유로움을 얻게 된다.

1. 유리창의 가시성



[작품1] <airport 5-1> digital print, 70x93cm, 2015

공항은 연구자에게 있어서 또 다른 환경을 위한 준비하는 장소이다. 그것은 일상에서 벗어나 다른 곳으로 이동하는 간극에서 오는 오롯한 쉼을 갖는 시간이기 때문이다. 쫓기듯 시간을 보내는 일상과는 다른 공항 대합실에 앉아 느끼는 편안함은 (익히 알고 있는 여정이라 할지라도) 일상으로부터 온전히 떠난 시간으로, 설렘과 다른 환경으로의 기대가 어우러져 출국을 위한 기다림은 언제나 새로운 마음을 갖게 한다.

대합실은 수많은 사람들이 오가는 장소임에도 불구하고 고요하다. 그 고요함은 적막함이나 쓸쓸함이 아닌, 앞으로 만나게 될 미래에 대한 다양한 감정이 녹아든 것이다. 대합실은 기대, 낮춤, 불안, 기쁨 등 저마다 안고 있는 상황에 따른 다양한 표정과 행동을 보여준다. 피곤함에 다양한 모습으로 잠을 청하는 사람, 가방을 챙기는 사람, 휴대폰을 보는 사람, 화장실을 가거나 독서를 하는 등 각자의 일에 열중한다. 적막함 속에서 나름대로의 휴식을 취하면서도 무언가 열중하려 하는 분주함에서 오늘의 삶을 이루어 가는 현대인의 삶을 보는 듯하다.

<(작품15) airport 5-1>은 투명한 유리의 가시성으로 유리벽 너머의 대기실에 앉아 있는 탑승객들을 관조적 시선으로 바라보게 한다. 대기실 유리문을 사이에 두고 밖에서 안을 바라보는 시선이다. 표현된 이미지로는 양방향 가시성의 확보되어 시선의 교류가 가능한 것처럼 보이지만, 정지되어 있는 작품에서는 관조적 시선만이 가능하다. 사진 속 중앙에 가까운 인물에 시선이 머물도록 명암을 뚜렷이 주고, 주변을 흐릿한 이미지와 앞쪽의 앉아 있는 사람의 실루엣으로 표현하였다.

유리문을 연상할 수 있도록 게이트 숫자를 중복하여 표현하였다. 먼저 숫자가 있는 레이어를 복사한 후, 유리의 두께를 상상할 수 있도록 거리와 방향, 각도의 차이를 두고 불투명도(opacity)를 조절하여 유리문의 게이트 숫자와 비쳐진 이미지를 구분하여 표현하였다. 또한 동일한 스크래치 이미지를 각각 흰색과 검정색으로 레이어(layer)를 만들어 중첩시킴으로써 각 이미지와의 연결하고, 무수한 선들의 반복과 겹쳐짐을 통하여 공간감을 주고자 하였다. 작품 상단에는 기다리는 상황을 담은 'wating' 철자를 크기를 달리하여 배치함으로써 율동감을 주고자 하였다. 그러나 게이트 번호와 문자, 스크래치 등 많은 요소들로 다소 복잡한 구성이 되었다.



[작품2] circus horse-3, digital print, 75x118.5cm, 2016

탑승 게이트로 향하는 이동 통로에 마련된 전면 유리장 안의 장난감 박물관을 표현하였다. 세계화된 공항의 환경 속에서도 각 나라 고유의 문화를 확인할 수 있는 장소이다. 그러나 수많은 탑승객들은 저마다 바쁜 발걸음을 옮길 뿐, 관심을 두지 않는다. 장난감의 역사를 보여주는 유리장에 적힌 ‘관심사항은 안내소에 문의해주세요’ 안내문은 더욱 공허한 느낌을 준다. 투명한 유리를 통해 건너편 승객이 보이는 것처럼, 유리로 인해 나누어진 안과 밖, 그리고 유리장을 통과해 보이는 반대편의 공간을 표현하여 개방된 공간을 나타내었다.

케페스(Gyorgy Kepes, 1906-2001)는 투명성의 의미로, 평면에서 면이 중첩되어 보일 때 중첩된 면과 면 사이에 공간이 만들어져 깊이가 생

긴다고 말했다. 즉, 유리면을 경계로 앞과 뒤의 공간의 깊이를 인지할 수 있다는 것이다. 그와 같이 연구자의 작품은 안내글이 적힌 유리면 다음으로 장난감 장식품, 그 뒤로 탑승객을 배치하여 공간의 깊이가 나타나도록 구성하였다. 부유하는 듯한 물감의 얼룩으로 구성요소들을 연결하면서 얼룩의 농도에 따라 프린트 용지(장지)에 스며드는 깊이를 나타내는 효과를 볼 수 있었다.

장난감 전시물이 놓여있는 선반은 접힌 종이의 이미지로 무게는 사라지고 종이 자체의 느낌만 나타냈으며 전시물인 ‘ramp walker’의 실루엣과 함께 주변적인 요소로 표현하였다.



[작품3] Sightseeing Bus 2-5, digital print, 51x100cm, 2015

공항 출구에 위치한 버스 정류장에는 수많은 버스들이 노선에 따라 즐비하게 늘어서 있다. 도우미가 승객의 관광버스 탑승을 돕기 위해 버스도착 상황을 주시하면서 안내하는 장면이다. 연구자는 사진 속 현대인들의

모습을 실제 상황이 아닌 유리창에 비친 것처럼 반사된 것을 표현하여 이미지의 속성을 그렸다. 이를 통하여 안과 밖으로 분리된 공간을 투영되고 비쳐진 이미지로 흔히 일상에서 느껴지는 공간을 연출하고자 하였다.

작품의 배경이 되는 낡은 포스터와 종이테이프 흔적은 붙여진 테이프의 두께 정도에 따라 투명도를 달리하여 표현하였으며, 종이의 주름 이미지나 바탕재료인 장지를 사용하여 물성을 더하여 주었다.

사진과 드로잉 이미지의 융합을 위하여 금지표시의 안내문이 접힌 사진 이미지와 드로잉 인물의 옷 주름, 그리고 아래 배경의 종이 주름 등의 방향을 한곳으로 하여 인물에 시선이 가도록 유도하였다. 또한 게시판을 배경으로 관광버스 유리창에 'sightseeing' 과 '定期觀光' 문자를 중첩시킴으로 유리창의 비치고 반사되는 특성을 나타내었다. 또한 인물들의 상황을 부각시키기 위해 오른쪽 배경을 흐리게 처리하고, 인물의 시선이 향할 수 있도록 공간을 열어두었다



[작품4] bus stop 2-2, digital print, 50.6x110cm, 2016

외곽으로 향하는 공항의 버스 승강장의 주변은 길게 늘어선 다른 승강장보다 한산하다. 공항 버스의 이용율에 따라 배차 간격과 노선이 결정되기에 승객들의 숫자만 보아도 그 지역의 교통 상황을 말해준다. 교통의 요지일수록 버스노선도 많지만 그만큼 이용객도 많아 줄을 길게 서기 때문이다. 이와 같은 공항에서 버스를 타기 위해 서있는 모습도 우리의 일상생활에서 볼 수 있는 모습이다.

작품은 유리의 투영적 성격에 주목하여 구성하였다. 유리의 가시성은 시각적으로 건물의 안과 밖을 연결하기도 하고 단절시키기도 한다. 즉, 유리의 투명성은 빛에 의해 반사되거나 투영되어 시각적으로 공간을 열고 닫는 특성을 지니고 있다.

유리창에 반사된 빛 사이로 건너편 버스 정류장의 모습을 나타내었다. 반사된 빛을 표현하기 위하여 전체적으로 블러(blur)처리를 하여 또렷하지 않은 분위기로 나타내었다. 앞서 언급했듯이 유리창 앞의 공간과 유리 반대편의 공간을 동시에 본다는 것은 실제적으로 불가능하지만 사진과 컴퓨터 프로그램을 활용한 작업은 이를 가능하게 한다. 즉, 디지털 매체를 활용한 작업은 투명성에 의한 가시성을 표현하는데 있어서 다양한 이미지를 가지고 편집과정을 거쳐 유리창의 비치고 반사되는 효과를 보다 또렷한 하나의 이미지로 나타낼 수 있게 되었다.

굴절된 자동차 지붕 위에 버스 정류장임을 알리는 표지판과 버스 정보가 비춰져 있다. 우리나라 표지판과 픽토그램, 그리고 영문 버스 정보가 나란히 담겨 있다. 서로 다른 언어로 이루어진 표지판을 함께 놓아도 자연스럽게 어울릴 수 있는 것은 픽토그램을 통하여 해석되어지기 때문이다. 픽토그램은 그림문자이기에 언어를 알지 못해도 이해할 수 있는 이미지를 바탕으로 하기 때문에 각 나라마다 조금씩 다르게 표현되어 있어도 쉽게 이해가 가능하다.

건물 외벽에 설치된 실외기를 촬영한 사진이미지를 프린트하여 양쪽에 주름을 주어 일률적인 선의 흐름을 해체시키고, 접혀진 부분의 공간을 감소시키면서 반대로 펼쳐진 부분은 확장된 느낌을 나타내었다. 바깥쪽에서 접혀오는 주름은 주변의 이미지를 일부 생략시키며 중앙의 이미지로 시선을 모은다. 주름은 연구자가 설정한 공간 내에서 만들어진 것이지만, 그로 인해 또 다른 이미지가 형성될 수 있는 감성적인 공간을 형성한다. 접혀진 부분은 새로운 형태로 다양한 내용을 유도한다.

<F2-2>(작품5)는 유리창을 통해 내부를 바라보는 시선을 표현하였다. 면세점의 명품 매장의 쇼 윈도우는 일상에서의 쇼핑센터나 백화점에서 보는 것과 유사하다. 특별히 공항은 명품들을 중심으로 구비되어 있어 사람들의 기대하던 욕망을 충족시켜준다. 특별히 쇼 윈도우는 외부에서 내부의 상품을 들여다 볼 수 있도록 되어 있어, 외부에서 내부로 향하는 시선이 되며 바라보는 대상에 대한 소비의 욕망을 갖게 한다.

쇼 윈도우는 걸어 다니는 사람들이 볼 수 있도록 진열하는 것이지만 한편으로는 내부의 상품들과 외부의 사람들 사이를 구분하는 경계이다.²⁸⁾ 따라서 쇼윈도우를 통해 마음껏 볼 수는 있지만, 가질 수 없어 소유의 욕망을 통해 소비를 하게 되는 것이다. 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~2007)는 오늘날 소비사회에서 사물의 가치는 기호와 이미지에 의해 결정된다고 말했다. 즉, 우리는 소비하는 것이 목적이 아니라 우리 욕망에 따라 만들어진 허상의 가치와 의미에 목적을 두고 있다는 것이다. 그러한 욕망에

28) 우신구·김광현, 「미스 반데르 로에의 주택에서 유리의 시각적 의미에 관한 연구 -바르셀로나 파빌리온과 투겐트하트 주택을 중심으로」, 『대한건축학회지회연합회 논문집』, v.04n.04, 통권13호, 2002, 대한건축학회지회연합회, pp.89-90



[작품5] F2-2, digital print, 56x100, 2014

대하여 라캉(Jacques Lacan, 1901 ~1981)은 우리들의 욕망은 사실 자신의 욕망이 아니라 타인의 욕망으로 이루어진 것이라고 하였다.²⁹⁾ 즉, 내가 원해서가 아니라 타인에 의해 선택하고 행한다는 것이다. 그것은 간단한 물품에서부터 문화적인 소비, 생활양식 등 우리는 인식하지 못하고 각자 의미를 두고 가치있게 여기는 시물라크르를 통해 성취감을 느끼고 있는 것이다. 그렇게 본다면, 쇼핑, 여행, 외식 등 현대 소비문화의 전반적인 것이 부와 명성, 쾌락과 같은 만들어진 허상의 가치에 자신의 목적을 두고 그것을 향해 무조건적으로 편입하고자 하는 것인지도 모른다.

2. 픽토그램과 문자 이미지



[작품6] washroom 2-2-2, digital print, 66.5x110.5cm, 2016

29) Ibid., pp.89-90

공공장소의 픽토그램은 전 세계가 유사성을 지니고 있어 남녀노소를 불문하고 어느 지역에서나 의사소통이 가능하다. 의미하는 내용을 상징적으로 표현하기 위하여 간단명료한 특징을 지니고 있다. 검정색은 공공시설물을 나타내며, 빨강색은 금지, 위험, 긴급을, 노랑색은 주의나 경고를 나타내며, 초록색은 안전, 위생, 구호를 나타낸다. 연구자는 이와 같은 공항에서 쉽게 만날 수 있는 세계적인 공용어인 픽토그램을 사진에 담아 작품의 소재로 사용하였다.

고대에서는 청결함을 경건함의 다음가는 중요한 사항으로 보았다. 그것은 신을 숭배하기 위해서 몸을 정결히 하는 것을 믿었기 때문이다. 오늘날 미국식의 화장실(bathroom)은 배설과 목욕을 할 수 있는 곳이다. 그러나 프랑스나 일본 같은 나라는 볼일을 보는 변소(toilet)나 세면대나 욕실과 완전히 분리된 공간이다.³⁰⁾ 나라마다 화장실의 개념은 조금씩 다르지만, 이러한 차이와는 상관없이 수많은 사람들이 생리현상이나 청결을 위하여 찾는 장소인 화장실을 나타내는 픽토그램은 조금씩 차이가 있다.

픽토그램은 나라마다, 지역마다, 상점마다 문화적인 차이를 보이지만, 동일한 기본 틀을 유지하며 전 세계는 누구나 알아볼 수 있는 그림문자인 픽토그램으로 소통하고 있다. 따라서 낯선 곳에서도 자연스럽게 그 지역 속으로 스며들게 한다.

<washroom 2-2-2 >(작품6)의 원본 사진 자료의 픽토그램은 원형의 검정 바탕에 흰색의 사람 이미지로 연구자의 작품 이미지와 반대로 표시되어 있었다. 연구자는 픽토그램이 있는 사진 자료를 프린트하여 이미지 부분만 잘라내어 부분에 따라 강하게 또는 일정 부분만 약하게 변화시키거나 구김을 주었다. 그리고 다시 구김을 준 픽토그램 이미지를 스캔하여 디지털화한 후, 포토샵 프로그램으로 색을 반전시켜 작은 픽토그램을 상하좌우로 늘

30) 화장실(bathroom)- 네이버 지식백과사전 (베탄패트릭· 톰존슨, 이루리 역, 「1%를 위한 상식백과(알면 재미있고 모르면 아쉬운)」. 『씨네스트』, 2014 재인용)

려 전반적으로 배경이 될 수 있도록 확대하였다. 기존의 작고 부분적인 장소를 알리던 픽토그램은 전체적인 의미를 압도하는 이미지가 되었다.



[작품7] lansdowne station 2-1, digital print, 93x70cm, 2015

< lansdowne station 2-1 > (작품7)은 철재 구조물로 이루어진 스카이 트레인역의 사진을 보며, 우연히 가방에 있던 구겨진 낡은 종이를 매치하면서 배경을 구상한 것이다. 공항과 연결된 우리나라의 지하철역과 벤쿠버의 스카이 트레인역의 이름을 함께 구성하였다. 서로 다른 문자이미지는 다른 언어권에서는 무엇을 뜻하는지 알 수 없지만, 이미지로 역 이름을 찾을 것이며, 유턴표시의 기호로 방향을 짐작할 것이다.

문자 이미지를 강조하기 위해 지하철역의 출구를 알리는 이미지의 배경을 일부의 철재 구조물만 남기고 검은색으로 처리하여 주름이미지를 강조하였다. 검정색 배경으로 여느 작품의 종이 주름보다 미세한 주름까지 표현되었다. 미세한 주름은 가고자 하는 수많은 목적지를 나타낸다. 이는 조형적 관점에서 차지하는 면적이 넓어 주름진 이미지를 부각시킨 측면과 주변에 크고 작은 산이 위치하고 있어 산의 조감도처럼 드러내고자 한 것이다. 또한, 아날로그적인 감성을 더하기 위하여 선 드로잉을 함께 구성하였다. 스캔한 선 드로잉을 컴퓨터상에서 지우개를 사용하여 (드로잉을 하듯) 지워주며 일부의 선만 남겨 종이의 거친 느낌과 함께 표현하였다. 그러나 종이 위의 굵은 색연필 드로잉은 컴퓨터 작업(지우개 작업)후, 아날로그 느낌이 사라지게 되는 아쉬움이 있었다.



[작품8] charge-1, digital print, 45x100cm, 2015

공항 내 충전소를 소재로 한 작품이다. 이 작품은 충전을 의미하는 픽토그램을 중심으로 일상적인 공공장소에서 흔히 볼 수 있는 모습으로 컴퓨

터 충전을 하면서 컴퓨터에 몰두하는 모습과 유리문을 들어서서 사람의 실루엣, 유리벽 너머의 아이폰 매장 로고, 안내사항 문자 이미지들이 유리문에 복합적으로 층위를 이루며 확장되어지는 공간에 주목하여 제작하였다.

코드 픽토그램과 함께 있는 동일한 의미를 담고 있는 ‘充電=충전=charge’의 3개국의 문자들은 임의로 만들어진, 각각의 그 지역 고유의 기호들이다. 고유한 기호들은 그 지역 문자를 알지 못할 경우에는 아무 의미가 없다. 그것은 단지 이미지로 보여질 뿐이다. 픽토그램인 코드 또한 임의로 만들어진 기호이다. 그러나 픽토그램은 단순한 이미지로 이루어진 그림 문자로 어떠한 대상이나 상황을 정확히 전달하며 지역과 언어의 장벽을 허문다. 타 지역의 공항에서 언어의 장벽이 있음에도 불구하고 쉽게 출구, 화장실, 안내소를 찾아가거나 택시, 버스타기 등이 가능한 것은 바로 공용어인 픽토그램이 있기 때문이다. 연구자의 작품에서도 충전(charge, 充電) 장소임을 알 수 있는 것은 다른 무엇보다 전기 코드 픽토그램에 의해서일 것이다.

컴퓨터에 몰두하는 인물에 초점을 맞추기 위해 인물의 실루엣, 코드(cord) 픽토그램의 표면, 거친 질감의 이미지 방향을 인물을 향하게 구성하였다. 또한, 충전하는 장소의 특성을 종이의 구김 이외에도 질감을 더하고자 낡은 데콜라주(decollage)의 이미지를 활용하였다. 데콜라주는 종이를 붙인 후 떼어내 뒤집어 다시 붙였기 때문에 매끈하지 않은 표면이라 스캐너의 상판에 밀착이 어려웠다. 따라서 밀착되지 않은 부분은 선명도가 떨어졌으며, 무엇보다 데콜라주에서 느껴지는 거친 질감의 느낌을 온전히 나타낼 수 없었다. 이러한 면에서 이미지로만 표현되어지는 디지털 미디어에 대한 한계를 느낄 수 있었다.

전체적인 화면의 구성만을 볼 때에는 동시에 일어나는 장면을 보는 듯하지만, 아이폰 로고와 문을 들어서서 인물의 실루엣은 각기 다른 장소

와 시간대의 사진이미지이다. 유리의 투명성으로 실루엣으로 표현된 인물이 있는 유리문의 앞, 뒤의 공간과 건너편 유리문을 통과해 반대편 공간까지 오버랩 되어 각기 다른 공간을 하나로 묶어준다. 따라서 유리의 투명성은 연속성과 동시성의 특징을 지닌다.



[작품9] bord1, digital print, 2017

낡은 게시판과 같은 공항 바깥쪽의 공사장 보호막을 소재로 하였다. 떼었다 붙였다를 반복한 다양한 흔적들로 나무의 표면을 더욱 거친 표면을 드러낸다. 구인구직부터 상업적인 광고 스티커, 각종 테이프와 다양한 컬러의 낡은 종이 흔적, 압정, 녹슨 스테이플러 철사침 등 시간의 흔적을 고스란히

보여주기 때문이다. 넓고 거친 보호막과 대조적으로 버스 승강장으로 향하는 화사한 블라우스를 입은 여인으로 따뜻한 봄날과 같은 느낌으로 표현하였다.

게시판에는 수많은 정보가 붙여졌다 사라지지만, 실제적으로는 나에게 필요한 몇 가지의 정보만이 유효한 것처럼 목적지를 향한 방향을 알려주는 부착물을 소수로 나타내었다. 버스 승강장을 안내하는 이정표를 붙여 공항에서 버스를 이용하기 위해 어느 누구에게 물어볼 필요도 없이 이정표를 따라 자동 발권기에서 버스표를 뽑아 버스를 타면 원하는 목적지에 다다를 수 있다. 작품의 배경의 거친 느낌을 위하여 이미지를 출력한 후, 부분적으로 거친 표현을 더하기 위해 사포로 종이 표면을 문지르고 스캔하여 포토샵 작업으로 게시판의 컬러를 변경하거나 나무결을 수정하는 등 아날로그와 디지털 방식을 혼용하여 이미지를 재구성하였다

<six item bag >(작품10) 은 벤쿠버 국제공항에 도착하여 가장 먼저 만날 수 있는 TimHol** 패스트푸드점의 메뉴와 KF* 로고와 Macdona*** 매장의 풍경을 콜라주하여 시대적인 환경을 표현한 것으로, 팩키지 메뉴백은 배경이 되고, KF* 로고로 연상할 수 있는 유리문의 안인지 밖인지 모를 위치에서 주문을 위해 서있는 2명의 인물과 유리문 밖 무관심하게 지나가는 행인의 모습으로 구성된 작품이다.

세계 어디서나 동일한 시스템으로 빠르고 편리하게 접할 수 있는 패스트푸드점인 KF*, Ma****, TimHol*** 의 광고 문구들은 저마다 그들의 훌륭한 메뉴를 내세운다. 작품 속의 배경이미지는 'Ti****' 패스트푸드점의 메뉴가 적힌 백 (bag)의 표지로 캐나다 전 지역 같은 매장에서 동일한 아이টে็ม으로 판매되고 소비되는 메뉴가 인쇄되어 있다. 각 패스트푸드점의 메뉴



[작품10] six item bag, digital print, 100x75cm, 2015

는 장소에 국한되지 않는다. 그 예로, 맥도**의 아이들 메뉴인 ‘Happy Meal’ 은 장난감이 포함되어 전 세계 국경 없이 똑같은 형식과 제품으로 판매되고 있다.

작품의 구성은 백(bag)에 있는 6개의 아이템에 대한 설명이 화면의 상단을 채우고 있다. 인물들에 우선적으로 시선이 머물게 되지만 다시 ‘six item bag’ 이라는 문자이미지에 멈추게 된다. 구성상 문자이미지가 화면을 상단을 채우고 있어 전체를 대변함으로 시선은 문자이미지로 향하게 되는 것이다. 문자이미지는 실제 패스트푸드점의 포장지를 스캔하여 컴퓨터상에서 포장지의 문구를 가져와 변용하였다. 아날로그와 디지털 이미지의 자연스러운 융합을 위해 인쇄물의 텍스트가 가지고 있는 기록적이고 사실적인 이미지를 뜯고 찢거나 접는 식의 물리적인 변형을 주어 낡은 효과를 내거나, 드로잉 요소를 첨가하는 등 컴퓨터와 스캔, 프린트 등 다양한 미디어를 사용하여 텍스트의 실제적인 의미를 약화시킨다.

지나가는 행인은 드로잉한 인물이며, 유리문을 경계로 한 두 사람은 블러와 투명도로 윤곽선을 흐리게 처리한 실제적인 사진이미지이다. 사진과 드로잉의 겹을 없애기 위하여 사진이미지를 변형하여 표현한 것이다. 드로잉한 인물은 프린트하여 외투만 따로 구김을 주고 다시 스캔하여 부분적으로 이미지를 바꾸고, 다채로운 사진과 융화되도록 푸른색으로 전환하였다.

이와 같이, 디지털 작업은 프로세스 과정에서 아날로그 감성을 더욱 부각시키기 위하여 이미지의 상황에 맞춰 드로잉의 색채를 바꾸거나(비록 단색이지만), 밝기를 변화시키고, 형태를 늘리는 등 아날로그 작업에서는 할 수 없는 작업이 가능하다. 이는 회화성을 드러내는 방법으로써 의미가 있다고 본다. 디지털 작업을 진행하면서 경험한 것을 발판으로 작업의 표현성을 개선하는데 적극 활용하게 되었다.



[작품11] you are here, digital print, 70x90cm, 2016

입국장을 통과하여 기쁨과 설렘을 안고 익숙하지 않은 공항에서 가장 먼저 찾는 곳이 안내데스크일 것이다. 그 또한 안내(information)를 알리는 표시인 픽토그램이나 영문을 보고 찾아갈 것이다. 또는 공항의 구조를 보여주는 간략한 지도를 통해서 이동하기도 한다.

< you are here > (작품11)은 게시판 위의 수많은 세월의 흔적을 나타내는 접착제와 붙어있던 전단지들의 자국을 배경으로 하였다. 판넬에 남겨진 접착제자국을 촬영하여 명암과 채도 등을 수정한 후에 부분을 확대 처리하면서 공항 내의 안내지도와 함께 중첩시킴으로써 마치 처음부터 하나인 듯 낯은 지도의 흔적처럼 보여진다. 안내지도에 표시되어 있는 위치에 따라 움

직이는 사람들의 모습을 표현하고자 의도를 갖고 제작하였다. 이를 위해 방향이 서로 두 사람의 이미지를 대치시켜 상징적으로 드러내고자 하였다

인물드로잉과 물감의 흔적, 텍스처와 같은 회화적 기본요소를 디지털 이미지와의 융합을 위하여 아날로그 방식인 드로잉, 물감, 사물의 질감이 디지털 과정을 거쳐 디지털 이미지로 나타나지만, 가시적인 이미지는 여전히 아날로그 감성을 갖는다. 그로 인하여 작품의 전체적인 느낌은 아날로그적 특성을 얻게 된다. 따라서 연구자의 작품에서 디지털화된 회화적 요소는 아날로그적 감성을 나타내는 토대가 된다.

3. 익명성의 공간

전 세계의 공항은 세계의 공용어인 영어로 쓰인 지시어와 픽토그램, 지속적으로 이착륙 시간을 알리는 전광판 등 동일한 광경을 연출한다. 따라서 어느 지역에서든 익숙함으로 타 문화를 만날 수 있게 되었다. 탑승객들의 대기시간은 식음료나 물건을 계산하기 위한 것을 제외하고는 타인과의 어떠한 소통도, 교류를 필요로 하지 않는다. 디지털을 기반으로 한 자동화의 익숙함이 더욱 사람들 간의 단절을 촉구하는 듯하다.

<SAM_2>(작품12)은 주차장의 자동결제 시스템의 조그만 안내글귀에 따라 카드를 넣고 주차요금을 정산한다. 타자와의 교류가 아닌 기계와의 간단한 접촉으로 주차장에서 요금 정산하는 것에 주목한 작품이다.

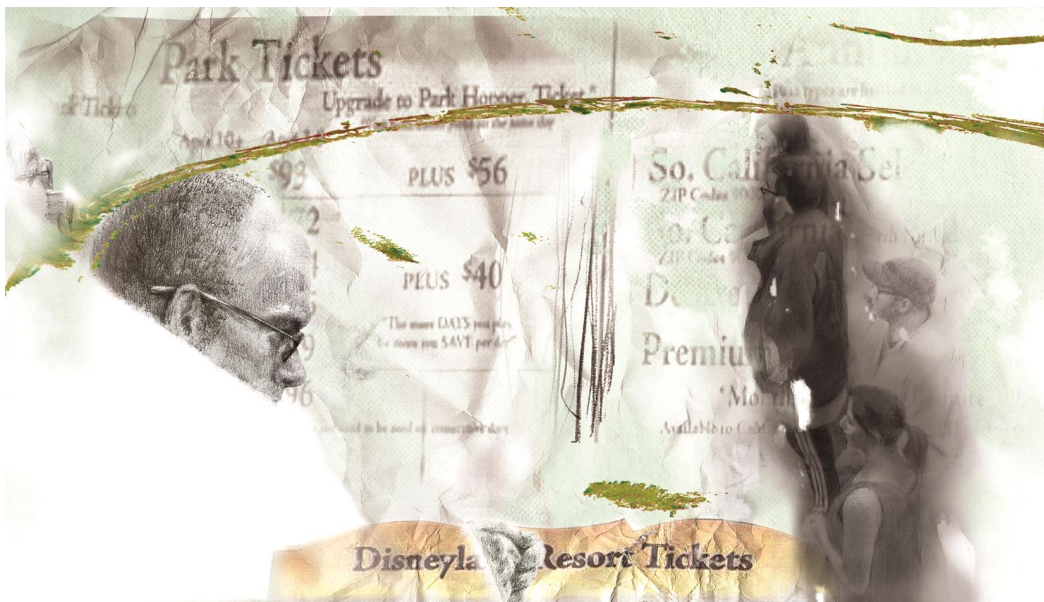


[작품12] SAM_2, digital print, 67x100cm, 2015

기계와의 교류는 쌍방의 교류가 아닌 일방적인 것이다. 사람이 아닌 기계와의 상호작용은 획일성을 만들며 상황마다 목적에 부합한 행동만을 요구할 뿐이다. 대표적으로 공항의 자동화된 시스템과 편리한 시설들은 신속, 정확함을 선사하며 타인과의 접촉을 줄여준다. 자동화된 입국심사를 예로 들면, 시스템이 요구하는 대로 여권과 등록된 손가락 지문을 인식시키고 카메라 렌즈와 눈을 한번 마주치면 심사가 완료된다. 그러나 여유가 없어 조금이라도 잘못 놓일 경우엔 재차 반복을 요구한다. 무엇이 잘못되었는지 물어볼 수도 없는 일방적이고 지속적인 시스템의 지시사항을 따라야 하는 것이다.

오제(Marc Auge, 1935~)에 의하면, ‘비장소’라 하는 공공장소에서 우리가 볼 수 있듯이, 현 시대는 타자의 현존에도 불구하고 고독과 침묵과 익명성의 장소이며, 소외와 일시성의 장소이다. ‘비장소’에서의 유기적 상호작용은 ‘카드를 받으십시오’ 또는 ‘사용해주셔서 감사합니다’와 같은 자동 현금지급기의 비디오 디스플레이 유니트의 지시, 또는… 고속도로 상에서 만나는 전광 안내판과 같은 무언의 기호들로 대체된다. 31)

화면 중앙에 가득 영겨있는 드로잉 선은 수많은 기계와의 교류를 나타내며, 소통이 없는 일방적인 정보를 요구하는 기계와의 소통을 표현한 것이다. 드로잉의 선은 심상을 나타내는 가장 적절한 수단으로써 드로잉 선을 디지털화 하여 컴퓨터 모니터 상에서 가상공간 속에 부유하는 선을 만들어 표현하였다.



[작품13] Disneyland 6-2, digital print, 71x125cm, 2016

31) John Tomlinson, *Globalization and Culture*, 김승현·정영희 공역, 『세계화와 문화』, 나남출판사, 2004, pp. 158-9

디즈니랜드. 살아있는 시물라크르가 숨쉬는 곳, 환상의 섬이다. 모두가 꿈꾸는 곳을 향하여 입장을 기다린다. 값비싼 입장료임에도 불구하고 놀이공원은 늘 만원이다. 줄을 서서 옵션을 선택하는 이들의 시선은 숫자와 문자들로 이루어진 가격표에 초점이 맞춰져 있다. 주름진 종이 위에 빼곡히 채워진 문자와 숫자들은 디즈니랜드 리조트의 티켓을 구매하려는 이들을 안내한다. 그저 선택만 요구할 뿐이다.

연구자는 가격표를 종이의 주름과 함께 배경으로 구성함으로써 가격의 현실을 완화시켜 보았다. 멀리 배경이 된 현실의 가격은 관망의 대상이 되고 구매를 하려는 이들은 각각 왼쪽과 오른쪽으로 나뉘어 관조자의 시선으로 바뀌었다. 공항에 설치된 디즈니랜드 대형광고에 착안하여 매표소의 사진이미지 중 가격표만 가져와 구성한 작품이다.

왼쪽의 안경을 착용하고 무언가를 응시하고 있는 등장인물처럼 현대인은 놀이공원에서도 여전히 주변인으로서의 모습을 볼 수 있다. 유사한 여정을 반복하며 놀이기구를 이용하기 위해 또는 간식이나 식사를 위해 줄 서는 사람, 열심히 설명을 듣거나 읽는 사람, 그 중에서도 많은 사람들은 휴식을 위해 앉아있는 사람들이다. 휴식을 취하면서도 연신 주변을 탐색하기 바쁘다. 어떻게 보면 우리의 시선은 항상 무언가를 향해 쫓아가고 있는 것이다. 정해진 규칙도 없는데 마치 규칙인양 존재하는 보편적인 행동양식에 자신을 맡기고 따라가는 여정을 선택하곤 한다.

“시선의 권리 혹은 시선의 권한이라는 것은 사진을 보는 자이든, 사진 속에 보이는 자이든, 아니면 사진 스스로가 자신의 이미지 속에서 가지는 것이든, 스스로의 ‘시선을 권리’를 주장하면서 시선 그 자체가 주체로써 작동함을 드러낸다. 그러나 또한 이 시선은 자신의 권리라는 측면에서 자율적이지만은 않다. 이러한 권한은 시선 밖에서 혹은 우리의 존재 밖에서 주어지는 외적인 것이 아니고 욕망 그 자체와 같이 내적인 것이기 때문이다. 이

것은 시선 자체에 내재하며, 언제나 어디에서나 이미 편재한다. 그리고 우리 시선과 욕망이 종종 타자의 욕망에 지배되듯이, ... 우리는 시선 그 자체와 마찬가지로 시선의 권한을 가지고 있으면서도, 동시에 그것의 감시를 받고 있다". 32)



[작품14] line up-s-3-2-1b, digital print, 75x110cm, 2016

출국 심사대를 지나 만나게 되는 면세점은 출국을 위해 남은 시간을 모두 사용할 수 있을 정도로 매력적인 장소임에 틀림없다. 일반적인 쇼핑물과는 달리 선별된 고가의 상품들은 진열대에서 구매 욕구를 부추기며, 반짝이

32) Jacques Derrida · Plissart, Marie-Francoise, *Droit de regards* , 신방훈 역, 『시선의 권리』, 아트북스 ,2004, p.154-155

는 물건들로 가득한 완벽한 자태의 시물라크르로 개개인의 존재를 확인시켜 준다. 공항내부 시설 중에서도 면세점은 그 특성상 대부분이 유리벽으로 되어 있어 수많은 불빛과 그 불빛에 의해 반사되는 유리면으로 상품을 더욱 매혹적으로 보이게 하기 때문이다. 사방으로 반사되는 흰색 빛의 파편은 흩날리며 환상적인 느낌으로 부드럽게 처리한 쇼 윈도우 앞에 길게 줄을 선 이들의 모습을 더욱 몽환적으로 보이게 한다. 면세점에서 구매의 욕구를 채우는 사람들을 표현하였으며, 파스텔적인 색조를 사용하여 환상적 느낌으로 나타내었다.

연구자는 그와 같은 현대인들의 모습을 사진 속 중심인물이 아닌 우연히 기록된 주변 인물들의 자연스러운 모습에 초점을 맞추어 표현한다. 보편적인 모습 속에 보이는 개개인의 특성이 살아있는 그들만의 모습을 찾아낼 수 있기 때문이다. 앞을 멍하니 바라보는 사람, 쇼 윈도우를 통해 상품을 바라보는 사람, 휴대폰을 들여다보는 사람 등 현대의 전형적인 모습들을 보여 준다. 상황에 따라 연출된 장면에서 나타난 현대인의 모습은 익명성을 띠고 있다. 그 익명성은 오늘날의 평균적이고 일시적인 문화로 인해 개성을 필요로 하지 않는 우리들의 모습을 표현한 것이다.

공공장소에서의 현대인은 늘 주변적인 존재로 나타난다. 공항이라는 곳은 일반적인 이용객들에게는 통과하는 장소이기에 특별한 개성이나 행동을 드러내기보다 보편적인 행동양상으로 나타나기 때문이다. 유명 브랜드 매장 앞에 쇼핑을 위해 줄을 선 인물들은 타인의 시선에서 벗어나 깊은 사고를 필요로 하지 않는 보편성으로 우리들의 모습을 대변하고 있다.

배경을 이루는 쇼윈도우의 공간이 주름진 종이의 이미지로 이내 허구이고 환상임을 인지하게 된다. 연구자의 작품에 지속적으로 등장하는 접히고진 종이의 이미지는 시각적으로 물성을 느끼게 하며, 공간감을 형성한다. 주름은 접힌 상태에 따라 심리적 작용을 일으켜 전체적인 작품 이미지에 영향

을 미친다. 오른쪽 접힌 종이의 이미지 부분은 의류의 실루엣인양 보이는 것처럼, 주름은 연속적이고 반복적인 형태이지만 일정하지 않은 자유로운 이미지를 형성하며 다양한 감정을 표현하는 자료가 되기 때문이다.



[작품15] prince of whales 2-1, digital print, 76.5x113cm, 2016

보트 관광에 관한 안내사항(관광 위치, 코스)을 알려주며 관광을 유도하는 광고 앞에 관심을 가지고 바라보는 사람과 바쁜 일상으로 자신의 갈 길을 가는 사람의 ‘무관심’을 주목하여 표현하였다. 그러한 ‘무관심’은 오늘날 이미지가 넘쳐나는 시대에 볼 수 있는 현대인의 모습이라 생각한다.

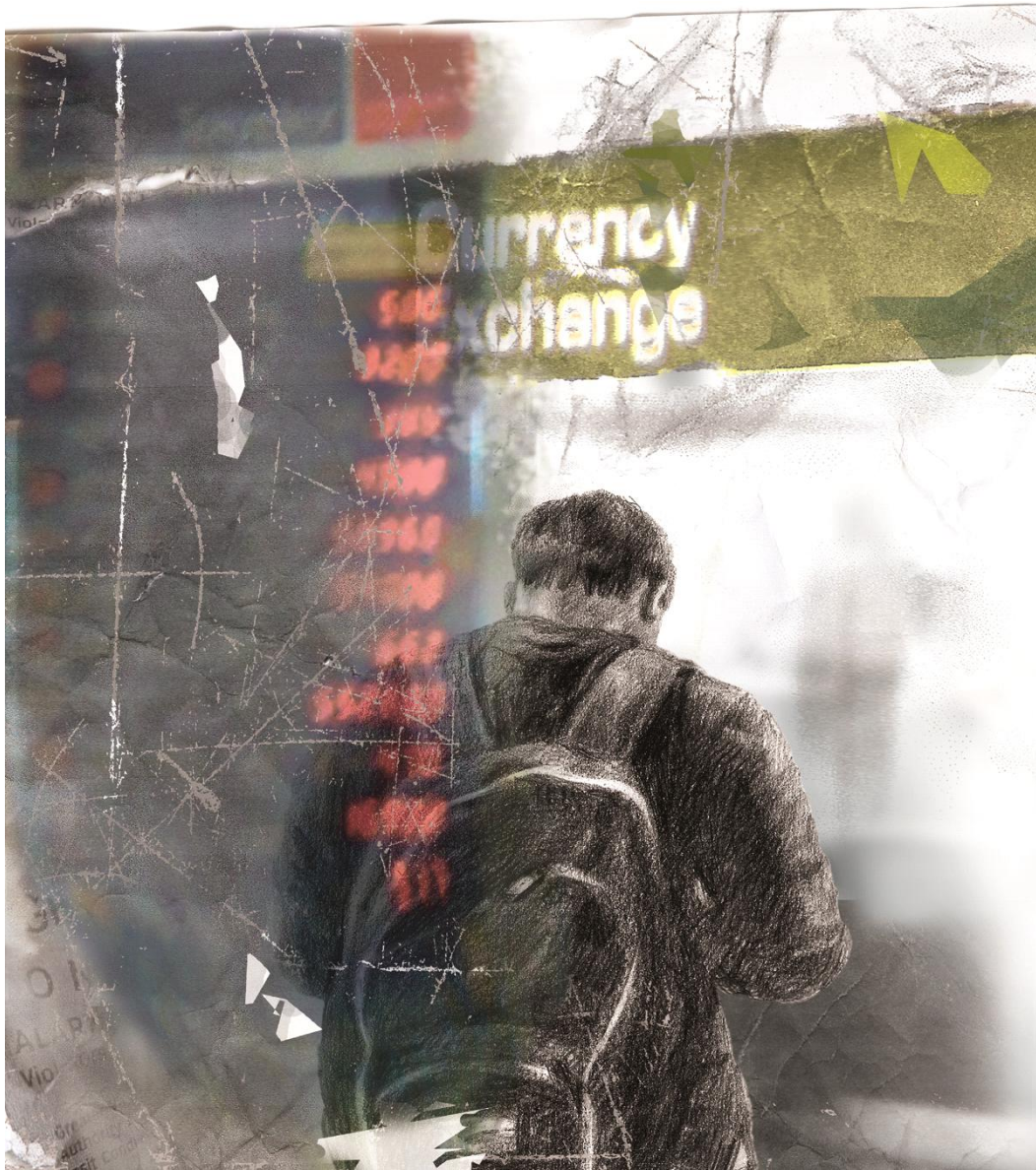
공항의 이동통로는 전광판이나 포스터로 자국의 이미지를 높이기 위한

역사적인 건축물이나 특산물에 관한 문화적 홍보물을 만날 수 있다. 또한, 문화생활을 증시하는 지역은 오페라나 공연 포스터와 같은 이미지를 곳곳에서 볼 수 있듯이 긴 통로를 오가며 전해지는 이미지만으로도 그 나라를 상상할 수 있게 한다.

<(작품15) prince of whales 2-1>의 포스터 배경에는 왼쪽 하단의 육지에서부터 오른쪽 위로 바다가 펼쳐져 있다. 실제 사진 자료는 바다에 수많은 섬들이 분산되어 있지만, 연구자는 포토샵으로 불필요한 섬들을 지우고 지도를 확대하여 실제 지도와 다른 새로운 이미지를 만들었다. 또한 배경에 종이주름으로 물성을 덧입혀 주었다. 주름은 면과 선으로써 공간에 시각적 움직임은 주어 사진과 드로잉이미지를 연결하며 또 다른 공간으로 나아가게 한다.

뒷면에 위치한 포스터를 바라보는 드로잉 인물과는 달리 지나가는 행인은 사진이미지를 이용하여 움직임을 표현한 것이다. 슬로우 모션처럼 이미지를 복사(CTRL+C)하고 붙이기(CTRL +V)를 하여 동일한 이미지를 만들어 투명도를 달리하여 블러 효과를 줌으로써 회화적인 번짐 효과를 나타내었으며, 흑백으로 바꾸어 연필 드로잉 이미지와의 차이를 줄이고자 하였다.

< currency exchange >(작품16) 의 전광판의 환율을 반영하는 숫자들은 붉은 빛을 띠고 있다. 어떤 통화인지, 환차가 얼마인지 알 수 없지만 환전소의 환율은 같은 시각 전 세계적으로 동일하다. 우리는 여행을 하거나 일을 위한 해외로의 이동에 늘 환율을 계산하게 된다. 작품 속 인물은 익명적인 현대인을 표현하기 위하여 뒷모습으로 표현하였다. 연구자가 표현하는 사람들은 아무런 소통이 없다. 저마다의 목적에 부합한 장소를 오가고 있을



[작품16] currency exchange, 73.5x60.5cm, Inkjet print, 2016

뿐이다. 다양한 일상의 장소에서 기록한 사람들의 모습은 대부분 뒷모습이다. 그러한 뒷모습은 실제의 모습인 내면을 담고 있다고 할 수 있다. 의지

에 따라 표정을 바꿀 수도 없어 있는 그대로의 모습을 보여주기 때문이다.

시선은 사회적, 인위적인 것과 관계가 있어 그것을 벗어난 가면 뒤의 모습이나 뒷모습은 상대를 평가하고 평가 받는 것에 대해 자유로운 주체가 된다. 시선은 바라보는 것이다. 사르트르(Jean Paul Sartre, 1905~1980)는 타인의 시선을 메두사에 비유했다. 메두사의 머리카락이 뱀으로 되어 있어 자신을 바라보는 사람을 돌로 만들어버리는 것처럼, 나를 비판하고 객관화하여 그 앞에서 나는 딱딱하게 굳어진다는 것이다. 그러나 시선은 언제나 역전될 수 있어 나의 냉혹한 시선으로 상대방도 돌로 만들 수 있다는 것이다. 반면에 라캉(Jacques Lacan, 1901~1981)은 바깥에서 나를 바라보는 것이 아니라, 내가 내 안을 들여다보는 것이라 하였다. 자신이 들여다보며 타자의 시선이라 상상한다는 것이다.³³⁾ 즉, 자신에 대한 해석으로 인하여 스스로를 가두거나 자유롭게 한다는 것이다. 라캉의 말대로 생각해 본다면, 현대 사회에서 익명성을 찾게 되는 것은 타인의 시선이라 생각하는 스스로에 대한 평가에서 벗어나 자유로움을 택한 것이라 볼 수 있다.

등장인물의 앞쪽의 흐릿한 형상과 어두운 배경으로 나누어 표현한 환전 창구 위로 분포된 접힌 종이의 주름은 많은 이들에 의해 접혀지고 사용되어 낡은 지폐의 상태를 표현한 것이다. 실제 종이를 접고, 구기고 마찰을 주어 낡아 부드러워진 종이질감을 만들어 스캔하였다. 이를 다시 프린트하여 연필이나 색연필로 디테일을 살린 후, 다시 디지털 파일로 만들어 활용하였다. 프린트하여 직접적으로 수정하는 이유는 주름의 굴곡으로 표현되지 못한 부분에 명암을 넣어 또렷한 구김을 얻기 위함이다.

33) 박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 기과랑, 2011, pp.109-111

V. 결 론

사람들은 점차적으로 자신이 몸담고 있는 지역의 경계를 너머, 일상의 장을 넓혀가고 있다. 흔히 말하는 ‘탈영토화’ 라고 할 수 있는데 이와 관련하여 칸 클리니(Nestor Garcia Canclini, 1939~)는 “문화, 지리, 사회적 영역의 자연스러운 관계의 상실” 이라고 말했다. 이는 문화적, 역사적 장소와의 단절을 의미하는 것이 아니라 더 넓고 포괄적인 공간으로 나아감을 의미한다. 34)

기술의 발전은 모든 분야에 개방적이고 유동적인 현상을 이끌며, 정보를 쉽게 교환하거나, 인적, 물적 교류의 확대 등 전 세계적인 범위로 생활의 영역을 확장시켰다. 이에 따라 각 지역의 관문인 공항은 출입을 원활히 하고 문화적 차이를 최소화하기 위해 전 세계가 유사한 모습을 지니고 있다. 출입국을 위한 첨단 장비와 일상의 편의시설뿐만 아니라, 자국의 위상을 높이기 위하여 문화적인 부분을 증가시킴으로 공항의 역할은 더욱 커지게 되었다.

연구자는 이 시대의 전형적인 삶의 모습을 드러내는 공항의 풍경을 상징적 이미지로 나타내는 연구자의 작품을 분석하고 조형적 측면으로 디지털 사진 이미지와 드로잉의 결합을 통한 표현의 새로운 가능성을 마련하고자 하였다. 이를 위하여 오늘날 세계화에 따른 유사성 즉, ‘동질성’을 규명하는 장소를 ‘공항’에 한정하여 내용적 측면을 살펴보고, 동시대의 디지털 매체를 활용한 조형적 측면을 논하였다.

먼저, 공항의 구조물로 사용하는 유리외, 세계적인 공용어로 사용되는 픽

34) John Tomlinson, *Globalization and Culture*, 김승현·정영희 공역, 『세계화와 문화』, 나남출판사, 2004, p.7,154)

토그램, 그리고 자동화된 시스템을 따라 움직이는 사람들의 모습을 상징적인 이미지로 표현하면서, 오늘날 시대적인 특성에 상징적 이미지들이 지니는 관계성을 살펴보았다.

또한, 디지털 매체가 미술에 미친 파급적인 영향들을 짚어보면서 동시대의 다양한 미술의 경향을 살펴보았다. 디지털 프로세스에 기반을 둔 예술의 경향은 기술에 일정량을 의지하며 소통을 중시하는 경향으로 나아가 감상자의 참여를 통한 열린 결과를 지향하는 것을 볼 수 있었다. 한편으로는 기계적인 프로세스에 아날로그적인 방식을 사용하거나 디지털 이미지에 직접적으로 아날로그를 입히는 예술 형식을 찾아볼 수 있었다. 인간을 중심으로 한 자연은 본래 그 근본이 물성에 있기 때문에 기계적인 것으로 만들어진 가상의 것 즉, 인공적인 것 속에서 감성을 자극하는 아날로그의 힘이 더 크게 작용하기 때문이라 생각한다.

연구자의 관점은 이에 부합한 새로운 해석과 가능성을 제시하였다. 디지털 이미지와 아날로그적 이미지의 결합에서 보여지는 동시대적 표현성으로 연구자의 내적인 감수성을 표현한 아날로그 이미지를 디지털화하여 디지털 이미지에 물성을 덧입혀주는 것이다. 디지털화된 아날로그 이미지가 디지털 이미지에서는 표현될 수 없는 아날로그의 감성을 드러내기 때문이다.

디지털 방식으로 작품을 구상하고 이미지를 만드는 과정도 아날로그적 방식과 크게 다르지 않다. 여러 번의 시행착오와 출력, 수정, 구성 등 디지털과 아날로그 방식을 오가며 만들어 내는 과정과, 이미지를 모으고 스캔을 통해 컴퓨터에 이미지를 저장하고, 소프트웨어로 편집(보정, 변형, 축소, 확대)하는 과정은 아날로그 방식과 동일한 고민과 수고의 과정을 거치게 되기 때문이다. 아날로그와 디지털 방식의 혼용은 연구자에게 있어서 종전의 아날로그 방식을 다양한 이미지를 통하여 보다 자유롭고 나타낼 수 있게 하며, 표현하고자 하는 부분에 적극적인 시도를 즉각적으로 가능하게 하고, 지

속적으로 새로운 표현을 추구하는데 중요한 수단이 된다. 이와 같은 디지털과 아날로그 이미지를 융합시켜 표현하는 연구자의 프로세스 과정은 보는 이로 하여금 드로잉, 판화, 사진이미지의 경계선 상에서 디지털 적이지만, 회화적 요소를 활용한 아날로그 방식을 보여준다.

결론적으로 디지털 이미지와 아날로그적 이미지를 결합시키면서 인식하게 된 것은 디지털의 기계적인 작업이지만 이 역시도 아날로그가 근본을 이루고 있어 연구자가 생각하는 방향으로 지속적인 컴퓨터 프로그래밍을 실행해야 한다는 것이다. 그것은 디지털 작업 또한 아날로그에 기초한 작업임을 보여주며 방법적인 면(붓을 사용하여 그릴 것인가, 판을 사용하여 찍어낼 것인가와 같은)의 차이에 따른 결과를 낳는 것이다.

마지막으로, 본 논문의 연구과정에서 느꼈던 문제점과 한계를 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 앞서 말한 것처럼 아날로그 이미지를 디지털화하게 되면 물성이 사라지는 문제점이 있다. 때문에 연구자의 완성된 작품을 보았을 때, 시각적으로 아날로그 감성을 느낄 수 있지만 조금 더 자세히 작품을 대했을 때에는 아날로그적 물성을 느낄 수 있는 촉각성을 드러내지 못한다. 이에 연구자는 주름 이미지를 넣은 시각적인 물성, 프린트를 위한 바탕재료들의 실험, 직접적인 리터치 등 디지털 이미지에 물성을 입히고자 다각도로 연구하며 이를 극복하고자 시도해 보았다. 이를 통하여 아날로그의 가장 큰 특징인 물성에 대한 필요성을 더욱 느끼게 되었으며, 물성을 중심으로 한 방법적인 면을 더 깊이 있게 탐구하고자 한다.

둘째, 연구자의 방법적인 면을 논하기 위한 디지털 매체를 사용한 동시대의 표현의 사례에 있어 다양한 작가의 작품을 제시하지 못한 점을 들 수 있다. 디지털의 발전 이전의 관객에 반응하는 부르스 나우만(Bruce Nauman, 1941~)의 비디오 설치작품 ‘실시간 비디오 복도(Live-Taped Video Corridor, 1970)’ 과 유사한 영상작품 사이먼 페니(Simon Penny)

의 ‘도망자(Fugitive)’ ,인터랙티브 작품인 권하운의 ‘그곳에 다달으면’ 과 같은 디지털 프로세스 작품뿐만 아니라 더욱 발전된 인공지능(AI)등을 활용하여 오늘날 어떤 방식으로 디지털 작품들 만들어 가는지와 오늘날 아날로그 작품에 대한 더욱 충분한 검토와 이해가 부족하여 보다 다양한 언급이 이루어지지 못한 점이 아쉬움으로 남는다. 사실상 연구자가 디지털 매체인 컴퓨터 프로그램으로 작업을 하게 된 것은 박사과정을 시작하면서부터 이다. 제한된 기간의 연구 과정 속에서 보다 빠르고 편리한 과정을 선택하게 되고, 컴퓨터와 연계된 다양한 미디어를 사용하여 효과적인 방법을 추구하게 되는 것은 당연한 선택일 수도 있다. 그러다 보니 아날로그적인 부분에 있어서 소홀했던 것이 사실이다. 따라서 차후의 작업에 있어 디지털의 현시점의 흐름을 주시하며 물성을 실현할 수 있는 방법적인 면을 깊이 고민하고 새로운 작업 방향에 깊이 연구해 나갈 수 있기를 기대해 본다.

참 고 문 헌

국내서

- 김용수, 『자크라캉』, 살림, 2007.
- 박찬부, 『기호, 주체, 욕망』, 창비, 2007.
- 박정자, 『마그리트와 시물라크르』, 기파랑, 2011.
- 배영달, 『(보드리야르와)시물라시옹』,살림출판사, 2005
- 이 일, 『현대미술의 시각』, 미진사, 1989.
- 이재현, 『디지털 문화』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2013
- 주창윤, 『영상이미지의 구조』, 나남, 2003,
- 진중권, 『진중권의 서양미술사-후기 모더니즘과 포스트모더니즘』, 휴머니스트, 2016.
- 진중권, 『미디어 아트: 예술의 최전선』, 휴머니스트, 2009
- 최효찬, 『장 보드리야르』, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 정동암, 『미디어 아트』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2013
- 정병관 외, 『현대 미술의 동향』,미진사, 1987.
- 정연심, 『한국 동시대미술을 말하다』, 에이앤씨, 2016.
- 조위덕 외, 『유비쿼터스 패러다임과 U-소사이어티』, Jinhan M&B, 2006, p.30, p.3
- 최태만, 『미술과 도시』, 열화당, 1995.
- 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999.

번역서

- Alain de Botton, *A week at the Airport: A Heathrow Diary*,
 정영목 역, 『공항에서 일주일-히드로 다이어리』, 청미래, 2009
- Christopher Schaberg, *The Textual Life of Airports: Reading the
 Culture of Flight*, 『인문학, 공항을 읽다』, 책읽는 귀족, 2015
- Diana Crane, *The transformation of the avant-grade*, 조진근 역,
 『아방가르드와 미술시장』, 북코리아, 2012
- Jacques Derrida • Plissart, Marie-Francoise, *Droit de regards* ,
 신방훈 역, 『시선의 권리』, 아트북스, 2004, pp. 154-155
- Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, 하태환 역, 『시뮬라시옹』
 민음사, 1981
- John Tomlinson, *Globalization and Culture*, 김승현•정영희 공역,
 『세계화와 문화』, 나남출판사, 2004
- Steve Holtzman, *Digital Mosaics: The Aesthetics of Cyberspace*,
 New York: Simon & Schuster, 1997. 이재현 역,
 『디지털 모자이크』, 커뮤니케이션북스, 2002

학술지 및 논문

- 김광기, "의명성, 추상성 그리고 근대성-일상생활세계의 의명성과 현대사회의 의명성", 『철학과 현상학 연구』 21, 2003, 한국현상학회
- 김석진, "사진 매체 그리고 아우라의 변형: 디지털사진과 디지털 아우라", 『민족미학』 Volume10, Issue2, 2011, pp.155-186, 민족미학회
- 김영호, 「현대미술학회 논문집」 제2호, 문예마당, 1999
- 김용식, "멀티플 아트와 전개 양상", 『‘현대멀티플아트의 개념과 전망’ 학술 심포지엄』, 국제 현대멀티플 아트전, 2007, 경남도립미술관

술관

- 김용식, 한국판화 60년, 2011 Symposium on Morder Printmaking in Asia, Kuandu Museum of Fine Arts, 2012, pp. 183-184
- 김진곤, "예술의 도구와 재료로서 디지털 형식에 내재된 속성-몽타주 형식을 기초로 컴퓨터 그래픽에 이르기까지", 『디지털디자인학연구』, 2010, pp. 227-237, 한국디지털디자인협회
- 김진엽, "디지털 예술의 미학적 논점: 상호작용", 『현대미술학 논문집』, (2), 1999, pp. 145-178, 현대미술학회
- 문정목, "실내건축에 있어서 우리가 미친 심리적 영향에 관한 연구-Mies van der Rohe의 주택을 중심으로", 『한국 실내디자인 학회 논문집』, 2000, 한국 실내 디자인 학회
- 양은희, "예술의 융합: 마르셀 뒤샹, 존 케이지, 그리고 1950년대와 1960년대의 예술가들을 중심으로", 『현대미술학 논문집』, 제18권 1호, 2014, 숙명여자대학교
- 우신구, 김광현, "미스 반데르 로에의 주택에서 우리의 시각적 의미에 관한 연구 -마르셀로나 파빌리온과 투겐트하트 주택을 중심으로", 『대한건축학회지회연합회 논문집』, v.04n.04, 통권13호, 2002, 대한건축학회지회연합회
- 이세정, 유현배, "미디어 아트를 중심으로 한 현대미술의 유희성에 관한 연", 『한국디지털콘텐츠학회』 .11(4), 2010, pp. 503-511, 한국디지털 콘텐츠학회
- 이용우, "문화정체성 담론의 제 영역과 문제", 『현대 미술학회 논문집』 제2호, 문예마당
- 이원곤, "과학과 시각예술", 『지식의 지평』 (5), 2008, pp. 136-153, 대우재단

- 임영길, 심희정, "판화와 재생산의 관계-기술 복제에 근거해서", 『기초 조형학 연구』, Vol.7, No.1, 기초조형학회, 2006, pp. 387-395
- 이 필, "사진과 드로잉: 드로잉을 위한 사진으로부터 사진을 위한 드로잉으로", 『한국미학예술학회지』 제41권, 2014, pp. 239-266, 한국미학예술학회
- 이 필, "예술사진과 현대미술의 지형도 변형: 갤러리스트부터 수집가, 그리고 미술관으로", 『서양미술사학회 논문집』 제42호, 2015, pp. 255-279, 서양미술사학회
- 정윤희, "흐름의 공간과 비장소로서의 도시 형상과 세계화 -안드레아스 구르스키의 사진 고찰", 『뷔히너와 현대문학』 제14호, 2013, pp. 247-270, 한국뷔히너학회
- 진자연, "현대미술과 대중문화-미디어 아트를 통한 상호작용을 중심으로", 『프랑스 문화예술』 20, 2007, pp. 365-383, 프랑스문화예술학회
- 진경옥, "들뢰즈의 주름론으로 본 현대패션에 표현된 주름디자인의 조형성", 『한국패션디자인학회지』 제13권3호 Vol.13 No.3, 2013, pp. 1-17, 한국패션디자인학회
- 진동선, "특집-사진 이후의 사진-디지털 이미지", 『미술세계』, 1997, pp. 40-45, 미술세계

기 타

한겨레21, "사람과 사회", 2002년 01월30일, 제395호

<http://legacy.www.hani.co.kr/section-021014000/2002/01/021014000200201300395055.html>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Pictogram>, , 2018.12.24.,

ABSTRACT

A research on the expanded drawing
expressions through digital collage works
– focusing on the researcher's work series,
‘airport series’ –

Jang, Su Im

Departure of Fine Arts

Major in Multiple Art & Technology

Graduate School of

Sung Shin Women' s University

This research is a speculation on the visual ideation process on my artworks from 2014 to 2017. The main focus of this research is the ‘airport’ , which is a symbolism of globalization and a gateway to different countries.

The significance of the airport is being amplified in the globalized world as it acts as a bridgehead for global exchange.

While serving its purpose as a gateway to countries around the world, it also provides a pathway for political, social, and cultural exchange. It is a window that portrays cultural identity of a country and also the place where one may make their first impression of a country. The researcher aims to express the life of modern society through the indoor scenery of an airport. To do so, the researcher attempts to merge her drawings of the emotion and interpretation of her memory and digital images that portray the inside of an airport to open a new possible way of expression. This process can be summarized into three different stages.

First, the researcher examined the role of a 21C airport as the transit point of all international trade and as a central place for the modern society to display their values and culture. Characteristics of an airport including structural components made of glass (such as a window), pictograms which leads people to their destination, and anonymous people following the pictogram are depicted in the researcher's artwork.

Secondly, this research investigates upon the possibilities of finding a new expression in integrating the digital and the analog. The first step was to examine the works of selected artists that was influenced by the emergence of 'new media' through digital processing which shaped the appearance of everyday life while creating a digital environment. Along with these artists that tried to integrate the digital and analog, the researcher's work speculates upon the emergence of 'new media' in an artistic expression.

The reason behind the use of digital expression in her works is that it provides a highly efficient way for image formation and processing the final product. Moreover, the characteristics of drawings such as watermarks, scratches, and folds that were digitalize and collaged onto digital photographs presents the researcher' s distinct way of expression.

Lastly, the research paper displays the author's attempt to portray value and everyday life of modern people that travel around the world, as portrayed here as modernized nomads, by having an airport as the background setting.

Key terms: globalization, glass windows, pictograms, anonymity, digital collage, drawing