

한 만 영 교수지도
석사학위 청구논문

디지털 환경에서의 회화적
표현방법에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 대학원

서양화과

김운선

디지털 환경에서의 회화적 표현방법에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

한 만 영 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2010년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

김운선

인 준 서

김윤선의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2010년 4월에 있었던 개인전 <Logical digital & Emotional analogue>에 전시된 본인의 작품들을 중심으로 현대 미술의 흐름 속에서 본인의 작품의 위치를 파악하고 작품의 전개 과정과 이미지에 대한 해석을 의미론적인 부분과 방법론적인 부분으로 분석한 것이다.

오늘날 디지털 미디어의 기술 발달과 대중 매체의 활발한 소통이 시각적 이미지에 영향을 끼치면서 재현(representation)개념에 새로운 변화가 생겼다. 사진의 발명 이후에 등장한 현대의 발전된 디지털 기술들은 그림, 사진, 영화 등 시각적 재현의 방식에 영향을 끼쳤을 뿐만 아니라 각종 대중 매체에서 사용되면서 그들의 경계를 허물어 버렸다. 동시에 예술이나 매스미디어의 영역에서 디지털 이미지가 새롭게 도입되어 다량으로 생산되고 소비됨에 따라, 새로운 미적 창조의 가능성을 창출하게 된 것이다. 이러한 시각적 이미지의 수용과 확장은 본인의 회화 작품 표현에 많은 영향을 주었다.

특히 오늘날 디지털 테크놀로지의 대표인 컴퓨터의 원리는 인간의 사유과정과 유사하다는 점을 착안해 컴퓨터를 자율적인 창조의 실체로 받아들이고 표현의 도구가 될 수 있다는 것을 보여준다. 이러한 컴퓨터 프로그램의 기능에 의해 변형된 새로운 픽셀의 이미지는 현대 사회의 무미건조한 이성의 시각을 대변한다. 일면의 시각만 보여주는 디지털 이미지의 한계성을 극복하기 위해 아날로그적이고 전통적인 표현성과 디지털적 시각표현의 공존이 시대의 흐름에 부합하는 새로운 시각 표현의 가능성을 갖고 있다고 생각한다. 이를 위해 손에 의한 회화성이 잘 드러나는 인상주의의적 표현양식을 디지털 시각이미지에 도입함으로써 새로운 표현성을 추구하였다.

빛과 색채를 회화적 요소로 발전시킨 인상주의 이후부터 서양미술은 자연 현상 관찰과 구조적 분석을 통한 미적 의식을 추구하였다. 인상주의는 자연과 인간세계를 빛과 색채로 해체시켜 시 지각으로 나타내었고 여기서 빛이라는 비 물질이 회화의 주체가 되었다. 대상을 과학적이고 이성적 관점에서 분석과 조합이라는 논리적 근거로 파악한 인상주의는 오늘날 디지털 프로세스에 의한 빛의 분석이 이루어내는 이미지와 비교하면 지극히 인간의 감성에 의한 표현이다. 이는 이성적으로 이미지를 구현하고자 하였으나, 붓 터치를 병치하여 빛의 변화를 표현하면서 화면에 자율적인 리듬감을 생성하는 지극히 감각적인 감성에 의존한 표현이다. 그러나 오늘날 디지털 이미지는 컴퓨터의 프로그램에 입력된 필터에 따라 대상이 해석되기에 기계적이고 획일적인 표현성을 보여준다.

본 논문에서 미디어를 통한 새로운 이미지 재현 구조와 방식을 과거 예술의 재현 개념과 함께 비교해보고자 한다. 또한 이미지 재현방식의 시대적 흐름에 대해 살펴보고, 오늘날의 미디어 환경 안에서 시각화 행위를 재현하는 방식에 본인의 작품을 대입하여 분석하였다.

디지털 환경에서 형성된 분석적이며, 입력된 프로그램에 의해 생성된 디지털 이미지의 표현성과 획일적 논리성과 이성으로 인해 나타나는 사람들의 심리적, 정신적인 욕구인 아날로그 감성의 표현성이 공존하는 본인의 작품을 통해 디지털과 아날로그의 절충을 회화적인 표현을 논하였다.

끝으로 디지털 매체의 직접적인 영향을 받은 세대로 디지털 기술의 매혹을 단지 표현의 수단이라는 도구적 수준에서 이용하는 차원을 넘어 아날로그와 디지털의 관계성으로 인한 더 나은 디지털 환경에서의 회화 세계를 보여주며, 현대 미술의 흐름 속에서 본인의 작품의 위치를 확인하고 앞으로의 방향을 모색하는 것에 목적이 있다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	4
1. 시각적 표현의 배경	4
1) 회화적 재현의 개념	4
2) 인상주의 회화에서의 재현적 표현	5
3) 현대사회반영으로서의 시각표현	10
2. 작품의 전개	15
1) 디지털 시각과 인상주의 회화의 비교	15
2) 디지털 시각과 아날로그 감성표현의 공존	18
3) 표현 방법	19
① 과정(process)	19
② 형태(Form)	21
③ 색(color)	21
3. 작품 분석	22
III. 결론	26

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

- [작품 1] <vanilla porridge with honeyed apples>, oil on canvas, 227.3×181.8(cm), 2010
- [작품 2] <creamy scrambled eggs with smoked salmon>, oil on canvas, 227.3×162.1(cm), 2010
- [작품 3] <pecan pie>, oil on canvas, 162.2×130.3(cm), 2010
- [작품 4] <Table>, oil on canvas, 217.7×73(cm), 2009
- [작품 5] <Table>, oil on canvas, 130×113(cm), 2009
- [작품 6] <A to Z>, oil on canvas, 116.8×91(cm)116.8×76(cm)72.7×53(cm), 2010
- [작품 7] <Table>, mixed media on paper, 42×29(cm), 2010
- [작품 8] <Table>, mixed media on paper, 42×29(cm), 2010
- [작품 9] <Table>, oil on canvas, 116×91(cm), 2004
- [작품10] <Grand Ciel>, oil on canvas, 116.7×91cm(each), 2006
- [작품11] <Espresso machine>, oil on canvas, 116.7×91(cm), 2007
-
- [설치 1] 2010년 4월28일~5월4일 가나아트스페이스 개인전 설치
- [설치 2] 2010년 4월28일~5월4일 가나아트스페이스 개인전 설치

도 판 목 차

- [도판1] 〈쌈〉, 앵그르, oil on canvas, 24×12(cm), 1856
- [도판2] 〈인상, 해돋이(Impression, Soleil levant)〉, 모네,
oil on canvas, 48×63(cm), 1873
- [도판3] 〈건초 더미(Meules de foin)〉, 모네,
oil on canvas, 60.5×100.5(cm), 1890~91
- [도판4-1] 〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen),의 정문 아침햇살〉, 모네,
oil on canvas, 91×63(cm), 1893
- [도판4-2] 〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen),의 정문 흐린날씨〉, 모네,
oil on canvas, 100×65(cm), 1892
- [도판4-3] 〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen)정문과 생로맹탑〉, 모네,
oil on canvas, 107×73(cm), 1894
- [도판4-4] 〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen)정문과 생로맹탑,아침〉, 모네,
oil on canvas, 106×73(cm), 1893
- [도판5] 〈수련(Nymphea)〉, 모네,
oil on canvas, 89×95(cm), 1904
- [도판6] 〈아메리칸 마돈나 No.1〉, 앨런 다캔젤로,
acrylic in canvas, 152.4×114.3(cm), 1962
- [도판7] 〈위대한 아메리칸 누드 No.99〉, 톰 웨셀먼,
mix media on board, 148.6×118.1(cm), 1968
- [도판8] 〈The Life and Death of the people〉, 제라르 프로망제,
oil on canvas, 200×300(cm), 1975
- [도판9] 〈A Bigger Splash〉, 데이비드 호크니,
acrylic in canvas, 243×243(cm), 1967

- [도판10] 〈Standard Station〉, 에드 러샤,
oil on canvas, 165.1×315(cm), 1963
- [도판11] 〈오실론(Oscillons)〉, 라포스키, 1950
- [도판12] 〈I had imagined〉, 줄리안 오피,
dye on nylon on wooden stretcher, 180×300×4(cm), 2004
- [도판13] 〈Roadscape 55〉, 줄리안 오피,
c-type print on wooden mount, 25.5×40(cm), 2001
- [도판14] 〈Punishment〉, 마오 샤오춘
digital painting on canvas, 100×173(cm), 2010
- [도판15] 〈The new school of Athens〉, 마오 샤오춘,
digital painting on canvas, 205×300(cm), 2010
- [도판16] 〈Wall Flower〉, 레이 시저,
varnished ultrachrome on panel, 30×30(cm), 2008
- [도판17] 〈Day Break〉, 레이 시저,
varnished ultrachrome on panel, 152×100(cm), 2008
- [도판18] 〈Do It Yourself〉, 앤디워홀,
acrylic, pencil and letraset on linen, 177.2×137.5(cm), 1962
- [도판19] 〈Marylin〉, 앤디워홀, silkscreen, 15.2×15.2(cm), 1967

I. 서론

예술가들은 그들의 내면세계를 표출하고자 할 때, 표현의 언어로서 조형의 요소들을 사용하게 된다. 그리고 미술가가 조형요소를 조작하는 방식에 따라 각각의 작품은 다른 작품과 구별되는 독특한 특징을 지니게 된다. 즉, 작가의 의도에 따라 색채, 형태, 질감, 선의 조형적 요소들을 결합하여 재현적인 이미지나 기능적인 의미 또는 표현적인 의미 등을 표현할 수 있다. 하나의 작품에 포함된 모든 조형 요소는 이러한 의도를 실현시켜 주기 위한 기초적인 구성요인이 된다.¹⁾

하나의 작품으로서 창조성을 가진 예술은 깊게는 의식과 무의식 속에 표현의 근거를 두고, 하나의 욕망의 표출로서 상징이라는 즉, 재현이라는 표출구를 두고 나타내어진다. 그리고 이러한 것들은 하나의 사조를 만들고 인간의 이성 중 하나의 -ism으로 나타내어진다. 또 그렇게 나온 사조는 시대성을 가진다. 그렇게 예술은 당대 시대인들에게는 가치로서 표현된다.²⁾

인상주의 이전의 회화에서 재현적 표현은 형태나 색에 있어서 대상의 사실적 묘사로 인해 감성적 표현은 많은 제약을 받았다. 그러나 재현을 중심으로 한 전통적인 회화기법을 거부하고 빛과 색채 자체에 관심을 둔 인상주의는 빛과 함께 시시각각으로 움직이는 색채의 변화 속에서 자연을 묘사하고 색채의 순간적 효과를 이용하여 눈에 보이는 세계를 객관적으로 재현하려 하였다. 이러한 빛과 색채의 탐구를 통해 그림을 그리는 자신들의 직관을 중시하고 당초에 지향했던 대상의 객관적인 재현의 범위를 벗어나 주관적인 감각의 반영을

¹⁾ Nathan Knobler, 「미술의 이해」, 정점식, 최기득(역), 예경, 1993, p.5

²⁾ 송주희, 「예술표현에 있어 발생배경과 흐름에 관한 연구」, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원 미술교육학과, 2001

보여주었다.

과학적이고 구조적 분석으로 이미지를 재현하던 인상주의에서 회화는 점차 단일시점을 벗어나 다시점의 표현성을 추구하는 큐비즘이 탄생하여 전통 회화관의 상실을 보여준 변화이다. 이후 회화는 내적 필연성을 표출한 대상이 없는 내면의 세계를 추상으로 끌어내며 대상이 없는 세계를 화면에 보이므로 써 조형과 물질의 자율성을 추구한 추상표현주의에서 회화의 본질성을 추구하는 미니멀리즘까지 이르고 오늘날 매체가 지배하는 예술의 시대에까지 이른다.

예술은 현대에도 다양한 이데아를 가지고 그 나름대로의 형식과 기법을 추구하며 현대라는 시대성에 걸맞게 꾸준한 양상과 많은 예술가들의 노력으로 이루어지며 과거보다 발달된 기술로 인해 다양하고 파격적인 경향이 드러나고 있다. 이러한 현대의 예술은 새로운 양상으로 그 나름대로의 흐름을 이어가고 있으며 앞으로 더욱더 발전해 나갈 것이다.

주관적인 감각으로 재현한 방법을 보여준 인상주의가 어떠한 의미와 표현 방법으로 확장되고 있는지에 관하여 연구해볼 가치가 있다. 색채의 분할을 의미하는 주된 표현 요소인 붓 터치는 시각적으로는 단순하지만, 제한적이지 않으면서 반복을 통해 새로운 효과를 창출한다. 터치의 반복이란 빛의 변화를 표현하면서 내적인 동요를 상승시키는 강력한 수단이며 동시에 리듬을 만들기도 한다. 더 나아가 이 리듬은 어떤 예술에서든지 일차적인 조화를 이루는 수단이 되고 있다.³⁾ 본인은 리듬을 인간의 감각적인 감성을 대체하는 것으로 해석한다.

이와 대비되는 이성은 디지털 매체에서 오는 이미지로 제시한다. 디지털 미디어의 기술 발달과 대중 매체의 활발한 소통이 시각적인 이미지에 많은 영향을 준다. 카메라, 컴퓨터, 디지털 장비들의 영향으로 쉽게 일상의 이미지를 포착하고 변형, 조작이 가능해졌다. 이미지들은 이러한 매체에 따른 새로운

³⁾ W. Kandinsky, 「점·선·면」, 차봉희(역), 열화당, 2006

시각 이미지의 재현(Representation)방식으로 실재를 대체하고 있다. 따라서 시뮬라크르들(simulacres)⁴⁾이 실재를 지배하는 사회에서 사람들은 혼란과 허무를 경험하는 것이다. 궁극적으로 매체와 기술의 발달은 인간들의 가치를 배제시켜 고립시켰을 뿐만 아니라 이로 인해 인간 본연의 감성은 점차 메말라갈 것이다.

따라서 본 논문에서는 현대사회에서 사람들이 진정으로 요구하는 감성을 포착하는 것에 목적이 있다. 본인이 생각하는 미디어의 포화로 이루어진 현대사회의 욕구는 더 이상 기술적 발전은 아님을 확신한다. 디지털기기를 이용하고 그것을 발전시켜 나가는 것은 아날로그적 감성의 인간이 중심에 있기 때문이며 디지털 환경이 이성 중심적인 관점에서 벗어나 인간 본연의 감성을 흡수할 때 진정으로 현대사회에서 요구하고 하는 것을 제시하는 것이다. 본인은 본인이 해석한 디지털 시각 이미지와 아날로그적 표현 이미지를 조화롭게 융합함으로써 현대 사회에서 발생하는 욕구를 예술적인 측면에서 충족하고 고찰해 보고자 한다.

제 1장에서는 시각적 표현에 배경이 되는 재현의 개념에 대해 살펴보고 재현적 표현에 따른 시대별 변화 양상 중 인상주의 회화에서 붓 터치와 병치로 보이는 리듬에 의한 감성 표현과 현대사회를 반영한 디지털 프로세스를 통한 시각 표현에 대해 연구해 보고자 한다.

제 2장에서는 앞선 작품의 배경을 토대로 디지털 시각과 과거 재현 표현을 비교 분석하여 본인이 추구하는 디지털 시각과 아날로그적 감성 표현의 공존 현상을 이론을 바탕으로 전개할 것이다. 마지막으로 본인 작품의 조형적 표현 방법과정을 구체적으로 설명하고 앞으로의 작업 계획을 모색해보고자 한다.

4) 장 보드리야르(Jean Baudrillard 1929~)는 그의 독창적인 이론인 '시뮬라시옹'을 통해 포스트모던 사회의 본질을 꿰뚫고 있다. 실재가 실재 아닌 파생실재로 전환되는 작업이 시뮬라시옹이고 모든 실재의 인위적인 대체물을 시뮬라크르라고 부른다.

II. 본 론

1. 시각적 표현의 배경

1) 회화적 재현의 개념

재현이란 일반적으로는 외계의 사물을 묘사하는 원리적 작용을 재현이라고 한다. 눈에 비치는 외관의 가시적인 세계를 묘사하는 것인데 어떤 의미에서 이미 존재하고 있는 것을 예술 속에 제시하는 것이다.

재현에는 전통적인 모방론에 입각하여 유사성의 재현이 그 의미를 결정짓는 것과 대상의 본질이 함축된 재현이 의미를 결정짓는 두 가지로 나뉠 수 있다. 전통적인 재현에 대한 한계를 지적한 고프리치(Gombrich, Ernst H.J. 1909~2001)에 의하면, 가시적 세계의 자극은 무한하고 동적이지만 재현의 수단과 매체는 제한되고 고정된 것이라는 데서 오는 매체와 실재의 등가성에 관한 문제를 제시한다. 물감의 단계나 고정시각에 의존할 수밖에 없는 2차원의 화면, 색채나 형태가 병치되거나 조합됨으로 화면에서 발생하는 변형 효과 등의 한계들 때문에 화가는 자신이 보는 것을 전사 할 수 없으며, 오로지 매체의 용어로 번역할 수 있을 뿐이다. 그리고 이른바 '심적 틀'이라는 창조자의 보는 방식에서의 선입관이다. 예술가는 그의 기질, 개성, 매체, 양식 등의 영향으로 인하여, 그가 실재를 정확하게 묘사하려고 하더라도, 실재를 객관적으로 바라볼 수가 없다. 즉, 예술가는 한 양식의 전통 내에서 배운 회화적 관습으로 인하여 개인적 양식을 뛰어넘어 그 관습으로 묘사될 수 있는 소재의 국면에 주목하게 되는 것이다.⁵⁾ 따라서 재현은 사물의 모방에서 생겨나고 이것

은 인간의 창조물 일 수는 있으나 이것이 회화적 재현이 될 수는 없다.

회화에 있어 대상에 대한 재현은 단순히 묘사의 의미만을 지니는 것이 아니다. ‘회화는 사물과 그 주변과의 관계를 표현하는 것이다.’라는 말에서도 알 수 있듯이⁵⁾ 보이는 대상을 그대로 그리는 것이 아니라 눈에 보이지 않는 그들 사이의 의미와 관계, 배경도 그려내는 것이다. 이것은 예술가가 어떠한 사물을 바라봄의 토대 위에 그의 일상적 삶의 체험과 내적 감성, 주관적 사고가 더해져 사물 자체가 지니는 본래의 의미를 이미 넘어선 것이다. 이러한 사물의 인식과 소통의 관계가 내재되어 있는 것이 ‘회화’이고 이것이 제대로 된 회화로서의 ‘재현’이라고 할 수 있다.

결과적으로 예술가가 처해진 환경에 의해 습득된 기술과 주관적 감성, 그리고 경험이 ‘재현’의 과정을 반영한다는 것을 말한다.

2) 인상주의 회화에서 재현적 표현

19세기 산업혁명 이후, 회화역사는 큰 전환을 맞이한다. 사진기의 출현으로 재현적인 사실적 묘사가 회화에서는 더 이상 의미가 없게 되었음에 따라 예술은 인상주의(Impressionism)라는 이름하에 사실적인 재현 관점에서 벗어나 빛으로 나타나는 대상세계의 표현으로 연결되었다. 이는 모방적 재현으로부터 회화의 자율성을 획득한 최초의 운동이었다. 1860~1890년 사이에 프랑스를 중심으로 일어난 인상주의 미술은 과학적 분석에 의한 색채와 빛의 원리에 충실하고 사진 구도의 영향을 받아 시야를 잘라 내는 식의 대담한 구도를 채택하였으며, 정물과 주변의 혼한 풍경을 주제로 한 작품들이 주류를 이루고 있

5) 민주식, 「곰브리치와 회화적 재현의 심리학」, 인문연구, 1997 p.229-300

6) John Berger, 「어떻게 볼 것인가(Ways of seeing)」, 하태진(역), 현대미술사, 1995, p.245

다. 인상주의는 기본적으로 공간적인 깊이인, 입체감과 정신적인 내용이 결핍되었지만 사실상, 사물을 그리는 것이 아니라 사물이 반사하는 빛의 색을 기록하는 인상주의로서는 그러한 결함을 피할 수 없었다. 그러므로 인상주의는 화면의 공간적인 깊이를 재현적 표현으로 대신하게 되었고, 그림이 지니는 깊이 대신 감각적 표현이 가져다주는 ‘감각적 즐거움’을 추구한 예술이다. [도판1] [도판2]

사진기의 출현과 생활수준의 향상으로 재현의 요구가 약해지고 여유로움으로 인한 여가의 방식이 달라져서 개개인의 감성이 예술관의 전환으로 이어졌다. 미술에서는 전통적인 질서에서 벗어나 개별성이 강조되고 모네의 〈인상, 해돋이(Impression, Soleil levant, 1873)〉 [도판2] 을 계기로 인상주의가 시작되어 반 아카데미적 주류작가들이 결성되었다. 인상주의에서 현대성은 모더니즘으로 전통적 아카데미와 의식적으로 결별을 추구하는 운동이다.⁷⁾

관학파위주의 살롱 전에서 아카데미의 전통 교육과 낭만주의의 기본이념에 반대하는 성향으로 낙선한 인상파 작가들이 처음으로 1874년〈인상파 전시회〉를 열고 반항적 성격과 아방가르드 의식을 보이고 당시 화가들은 신화적 내용이나 설화를 배경으로 하는 이상적 그림 대신에, 도시풍의 여인이나 해변의 모습을 그렸고, 광학의 과학적 연구를 배경으로 색채는 채색되기보다 시각경험에 의해 좌우되고 감각에 호소하는 특징을 보였다. 대상에 대한 재현이 아닌 화가가 포착한 모습을 그려나가며 의식적인 작업이라기보다 감성적 반응의 결과를 그렸다. 또한 이제까지 회화가 추구해 왔던 형식적인 면과 그에 대한 제시 내용의 변화를 가져왔으며 대중의 심미안을 교화시키고 아름다운을 인식시킬 수 있는 방법을 추구하였다.⁸⁾ 인상주의 화가 중 빛을 감성적이며 불규

7) 김영나, 「서양 현대 미술의 기원」, 시공사, 1999, pp.18~23

8) Arnold Hauser, 「문학과 예술의 사회사, 현대편」, 백난청(역), 창작과 비평사, 1999, pp.199~205

칙한 색 조각으로 전환한 대표적인 작가로 모네에 대해 살펴보고자 한다.

모네는 대상의 고전적인 세계가 아닌 빛의 변화에 따라 변형된 여러 세계를 보여주는 자연을 발견하여 현실 자체의 실재 표현보다는 바라보는 자신의 주관적인 시각 경험과 감성에 충실한 특징이 있다.

모네의 작품 중 〈인상, 해돋이(Impression, Soleil Levant, 1873)〉 [도판2]은 인상주의를 열게 하였다. 그는 ‘인상’이라는 단어를 처음으로 사용하여 순간 성을 표현하였다.⁹⁾ 빛의 순간적 움직임들을 정확히 고정시키려 작품과 일체의 느낌을 감각적 정서로 실재 형태를 희미하게 그리면서 전통적 회화의 틀을 벗어났다.

그의 작품의 시작부터 완성까지 야외에서 작업을 하면서 사물이 지닌 고유색을 상상하기보다 빛의 흐름을 현장에서 담고자 했다. 사계절과 하루 중의 시각 변천, 기후 상태, 이에 따른 빛과 대기 변화도 연구하여 그가 그리려는 대상은 대기 속의 빛과 움직임, 들판에 넘치는 열기, 구름과 안개 속의 빛의 사라짐, 무성한 나뭇잎의 움직임을 빛으로 묘사하는 법을 과학적 스펙트럼에서 찾았다.

모네는 인상주의 회화에 있어서 가장 자주 등장하는 양상들 이를테면 생생한 색채 속에서 아롱거리는 빛의 끊임없는 진동과 격렬한 다이내미즘(Dynamism)¹⁰⁾을 묘사하는 것을 포기하지 않았다.

〈건초 더미(Meules de foin, 1890~91)〉 [도판3] 연작은 평범하고 지루하게 서있는 건초더미를 수 십장 그린 것으로 여기에서 소재는 색과 빛을 묻어나게 하는 간접적 대상에 불과하다. 건초더미의 둥근 덩어리는 사람이 만든 다른 어떤 물건에 비해 파악하기 어려운 형태를 지니고 있으며 빛을 수용함에 있어

9) Paul Smith, 「인상주의」, 최기독(역), 예경, 2002, p.87

10) 다이내미즘(Dynamism:역동주의)자연계의 근원은 힘이며 힘이 물질, 운동, 존재, 공간 등 일체의 원리라고 하는 주장.

중립적인 성격을 띤다. 빛의 변주를 체계적으로 연구하여 하나의 소재가 각각 다른 시각, 다른 기상 조건 하에서 무한정하게 변화하는 모습을 나타낸다. 짧은 시간에 받은 순간적인 인상과 감각을 기록하며 개별적인 작품과 연작의 통일성이 인상과 감각에 대한 관심만큼이나 중요하다. 그는 건초더미를 고딕성당의 스테인 글라스 창문이나 되는 듯 그려내어 작품에 마술적인 색상을 부여하고 생명체 같은 빛의 껍질을 색의 덩어리로 표현하며 이는 색의 물성을 보여주는 모더니즘회화의 시작이라고 볼 수 있다.¹¹⁾

〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen, 1892~1894)〉 [도판4-1,2,3,4] 연작에서 모네가 연작을 진행해 가는 동안 모네는 하나의 특별한 장면이 아니라 그 장면을 관찰하는 행위자체가 자신의 주체라는 점을 발견한다. 그것은 고정되지 않고 언제나 새롭게 형성되어 가는 주관의 전개, 즉 정신의 과정이며 이러한 작업은 적대적이거나 불쾌한 소재를 채택해서는 해결되지 않았다. 성스러운 루앙 성당을 그릴 때에도 건초더미 그리듯이 묘사한다. 성당의 모습은 공기 속에 가라앉은 형상이 아니라 끈적끈적하게 흘러내리는 물감으로 처리되었다. 성당은 결과적으로 물감덩어리로 굳어진 희미한 형상을 취한 화면으로 보인다.¹²⁾

〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen, 1892~1894)〉 [도판4-1,2,3,4] 은 여러 가지 색상으로 그 이미지의 아름다움을 담고 있다. 새벽에는 분홍색, 회색 및 진주 빛 광채를 내다가 오전 중에는 푸른 빛 또는 보라 빛 그림자를 드리우면서 노란 빛 과 오렌지 빛으로 물들여진 찬란한 흰빛을 띠고 정오의 작렬하는 햇살 아래서는 눈부신 백광으로 빛나며 황혼의 그림자에 파묻히기 전 오후의 저물어 가는 강한 햇살을 받아 다시 뜨겁게 타오르다가 마지막으로 회색, 푸른색, 보라색으로 성당의 모습은 해체되어 사라진다.

11) Paul Smith, 상계서, p.104

12) Robert Huges, 「새로움의 충격」, 최기득(역), 미진사, 1995, p.118

대부분 빛의 미묘하고 섬세한 차이의 효과에 초점이 맞추어져 있다. 모네는 <루앙 성당(Cathedrale de Rouen, 1892~1894)> [도판4-1,2,3,4] 을 통해, 자연의 색채는 비활성적인 물체에 있다가 보다 오히려 대기와 끊임없이 변화하는 광선속에 있다는 사실을 시적으로 증명했다. 다시 말해서 짧은 시간 동안 하나의 실체가 갖는 외형은 전체적으로 서로 파장이 다른 색광범위와 색조 범위를 통해 조정될 수 있다는 사실을 증명한 것이다.

<수련(Nymphaea, 1899~1916)> [도판5] 연작은 무한성을 색으로 표현하여 불확정적인 상태를 포착하고 고정되지 않은 것을 정착시키며, 너무나 덧없기 때문에 정의내릴 수 없는 현상에 구체적 형태를 부여하여 물속에 가라앉은 반사 현상을 끈질긴 사색의 결과로 나타난다. 하늘은 수면에 비친 상태로만 나타나고 연못물만이 전체 그림을 가득 메워, 반사 이미지는 실제 사물과 동등한 비중이 된다. 모네의 그림에서 공허는 충만함과 마찬가지로의 중요성을 가지며 반사된 이미지는 실제 사물과 동일한 비중을 가진다. 연못의 풍경은 원근법이 모호해지고 화면은 순간적이면서 영원한 색채로 충만한 서정적인 추상이 되고 수면 위에 핀 꽃과 잎, 물위에 반영된 자연과 광선 등은 일종의 작은 우주이다.¹³⁾

모네는 수련에서 수평선 없는 연못이 화면 가득히 차지하고 전후 구별 없이 원근도 사라지며 하늘은 수면에 비친 모습으로만 그려진다. 사물이 보여주는 한때의 화려한 모습에서 쇠락하는 모습까지 그 변화를 주의 깊게 관찰했다. 그리고 물체의 고정적 관념인 외양에서 해방하여 독자적인 색의 세계로 빛 위주의 자연을 보여주고자 한다. 더불어 서양회화의 기본인 명암대로 차가움과 따뜻함 조화로 바꾸어 팔레트의 감산 혼합을 통한 부드러운 혼합으로 원색을 사용하여 화폭은 수많은 터치로 메웠다. 그리하여 회화성의 여러 구성 요소를

¹³⁾ Paul Smith, 상계서, p.104.

배제하고 회화의 자율성을 얻고자 하였다.

1909년 모네의 개인전에서 평단은“ 모네가 그린 수면에는 하늘, 그림, 나무와 녹음 잎사귀의 떨림이 담겨 있다. 모든 것이 수면에 반사되고 정리되며 녹아들었다가 뒤섞인다. 여명에서 황혼까지 시간이 고스란히 녹아 있다.……동일한 주제에 의한 뛰어난 변주곡을 만들었다.”¹⁴⁾라며 혹평을 하였다.

〈수련(Nymphaea, 1899~1916)〉 [도판5] 는 세련된 색채의 변조로써 이루어진, 눈에 띄지 않은 채 어느덧 구상적인 데에서 추상적인 데로 변해가서 결국 대상 또는 주체 그 자체를 사라지게 하고 단지 반사광의 환영만을 간직하려고 하는 일종의 ‘회화의 음악’이라고 해석된다.

3) 현대사회반영으로서의 시각표현

현대 사회는 대부분의 이미지를 시각적으로 전달하고 있으며 그 중심에는 각종 미디어(Media)가 자리하고 있다. 발터 벤야민(walter benjamin, 1892~1940)이 그의 저서 〈기술복제시대의 예술작품〉에서 예견한 것처럼, 사진으로 대변되는 테크놀로지가 예술의 영역으로 들어오면서 새로운 변화를 일으켜 또 다른 방식을 요구하고 있다.¹⁵⁾

매체의 발달은 현대미술의 재료의 발달이라고 생각된다. 포스트모더니즘 시대에는 매체의 발달로 인해 대중에게 보급된 컴퓨터의 영향과 디지털 카메라를 이용한 사진 기술의 등장으로 기존의 순수한 개념의 평면회화의 형식에서 탈피한 작업의 형식이 다양한 결과물로 보이고 있다. 이 새로운 형상의 회화에서 평면과 입체, 회화와 매체를 따지는 식의 장르가 아니라 동시대가 요구

¹⁴⁾ Paul Smith, 상계서, p.104

¹⁵⁾ 1936년 독일의 철학자 발터 벤야민이 〈기술복제시대의 예술작품〉이라는 논문에서 기술복제시대의 예술작품에 일어난 결정적인 변화를 ‘아우라의 붕괴’라고 정의하였다.

하는 형상에 접근하고 있는지를 물어야 할 것이다. 이는 동시대가 요구하는 시대정신의 실현한다는 점에서 새로운 계기가 될 것이다.

사진의 출현을 넘어서 작품의 이미지를 표현하는 수단으로써의 매체의 이용이 다시 2차원의 평면 회화로 나타나는 경우가 있다. 이를 반영한 1950년 후반부터 등장한 미국의 팝 아트¹⁶⁾는 일상에서 쉽게 볼 수 있는 이미지나 물체를 미술 작품으로 전환시켰다.

한 예로 앨런 다캔젤로(Allen Darcangelo)의 작품 〈아메리칸 마돈나〉 **[도판 6]** 과 톰 웨셀먼(Tom Wesselmann)의 〈위대한 아메리칸 누드〉 **[도판 7]** 를 보면 순결한 여성 이미지를 싸구려 캘린더에 실린 통속적인 여자로 교체하여 미국의 상업적 향락주의를 비판하는 과정에서 여성의 이미지 사진을 차용하여 표현하는데 있어 사진 이미지를 그대로 단순화시켜 선정적인 이미지로 재현하여 나타내었다.

단색으로 채색한 색면의 대비를 통한 구상 미술을 선보인 제라르 프로망제(Gerard Fromanger, 1939~)는 사진을 사용하지만 그것은 작품 속에서 사진의 존재를 잊어버리게 하기 위함일 뿐이며 회화적 이미지는 무엇보다 우선 사진의 인습적인 형식과 상투성을 파괴하려는데 목표를 두고 있으며 자신의 작업을 통해 새롭게 재창조하고 있다고 주장해왔다. 그의 작품 〈The Life and Death of the people〉 **[도판 8]** 에서 보여 주듯이 밑바탕에 사진의 구상적인 이미지를 임의대로 표현하고 그 위에 대비되는 표현을 함으로써 그가 보여주고자 하는 것을 이야기 하고 있다.

또한 데이비드 호크니(David Hockney, 1937~)는 팝아트와 사진에서 유래한 사실성을 추구하였다. 그는 “사진이 현실을 사실 주의적 재현을 해두는 하

¹⁶⁾ 1950년대 초 영국에서 그 전조를 보였으나, 1950년대 중 후반 미국에서 추상표현주의의 주관적 엄숙성에 반대하고 매스미디어와 광고 등 대중 문화적 시각이미지를 미술의 영역 속에 적극적으로 수용하고자 했던 구상미술의 한 경향을 말한다.

나의 방법이라는 것을 믿는다. 그러나 원근법과의 전통적인 관계를 없애고, 현실의 시점을 다양화함으로써 사진을 이전과 다르게 생각해 본다면 세계를 바라보는 것이 좀 더 흥미로워 질 것이다.”라고 하였다. 그의 작품〈A Bigger Splash〉 [도판9] 를 보면 그림의 공간은 단순화된 이미지들로 평면적인 느낌이 극대화되어 보인다. 그리고 색을 단면으로 처리한 것이 손으로 그린 회화의 감성표현이 아닌 기계적 산물로 인식되어진다.

에드 러샤(Ed Ruscha)는 〈Standard Station〉 [도판10] 은 이미지들이 기호학적으로 색의 분할을 단면화한 것으로 보인다. 이는 마치 매체를 통해 생산된 상업의 이미지를 찍어낸 효과와 흡사하다.

사진이후에 컴퓨터가 대표되는 디지털 매체는 미술 매체나 창작 도구로써 일반의 예상보다 폭넓게 사용되지만 ‘비디오 아트’처럼 매체를 기준으로 뚜렷한 미술 개념이 형성되거나 장르가 구분되는 것은 아니다. ‘컴퓨터 아트’(Computer Art) 혹은 ‘하이-테크 아트’(High-Tech Art)라는 용어가 있기는 하지만 그것이 미술 운동을 가리키는 것이 아니라, 컴퓨터를 도구로 이미지를 재생산하거나 레이저, 홀로그램, 위성네트워크 같은 하이 테크놀로지가 결합된 현대 미술을 통칭하여 말한다.¹⁷⁾ 디지털 매체는 정보개념과 예술개념이 결합된 새로운 도구이자 매체이다. 컴퓨터는 기존 매체의 성격을 확장하고 통제하는 인터페이스(interface)로서 기능함으로써, 이미지 프로세싱과 시뮬레이션, 그리고 상호작용적 작동과 조작에 완전히 새로운 양상을 제공한다.

디지털 매체가 작품의 제작 과정에 도구로서, 또 매체로서 수용되는 양상은 크게 두 가지 유형으로 나타난다. 그 하나는 연산 기능의 도구적 이용이고, 다른 하나는 예술가와 기계 사이에서 최적화된 상태로 창조적 ‘인터페이스’로서 수용되는 경우이다. 첫 번째 유형의 경우, 컴퓨터의 응용 프로그램을 이용

¹⁷⁾ Robert Atkins, 「Art speak: A Guide to Contemporary Idea, Movement and Buzzwords」, 박진선(역), 시공사, 1994, p.85

하여 이미지를 생산하거나 작품제작의 보조 수단으로 컴퓨터를 이용하는 경우를 말한다. 일반적으로 컴퓨터가 그리는 그림은 인간이 생각하고 디자인한 것을 입력해 주며 그것을 기초로 연산하여 그림을 그리는 것이다. 디지털아트에서 작업을 하기 위해 컴퓨터를 선택한 사람은 필요한 기능을 수행시키기 위해 기계를 프로그램 하는 방법만을 배우면 되는 것이다. 이 경우 예술가와 컴퓨터의 관계는 협동 작업으로 규정되며 작가의 의도와 컴퓨터의 연산 절차라는 인과적 요소가 공존한다. 이를 처음으로 시도한 작가는 미국의 라포스키(Ben F. Laposky)이다. 그가 1950년에 제작한 오실론(Oscillons) **[도판11]** 또는 전자추상화는 컴퓨터를 이용한 최초의 그래픽이미지이다.

그 밖에 앤디워홀(Andy Warhol), 키스헤링(Keith Haring)등이 이미 디지털 페인트 시스템을 이용하여 작업하여 왔고 빠르게 성장한 예술가 들이다.

스스로가 ‘기계가 되고 싶다’고 말한 앤디워홀(Andy Warhol)은 1986년에 일상의 물체들에서 최고의 예술품을 똑같이 만들어 내는 열정과 시간조절 능력으로써 값싼 아미가(Amiga)컴퓨터를 페인팅의 도구로 이용하였다. 그는 미국 배우, Debbie Harry를 컴퓨터로 페인팅 하는 작업¹⁸⁾에서 볼 수 있듯이 쉽게 사용할 수 있는 아미가 컴퓨터의 자기 고유 작업 방법을 흉내 낼 수 있는 시스템의 기능들이 그의 컴퓨터 이용 예술로 변환을 되어 마치 노력 없이 이루어진 것처럼 보이게 만들었다. 컴퓨터의 획기적인 발전에 따라 컴퓨터가 그림을 그리는데 사용되었으며 디지털 회화라는 새로운 예술의 한 장르로 자리 잡게 많은 기여를 하였다.

줄리안 오피(Julian Opie) 또한 그의 작품〈I had imagined〉 **[도판12]**, 〈Roadscape 55〉 **[도판13]** 에서 언뜻 보기엔 픽토그램이나 만화를 연상시킨다고 해도 컴퓨터 작업으로 대상의 개성을 가장 미니멀하게 뽑아내는 과정에

¹⁸⁾ <http://www.youtube.com/watch?v=3oqUd8utr14>

서 미술적 감각과 테크닉을 요한다.

그리고 중국 미디어 작가 마오 샤오춘(Miao Xiaochun) [도판14] [도판15]은 최첨단의 디지털 기술을 사용해 과거의 명작들을 현재의 관점에서 재해석을 한다. 과거의 명작들의 이미지를 작가의 주관적 해석을 통해 현대 사회의 단편들을 보여줌과 동시에 과거의 역사적인 이미지와 현대의 이미지 그리고 고전회화와 새로운 매체를 이용하는 현대 미술이라는 상반되는 개체로 작품을 표현하고 있다.

디지털 페인팅을 선보이는 레이 시저(Ray Caecar)는 일반적으로 ‘손’의 작업이라 생각했던 회화의 개념을 뒤집었다. 더군다나, 원본의 개념도 없다. 작품 〈월 플라워(Wall Flower)〉 [도판16], 〈풀려가다(Coming undone)〉 [도판17]에서 보게 되면 그의 디지털 회화 방식은 3차원의 모델링 소프트웨어로 모델의 뼈대를 창조하고 포즈를 세운 뒤, 그 표면을 컬러와 사진으로 얻은 텍스처들로 감싼 후 조명과 카메라 기법을 더해 그림자와 반사 효과를 만들어 내는 식으로 완성된다. 그는 디지털 방식으로 모사하는 단계를 넘어서 현실의 물리적 원칙을 토대로 한 또 다른 세계를 창조해낸다.

여기에서 컴퓨터가 그리는 그림이 인간이 그리는 그림과 어떻게 다른가라는 의문이 생긴다. 어쩌면 기계가 예술을 창조할 수 있는가 하는 식의 질문은 사진이 등장했을 때의 논란과 비슷하다. 카메라의 발달이 오히려 형식에 얽매이지 않은 새로운 상상력을 중요시하는 미술로 발전시키는데 영향을 주었다. 컴퓨터는 인간이 선택한 새로운 도구이며 이해와 물질적인 성질에 정통하지 않으면 실제로 사용할 수 없다. 컴퓨터는 상상력을 즉각적으로 현실화 시켜주며 새로운 창조 환경을 조성하고 있다.

다음 장에서는 1장에서 언급한 인상주의의 표현에서 해석한 인간 본연의 감성 표현과 동시대의 매체인 디지털 기술을 반영한 작업의 비교를 통해 본인의

작품에서 보여주고자 하는 새로운 이미지를 이야기하고자 한다.

2. 작품의 전개

1) 디지털 시각과 인상주의 표현의 비교

인상주의는 19세기 사실주의의 가장 세련되고 완성된 형태의 전통적 회화에서 탈피하여 작가의 자유로운 감성적 직관에 의지한다. 인상주의자들의 주된 관심사는 자연 속에서 끊임없이 변화하는 사물의 표면에 비친 광선효과를 어떻게 화폭에 옮길 것인지를 연구 하는 것이었다.

따라서 인상주의란 단적으로 말해 감각적으로 느낀 인상을 순수하게 묘사하는 것으로 이루어진 회화적 체계를 가리킨다.

순간의 광색으로 포착된 자연의 외양은 획일적이 아니라 점차 유동적인 형태로 변하고 있음을 볼 수 있다. 이로 인해 언제나 생생하고 감각적인 효과로 나타나는 것이다. 이러한 자연에 대한 새로운 회화적 감수성의 혁신은 감성의 동요를 일으키는데 붓 터치와 리듬 속에서 인간 본연에 잠재되어 있는 감각을 건드린다. 여기서 말하는 리듬이란 이상의 요소들을 일정한 간격을 두고 체계적으로 배치했을 때 일어나는 진행의 힘과 시선을 끌게 하는 힘을 통해 자연스럽고도 아름다운 움직임 을 느끼게 하는 시각적인 울동(Visual Movement)이다.¹⁹⁾ 즉, 리듬은 조형 요소들의 형태와 관계 속에서 형성되는 시선의 시간적 흐름으로 ‘본다 → 시간적 흐름을 통한다 → 리듬을 인식한다’²⁰⁾라고 할 수

19) 김병익, 「디자인 개론」, 태학원, 2001, pp.47,48

20) 정유경, 「타이포그래피의 반복 표현에서 파생되는 시각적 리듬간 유형 연구」, 박사 학위논문, 경희대학교 대학원 디자인학과, 2004

있다. 그러므로 리듬은 감정 또는 정서를 불러일으키며 이제까지 없었던 별도의 다른 형(形)이 이루어지는데, 이는 리듬이 생명을 가진 형이며 감각을 초월하여 정신적인 측면을 강조하는 힘으로 존재하는 것을 의미한다.

이러한 리듬의 생명성은 예술에서 살아 있는 작품으로 표현되기도 한다. 유기적 리듬이라는 말은 훌륭한 회화, 조각, 시, 발레, 건축, 음악 등의 특성을 표시할 때 사용하는 말이다. 생생하게 살아 움직이는 유기적 리듬의 훌륭한 예술작품을 접할 때 호흡과 고동이 달라지는 것을 느끼게 된다.²¹⁾

리듬의 근원인 빛의 터치는 철저한 과학적 논리에서 발전된 것으로서 최초의 발상이 빛에서부터 시작되었다. 인상주의 작품에서 색채를 위한 빛의 표현 개념으로 사용된 도구라 할 수 있을 것이다.

또한 인간이 색을 볼 때 무엇이라고 정의내기 어려운 어떤 힘이 우리의 감정에 영향을 미친다는 걸 느끼게 된다. 색상은 인간의 내면을 자극하여 인간의 기본적인 감정을 밖으로 끌어내는 힘이 있다.²²⁾ 따라서 잔잔한 형태의 질서 속에서 색상의 대비는 감상자의 감성을 불러일으킬 수 있다.

본인은 인상주의의 조형 수단인 터치, 색채를 인간 본연의 순수한 감성을 표현하는 매개로 생각한다. 불규칙한 크기의 점들의 반복은 작품에서 살아있는 이미지로 리듬감을 표출한다. 더하여 색의 다채로운 조화는 감각의 촉수를 건드리기에 충분하다.

이와 같은 유기적 리듬의 감성 표현은 대중매체가 만연한 현대 미술에서는 찾아보기가 힘들다.

오늘날의 현대 사회의 환경은 고도의 뉴미디어에 의해 지배되고 있다. 재현의 새로운 유형으로 뉴 미디어는 오늘의 시각예술에서 창작의 수단으로 이용

21) Langer Susanne, 「Problems of Art」, Macmillan Coll Div, 1957, pp.44~99

22) 알베르트 수스만, 「루돌프슈타이너의 인지학 입문서-영혼을 깨우는 12감각」, 서영숙(역), 섬돌 출판사, 2007

하고 있다.

디지털 장비의 논리적이고 수학적 기능에 의한 이미지 분석과 합성의 가능성으로 컴퓨터 프로세스를 통한 시각적 표현을 만들어냄으로써 디지털 시대를 구현시키고 있다. 컴퓨터 그래픽의 시각효과는 본질적으로 원본이 없는 디지털신호에 의해 생성된 이미지로 이루어져가고 있다. 아날로그가 어떤 사물을 재현하는 과정이 붓 터치의 자율적인 시각으로 이루어져 있다고 한다면, 디지털 신호는 이미지와 색채의 신호를 디지털 소단위로 나누는 비트(bits)의 형태로 정해진 규칙에 의해 획일적으로 이루어져 있다.

이러한 디지털 기술로 만들어진 매체의 이미지는 긍정적인 측면으로 많은 가용성의 길을 열어 놓았다. 프로그래밍 조작에 의해서 이미지의 조작이 가능해졌으며, 실체의 재현이라는 이미지의 근본적인 성격을 상상력의 발현이라는 새로운 개념으로 재구성할 수 있게 되었다. 반면에 대중 매체의 도입은 인간들의 가치를 배제시켜 현대인들의 감성을 메마르게 하고 고립시켜오고 있다.

디지털 시대의 예술경험은 신체조직의 일부로 인간의 육체 속에 구성되어 있던 눈이 인간의 육체를 떠나 테크놀로지의 정밀한 메커니즘을 통하여 완전하고 새로운 시각을 획득하게 된 것을 의미한다. 어떤 의미에서 그것은 인간의 시선을 붕괴시키는 일이다. 컴퓨터 그래픽 미래영상은 전자매체에 의해 우리 자신의 여러 감각 사이의 비율을 조절하여 의식이 신체기관을 통하지 않고 직접 신경으로 작용하도록 한다. 즉, 근대의 테크놀로지가 사람에게서 손과 발을 빼앗아 갔다고 한다면, 첨단 기술의 하이 테크놀로지는 이제 눈이나 귀까지 배제시켜 감에 따라 커뮤니케이션은 최종적으로 들뢰즈²³⁾의 용어를 빌면 ‘기

²³⁾ 들뢰즈(Deleuze, Gilles, 1925~1995) 프랑스 철학자, 구조주의 등 1960년대의 서구 근대 이성의 재검토라는 사조 속에서 철학사에 대한 깊은 이해를 배경으로 서구의 2대 지적 전통인 경험론, 관념론이라는 사고의 기초 형태를 비판적으로 해명하고 1968년

관 없는 신체'를 노리게 된 것이라는 회의적 전망이 나오고 있는 것이다. 그러나 시대를 막론하고 그 시대의 산물로서의 매체는 양가적 가치를 가지고 있음은 분명하다. 디지털 기술이 인간의 신체를 배제시켜 간다는 논리는 충분히 근거 있는 것이지만, 그렇다고 해서 그것의 긍정적인 가치마저 부정할 수는 없는 것이다.

2) 디지털시각과 아날로그 감성표현의 공존

현대 사회의 뉴미디어가 압도하는 세상에서 현재의 디지털 문화는 비매개(immediacy)²⁴⁾와 하이퍼매개(hypermediacy)²⁵⁾라는 서로 모순된 원리들을 다름으로서 재매개(remediation)²⁶⁾의 이중 논리를 객관화 시켜 논의하고 있다. 문화가 미디어를 증식시키고자 하면서 그와 동시에 그 매개의 모든 자취들을 지워버리려 하기 때문이다.

비매개와 하이퍼매개는 현대 사회의 아날로그와 디지털의 공존을 시사한다. 이와 같은 이중 논리의 공존 속에서 재현은 모상의 재현이 아닌 진실의 드러난 재현으로 변형(transformation)된다. 재현의 의미와 속성은 재매개에 따라 변화되는 것이다. 다시 말해 재매개에 의한 재현은 재현되는 독립적 이미지, 재현하는 신체, 재현을 위한 미디어의 특성이 통합적 탈 은폐의 결과로 이루

「차이와 반복」에서 이 문제를 극복하는 문제를 전개했다.

24) 비매개는 보는 자가 미디어(캔버스, 사진, 필름, 영화 등)의 존재를 잊고 자신이 표상 대상물의 존재 속에 있다고 믿게 할 목적으로 만들어진 시각적 표상 양식을 뜻한다.

25) 하이퍼매개는 보는 자에게 미디어를 환기시켜줄 목적으로 만들어진 시각표상 양식이다. 하이퍼매개의 논리 하에 작동하는 것이 하이퍼미디어이다. 하이퍼미디어는 하이퍼텍스트적 조직화를 활용해 다중적인 미디어(그래픽, 텍스트, 비디오)를 표현하는 컴퓨터 응용체계이다.

26) 재매개는 새로운 미디어 테크놀로지가 앞선 테크놀로지를 개선하거나 수정하는 '인간성향적(anthropotropic)'과정이라 정의한 개념을 뜻한다.

어지는 것을 말한다.²⁷⁾

디지털 패러다임과 아날로그 감성의 조화관계에 대하여 생각할 때, 가장 일반적으로 생각할 수 있는 형태는 매체와 같은 물리적인 성격으로서의 디지털과, 내면적이면서 심리적 가치로서의 아날로그가 결합되어 있는 모습이다.

본인은 디지털과 아날로그가 공존하는 혼성의 시대를 가장 이상적인 현상으로 판단하고 구현하기 위해 비매개로 인상주의에서 아날로그적 감성의 표현을 가져오고 현 시대의 컴퓨터에 입력된 프로그램에 따라 대상이 해석되어 나오는 기계적이고 획일적인 디지털 이미지를 하이퍼 매개로 간주하여 디지털 패러다임의 부족한 점을 채워주는 역할로서의 아날로그 감성을 지향하는, 디지털과 아날로그가 결합된 새로운 세계를 창출 하고자 한다.

3) 표현 방법

본인의 작품으로 디지털 시각이미지와 아날로그 감성 표현의 조형적인 표현 방법을 크게 세 가지로 구분 지어 설명하고자 한다.

① 과정(process)

본인은 작업의 과정 중 중점을 두는 것이 스케치 과정이다. 앞에서 언급한 앤디워홀이 아미가(Amiga)컴퓨터를 가지고 디지털 페인팅을 한 과정과 비슷하게 진행된다. 먼저 그리고자 하는 이미지를 사진을 통하여 촬영한 다음, 컴퓨터 프로그램 중 하나인 포토샵(Adobe Photoshop)의 필터(Filter)중 'cut out'을 통하여 이미지를 단순화 시킨다. 또한 웹상의 색상을 컬러에서 무채색

²⁷⁾ 손금선, 「뉴미디어아트와 재현방법과 유형에 관한 연구」, 박사학위논문, 숭실대학교 대학원 미디어학과, 2007

으로 바꿈으로 감성이 배재된 중성적의미의 갖는 상징적인 느낌을 부여하고자 하는 의도를 갖고 있다. 이 과정은 현실 속 이미지를 디지털 시각으로 풀이하려는 목적이다. 물리적인 형태로 존재하지 않는 현상을 컴퓨터를 통해 계산된 필터를 통과함으로써 시각화하는 것이 가능해짐에 따라 의도를 개념화하는 시뮬레이션(simulation)을 가능하게 한다.

음식을 소재로 택하여 '사진'으로 기성이미지를 만든 다음 컴퓨터의 프로그래밍 과정을 함으로써 현대 사회의 매체를 통하여 기계복제 및 상업적 시스템을 주관적으로 해석하고 한다. 사진을 통해 나온 이미지는 이미 산업화된 이미지로써 디지털시대의 이미지로 다시 표현하고자 컴퓨터에 입력된 프로그램에 따라 대상이 기계적이고 획일적인 이미지로 다시 탈바꿈한다. 형태에 있어 단순화되고 그래픽적인 이미지로 이는 더욱 극단적인 현대 매체사회를 표방하고자 한다. 여기에 캔버스에 옮기는 과정에서 컴퓨터로 그려진 이미지를 원본 그대로 제시하는 것이 아닌, 이미지를 캔버스 실제 이미지 사이즈로 확대하여 그대로 베껴내는 작업을 한다. 이는 디지털 작업을 통한 이미지를 그대로 보여주기 위함이기도 하지만 다시 캔버스에 손으로 그대로 옮기는 작업을 통해 앞으로 그 위에 그려 넣어질 회화적 표현과의 조화를 자연스럽게 하기 위한 것이기도 하다.

이렇게 나온 이미지는 무채색의 단순화된 이미지로써 감상자로 하여금 감흥이 없는 메마른 현실세계를 체험하게 하는 것이 과정의 의미이다.

이와 대비되는 표현으로 인상주의에서 착안한 붓 터치와 병치로 인한 자율적인 리듬의 터치가 부분적으로 드러나게 하여 디지털 이미지와 결합된 새로운 표현성을 보여준다. 재현의 과정에서 하나는 전통적인 회화의 표현 방법에서 그리는 사람의 감성이 묻어나는 과정이며 다른 하나는 현대매체를 통해 재현된 이미지를 다시 손으로 베끼는 과정이다. 현저하게 다른 재현의 방법이

한 화면에 공존함으로써 디지털에서 느끼지 못하는 감성적인 부분과 전통적인 회화에서 발견할 수 없는 시스템화된 분석과 일률적인 체계를 보여주는 시각적 표현이 함께하는 조형성을 추구하고자 하였다.

② 형태(Form)

실재 이미지는 컴퓨터의 포토샵 과정을 통해 본래의 명도차이에 따라 평면적이고 구성적인 이미지로 실재를 재현한다. 반면에 그 위에 디지털이미지와 함께 조화를 이룰 표현으로 빛과 색채의 분석적 표현을 추구하는 인상주의에서 붓 터치의 병치로 보여 지는 상반된 면 분할은 이질적이지만 전반적으로 조화롭다. 앤디워홀의 작품 중 〈Do It Yourself〉 [도판18], 〈Marilyn〉 [도판19] 그리고 줄리안 오피의 〈I had imagined〉, [도판12], 〈Roadscape 55〉, [도판13] 에서 나타난 형태를 단조로운 색면으로 표현한 점은 본인이 추구하는 기계적이고 획일적인 형태의 해석과 매우 흡사하다. 앤디워홀은 실크 스크린을 통해 반복적으로 재생산 하여 이미지를 만들어 내고 본인은 컴퓨터의 포토샵으로 프로그램화된 이미지를 캔버스에 손으로 옮긴다. 이 이미지에 모네의 〈루앙 성당(Cathedrale de Rouen)〉 [도판4], 〈수련(Nymphaea)〉 [도판5] 과 같은 작품에서 보여 지는 빛과 색채의 분석을 통한 붓 터치의 떨림이 평면에서 입체로의 시각 변화로 나타난다. 그리고 질감과 터치의 자율로 인해 형태가 해체됨으로써 시각적인 확장을 느끼게 해준다.

③ 색

실존하는 이미지를 매체를 통하여 재현하는 과정에서 실재의 색은 사라진

다. 사람은 시각적인 부분이 감각에서 많은 부분을 차지한다. 본인이 해석한 디지털 시대를 표방하는 색으로 명도 차이에 따라 나누어진 흑백 톤의 픽셀의 구성은 감성이 제외된 차갑고 이성적인 이미지로 해석된다.

반면에 대비되는 인상주의 작가들의 표현은 과학적 이론에서 발전된 것으로서 최초의 발상인 빛에서부터 시작한다. 터치는 색채를 위한 빛의 표현 개념으로 사용된 도구라 할 수 있다. 빛의 색으로 밝은 노란색계열의 색을 사용함으로써 본인이 이야기 하고자하는 감성을 극대화 시켜보고자 하였다. 또한 미묘한 색의 차이에서 오는 리듬이 그림의 입체감을 불러일으키며 잔잔한 감흥을 제시한다.

결과적으로 디지털과 아날로그의 조화로 한 화면에서는 상반되는 색채인 무채색에서 빛의 다양한 색채로, 다양한 색채는 무채색으로 자연스럽게 스며들어 조화를 이루고자 하였다.

3. 작품 분석

[작품1] [작품2]

이 두 작품은 같은 시리즈이다. 본인은 작품을 설명하기에 앞서 소재에 대해 이야기 하고자 한다. 과거의 작품은 사람들 간의 관계에 대한 지대한 관심의 출발로 테이블에 마주 앉은 풍경의 이미지를 본인만의 형상으로 해석하여 표현하였다. [작품9] [작품10] [작품11]

마주앉은 테이블 위에서 펼쳐지는 이미지들은 그때의 기록이며 일상의 사물이 보여준 모습은 그 자체가 현대 미술의 기록이 되는 것이다. 소재에 있어 많이 다루고 있는 것은 음식이다. 음식은 인간이 살아가는데 있어 없어서 안

될 요소이자, 사람들은 오직 생존을 위해 음식을 섭취하지만 내가 주목하고자 하는 점은 본인이 느낀 인간관계에서 오는 상실감과 허탈감을 그들과 나눈 음식들로 욕구 충족의 도구로 이용하고 있다. 현대 사회는 점차 개인주의 사회가 됨에 따라 각자가 스스로의 삶을 가치 있게 만들어 가다 보면 주변에 무관심하게 되고 이는 서로가 서로에게 관심 없는 상태를 초래하고 결국엔 모두가 주체이지만 공동체 속에서 객체로서 소외되는 결과를 낳게 된다. 현대사회를 반영한 고독을 인간으로서 서로가 주는 사랑을 먹지 못해 먹는 산물로 현대인들의 우울한 식탁을 재현하고 싶었다.

[작품1] [작품2]에서는 앞서 작품의 조형적 표현방법에서 말한 바, 스케치를 하는 과정에서 디지털 매체인 포토샵 툴을 이용하여 3차원의 이미지를 2차원적인 평면 구성으로 전환하고 무채색의 모노톤을 입힌다. 이는 현대사회의 소비생활로 여겨지는 음식을 고독하고 정감 없는 느낌을 표현하려는 의도에 있다. 하지만 그 위에 밝은 톤의 색채가 터치로써 올라가 음식에 생명력을 불어 넣는 표현을 보여주고 있다. 본인은 밝은 노란색 톤의 색채들을 인상주의의 한 부분으로 판단하여 리듬감 있는 공간구성을 꾀하려 한다.

[작품3]

[작품1] [작품2]와 비슷한 방식으로 접근하였으나, 이미지의 구도에서 다른 점을 볼 수 있다. 앞의 [작품1] [작품2]는 이미지를 바로 위에서 직접 내려다보며 찍은 사진으로 긴장됨을 보여준다. 하지만 [작품3]에서는 일반적으로 사물을 내려다보는 각도에서 바라보았으며 훨씬 더 공간감을 느낄 수 있을 것이다. 또한 밝은 색채의 터치가 공간을 부유하는 것처럼 보임으로써 디지털 시각 이미지의 느낌과 상반된 느낌을 보여주고자 하였다.

[작품4]

이 작품은 캔버스 공간 안에서의 활용을 잘 보여주는 작품이다. 한 쪽에 이미지들을 채우고 다른 한 쪽은 비워둠으로써 공허함을 잘 드러냈다. 또한 긴 캔버스 옆에 흑백의 면을 더함은 그 공간 너머로 무언가 있는 듯한 환영을 느낌을 전달하고자 드라마틱한 구성을 연출하였다

[작품5]

테이블(Table) 작업 중 제일 처음으로 시작한 작업으로 가장 정형화된 식탁의 모습을 보여준다. 마치 디지털로 복사된 것 같이 미묘한 명도와 색의 차이로 그려진 표현과 대비되는 모노톤의 단순화한 면 위에 밝은 색채로 쪼개어 나타낸 분할은 잔잔한 감성을 불러일으켜 그림 안에서 보는 이의 감수성을 자극하고자 하였다.

[작품6]

앞선 작품들에선 음식을 소재로 하였다면 이 작업은 공간에 초점을 두어 다른 작품들과 다르게 공간의 느낌을 전달하기 위해 시점을 넓게 잡았다. 그리고 3개의 분할된 캔버스를 이용함으로써 시각을 각각 달리 하였다. 모노톤의 색감과 단순하게 묘사된 카페의 공간은 삭막하고 무미건조함을 느끼는 주변 환경을 대변하였다. 이 작업을 통해 앞으로 작업의 소재의 변화를 생각해 볼 수 있는 계기가 마련되었다.

[작품7] [작품8]

두 작품은 디지털 시대를 대표하는 디지털 그래픽화된 이미지를 그대로 출력하여 그 위에 아날로그적 방법과 표현수단인 손으로 자유롭게 드로잉을 한

작품이다. 디지털 그래픽화된 이미지는 사실상 프린트로 나온 기계적 산물이지만 앞선 작품들에서 본인이 실제 그린 이미지와 비슷한 느낌으로 연출하였다. 그리고 색연필, 크레용으로 드로잉을 하는 과정에서 함께 융화되는 것을 엿볼 수 있다.

Ⅲ. 결 론

오늘날 매체와 이미지의 홍수 속에 살고 있는 우리들은 산업사회의 발전으로 인해 자신의 욕구에 부합하는 자유로운 세계를 펼칠 수 있는 계기가 제공되었다. 동시에 그 속에서 매체의 회화적 표현의 한계성을 알게 되었다.

19세기 인상주의자들에 의한 빛이 표현과 색채에 대한 연구로 나타난 표현은 오늘날 현대 미술에서 기계적 복제 이미지의 표현과 함께 본인의 작품에 주관적 해석으로 투영되었다

현대 미술의 흐름 속에서 조형 요소로써 과거의 표현 양식을 토대로 작업을 이끌어 오면서 시각 예술의 중요성을 깨닫게 되었다. 본다고 하는 것은 ‘어떻게 생각하느냐’의 문제와 함께 우리에게 ‘어떤 감정을 불러일으키느냐’는 새로운 관점이 생긴 것이다.

대중매체 속 실재를 잃은 이미지들은 더 이상 사람들에게 어떤 감정에 변화를 이끌어내지 못할 것이다. 결국 매체가 만연한 사회에 살고 있지만 사람들은 매체에서의 기술적 기대보다는 아날로그적 감성을 그리워하고 새로운 감성을 느끼고 싶어 할 것이다. 따라서 내면에 대해서 알아야 할 필요성을 느끼게 되었다.

디지털 패러다임 속의 진정한 아날로그 감성 및 아날로그 감성을 지향하는 디지털 패러다임의 모습에 관한 모색을 통해 결국 적절한 테크놀로지와 인간 감성의 조화가 더 큰 효과를 창출하게 될 것이다.

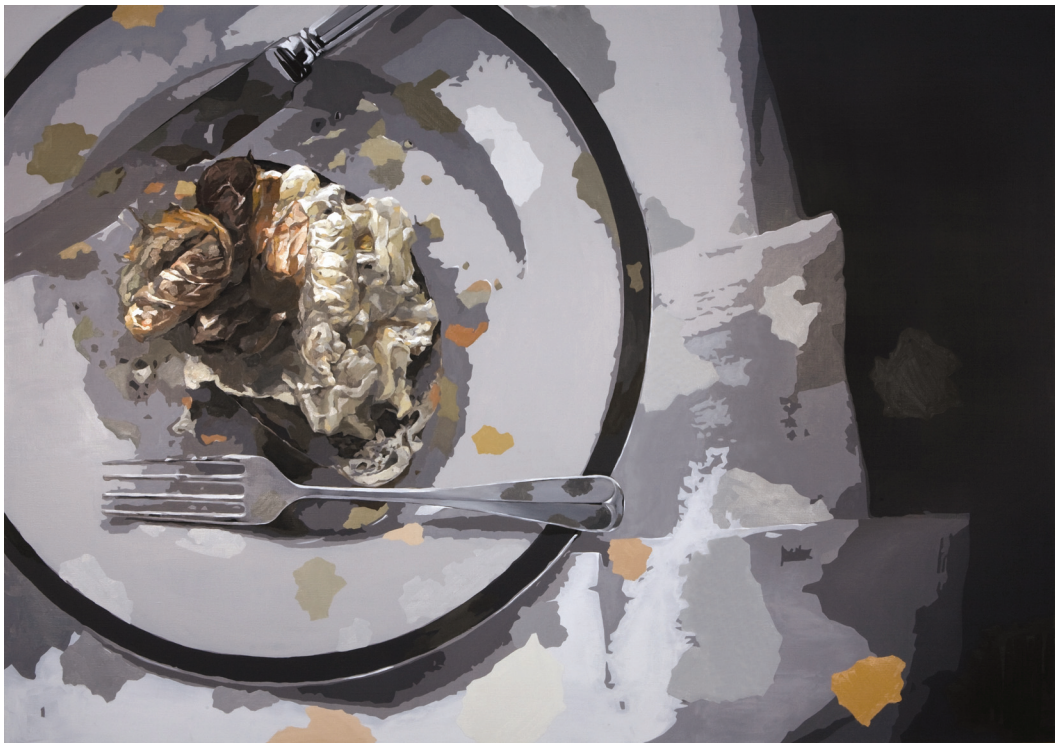
마지막으로 본인의 작품을 분석해 본 결과 한 가지의 특정한 의미와 표현방법이 아닌 현대 미술의 작가들에서 보여 지는 특징적 경향들이 부분적으로 포함되어 다의적인 의미와 확장된 표현 방법으로 복합적인 성격을 가지고 있음

을 알 수 있었다. 그리고 다양성은 성숙된 작업을 하기 위해 필요한 가능성을 가지고 있다고 생각한다.

끝으로 본 논문을 통해 작품에 임하는 자신에 대해 스스로 돌아보는 계기를 주고 지금까지의 작업을 바탕으로 작업에 대한 반성과 함께 자유롭고 다각적인 조형의식의 실험과 새로운 표현 방법의 탐구가 적극적으로 이루어져야 할 것임을 깨닫게 되었다.



[작품1] vanilla porridge with honeyed apples, oil on canvas,
227.3×181.8(cm), 2010



[작품2] Creamy scrambled eggs with smoked salmon, oil on canvas, 227.3×162.1(cm), 2010



[작품3] pecan pie, oil on canvas, 162.2×130.3(cm), 2010



[작품4] Table, oil on canvas, 217.7×73(cm), 2009



[작품5] Table, oil on canvas, 130×113(cm), 2009



[작품6] A to Z, oil on canvas, 116.8×91(cm), 116.8×76(cm), 72.7×53(cm),
2010



[작품7] <Table>, mixed media on paper, 42×29(cm), 2010



[작품8] <Table>, mixed media on paper, 42×29(cm), 2010



[작품9] 〈Table〉, oil on canvas, 116×91(cm), 2004



[작품10] 〈Grand Ciel〉, oil on canvas 116.7×91cm(each), 2006



[작품11] 〈Espresso machine〉, oil on canvas 116.7×91(cm), 2007



[설치1] 2010년4월28일~5월4일 가나아트스페이스개인전 설치



[설치2] 2010년4월28일~5월4일 가나아트스페이스개인전 설치

참 고 도 판



[도판1] 〈샘〉, 앙그르, oil on canvas, 24×12(cm), 1856



[도판1] <인상, 해돋이(Impression, Soleil levant)>, 모네, oil on canvas, 48×63(cm), 1873

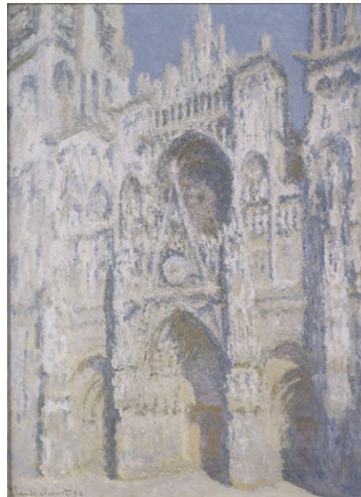


[도판2] <건초 더미(Meules de foin)>, 모네, oil on canvas, 60.5×100.5(cm), 1890~91



[도판4-1] <루앙 성당(Cathedrale de Rouen),의 정문 아침햇살>, 모네, oil on canvas, 91×63(cm), 1893

[도판4-2] <루앙 성당(Cathedrale de Rouen),의 정문 흐린날씨>, 모네, oil on canvas, 100×65(cm), 1892

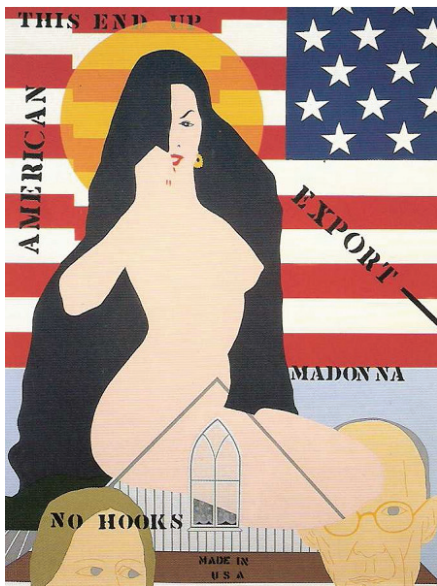


[도판4-3] <루앙 성당(Cathedrale de Rouen)정문과 생로맹탑>, 모네, oil on canvas, 107×73(cm), 1894

[도판4-4] <루앙 성당(Cathedrale de Rouen)정문과 생로맹탑,아침>, 모네, oil on canvas, 106×73(cm), 1893



[도판5] <수련(Nymphaea)>, 모네, oil on canvas, 89×95(cm), 1904



[도판6] <아메리칸 마돈나 No.1>, 앨런 다캔젤로,
acrylic in canvas, 152.4×114.3(cm), 1962



[도판7] <위대한 아메리칸 누드 No.99>, 톰 웨셀먼,
mix media on board, 148.6×118.1(cm), 1968



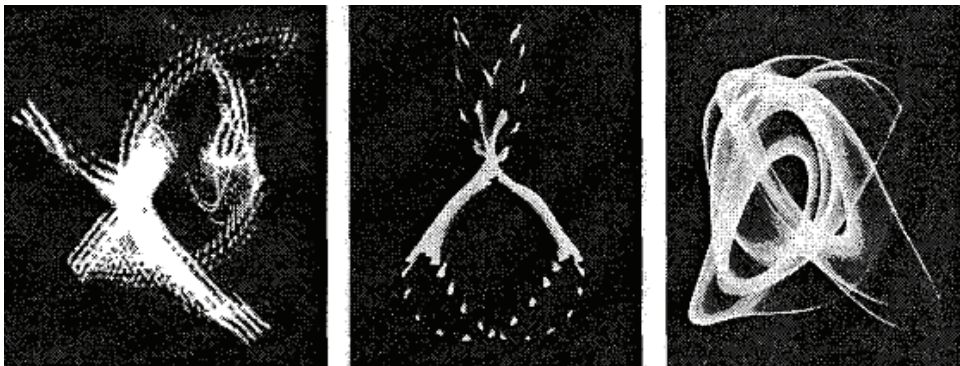
[도판8] <The Life and Death of the people>, 제라르 프로망제,
oil on canvas, 200×300(cm), 1975



[도판9] <A Bigger Splash>, 데이비드 호크니,
acrylic in canvas, 243×243(cm), 1967



[도판10] <Standard Station>, 에드 러샤, oil on canvas,
165.1×315(cm), 1963



[도판11] <오실론(Oscillons)>, 라포스키, 1950



[도판12] <I had imagined>, 줄리안 오피, dye on nylon on wooden stretcher, 180×300×4(cm), 2004



[도판13] <Roadscape 55>, 줄리안 오피, c-type print on wooden mount 25.5×40(cm), 2001



[도판14] 〈Punishment〉, 마오 샤오춘, digital painting on canvas,
100×173(cm), 2010



[도판15] 〈The new school of Athens〉, 마오 샤오춘, digital painting on
canvas, 205×300(cm), 2010



[도판16] <Wall Flower>, 레이 시저, varnished ultrachrome on panel,
30×30(cm), 2008



[도판17] <Day Break>, 레이 시저, varnished ultrachrome on panel,
152×100(cm), 2008



[도판18] 〈Do It Yourself〉, 앤디워홀, acrylic, pencil and letraset in linen, 177.2×137.5(cm), 1962



[도판19] 〈Marylin〉, 앤디워홀, silkscreen, 15.2×15,2(cm), 1967

참 고 문 헌

- 김병역, 「디자인 개론」, 태학원, 2001
- 김영나, 「서양 현대 미술의 기원」, 시공사, 1999
- 민주식, 「곰브리치와 회화적 재현의 심리학」, 인문연구, 1997
- 손금선, 「뉴미디어아트와 재현방법과 유형에 관한 연구」, 박사학위논문, 숭실대학교 대학원 미디어학과, 2007
- 송주희, 「예술표현에 있어 발생배경과 흐름에 관한 연구」, 석사학위논문, 단국대학교 교육대학원 미술교육학과, 2001
- 알베르트 수스만, 「루돌프슈타이너의 인지학 입문서-영혼을 깨우는 12감각」, 서영숙(역), 섬돌 출판사, 2007
- 정유경, 「타이포그래피의 반복 표현에서 파생되는 시각적 리듬간 유형 연구」, 박사학위논문, 경희대학교 대학원 디자인학과, 2004
- Arnold Hauser, 「문학과 예술의 사회사, 현대편」, 백난청(역), 창작과 비평사, 1999
- John Berger, 「어떻게 볼 것인가(Ways of seeing)」, 하태진(역), 현대미술사, 1995
- Langer Susanne, 「Problems of Art」, Macmillan Coll Div, 1957
- Nathan Knobler, 「미술의 이해」, 정점식, 최기득(역), 예경, 1993
- Paul Smith, 「인상주의」, 최기득(역), 예경, 2002
- Robert Atkins, 「Art speak: A Guide to Contemporary Idea, Movement and Buzzwords」, 박진선(역), 시공사, 1994
- Robert Hoge, 「새로움의 충격」, 최기득(역), 미진사, 1995
- W. Kandinsky, 「점·선·면」, 차봉희(역), 열화당, 2006

<http://www.youtube.com/watch?v=3oqUd8utr14>

<http://www.google.com>

ABSTRACT

A Study in Pictorial Techniques in Digital Environment

- Focused on the Author's Artworks-

Kim, Yoon-sun

Dept. of Western Painting

Graduate School of

Sungshin Women's University

The present study reviews the artworks displayed in the author's exhibition, *Logical Digital & Emotional Analogue* (April, 2010), in attempt to identify their artistic position in the current of contemporary art. The development subject artworks and their interpretation of images are discussed in terms of artistic semantics and methodology.

As the visual images came under the influence of the technical advancement of digital media and increasingly active mass communication in recent years, a new change has made in the concept of representation. Since the introduction of photography, today's much progressive digital technologies shaped the form of visual representation such as in paintings, photographs, and movies: even further, now adopted by various sectors of mass media, such technologies removed boundaries between the media types.

Simultaneously, this has provided the opportunity for a new artistic creation, as the mass level of production and consumption of those adopted digital images continue to take place in the fields of art and mass media. The adoption and expansion of visual images have been a major influence on pictorial techniques of artistic expressions.

The computer is the most symbolic part of today's digital technology. Given the similarity between its operating mechanism and human reasoning, the computer shows that it can be an active body of creative production as well as the tool for an artistic expression. Altered by such features of computer programs, a pixel image portrays the tedious perspective of contemporary reasoning. In attempt to overcome the limit of digital images, one-sided presentation that is, the author calls for analog, traditional expressions and mechanical sides of digital properties to be co-existed. The given thought led to development of the expression approach that combines the conventional (traditional) expression method with impressionist interpretation of light.

Ever since light and color featured by impressionism as the elements of pictorial expression, Western art has been pursuing the artistic values derived from observed natural phenomenon and the structural analysis. Impressionism recognized the nature and human society in terms of light and color, and expressed the perception thereof: here, the main emphasis of this process lied on light, the non-substantial element. Compared to digitally processed images of the present,

impressionist expression is very emotional that it recognizes the subject with logical cues provided by exploration and arrangement in the scientific and reasonable perspective. Ideally pursued was the reasonable representation of images, yet it is an expression depending on extremely delicate emotions that produce rhythmical control on the screen with the touch of brushes illustrating changing light. Digital images, in contrast, show generated and regularized expressions as the subject is interpreted by the programmed filtering scheme.

This study attempts to compare the structural and methodological attributes of the new, media-based image representation, with the traditional concept of artistic representation. Also, it reviews the historical progress of image representation, and, the approaches of visual representation in today's media environment are analyzed for the author's artworks as the subject.

The expression of analytical and program-generated imaging derives from the digital environment and the expression of analogue emotions are the psychological and spiritual needs of people against regularized logic and reasoning. They co-exist in the subject art productions, with which the author intends to demonstrate artistic compromise of digital and analogue features in pictorial expressions.

Lastly, as a member of the generation that the digital media had a direct influence on, the fascinating digital technology is more than a mere tool of expression. The objective is to present the world of art in the digital environment improved by the analogue-digital

relationship, to identify the position of the subject artworks in the movement of contemporary art, and thus to seek the direction for the future creations.