

김 용 식 교수지도
석사학위 청구작품 연구논문

모순에 대한 형상적 사유

- 혼합매체 양식을 중심으로 -

2007

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

조형예술학과 미디어·프린트 전공

한 정 선

모순에 대한 형상적 사유

- 혼합매체 양식을 중심으로 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 5월

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

조형예술학과 미디어·프린트 전공

한 정 선

인 준 서

한정선의 석사학위 논문을 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

2007년 6월

성신여자대학교 아트·디자인 대학원

논문 개요

본 논문은 2004년 대학원 재학 중 에서부터 2007년까지의 본인의 작품을 중심으로 연구 분석한 것으로 제작기법과 작품에 대한 다각적 분석을 통해 그동안 해오던 본인 작품과 예술관에 대한 고찰과 함께 이후의 작업 방향성을 모색해보고자 하였다.

산업사회의 발달과 함께 급격한 매체의 발달은 현대미술을 다양한 양상으로 전개시켜오고 있다. 특히 21세기 디지털의 보급으로 그동안 수작업에 의존하던 미술의 영역은 이러한 매체의 활용으로 확대되고 있으며, 시각적 현상으로서 뿐만 아니라, 보다 넓은 관점에서 다루어져야 할 것이다. 이는 기존에 재현과 지각에 중점을 두던 아카데미즘 시대와 모더니즘 시대의 미술과는 다른 현저한 변화인 것이다.

이러한 시점에서는 매체의 활용 능력이 요구되지만 그보다 앞서 무엇보다 기술에 상응하는 그 '무엇'일 것이다. 본인은 그 '무엇'을 아이디어로서의 예술이라 정의하며, 이러한 아이디어로서의 예술의 표현을 위해서 모든 매체와 재료들을 다양하게 활용한다. 뿐만 아니라 더 나아가 퍼포먼스나 과정과 개념이 중시되는 미술 등이 활용되기도 한다. 아이디어로서의 예술에서 그 의미를 더욱 분명히 하기 위해서는 미술이 다른 영역들과의 연계를 통해 보다 적극적으로 활용되어야 할 것이며, 이를 통해 21세기 미술은 단지 심미적 기능을 주는 것에 그치는 것이 아니라 시대 속에서 함께 공감하고 나아가게 될 것이다.

본인은 이것이 현대미술에서 예술이 가진 표현이라는 특권으로 생각하고 기존에 익숙함으로 다가오는 모든 것들을 다른 시각으로 바라보며 그 안에 내재한 모순을 드러내어 작가만의 진리로써 새로운 세계를 보여주고자 하였다.

보이는 표면적 현상에 집착하는 현실에 대해 주목하면서 일상이 되어버린 사회규범과 과학적 법칙들에 대한 맹신을 바라보는 본인의 이러한 회의적인 태도는 데카르트적 사유 방법론을 연상케 한다. 외부의 절대 진리에 의해 규정되는 존재로서의 인간, 사물 이해로부터 증명불능의 외부 진리를 제거하고 확고한 인식의 주체가 되는 '나' 자신으로부터 출발하여 외부를 인식하려는 태도는 내안의 개념들이 주관적 실체로서 드러나 진리화(化) 되어진다. 본인은 이것을 작가만의 진리라 정의한다.

재현과 지각에서 점차 작가만의 진리로 새로운 전환을 맞은 현대미술은 오래전 인상주의로부터 시작하여 다다이즘의 뒤샹에 이르기까지 많은 변화를 거쳐 왔다. 본 논고에서는 뒤샹 이후의 개념미술로부터 시작하여 매체의 등장으로 확장되어진 새로운 진리탐구의 방식으로 현대미술에서 보여 지는 다양한 양상을 다루고자 하였다.

보이는 것에 대한 관념적인 신뢰와 사회화된 인간의 시각들에 대한 본인의 비판적 태도에서 비롯되며 이렇게 진행되는 진리의 재해석은 컴퓨터 그래픽에 의해 사진의 변형 및 레이어 합성기법으로 만들어진 이미지로 우선 나타나며 입체, 설치, 개념중심의 참여형식 프로젝트 등 다양한 시도를 통해 이루어진다.

컴퓨터 그래픽을 이용한 사진의 복제와 합성은 사진 본래의 이미지로서의 실체와 변형된 허상의 두 진리세계의 이분법을 제거 혹은 소격함을 통해 새로운 이미지로 창출되며 대담으로 출력된다.

본인은 위와 같은 생각들을 매체의 발달로 확장된 현대미술의 판적 프로세스에 주목하고 디지털을 통한 이미지 변형 및 복수 복제의 성격을 긍정적 입장에서 활용하고자 한다.

디지털은 실체와 가상 사이에 일루전을 형성하는데 이러한 실체와 가상의

혼합으로 참 거짓으로 판단될 수 없는 모호한 결과들에서 오는 다중 의미들은 본인 작업에 흥미로운 소재가 된다.

본 논고를 통하여 본인은 이러한 모순과 배리, 역리 또는 이율배반적인 내용을 통해 논리적인 사고에 대하여 근본적인 문제제기의 형식으로 작가만의 주관적 진리를 정의하고자 한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 21세기 미술	3
1) 표현 영역의 확대	3
(1) 매체의 발달	3
(2) 아이디어로서의 예술	5
2. 작가의 주관적 진리	8
1) 익숙한 것들 안에서의 모순을 통한 문제 제기	8
(1) 공리적 사실	8
(2) 약속된 기호로서의 언어	13
① 언어(Text)와 내용(Context)	13
② 언어(Text)와 이미지	14
2) 혼합매체를 이용한 비가시적 표현	14
(1) 현대미술에서 판의 새로운 개념 및 가능성	14
① 전통판법과 기계적 매체를 이용한 판법의 혼용	14
② 복수 및 복제의 속성 이용	15
III. 작품 설명	18
V. 결론	54

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 Real Truth, 70x100cm, mixed media, 2005	18
【작품 2】 Turning Point, 100x70cm, mixed media, 2005	30
【작품 3】 Turning Point, (65x35cm)X2, mixed media, 2005	23
【작품 4】 Turning Point, 100x70cm, Mixed media, 2005	24
【작품 5】 Turning Point, 100x35cm, mixed media, 2005	26
【작품 6】 D R E A M -하늘을 헤엄치는 것과 물위를 난다는 것, 285x105cm, digital print, 2006	27
【작품 7】 dream, 21x29cm, mixed media, 2005	27
【작품 8】 Kairos, 45x45cm, mixed media, 2004	29
【작품 9】 시간과 시각(時角) 90°, (22x22cm)X4frame, mixed media, 2006	31
【작품 10】 주체와 객체-Reflect 60x150cm&(22x22cm)X4frame, mixed media installation, 2006	33
【작품 11】 Real Truth, 80x35cm, mixed media, 2005	35
【작품 12】 진리의 상아탑, 240x150cm, mixed media installation, 2006	37
【작품 13】 Paradox, 40x40cm, mixed media, 2006	37
【작품 14】 paradox cube, 50x50cm, mixed media, 2006	39
【작품 15】 새빨간 거짓말, 70x100cm, mixed media, 2006	41
【작품 16】 노란 계륵자, digital print, 29x21cm, 2007	43
【작품 17】 Microcosmos, (100x170cm)X3, Mixed media, 2007	45
【작품 18】 뿌리 깊은 나무/ 가지치기, (70x100cm)X2, Mixed media, 2007	47
【작품 19】 [돈]이 되는 미술, digital print & 참여 형식의 개념작업 , 16x7.5cm, 2007	49

I. 서론

인간은 가시적인 세계 안에서 익숙해진 존재들이다. 보이는 것에 대한 관념적인 신뢰는 이렇게 사회화된 인간의 시각에서 비롯되었다. 보이는 세계 안에서 만들어진 규칙들의 범주는 더 이상 우리로 하여금 기대하고 바랄 수 없는 현실만을 안겨줄 뿐이다.

예술가란 이러한 가시성에 대한 신념체계에 의혹을 던지는 사람들 일 것이다. 비가시적인 영역의 가시화는 예술가의 특권이며 따라서 본인은 이러한 보이는 것에 집착하는 현실에 대해 주목하면서 일상이 되어버린 사회규범과 과학적 법칙들에 대한 맹신을 다른 시각으로 바라보고자 한다.

이러한 시점에서 예술은 더 이상 심미적 기능만을 고집하지 않는다. 아이디어로서의 예술을 지향했던 이전의 개념미술을 포함해서 오늘날 현대미술은 다양한 방식으로 표현하기에 이르렀다.

매체의 발달은 현대미술의 재료의 발달이라고 해도 무방할 것이며 이는 자연스럽게 현대미술의 변화를 가져왔다. 모더니즘시대를 넘어 포스트 모더니즘 시대에는 매체의 발달로 인해 대중에 보급된 컴퓨터의 영향과 함께 영상매체, 디지털카메라를 이용한 사진기술의 등장으로 기존의 순수개념의 평면회화 미술작품의 형식에서 탈피한 작업의 형식이 다양한 현상으로 나타난다.

본인은 조형적 측면에서 이러한 시대의 매체를 보다 적극적으로 활용하면서 매체를 다루는 형식에 앞서 내용적 측면인 개념에 주목한다.

본인의 작업은 하나의 현상이나 사물들이 가지고 있는 이항 대립하는 두 가지 진리 사이의 모순을 발견하고 이를 재해석하여 작가만의 시각으로 새로운 의미를 발견해 나간다.

삶의 부조리, 사물들이 지닌 모순들 속에 익숙해져 버린 현실에 대해 문제를 제기하는 형식으로 다양한 사고의 폭을 주고자 한다.

철학적인 사고로부터 시작된 문제제기의 방식은 디지털 매체를 통한 레이어 합성으로 가시화된 세계와 비 가시화된 세계 둘 사이에서 참 거짓으로 구분 지을 수 없는 또 다른 세계 즉 작가만의 진리로 이루어진 세계를 만들어 낸다. 이것은 진리와 허위에 대한 철학적인 사고로서의 흔적을 넘어 일루전의 환상적 세계를 이룩하며, 현상적인 미감으로 작업이 마무리 되어 진다.

이렇게 재조합되고 새롭게 형성된 이미지들은 출력을 통해 익숙함에서 낯설음으로 다시 거듭나게 되며 이를 통해 익숙함에 대한 끊임없는 반문을 시도한다. 이는 일반적인 진리에 반하는 다른 허위가 아니라, 진리에 대한 계속되는 의혹이자 작가의 진리에 대한 해석이라고 할 수 있다.

이처럼 참도 아니요 거짓도 아닌 모순과 배리, 역리 또는 이율배반적인 내용을 통해 문제를 제시하는 식의 작업은 비단 디지털 매체뿐만이 아니라 매체를 통한 간접성과 복수성을 이용한 다양한 접근으로 시도하며 그 가능성과 함께 나아가야 할 방향을 점검해 보고자 한다.

II. 본 론

1. 21세기 미술

1) 표현 영역의 확대

(1) 매체의 발달

오래 전 예술은 재현이라는 역할을 담당해 왔으나 사진의 등장 이후 단지 재현으로서의 그림은 다른 의미를 갖게 된다.

현대예술에 있어, 사진은 그 전통적인 신화, 즉 현실의 충실한 복제라는 의미를 넘어선 것이 사실이다. 물론, 아직도 이 전통에 대한 신봉과 찬양이 지속되고 있기는 하지만, 그 객관성에 관한 전적인 신뢰가 사라진 것은 부인할 수 없다. 이러한 믿음의 붕괴는, 복제와 기록으로서의 사진이라는 객관성에 기초한 개념을 탈피하게 만드는 역할을 담당하였을 뿐만 아니라, 재현 (再現, representation)을 재고하게 만드는 계기를 제공하였다.¹⁾

예술은 우주나 자연 또는 삶의 실재를 모방하거나 재현하는 것이라는 19세기 이전의 사고체계와 오히려 그것을 창조해 내는 것 이라는 모더니즘의 기본입장 그 둘의 고민에서 매체의 발달과 함께 재현과 지각에 대한 문제제기가 쟁점화 되며 등장한 현대예술은 지식인으로부터 예술을 분리시키지 않는 아이디어로서의 예술로서의 변화였다. 이러한 문제제기는 이미 20세기 개념미술을 통해 있어왔으며 그 원류는 다다이즘으로 거슬러 올라간다.

1) 진중권, “미학 오디세이”3 (서울: 휴머니스트, 2004), p359

그러나 이러한 문제제기를 바탕으로 21세기에는 매체의 발달로 인해 보다 다양한 재료로서 현대예술의 표현영역이 확장되었다. 그중에서도 재현으로서의 사진의 기능과 성질에 의심을 불어넣은 대표적인 계기는 디지털 테크놀로지이다.

사실에 대한 기록성이 가장 큰 강점이자 현실에 대한 가장 탁월한 재현수단으로서의 사진은 디지털의 출현으로 대상없는 이미지 혹은 상상만으로 현실을 재현함으로써 '사진의 종말'로 이야기되기도 하였다.²⁾ 그러나 과거에 사진의 등장이 회화의 종말이 아니었듯이 오히려 디지털의 출현으로 현대예술에 있어서 표현의 영역은 더욱 확장되어 새로운 가능성을 열어주고 있는 현실이다.

디지털이라는 매체는 분절, 복제성, 편리성을 특징으로 가상을 만들어내기에 조작성이 용이하다. 이러한 특징을 지닌 디지털의 활용으로 인해 점차 재현으로서의 미술 속의 현실들은 비현실을 현실처럼 만들어버리는 가상현실로서 일루전을 만들어내게 된다. 본인은 현실 속의 모든 대상들을 낯설게 바라보고 언급한 디지털의 특성을 이용하여 사진에 복제와 변형 등을 가해 새로운 가상의 세계와 그 이미지들을 만들어낸다.

현대 예술 매체의 이미지는 이러한 일탈을 한 층 더 확장한다. 작가들이 이러한 시도를 통해 얻어낸 것은 예술작업이 생동한다는 것이다. 즉, 작가의 표현과 인상에 집중된 작업은, 기존의 작업과 차이를 보이고, 전통적으로 훈련된 작가들은 전통적인 방법으로 회귀하려는 작업에 대한 일종의 통제를 유혹처럼 느끼게 된다. 이러한 상황에서 작업을 흘러가는 방향으로 놓아주는 것이, 근대로부터 현대에 이르기까지 작가들이 고민하는 것이었다. '이미지를 놓아 준다'는 것은 이미지에 자율성을 부여하는 것이고, 그 이미지의 자유로운 흐름은, 작가가 도리어 반응하며 나아갈 수 있는 새로운 작업 방법론이 된

2) [월간미술] 1999년 8월호, (한국의 디지털 아트-디지털 사진)

다. 현대 예술매체의 새로움은 기존의 분리된 두 문화의 한편을 선택한 기준과 판단 속에서 규정될 수도 없고, 그 새로움은 기존의 영역으로 들어가기 위한 틈새를 찾지도 않는다. 따라서 새로운 매체에는 새로운 시각이 필요한 것이고, 오히려 새로운 매체와 실험 속에서 나온 새로운 시각으로 기존의 예술과 전통을 되짚어야하는 것이 필요한 것이다. 왜냐하면 현대 예술 매체가 드러내는 이미지는, 기존의 이미지와는 달리, 자율적인 확장을 진행하고 있고, 동시에 전통적인 이미지의 감추어진 내부를 서서히 들춰내고 있기 때문이다.³⁾ 이는 다양한 방법으로 아이디어를 표현하는 현대예술의 관점에서 볼 때 매우 긍정적인 입장을 취하게 된다.

본인에게 있어서 이 아이디어가 되는 내용적 측면은 하나 안에 가지고 있는 이항 대립하는 두 가지 진리 사이의 모순이며 이를 재해석하여 작가만의 시각으로 새로운 의미를 부여 한다.

삶의 부조리, 사물들이 지닌 모순들 속에 익숙해져 버린 현실에 대해 문제를 제기하는 형식으로 다양한 사고의 폭을 넓혀 가는데, 이처럼 매체의 발달로 인한 새로운 방법들과 기존의 고유의 전통적인 방법들 사이에서 새로운 다양해진 방법들을 찾아가며 작업을 풀어간다.

(2) 아이디어로서의 예술

아이디어로서의 예술은 상업적 광고 속에서도 변화를 보이기 시작한다.

아이디어가 생명인 광고는 점차 그 입지가 상업적인 것에서 예술적인 것으로 변화되기 시작한다.

그 시점에서 중요한 역할을 한 앤디워홀은 예술의 대중화를 가져오는데 큰 역할을 한 작가이다. 기존의 특정인에게만 국한되어 있던 예술의 특수성을 일

3) 유준성, <미학현대예술매체의 이미지에 관한 문제: 현대매체예술로 드러나는 이미지의 가역적인 유통성에 관해>, 《한글한국발행언어, 韓國美學會》, 35 2003, pp.247-281

반인들, 대중들에게까지 확산시킨 공장(factory)화 된 개념으로 예술개념을 뒤바꿔 주었다. 오히려 기존에 신성시되던 것들은 외면당하며 대중들이 알기 쉽고 친근한 일반적인 것들이 환영을 받으며 그 입지를 굳혀나갔다. [참고도판1]

이러한 시점에서 점차 예술 같은 광고, 광고 같은 예술이라는 말이 생겨나기 시작한다. 르네 마그리트의 작품을 보면 그의 철학적 사유를 바탕으로 드러나는 낯선 시각적인 효과는 광고의 주목성을 끌기 위한 낯선 시각과 같은 맥락에서 이해되어 질 수 있다. 광고언어에서 사용되는 인접성과 유사성을 이용해 대상들 사이에 세워진 연상 작용에서 모든 가능한 개념적 조작을 만들어 가고 있으며 연관성이 없는 물체들을 하나의 공간 안에 배치함으로서 느껴지는 낯선 느낌을 통해 그의 철학적 사유를 통한 아이디어는 더욱 강렬하게 다가온다. 이는 20세기 예술에 있어서 명백하게 나타나는 회화적 사조보다 개념적 사조에 더욱 가까이 접근하고 있는 지성적인 전략 가운데 하나로서, 아이디어로서의 예술을 보여준다고 할 수 있겠다.

아이디어가 생명인 상업적 광고는 점차 아이디어로서의 예술이 나아가는 방향과 유사하고 재현과 지각의 미술에서 현대미술로의 새로운 전환점이 되었다. 재현과 지각에 대한 문제제기가 핵심 쟁점이 되며 지식인으로부터 예술을 분리시키지 않는 아이디어로서의 예술은 아카데미즘시대와 모더니즘 시대의 미술과는 다른 현저한 변화였다. 그것은 결정적으로 학자와 평론가, 역사가와 철학자, 그리고 해석가들에 의해서가 아니라 작가 자신들에 의해 진행되었다. 다시 말하면 이론이 곧 실천덕목이 된 것이다. 따라서 보여 지는 형식들은 기존의 방식과는 다른 보다 적극적이고 직접적인 것들이 많다. 예를 들어 개념을 가지고 직접 퍼포먼스를 한다던가 이미지보다 더 직접적인 텍스트를 사용하기도 하며 관람자의 참여로 이루어지는 등 새로운 방식이 시도된다.

본인 작품 '[돈]이 되는 미술'은 위와 같은 형식으로 진행된 첫 번째 프로젝트

트였다. 이것은 자본주의 시대에는 순수예술이 돈이 될 수 있다는 측면과 어떻게 순수예술이 돈이 될 수 있는가에 대한 반문을 통해 언어가 가진 이중 모순을 주제로 돈이면 모든 것을 가질 수 있다는 논리의 자본주의시대에 대한 비판적 관점을 자본주의 시대에서 예술을 하는 작가의 입장에서 시작된 것으로, 형식은 자본주의의 원리를 따르는 참여형식으로 이루어지며 내용은 이러한 비판적 사고로부터 출발하여 문제를 제기하고 있다. 이는 작품을 판단하는 개념보다는 작품 속에 들어있는 개념을 판단하는 의미에서 아이디어로서의 예술의 모습을 띤다고 할 수가 있다. [작품19]

21세기 매체의 발달로 이러한 현상들은 테크놀로지를 이용한 상호작용 (interactive) 영상 등에서도 그 모습을 찾을 수가 있을 것이다. 보여 지는 것 보다는 보여주고자 하는 그 내용이라는 측면을 표현하기 위한 방법은 이처럼 더욱 다양한 양상을 띄기 마련이다.

일반적인 개념주의 방식에 대한 기본설명으로 작업을 했던 솔 르윗⁴⁾은 “개념미술에서 개념적 형식을 사용한다는 것은, 모든 기획과 결정이 미리 이루어졌음을 의미하며, 실행은 형식적인 일에 지나지 않는다.” 이어서 그는, “아이디어는 예술을 만드는 기계가 된다.”고 주장했다. 그러나 솔 르윗은 “개념이 반드시 논리적인 것은 아니다.” “아이디어는 복잡할 필요가 없다. 성공적인 대부분의 아이디어는 익살맞을 정도로 단순하다”와 같은 조건을 부여함으로써, 개념미술의 개념을 지적 건조함을 암시하는 내용으로 좁히려 하지 않았다. 라며, 1969년 [개념미술에 대한 명제]에서 “개념주의 예술가들은 합리주의 자라기보다 신비주의자다. 그들은 논리로 도달할 수 없는 결론에 도달한다.

4) 솔 르윗 [Sol Lewitt, 1928-1993]

현대미술사에 큰 획을 그은 미니멀리즘과 개념예술의 거장으로, 작가의 주관적인 감정이 배제된 객관적이고 단순한 회화를 주창하면서 기존 회화에 반기를 들었다. 또한 아이디어만을 제공하고, 실제 작업은 조수들이 하는 "개념예술"을 선보이면서 작가가 직접 작업하는 것이 작품이라는 기존 회화의 정설 또한 뒤집어 엮은 인물.

이성적인 판단은 이성적인 판단만을 되풀이하지만 비논리적인 판단은 새로운 경험으로 이끈다.”라고 강조했다.⁵⁾ 이 같은 합리적인 것에 대한 의의는 본인의 작업에서 첫 번째 출발점 된다. 이러한 비판적 회의로 시작된 아이디어는 문제를 해결하려고보다는 해결될 수 없는 모순사이에서의 고민들로 때론 가볍고 유쾌한 방식으로 문제를 제기한다.

2. 작가의 주관적 진리

1) 익숙한 것들 안에서의 모순을 통한 문제 제기

(1) 공리적 사실

과학적 진리는 오류의 수정이다. 바슐라르⁶⁾는 과학적 개념들과 그 개념을 만들어 내는 이성의 역사를 변증법적이라고 지적한다. 과학적 진리는 지난 시대의 오류를 수정함으로써 앞으로 나아가는 것으로서, 이는 첫째 지각과 일차적인 인식론적 장애물(성급한 일반화, 개념의 부당한 확장 등)에서 벗어나고, 둘째 관찰 능력의 진보를 통해 얻어진 새로운 데이터를 이용해 애초의 법칙들을 수정하는 것을 뜻 한다. 따라서 아무리 견고한 과학적 진리일지라도 선불리 보편성을 주장할 경우 그것은 거짓이 될 수 있다. 그 진리가 과연 보편적으로 적용될 수 있는 것인지를 검토하고 문제를 수정해야 한다. 그렇다면 이렇게 진리를 발견하는 과정에서 오류가 적극적인 역할을 한다고 말할 수

5) 폴 우드, 박신의, “개념미술”, (경기도: 열화당, 2003), p.28

6) 바슐라르 [Bachelard, Gaston, 1884.6.27~1962.10.16], 프랑스의 과학철학자. 구조주의(構造主義)의 선구자이며 시론(詩論)·이미지론(論)으로도 유명하다. 1927년 《근사적 인식(近似的認識)에 관한 시론》으로 학위를 취득했다. 그 후, 디종대학의 교수와 소르본(파리대학)에 초빙되어 과학사·과학철학을 강의했다.

있을까? 참과 거짓의 관계는 서로 대립되는 것 이상의 복잡 미묘한 것일지도 모른다.⁷⁾

진리란 실제적 관계나 사태를 올바르게 표현하고 있는 판단내용이 가지는 객관적 타당성을 말한다. 그렇다면 주관적인 것은 진리가 아닌 것일까? 우리가 주관적인 것에 관심을 갖는 것은 과학의 진리와 다른 ‘어떤 다른 진실’이 과학 못지않게 인간의 삶에 영향을 준다는 것을 알고 있기 때문이다. 남들이 이해할 수 없는 주관적 결정과 판단에 의해 한 인간의 인생이 변하기도 하고 의미를 얻기도 한다. 즉 이 세계에는 이성을 통해서만 이해되는 논리적, 합리적, 객관적 진리가 있는가 하면, 반대로 직관으로 깨닫는 모순되고 비합리적이며 주관적인 진리가 있다. 시나 그림에서 만나게 되는 한 개인의 진심이 담겨있는 진리는 비록 추상적이고 보편적인 철학적 사고가 될 수 없다하더라도 한 인간의 인생에 의미를 부여하고 행복을 결정할 수 있으므로 객관적 진리 이상의 의미를 지닌다.⁸⁾ 예술가의 진리란 이러한 차원에서 다루어 져야 할 것이다.

다른 형태의 진리를 주지하듯 모든 종류의 담론이 과학적 담론과 동일한 방식으로 진술될 수는 없는 법이다.

과학적 증명이라는 것 자체도, 한 시대에 진리로 공인된다 하더라도 결코 결정적이고 영원한 것이 아니어서, 이후의 학문적 진보를 통해 보완되고 수정될 수 있다. 무엇보다 엄밀한 형식적 논증은 세계나 인간의 삶에 대해 아무것도 알려주지 못하며 그 자체로는 실제적 내용이 전혀 없는 텅 빈 것이다. 반대로 경험적 진리들은 역사가 흐름에 따라 변화될 수 있으며, 이 역사라는 것 역시 실험과 명증을 통한 새로운 발견과 무관하지 않다. 따라서 과학적으로

7) 최병권. 이정옥, “세계의 교양을 읽는다 1 (종합편)”, (서울: 휴머니스트, 2006), p.180

6) 최영주, “세계의 교양을 읽는다 2 (인문학편)”, (서울: 휴머니스트, 2006), pp.339~340

증명된 진리가 다른 진리보다 절대적으로 우월한 것이 아니며, 그 역시 끊임 없이 쇠퇴하며 변화하는 광범위한 탐구의 일부에 불과하다.

이렇듯 과학은 자신의 합법성을 스스로 정당화할 수 없을뿐더러, 과학적 연구의 근간이 되는 추론 체계 역시 고대와 중세에 철학자들에 의해 발전되어 온 논리학을 원용하고 있다. 사실 과학적 활동은 이성적 활동의 한 측면일 뿐이며, 종교나 철학과 같은 다른 분과에서도 진리를 찾기 위해 이성은 사용된다. 과학적으로 증명된 것만을 진리로 여긴다면 종교나 철학적 사유는 거짓 담론이 되는 셈인데, 이러한 과학주의 이데올로기는 과학적 연구의 실상을 오해하고 있는 것이다. 데카르트의 코기토(Cogito ergo sum)⁹⁾는 과학적으로 증명될 수 없지만 분명 철학적 개념으로서 유효하며, 여전히 인간의 인식과 실존에 대해 유의미한 사유라고 할 수 있다. 결론적으로 우리가 과학적 증명이라는 관문을 통과한 진리만을 받아들인다면 인간의 사유는 매우 빈곤해질 것이다.¹⁰⁾

보이는 것에 집착하는 현실에 대해 주목하면서 일상이 되어버린 사회규범과 과학적 법칙들에 대한 맹신을 바라보는 본인의 회의적인 태도는 이러한 데카르트적 사고를 연상케 한다. 외부의 절대 진리에 의해 규정되는 존재로서의 인간과 사물에 대한 이해로부터 증명불능의 외부 진리를 제거하고 확고한 인식의 주체가 되는 '나' 자신으로부터 출발하여 외부를 인식하려는 태도는 내안의 개념들이 주관적 실체로서 드러나 진리화(化) 되어진다. 본인은 이것을 작가만의 진리라 정의한다.

이러한 관점에서 시작된 본인의 시소작품은 과학적 사고로부터의 중력의 법

9) 코기토(Cogito ergo sum), 근대기에 프랑스 사상가인 데카르트에서 나온 개념으로서 '나는 생각한다. 고로 존재한다' 라는 뜻으로 그의 사상을 발전시키는 과정에서 방법적 회의를 사용하게 됨.

10) 최병권. 이정옥 엮음, "세계의 교양을 읽는다", (서울:휴머니스트, 2003), pp.157~160

칙을 깨는 작업이었으며, 실체와 그 실체를 대변하는 허구로서의 그림자는 빛과 그림자의 관계에 대한 이러한 주관적 진리의 표현이었다. [작품1], [작품2], [작품3], [작품4], [작품5]

예술가들의 직관은 설명해야 할 이유를 잃는다. 논리적이건 그렇지 않건 예술은 진리를 표현하는 하나의 도구일 것이다. 논리적으로 생각해 가다 보면 어느덧 모순에 도달하게 되는데 본인의 작업은 이런 모순과 배리, 역리 또는 이율배반적인 내용을 통해 논리적인 사고에 대해 근본적인 문제 제기를 하고자 한다. -paradox-[작품12], [작품13], [작품14], [작품15]

어떤 모순된 내용도 포함하지 않으며 참 거짓으로 판단될 수 없는 수수께끼 같은 결과들은 과학, 철학, 수학 등에서 중요한 발전을 만들어 내기도 하는데 밑에 깔려 있는 이런 모호함이나 다중 의미들은 본인 작업에 흥미로운 소재거리로 다가 왔다.

특히 이러한 모순은 언어와 사물의 관계에서 쉽게 발견되어지곤 한다.

하나의 사물을 정의하는 언어는 그 안에 다중의미를 내포하고 있는데 사전적 정의에 따른 언어와 그 언어가 가리키는 대상, 사물의 관계 사이에 숨어 있는 다중의미들을 발견하고 시각화하는 작업을 하였다.

색깔을 나타내는 형용사는 명사 앞에서 수식어의 역할을 하는데 이러한 어순이 뒤바뀐 고유명사인 계란노른자를 어순에 맞게 노른자의 색깔과 흰자의 색깔을 뒤바꿈으로써 시각화 한 작품이다. 또한 지혜와 지식, 시간과 시각이라는 유사성을 띤 단어의 배열로 언어유희를 통해 비슷한 언어 속에서 다른 의미를 찾아내어 시각화하며 작가만의 주관적 진리를 전달하기도 한다. [작품9], [작품11], [작품16]

보이는 것에 집착하는 현실, 일상이 되어버린 사회규범과 맹신에 가까운 과학적 법칙들을 바라보는 시각에 대한 비판적 관점으로부터 시작하여 그 안에

서 발견되는 모순에 대한 이의 제기이자 작가의 표현은 대담으로 출력된다.

익숙한 현실을 낯설게 바라보며 그것을 표현하는 이러한 소격효과를 얻기 위해 소위 합성이라는 도구가 사용된다. 이처럼 낯설게 하기의 효과를 보기 위해 일찍이 르네 마그리트는 '데페이즈망(depaysment)'을 사용하였다. 연관성이 없는 사물들의 배치로 인해 그만의 생각들을 담아냈던 초현실주의적인 이미지들은 오늘날 매체의 발달로 컴퓨터 합성으로 가능케 된 것이다.

그러나 객관적 현상 세계와 주관적 실체 세계 사이에서 단순한 합성의 의미만이 아니라 본인의 객관적 현상체계 안에서 계속되어지는 진지한 고민은 그것의 한계를 주관적 실체로 거듭나게 한다.

컴퓨터 공간 안에서의 합성은 보여 지는 세계와 보여주고자 하는 세계가 어우러져 마침내 이 둘 사이의 이분법적인 틀을 깨고 또 다른 작가만의 진리화(化)된 세계로서 재구성된다.

디지털을 이용하여 이미지를 조작하는 이러한 합성 기법은 거짓을 전달할 수도 있는데, 본인은 이 거짓을 예술가의 진리로 재해석 한다.

거짓처럼 보여 지는 이미지를 통해 본인이 말하고자 하는 의미는 주관적 작가만의 진리로써 전달된다.[작품1], [작품6], [작품8], [작품18]

이러한 작업들은 fact와 fiction 혹은 그 둘의 결합인 faction의 차원을 넘어서 존재하지만 보이지 않는, 그러나 본인에 의해 의미가 부여되고 이미지화된 세계에 대한 끊임없는 탐구이며 이것은 기존에 했던 합성 이미지작업들보다 더욱 다양한 표현방식으로 구체화 된다.

(2) 약속된 기호로서의 언어

① 언어(Text)와 내용(Context)

헨리 플린트(Henry Flynt)는 [엔솔로지(Anthology)]에서 “‘개념미술(Concept Art)’이란 무엇보다도 ‘개념’이 재료이다. ‘개념’은 언어와 밀접한 관계가 있으므로, 언어가 재료인 예술을 말한다.”고 제안했다.

개념미술의 선구자인 M.뒤샹은 말장난을 함으로서 형언하기 힘든 감정의 세계에 영향을 미쳤는데, 그 예로 ‘LHOOQ’(‘그녀는 뜨거운 엉덩이를 가졌다’는 의미의 프랑스어 ‘elle a chaud au cul’과 동음이 된다)’를 모나리자에 수염을 넣은 이미지에 제목으로 붙였다.[참고도판3] 또한 자신의 여성적 초자아를 일컬어 ‘로즈 셀라비(‘에로스, 이것이 삶이다’란 의미의 프랑스어 ‘eros, c’est la vie’와 동음이 된다)’라 하게 된다. 이것들은 규범의 반항을 방해하고 섹스와 속어의 노골적인 발언으로 예술적 작가개념을 교란시킨 작업이었다.¹¹⁾ 뒤샹의 작품에서 말장난과 재치는 예술의 경계에 대한 진지한 질문을 제기하는 방식이었다. 뿐만 아니라 초현실주의 작가 르네 마그리트는 기존 언어와 그림 문법에 대한 반성을 호소한 ‘이것은 파이프가 아니다’(1929년)라는 작품으로 시각과 언어적 재현, 재현과 사실성에 대한 광범위한 논점을 만들기도 했다. [참고도판4]

이후 오늘날까지 현대미술에서 언어는 매우 흥미롭게 다루어지고 있다.

본인은 이것을 기존에 관습화 되어 지고 당연시 보여 지는 것들, 약속된 기호체계에 대한 이성의 사고를 부정하고 그 안에 내제되어 있는 모순을 언어 유희를 통해 문제를 제기하는 방식으로 풀어간다.

이러한 현대미술과 언어와의 관계에 주목하여 개념을 형성하고 이미지를 만들어가는 작업을 시도하고 있다.

② 언어(Text)와 이미지

코수스¹²⁾가 그러했듯, 물리적인 오브제와 다른 종류의 재현방식, 즉 사진과

11) 폴 우드, 박신의, “개념미술”, (경기도: 열화당, 2003), p.98

12) 코수스 [Joseph Kosuth, 1945.1.31.~] 미국의 개념미술가. L.비트겐슈타인의 영향으로 언

같은 시각자료 및 사전적 정의에 따른 언어와의 관계에 주목한다.

처음부터 사진과 언어는 개념미술 작가의 주요 장치로서, 종종 다양한 종류의 텍스트들과 더불어 사용되곤 했다. 사진은 사실, 현대성 그 자체로 확보할 수 있는 공통의 기술과 재능에 급진적 상상력으로 생기를 불어넣는데 중요한 역할을 한다. 또한 이러한 기술에 상응하는 그 '무엇'이 요구되는데 노먼은 바로 이 두 조건 '사이'의 '침예함'을 지적한다.¹³⁾

텍스트는 컨텍스트를 담고 이것은 이미지와 함께 제시된다.

이 셋의 관계는 모순 속에서 상충되기도 하며 결국은 또 다른 하나의 진리 체계로서 본인의 의도에 맞게 새롭게 재구성된다.

결과론적으로 보여 지는 작품은 개념적 성향을 보이기도 하고 초현실적 성향을 보이기도 하는데 이 모든 작품의 사유의 출발점과 아이디어의 원천은 사물과 언어의 관계로부터 시작 된다. 이로써 하나의 사물 안에 공존하는 상충되는 진리들이 본인에 의해 새로운 진리로써 거듭난다.

2) 혼합매체를 이용한 비가시적 표현

(1) 현대미술에서 판의 새로운 개념 및 가능성

① 전통판법과 기계적 매체를 이용한 판법의 혼용

넘쳐나는 매체들의 등장으로 현대미술은 판화의 판적 프로세스와 깊은 관련성을 보이고 있으며 오늘날 기계적 프로세스를 이용한 작업은 전통적 판화의 방법과 그 원리를 같이 하고 있다.

어에 기초한 작업을 했으며 백과사전적 정의 분석에서 철학적 심리학적 텍스트로 작품의 폭을 넓혀갔다.

13) 폴 우드, 박신의, "개념미술", (경기도: 열화당, 2003), p.34

전통적인 판 기법과 함께 컴퓨터 그래픽 매체의 이용은 본인의 비가시화 영역에 적절한 표현도구가 된다. 이것은 복수적 복제적 성격 뿐 아니라 판에서 층의 개념이 컴퓨터상에서 레이어 기능으로 그대로 옮겨온 것을 이용하고자 하는 것이다.

판화에서의 분판개념으로서의 층은 디지털시대에 컴퓨터 프로그램 안에서 레이어의 개념과 동일시 여겨진다. 판화는 제작과정에서 판을 분과적으로 조각해 판을 만든 다음 여기에 물감을 묻혀 찍어내는 판화만이 갖는 독특한 기법이 회화와는 다른 개성적이고 독창적인 표현을 가능하게 하는데, 분판 분색에 의한 다중인쇄 기법이 사용되는 채색판화는 컴퓨터상의 인쇄에서 C M Y K 4가지 색상만으로 금색, 은색 등 별색을 제외한 모든 색상을 표현하는 것과 같은 원리이다. 또한 분판은 색상뿐만이 아니라 이미지 조합 등 판화에서 매우 중요한 부분인데 철저한 계획 가운데 제작된 각각의 여러 판들은 마침내 한 곳에서 만날 때 한 작품으로서 완성되어지며 이것은 컴퓨터 프로그램 안에서의 레이어와 매우 밀접한 연관성을 보인다. 디지털의 특징 가운데 연속성이 아닌 분할적인 성격은 합성, 편집이 용이하게 하는데 이런 합성, 편집에서 층, 곧 레이어는 매우 중요한 개념으로서 레이어 순서에 의해서 이미지는 새롭게 조합된다. 계산된 레이어의 병합과 우연한 필터효과로 나타나는 낯선 새로운 세계의 창출에서 본인은 새로운 의미를 부여한다. 이러한 기계적 프로세스와 수작업으로 인한 전통적 판법의 유사성을 가지고 이 둘의 혼용으로서 상호보완의 역할을 한다면 표현에 있어서 보다 다양한 접근이 가능할 것이다.

② 복수 및 복제의 속성 이용

본인은 이처럼 기존의 판 기법과 새로운 레이어의 병합의 혼합으로 현대미

술에서 보다 확장된 개념의 판을 시도하고 자 하였다.

기존 인쇄물에 드로잉을 가하고 이것을 다시 복사한 후 그 위에 다시 붓칠을 가하는 식의 복사와 채색 혹은 드로잉을 반복함으로써 원본과 복사본이 하나로 통합되는 작업을 시도하기도 하며, 사진을 스캔한 후 컴퓨터상에서 변형하고 출력한 이미지 위에 엠보나 질감효과, 오브제의 사용과 또한 판의 기능 중에 복수적 성격을 이용한(멀티플 아트로 불리우는)것으로 입체적 조형물이나 설치 작품들 등, 판의 일부로서 표현한다. [참고도판5],[작품10]

출력된 이미지위에 주로 사용되는 기법은 사진과 어울리는 실크스크린, 스텐실을 이용한 공판기법과 폴라그래피 등이며 그 위에 직접적인 드로잉이나 오브제를 이용한 입체나 설치 작품도 시도하고 있다. [작품3],[작품8],[작품10],[작품11] 이처럼 비가시화영역의 표현에 있어서 디지털적인 기계적 프로세스와 아날로그적인 전통적 판법의 프로세스 이 둘의 혼용으로 자유롭게 넘나들며 폭넓은 판을 이해하고자 한다. 이 뿐만 아니라 방법적인 측면에서도 판적 프로세스를 적용시킨다.

현대판화는 기법과 표현이 분리되지 않는다는 점에서 그 고유의 의미상 판화라기보다는 오히려 판화(적) 기법에 의해 제작된 회화라 할 수 있다.¹⁴⁾ 본인의 작업은 이러한 맥락 안에서 진행되고 있으며 판화(적) 기법에 의한 창작물을 그 목적으로 한다. 예를 들어 ‘돈이 되는 미술’ 은 컴퓨터를 이용한 이미지 합성과 복수 및 복제를 이용하여 제작된 각각의 작품들을 판화의 에디션을 이용하여 참여형식으로 진행된 작품이다.[작품19] 100장의 에디션은 돈의 발행부수를, 입금자의 순서는 넘버링을 의미하며 진행되는 모든 형식은 이처럼 판화적 프로세스를 그대로 보여주는 과정예술(process art)이다.

이는 제작뿐만이 아니라 작가의 의도대로 참여형식 역시 판화의 원리를 이용한 것으로서 보이는 판의 영역을 넘어 보이지 않는 판의 영역까지 확대한

14) 사카모토 미즈루저, 구자현역, “서양판화사 개론” (Editions AP International, 1994) 참조

것 이라 말할 수 있다.

컴퓨터 그래픽의 매체를 통한 이미지 변형 및 창출은 보이지 않는 영역의 가시화의 표현 수단이 되며 매체로서 판이 지닌 복수성과 복제성과 간접성은 오브제를 통한 직접성과 함께 그 가능성을 확장하여 이는 주제와 소재의 확장으로 나아간다.

판이 가지고 있는 특성 중 '간접성'과 '복수성'은 이미 현대미술에 많은 부분 들어와 있다.

매체를 통한 간접성 및 복수성이 회화고유의 물성을 드러내는 직접성과 만날 때 경험케 되어지는 새로운 확장된 개념의 판으로서의 모습을 기대 한다.

III. 작품 설명



【작품 1】 Real Truth, 70x100cm, mixed media, 2005

【작품 1】 Real Truth

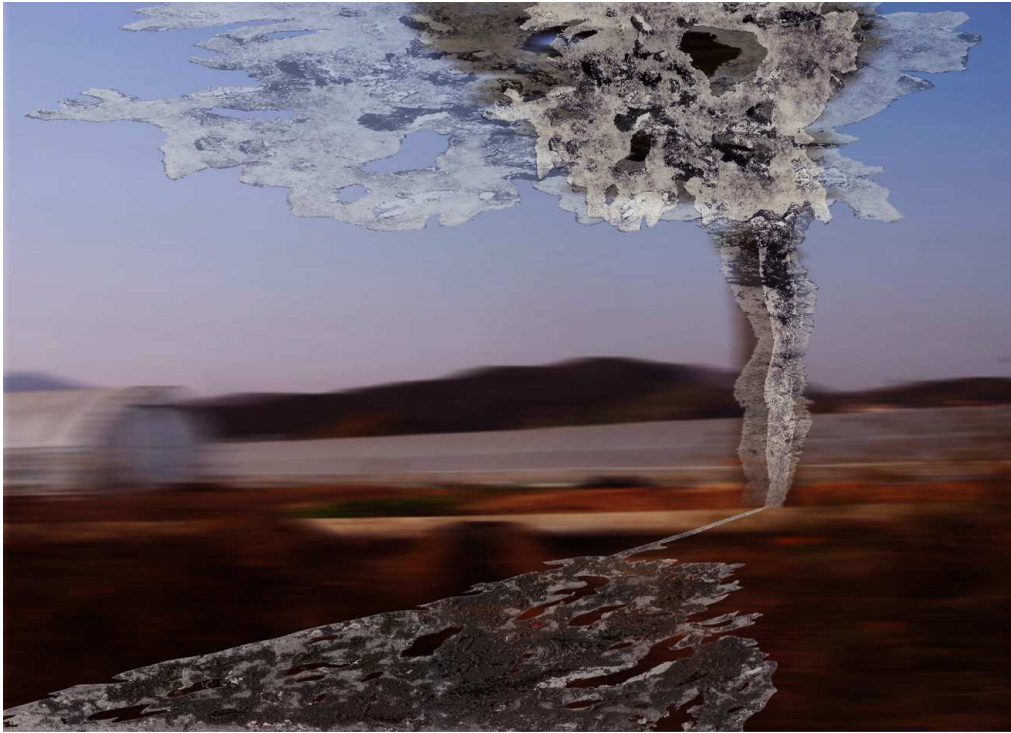
과학적 진리는 지난 시대의 오류를 수정함으로써 앞으로 나아가는 것으로서, 이는 첫째 소박한 지각과 일차적인 인식론적 장애물(성급한 일반화, 개념의 부당한 확장 등)에서 벗어나고, 둘째 관찰 능력의 진보를 통해 얻어진 새로운 데이터를 이용해 애초의 법칙들을 수정하는 것을 뜻 한다. 따라서 아무리 견고한 과학적 진리일지라도 선불리 보편성을 주장할 경우 그것은 거짓이 될 수 있다.

이와 같은 생각에서 비롯된 중력의 법칙을 한 예로 하늘과 땅이 바뀌고 시소의 무게를 뒤흔들어버린 이미지를 컴퓨터 그래픽 합성에 의해 산출하였다.

이것은 기존에 우리가 믿고 있는 중력, 무게를 뒤바꿈으로써 시각적 소격효과를 통해 보이지 않는 힘에 대하여 제시하고 있는 것이다.

사진의 진실성을 뒤집어 버린 디지털을 통한 이미지 재조합은 진리에 대한 진실성에 대해 다시 한번 생각하게 한다.

출력위에 드로잉, 풀라, 스텐실 기법이 가미되었다.



【작품 2】 Turning Point, 100x70cm, mixed media, 2005

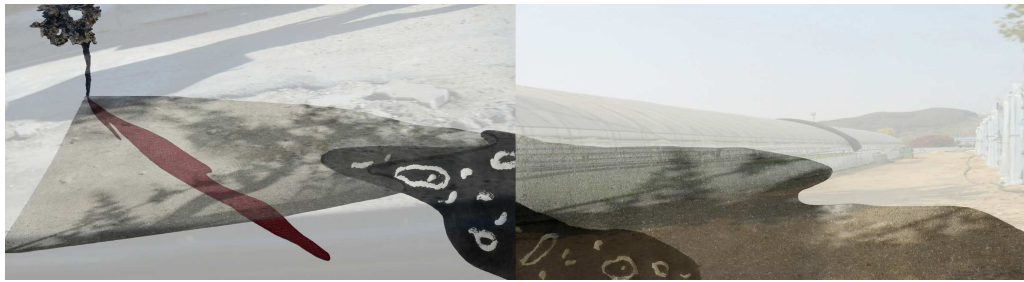
【작품 2】 Turning Point

진리란 무엇일까. 그것은 작가의 표현이 개입되는 지점으로부터 변화되어 전혀 새롭게 거듭나는 것이다.

본인의 표현이 개입되는 지점은 보여지는 세계의 이미지 즉 실체에서 그 실체를 대변하는 그림자의 이미지가 만나는 지점 (Turning Point) -전환점, 임계점 이다.

이 지점부터 시작된 본인의 표현은 실체를 반영하는 그림자를 왜곡되게 표현하고 있다. 그 표현에서 그림자는 색이 있고 질감이 있어 실체보다 더 실제스러우며 이것은 실체와 허구사이의 이분법적 진리세계를 소격한다.

실체는 사진이미지를, 실체를 반영하는 그림자는 본인의 표현으로서 꼴라지법이 사용되었다.



【작품 3】 Turning Point, (65x35cm)X2, mixed media, 2005

【작품 3】 Turning Point

이 작품 역시 실체와 실체를 대변하는 이미지로서의 그림자를 소재로 하여 둘의 관계를 이미지에서 뿐만 아니라 관법에서도 자유롭게 접근하고 있다.

이 작품에서는 그림자가 오히려 실체가 되어 사진이미지가 사용되었고 실체인 나무는 꼴라, 리놀륨 판으로 표현되었다.

두 프레임으로 이미지를 나눈 것은 실체와 그림자가 한 공간이 아니라 다른 공간에서 이어지는 것을 표현 한 것이며 실체와 그림자가 만나는 지점 (Turning Point)은 이 두 공간 안에서 자유롭게 변화한다.

따라서 실체를 반영하는 그림자는 실체와 전혀 상관없는 모습이거나 실체와 맞닿아 있지 않으며 왜곡되어 있는 것을 발견할 수 있다.

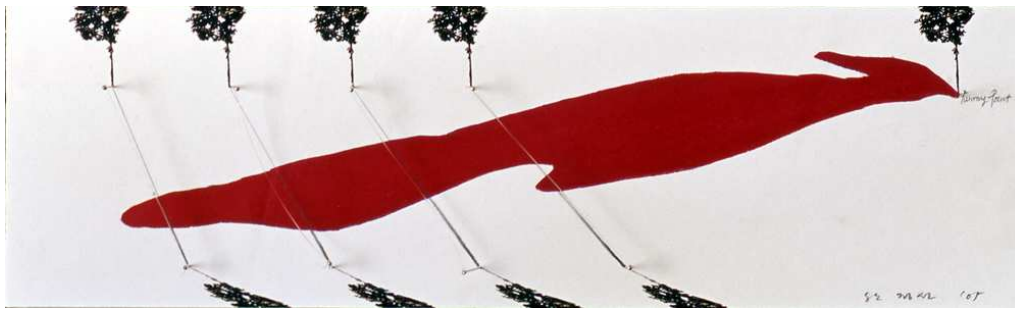


【작품 4】 Turning Point, 100x70cm, Mixed media, 2005

【작품 4】 Turning Point

실체(사물)와 허구(실체를 대변하는 그림자)의 관계 속에서 그 둘의 이분법적인 틀을 깨고 그림자는 오히려 실체가 된다.

실체로서의 나무는 실체를 대변하는 존재인 그림자로부터 나오게 되는 이미지를 통해 보이지 않지만 존재하는, 실체가 있음으로 해서 존재하는 것(그림자)에 대한 본인의 시각을 반영한 것이다.



【작품 5】 Turning Point, 100x35cm, mixed media, 2005



【작품 6】 D R E A M -하늘을 헤엄치는 것과 물위를 난다는 것,
285x105cm, digital print, 2006



【작품 7】 dream, 21x29cm, mixed media, 2005

【작품 6, 7】 D R E A M -하늘을 헤엄치는 것과 물위를 난다는 것

새장속의 새와 어항속의 물고기를 보며 꿈을 꾸다. [참고도판4]

하늘은 나는 거고 물속은 헤엄치는 거다. 이렇게 너무나 당연시 되며 현실적인 것 안에는 그 안에서 순응할 뿐 꿈이란 것이 없다.

하늘을 헤엄치는 것과 물위를 난다는 것은 맞지 않는 현실이며 그 사이에서는 분명 고통이 수반된다. 그러나 그 모든 고통은 꿈이라는 이유로 감당할 가치가 있다.

어항 속의 물고기가 물 밖을 나오자 하늘을 나는 꿈을 꾸기 시작한다. 생존의 필수 조건인 물보다 그 이상을 바라기에 꿈을 꿀 수 있는 하늘이라는 환경을 택한 것이다.

물고기가 살기 위해 물이 있는 어항 속의 현실에 안주하는 것과 보장되지 않은 그러나 바라기에 꿈꾸는 것, 그 둘 사이가 현실과 이상이라는 모습으로 다가온다. 본인은 현실과 이상 사이에서 오는 여러 가지 고민들을 꿈으로 승화시켜 표현하고자 한다.

컴퓨터 그래픽의 합성 및 출력과 함께 실제 물을 담기 위해 아크릴박스를 액자대용으로 하여 어항의 기능을 대신하기도 한다.

실제 물과 물고기를 넣은 어항으로서의 작품은 어항 속에 갇힌 물고기의 꿈을 보다 절실히 느끼게 해 준다.



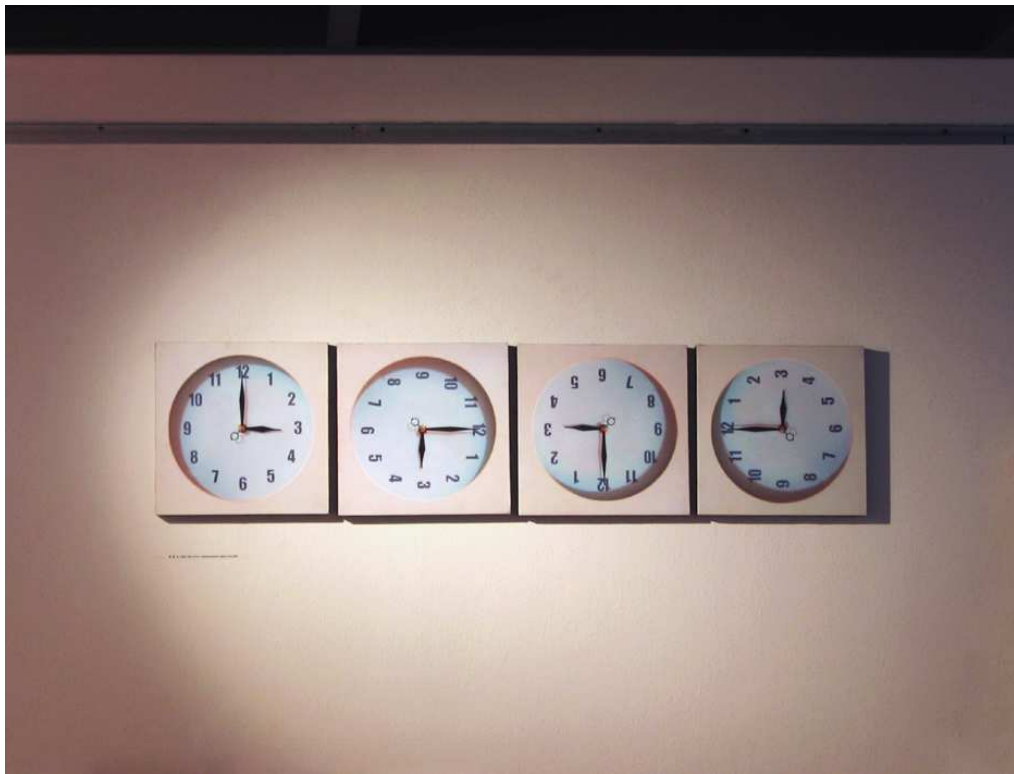
【작품 8】 Kairos, 45x45cm, mixed media, 2004

【작품 8】 Kairos

시간의 개념은 Kairos와 Kronos 이 두 가지가 있는데, Kronos는 숫자, 물량화된 시간의 개념으로 흘러가는 시간을 의미하며, Kairos는 의미있는 한때, 성경에서는 시 공간을 초월하는 하나님의 ‘한때’를 의미한다.

바쁜 일상 속에서 너무 중요시되고 신뢰의 대상이 된 물리적 시간의 개념인 Kronos속에서 본인은 이 둘의 관계를 컴퓨터 합성에 의해 편집하고 소격화하여 실제 시계바늘의 초침과 분침을 통해 흘러가는 시간 속에서 의미 있는 한때를 놓치지 않고 기억하고자 하였다.

이 작품에서 보는 이로 하여금 숫자로 시간을 읽을 때 혼란을 주며 숫자와 관계없이 흘러가는 바늘을 통하여 또 다른 시간의 개념을 제시하고자 하는 것이다.



【작품 9】 시간과 시각(時角) 90°, (22x22cm)X4frame, mixed media, 2006

【작품 9】 시간과 시각(時角) 90°

시간과 시각이라는 언어의 차이를 통해 이미지로서의 관점의 시각을 얻어낸다.

이미지는 액자의 틀 안에 갇히게 되며 그것의 각의 변화에 따라 이미지는 함께 변화된다. 이렇게 틀 안의 이미지는 주체자로서의 역할임에도 불구하고 객체에 의해 변화되는 존재이다.

각도에 따라 변화되는 주체의 시간의 이미지는 시간과 시각이라는 언어유희를 통해 다시 한번 주체와 객체에 대해 생각하게 해 주었다.

90도씩 변화되는 객체의 프레임의 변화로 이미지속의 시간은 객체에 의해 새로운 주체자로 변화되어 산출된다.

이것은 주체자로서의 이지를 고수하고 고정관념을 벗어나서 바라볼 때 빼뜰게 걸린 그림이 아니라, 새로운 작품으로서 받아들여지게 된다.



【작품 10】 주체와 객체-Reflect

60x150cm&(22x22cm)X4frame, mixed media installation, 2006

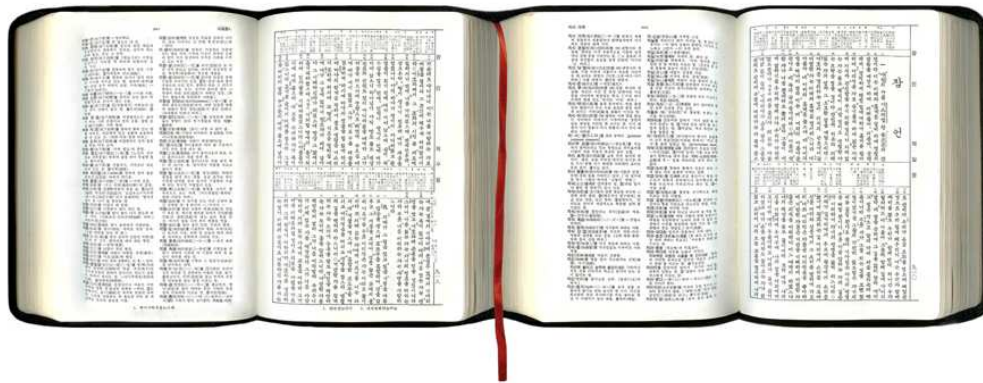
【작품 10】 주체와 객체-Reflect

앓을 수 있는 기능을 수반한 실제의 의자와 기능을 잃은 이미지로서의 의자 이 둘의 관계 역시 의자로서의 작품이 아니라 작품으로서의 의자임을 강조한다.

1차원,2차원,3차원으로서의 의자 관계를 표현하면서 기능으로서의 의자는 상실되며 온전한 작품으로서 거듭난다.

이는 반사(Reflect)의 형식을 취하여 실체와 이미지와의 관계 가운데 기능을 상실한 의자는 이미지로서의 주체가 되며 본래의 의자는 기능을 상실하며 객체가 된다.

시계나 의자 역시 마찬가지로 일상적인 물건이기에 본인의 주체와 객체로서의 개념을 담아내기에 적절한 소재였다.



【작품 11】 Real Truth, 80x35cm, mixed media, 2005

【작품 11】 Real Truth

책은 우리에게 무엇을 얻기 위함이다. 그것은 지식과 지혜의 측면인데, 지식이라 함은 이성적 사고로부터 오는 것이고 지혜라 함은 감성적 측면으로부터 오는 것이다.

사전은 우리에게 사전적 정의를 내려주는 전자 쪽에 해당하며, 성경은 본질적인 삶과 가치관을 변화시키는 측면으로 볼 때 후자 쪽에 해당된다. 그러나 이 둘의 지식과 지혜는 구분될 수 없는 동시성을 지닌다.

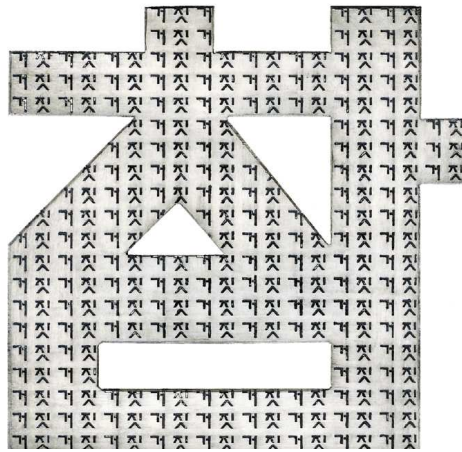
지식을 통해 지혜를 경험하고 지혜를 통해 지식을 얻기도 하는 것이다.

본인은 이러한 관점에서 사전과 성경을 병치시켜 합성하고 구분될 수 없는 지혜와 지식사이에 오브제로 책 갈래를 넣음으로써 그 의미를 분명히 보여주고자 하였다.

사전적 의미에서 지식과 지혜를 검색하였고 성경에서 지혜서인 잠언을 펼쳐 보이며 그 사전적의미가 갖는 본래의 의미의 진실성과 사전적 정의에 따른 언어와의 관계에 주목하여 표현한 작품이다.



【작품 12】 진리의 상아탑, 240x150cm, mixed media installation, 2006



【작품 13】 Paradox, 40x40cm, mixed media, 2006

【작품 12】 진리의 상아탑

【작품 13】 Paradox

참된 명제와 모순되는 결론을 낳는 추론으로서 역설의 형태를 취한다.

[P a r a d o x]

어떤 모순된 내용도 포함하지 않으며 참 거짓으로 판단될 수 없는 수수께끼 같은 결과들은 과학, 철학, 수학 등에서 중요한 발전을 만들어 내기도 하는데 밑에 깔려 있는 이런 모호함이나 다중 의미들은 본인 작업에 흥미로운 소재거리로 다가왔다.

논리적으로 생각해 가다 보면 어느덧 모순에 도달하게 되는데 본인의 작업은 이런 모순과 배리, 역리 또는 이율배반적인 내용을 통해 논리적인 사고에 대해 근본적인 문제 제기를 하고자 한다.

이러한 맥락에서 비롯된 paradox작품 시리즈 가운데 [작품13]Paradox의 이미지는 아크릴 레이저 커팅을 이용한 작품이고

[작품12] 진리의 상아탑은 [작품13]Paradox의 이미지를 나무 박스위에 실크로 찍어내어 설치한 작품이다.

참 안에 거짓으로 가득 찬 텍스트들은 더 이상 참도 아니고 거짓도 아니며 모순사이에서 고민하며 진리에 대한 끊임없는 갈망을 불러일으킨다.

또한 이렇게 이루어진 이미지들이 모여서 탑을 쌓게 되어 진리의 상아탑이라는 작품을 만들어 내는데, 진리의 상아탑을 지칭하는 대학교의 현 모습을 비판적 입장에서 표현한 것이기도 하다.



【작품 14】 paradox cube, 50x50cm, mixed media, 2006

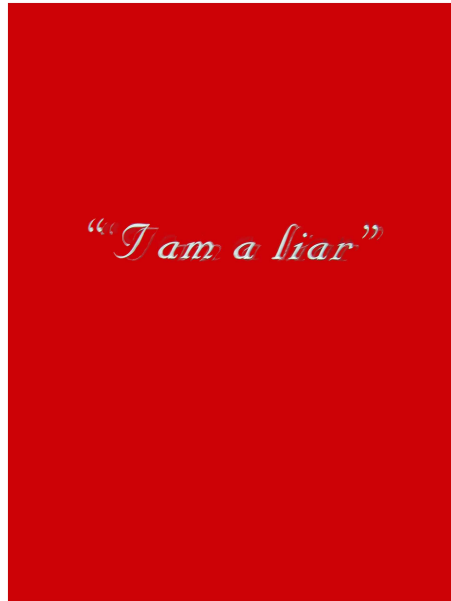
【작품 14】 paradox cube

진리에 대한 철학적 사유는 철학자들 뿐 아니라 예술가들에게 끊임없는 갈망을 불러일으키고 있다.

큐브는 정해진 틀 안에서 규칙에 맞게 조합하는 놀이로서 이것은 본인에게 참, 거짓 이 둘로서 진리를 쉽게 판단할 수 없음을 쉽게 맞출 수 없는 큐브퍼즐에 비유하여 표현하였다. 오히려 깊이 있게 사유할수록 그 길은 진리와 멀어질 수도 있으나 그럼에도 불구하고 끊임없이 조합하려는 속성의 큐브와도 맞아떨어진다.

그러나 큐브의 속성상 결국 규칙에 의해 완성이 가능한 것이나, 본인의 작품은 의도적으로 처음부터 완성될 수 없는 비 규칙적인 조합으로 이루어져 있다. 참과 거짓은 무 작위적으로 큐브 안에 배치되어 있으며 이 둘은 복잡하게 얽혀있어 그 진위를 가려낼 수가 없다.

참도 아니고 거짓도 아닌, 흑백논리로 정의할 수 없는 이 복잡한 큐브는 사면이 거울인 박스 안에 가둬짐으로서 더욱 혼란을 준다.



【작품 15】 새빨간 거짓말, 70x100cm, mixed media, 2006

【작품 15】 새빨간 거짓말

“나는 거짓말쟁이입니다.”라고 할 때, 모순에 빠지게 되는 상황. 우리는 그것을 ‘거짓말쟁이의 역설’이라고 부른다. 이러한 역설은 또 다른 언어 ‘새빨간 거짓말’과 만날 때 그 모순은 극대화 되어진다.

너무 뻔한 거짓말을 가리키는 ‘새빨간 거짓말’이라는 이러한 일상적이고 익숙한 말을 언어가 가진 표면적 의미 그대로 빨간색 면에 “나는 거짓말쟁이입니다.”라는 문장을 넣음으로써 모순에 빠지게 되는 상황의 극대화를 시각화한 것으로 ‘거짓말’이라는 하나의 소재로 이루어진 두 가지의 언어와 그 언어를 그대로 표현한 이미지의 만남 그 관계를 표현하였다.



【작품 16】 노란 계른자, digital print, 29x21cm, 2007

【작품 16】 노란 계른자

본인은 언어와 이미지의 관계에 주목한다.

언어가 의미를 담기 이전의 일차적인 대상언어는 본인의 작업에서 그대로 옮겨져 이미지로 표현 되어지며 그 언어가 담고 있는 이차적이고 본질적인 의미는 본인의 생각과 함께 개념으로써 표현되어 진다. 따라서 작품의 이미지와 언어의 관계는 하나의 대상 안에서 두 가지의 상이한 뜻을 내포하게 되며 이는 때로는 모순을, 때로는 그 둘의 결합으로 전혀 새로운 작가만의 진리로 거듭나게 된다.

‘계란노른자’ 라는 단어는 ‘계란’ + ‘노른자’로 분리될 수 있으며 이것의 이미지는 ‘흰자’와 ‘노른자’ 의 결합으로서 하나의 대명사적 이미지를 지닌다.

어순 상 ‘노란’이라는 형용사는 명사 앞에 붙게 되어지며 따라서 ‘계란+노른자’는 ‘노란+계른자’로 순서가 바뀌게 된다. 이러한 언어의 일차적 분석을 따라 본인의 이미지는 ‘노란 계른자’ 라는 전혀 새로운 이미지로 창출되었다.

색을 언어로 규정하고 예를 들어 그것을 노란색이라고 지칭하게 되는 하나의 사회적 약속, 기호가 된 것들을 본인은 아주 사소한 사물들을 통해 그렇게 규정되어지기 이전의 단계에서 흥미롭게 접근하여 보았다.



【작품 17】 Microcosmos, (100x170cm)X3, Mixed media, 2007

【작품 17】 Microcosmos 시리즈

삶과 죽음이라는 측면에서 살아가는 동시에 죽어가는 인간의 모순된 모습은 삶과 죽음을 결코 분리시킬 수 없는 존재임을 깨닫게 한다.

인간은 죽음으로서 이 세계와 단절되고 경험하지 못한 내세적 삶을 살아가게 된다.

그러나 이 세계는 인간이 살아가는 한 인간의 입장에서 그들의 삶, 다시 말해 인간의 모습일 수밖에 없다. 그것은 곧 인간이 우주라는 개념으로 현세적 삶속에서 자연과 인간을 분리하지 않고 하나의 순환 구조를 이루며 처음과 끝을 한 화면에 표현하였다.

- I) 인간 내면으로부터 자라나는 꽃은 그가 스스로 물을 주는 행위에서부터 비롯된다.
- II) 물고기의 생명수를 사람의 생명수와 관련하여 이미지 화 하였다.
- III) 죽음에서 한줌의 흙이 되는 인간은 그 자리에서 한 포기의 잡초가 되어 강인한 생명력으로서의 면모를 보여준다.



【작품 18】 뿌리 깊은 나무/ 가지치기, (70x100cm)X2, Mixed media, 2007

【작품 18】 뿌리 깊은 나무/ 가지치기

한그루의 나무는 하늘로 뺏어나가기 위해 가지를 쳐간다. 또한 동일하게 그 아래서는 땅을 향하여 뿌리를 내리기 위해 가지를 쳐간다.

하나의 생명체 안에 공존하는 뿔 레야 뿔 수 없는 나무의 가지와 뿌리는 서로 닮아 있으면서 이처럼 다른 곳을 향해 뺏어 나간다. 한곳은 하늘로, 한곳은 땅으로 이처럼 한 그루의 나무가 서로 다른 곳을 향하여 뺏어나가는 두개의 상반된 모습은 하나의 사물이 가지고 있는 두개의 양립 존재에 대한 사유로부터 출발된 '모순'이라는 주제로 본인의 전체 작업을 보여주는 이미지이기도 하다.

땅에 뿌리내리고 있으면서 하늘을 향해 뺏어나가는 모습은 이 땅에서 현세적 삶을 살아가는 우리가 궁극적인 목적과 소망을 하늘에 두고 내세적인 삶을 바라보며 살아가는 인간의 모습이랄 수 있겠다.

하나의 가지로부터 뺏어 나온 가지들은 서로 또 다른 가지를 뺏으며 동일한 모습의 형태를 계속 이어나간다. 이러한 가지치기를 통해 세포분열을 하듯 각각 그 가지들은 한 그루의 나무가 되어 간다.

살아간다는 것은 곧 죽어간다는 의미와 같다. 죽음 앞에서 인간은 한줌의 흙이 되는 동시에 하늘로 소천 한다. 이러한 모순을 안고 태어난 인간의 삶은 세포분열의 방식으로 나무가 가지를 치듯 이 땅을 사는 동안 삶과 죽음 사이에서 또 다른 사건의 연속을 만들며 오늘을 살아가는 동시에 죽어간다.



【작품 19】 [돈]이 되는 미술, digital print & 참여 형식의 개념작업 , 16x7.5cm, 2007

【작품 19】 [돈]이 되는 미술

작품설명

‘[돈]이 되는 미술’이라는 언어가 가지고 있는 상반된 두 가지 의미에 주목하여, 일차적 대상언어로는 그대로 돈이 되는 형식을 취하며 진행되며 동시에 다른 의미로는 모든 것이 돈으로 가치 평가되어 지는 자본주의 시대 속에 미술마저 돈이 되는 이 시대 예술이 지닌 딜레마를 비판적 관점에서 바라보고자 하였다. 이러한 개념에 따라 대상언어를 그대로 이미지화 하여 돈의 이미지를 따르게 되었고, 20세기 개념미술의 선구자인 뒤상에 의해 재해석 되어진 16세기 모나리자의 이미지를 차용함으로 현대미술에서 시장체제를 이루며 팔기위한 가치로서의 이미지를 버리고 소위 팔기 어려운 개념미술을 가지고 사고파는 이야기를 하고자 하였다. 은행권은 미술권으로 변모되어 본인의 도장이 찍힌 한 장의 작품은 돈으로서의 가치를 넘어 한 작가의 작품으로서 가치를 지니게 된다.

Title

[돈]이 되는 미술

Intro

자본주의 시대에 예술은 예술 그 자체로서 존재가능한가?

자본주의에서 미술은 시장을 형성해 미술이 경제적 가치로 환원되는 상품으로서의 면목을 보여주고 있다.

이러한 상황 속에서 순수예술의 고유의 독특한 아우라와 함께 자기목적성은 상업적인 목적으로 대치되어 예술의 가치마저도 돈으로 환산된다.

잘사는 것 = 돈 많은 것과 같은 이치로 좋은 작품 = 잘 팔리는 작품, 잘 팔리는 작업을 하는 작가 = 성공한 작가라는 인식을 안겨준 자본주의 시대의 예술이 안고 있는 이러한 딜레마 속에서 시작된 본인의 이번 작품 '[돈]이 되는 미술'은 더 이상 이미지로서의 작품고유의 아우라를 벗어버리고 진짜 돈이 되어 화폐가치로서의 교환이 이루어진다.

돈의 발행 수는 본인의 작품에서 판화의 복수성을 이용한 에디션의 넘버링으로 표기된다. 이 넘버링은 만원단위와 함께 사고팔기에 직접적인 영향을 미쳐 작품의 최종적인 가격을 결정짓게 된다. 만원짜리 지폐와 교환수단으로서의 본인의 이번 작품은 자본주의 구조 속에서 작가와 콜렉터(참여자)간의 사고팔기 식의 참여형식으로 이루어지며 직접적인 이러한 소통으로 인하여 예술의 아우라는 사라지고 상품으로서의 가치로만 여겨지게 된다.

반면에 이러한 매매의 행위가 활발히 이루어짐에 따라 최종적인 작품의 가치는 올라가게 되어 결국 예술은 하나의 허상속의 신념으로 자리 잡는다.

때문에 소장가치에 있어서도 에디션이 표기된 각각의 작품들은 더 이상 액자속의 아우라가 아닌 지갑 속 경제적 가치나 그 밖의 다른 형태가 되어 우리가 허상 속에 믿고 지니고 다니는 막연한 신념의 표상인 부적으로서의 역할을 하게 된다.

Concept

예술의 가치가 돈으로 교환 가능한 자본주의 시대 속에서 예술이라는 허상만이 부적처럼 우리에게 하나의 신념으로서만 남겨지는 것에 대한 비판적 사고로부터 출발하여,

화폐교환이란 행위의 대상이 되는 상품으로서의 작품과 참여의 결과물로 나타나는 최종적인 예술작품의 본질적 가치를 통해 자본주의 시대속의 예술을

보여주고자 한다.

이는 예술의 가치가 돈으로 교환 가능한 자본주의 시대 속에서 예술이라는 허상만이 부적처럼 우리에게 하나의 신념으로서만 남겨지는 것에 대한 비판적 사고인 것이다.

Form & Process

자본주의 구조형식 (화폐교환, 주식 형태의 진행과정), 판화의 속성(복수성, 복제성) 활용.

100장의 에디션을 지닌 각각의 작품들의 뒷면에는 넘버링과 본인의 사인이 기재되며 구매를 원하는 자들에게는 만원단위로 통장 입금을 받고 전달이 된다.

만원단위의 통장 입금은 참여자 이름(컬렉터)과 에디션 넘버링이라는 기록의 측면에서 취하게 된 형식이며 입금순서에 따라 넘버링 순서대로 전달이 된다.

이러한 과정을 통해 모인 통장안의 가격대로 최종적인 본인소장(A.P)의 작품은 가치를 지니게 된다.

그러나 통장에 입금된 금액은 돈으로서의 가치가 아닌 예술적 가치로만 여겨지므로 통장 출금이 불가하며 이는 결론적으로 돈의 기능적인 가치는 사라지고 예술의 가치만이 남았음을 의미한다.

반면에 과정 중에 자본주의 구조 형식을 취하여 진행된 참여자들의 소장 작품 한 장씩의 가격은 최종적인 작품의 가치와 등가적 가치를 지니게 된다.

최종 결과물로써 기록이 남은 통장과 추후 본인소장(A.P)의 작품은 함께 전시된다.

2007.3.9~2007.9.10 (전시 오픈 전까지 진행)

V. 결 론

예술은 시대에 따라 표현을 달리하며 변화한다.

매체의 발달은 현대미술의 커다란 변화를 가져왔으며 특성상 간접성과 복수, 복제성을 지니고 있는 판화의 판적 프로세스는 이러한 매체의 특성과 긴밀한 관계 속에서 현대미술과 맥락을 같이한다. 매체의 발달 이전 미술은 각 고유의 영역 안에서의 각자의 영역을 고수해 왔으나 매체의 발달 이후 현대 미술은 탈 장르화 되며 서로의 영역을 넘나들며 그 폭을 넓혀가고 있다.

포스트모더니즘 시대 이후 현대미술은 이미 재료와 기법을 넘나들며 다양한 장르의 작품 세계를 보이고 있다. 사진과 회화, 판화 그 경계는 사실상 구분이 무의미해져 왔으며 이런 탈 장르화는 각 고유 영역의 몰락, 위기를 야기하며 그 안에서 각 고유의 영역을 찾으려는 움직임도 찾을 수 있다.

그러나 이러한 시점에서 본인은 각 고유의 영역이 지닌 특성들을 고려하여 이들의 병행과 혼용을 통해 보다 적극적인 입장에서 매체의 활용을 받아들이고자 하였다.

본인은 본 논고에서 예술성으로 인식되는 각 고유의 전통 영역 안에서의 표현과 함께 매체의 발달로 확장된 그 무한한 가능성을 통해 이 시대 현대미술의 예술성과 대중성이라는 두 가지 측면을 고려하여 나아갈 길을 모색하여 보았다. 이 둘의 혼용을 통해 각 고유의 특성을 고려하되, 상호보완적인 측면과 함께 매체와 수작업을 자유롭게 넘나드는 작품들을 지향하였다.

아이디어로서의 예술로서 표현하고자 하는 모든 것들이 기법 안에서의 고유성을 논하는 것으로부터 자유를 선언하는 것이다. 이것은 기존의 고유 영역으로부터의 도피가 아니라 오늘날 시대의 흐름이 가져다준 디지털이라는 새

로운 매체를 이용하여 새로운 표현으로써의 예술의 가능성을 열고자 함이라 말할 수 있을 것이다.

따라서 이러한 시점에서 예술가들은 각 고유 영역에 대한 보다 폭 넓은 이해가 요구 될 것이다.

예술을 위한 예술이 아닌 이상 예술을 넘어 보여주고자 하는 그 무엇이 요구된다. 이것은 앞서 개념미술이 보여주었던 표현이전에 개념으로서의 그 무엇을 가리킬 것이다. 본인은 이 무엇을 중심으로 이러한 시대에 맞춰서 작업을 풀어오고 있다.

이렇게 현대미술에서 매체의 활용을 통한 다양한 작품들에 주목하고 특히 아이디어로서의 예술을 표현하는데 매체를 적극적으로 활용함을 통해 현대미술의 다양한 흐름 속에서 익숙함에 대한 문제제기의 형식으로 모순에 대한 이야기를 본인의 입장에서 풀어나가고자 하였다.

일상 속에서 진리로 간주되어오고 있는 수많은 현상들을 바라보며 의문을 품고 시작된 이러한 본인의 개입은 예술가의 권리 겸 의무로서 여겨진다.

본 논고를 통해 본인은 첫째. 이러한 매체의 발달과 더불어 확장되는 예술의 영역이 매체를 적극 활용하는 입장 안에서 아이디어로서의 예술의 가능성을 열어가고자 했으며, 둘째. 이는 표현과 방법의 새로운 측면을 야기함으로 본인이 표현하고자 하는 궁극적인 내용에 대한 관심에 초점을 맞추어 현대예술을 이해하고자 했으며, 셋째. 이러한 과정 속에서 본인은 모든 사물과 상황에 대한 사유를 통해 모순을 발견하고 문제를 제기하는 형식을 취하며 작가만의 주관적인 진리를 창출하고자 하였다.

본 논문을 통하여 개인적으로 본인의 세계관과 조형관을 정리해 보게 되었고 또한 앞으로도 계속 변화될 또 다른 시대에 초래될 예술의 새로운 가능성을 가늠해보게 되는 계기가 되었다.

매체를 받아들이는 입장에서 각 고유의 영역 안에서 지켜오던 전통적 기법을 통한 예술가들만의 아우라는 점차 사라져 갈 위험성을 내포하고 있으나, 반면에 현대미술의 새로움에 대한 표현의 영역은 그만큼 더욱 확대되는 긍정적인 면이 있다. 이러한 시점에서 매체에서 오는 간접성과 복수성을 통한 대중성의 획득과 함께 고유 전통 방식에서 오는 감성적 측면을 되살려 이 둘의 혼용으로 각 단점의 보완을 통해 표현의 확대에 있어서 새로운 방법으로써 가지게 될 현대예술의 가능성을 기대해 본다.

참 고 도 판



(도판1)



(도판2)



(도판3)



(도판4)

참 고 문 헌

- 구자현, [판화], 미진사, 1989
- 김창호 역, [내가 아는 것이 진리인가], 웅진출판, 2000
- 미하엘 볼프, 김종기 역, [모순이란 무엇인가], 동녘, 1997
- 바칼로레아 최병권 역, [세계의 교양을 읽는다], 휴머니스트, 2003
- 박서포, [마그리트], 컬러문고, 1982
- 발터 벤야민, 반성완 편역, [발터 벤야민의 문예이론], 민음사, 1983
- 수지 개블릭, 천수원 역, [르네 마그리트], 시공사, 2000
- 유준성, <미학현대예술매체의 이미지에 관한 문제: 현대매체예술로 드러나는
이미지의 가역적인 유동성에 관해>, 《한글한국발행언어, 韓國美學
會》, 35 2003
- 진중권, [미학오디세이3], 휴머니스트, 2004
- 폴우드, 박신의, [개념미술], 열화당 2003
- J 보드리야르, [예술의 음모], 백의, 2000, 배영달 역
- L. 멀포오드, 김문환 역, [예술과 기술], 을유 문화사, 1975
- 坂本 満, 구자현 역, [서양 판화사 개론], Editions API, 1994
{월간미술} 1999년 8월호

ABSTRACT

Appereenced thouts based on contradiction

Han Jung-Sun

Department of Printmaking

Graduate School of Art & Design

Sung-shin Women's University

This thesis is mainly focused on studying and analyzing my art work from 2004 to 2007. I tried to reconsider my past art works and art views. In the same vein, I also tried to find artwork prospect direction by evaluating the techniques of my artworks.

Radical development of the media along with the developed mostly on the handwork in the past, is expanding. It should be dealt not only with an angle of views but also with a broader aspects. This is an apparent transformation done from the past academism which was focused on representing and recognition and present modernism.

For the time being, 'something' that can correspond to technology is crucially needed prior to the media handling abilities. I define this "something" as the idea as to art. I applied all the medias and materials variously in order to express the idea as to art. Nevertheless, I also applied numeral process; from performances to concept art. In order to

specify the meaning of the ideas as to art, it should be able to react to other criteria. Through such an effort, 21 century art which was limited to presenting the aesthetic point of view in the past, will be able to communicate with generations.

I tried to see this nature as the artist's privilege, scoping things with a different views which was all accustomed before and represent the new world as the artist's truth reveals the inner conflicts.

My skepticism about the social norms and scientific laws which has become the everyday routine as we cling to the only visible reality, reminiscence the cogitate methodology of Descartes. Human's aspects defined by the absolute outer truth starts from self-ego. Truth reveals itself as 'self' determines to become the independent recognizer and eliminates outer truth which is unable to verify from understandings of nature.

Modern art has break a new era from the expressionism which focuses on representing and recognizing to the dadaism that links to the truth of individual art. On this thesis, I tried to deal with diversity aspects which is shown through the art history-starting from concept art to the presentation of mass media-as the ideas of arts.

My own artworks are driven by own criticism against the viewpoints of the socialized human being and set to believe visible things without any judgements. Reinterpreting of the truth starts with the discovery of new images through distorted and composite pictures made by computer graphics. It is added with various other attempts such as dimensions, installation and concept art.

Reproduction and composition of photographs, put together by computer graphics, creates the new images through dissecting and elimination of dichotomy, which is divided into the real image substance and deformed image. I am trying to apply the multi-productions and transformations of images through digitals and focus my point of view into the modern art's process driven by media development.

The illusion created between the visible expanded by invisible and illogical results and multi-meanings that have failed to conclude into dichotomy was my interesting themes for my artworks. Through this study, I tried to raise fundamental questions about logical thinking by using such contradiction, absurdity, irrationality and autonomy and define the artist's truth.