



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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](#) 

임 상 빈 교수 지도
석사학위 청구논문

물질로 인식되는 오브제로서의 회화

- 나의 작품, 돌출회화를 중심으로 -

2021

성신여자대학교 대학원

서양화과

김 양 희

물질로 인식되는 오브제로서의 회화

- 나의 작품, 들출회화를 중심으로 -

임 상 빈 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2020년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

김 양 희

인 준 서

김양희의 석사학위 논문으로 인준함

2020년 11월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2020년 11월 "발굴을 위한 회화" 개인전에 전시되었던 들출회화 연작을 중심으로 작품의 문제의식과 극복방안을 알아보고 구체적 방법론에 대하여 분석하고 서술하는 것을 목적으로 한다. 본인은 디지털 미디어의 대중화로 인해 극변하고 있는 일상의 풍경과 전시 감상 방식의 변화 속에서 미술작품의 감상이 더욱 생생한 경험이 되도록 하려면 어떤 전시와 어떤 작품을 만들어야 하는지에 대해 고민하고 연구하고자 하였다.

특히 스마트 폰으로 대표되는 스크린 기기가 사물을 보는 시각에 부정적 영향을 끼치고 있다고 보았고, 현재의 시각적 상황에 대응할 수 있는 하나의 대안으로써 '물질로 인식되는 오브제'로서의 회화를 만들고자 했다. 이를 구현하기 위해 먼저 디지털 미디어가 가진 시각적 오류를 거리감의 저하와 물질감각의 저하, 이미지 인식의 오류로 분석하고, 이 세 가지 난점들을 역이용하는 방식으로 극복방안을 제시하였다. 이 세 가지 시각적 대안은 거리감의 이중적 인식, 물질성의 극대화, 의도된 조작으로 각각의 방식에 조응하는 조형어법을 고안하여 '들출회화'라는 대안적 회화형식을 소개한다.

'들출회화'는 회화이면서도 조각적인 특성을 가진 부조회화로 심도와 물성, 색채와 음영 등의 요소를 작품 안에서 특정한 방식으로 조작하여 제작된다. 본 논문을 통하여 들출회화의 특징과 자세한 표현방법에 대하여 알아보고 스크린 경험이 전시장과 미술품에까지 영향을 끼치고 있는 현 시대적 상황에 들출회화가 어떤 의미와 가치를 가지는지 논해보고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 디지털 미디어가 야기하는 시각적 오류	2
1) 거리감의 저하	2
2) 물질감각의 저하	3
3) 이미지 인식의 오류	4
2. 시각적 오류에 대한 대안	6
1) 거리감의 이중적 인식	6
2) 물질성의 극대화	8
3) 의도된 조작	10
3. 들출회화	12
1) 들출화법	14
2) 일상적 재료의 집합	16
3) 조작기법	18
4. 들출회화의 특성과 가치	24
1) 조각적 회화를 통한 물성 표현	24
2) 물질감각의 회복	27
3) 시각성의 보존과 확장	29
III. 결론	31

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[도판 1] 변이된 선인장과 식물들, 130.3x80.3cm, oil, chain, natural turquoise, artificial flower, acrylic piece, glitter glue, pearl bead, enamel, acrylic paint, putty, sawdust, urethane foam on panel, 2020	6
[도판 2] 보랏빛 석영과 유기체, 53x45cm, oil, pearl powder, amethyst, pin, mink fur, pearl grain, foam clay, paint spray, foil urethane foam on panel, 2020 (정면)	8
[도판 3] 보랏빛 석영과 유기체, 53x45cm, oil, pearl powder, amethyst, pin, mink fur, pearl grain, foam clay, paint spray, foil urethane foam on panel, 2020 (부분)	8
[도판 4] 눈 쌓인 언덕의 얼음조각들, 53x45cm, oil, acrylic piece, hologram fragment, hologram slice, acrylic paint, putty, sawdust, urethane foam on panel, 2020 (정면)	10
[도판 5] 눈 쌓인 언덕의 얼음조각들, 53x45cm, oil, acrylic piece, hologram fragment, hologram slice, acrylic paint, putty, sawdust, urethane foam on panel, 2020 (부분)	10
[도판 6] 다이빙하는 사람들, 130.3x8.3cm, oil, paint spray, pastel on canvas, 2017	12
[도판 7] Curved Layer, 35.5x27cm, oil, enamel, sand, pvc, styrofoam ball, bead on canvas, 2017	13
[도판 8] Sun-drenched Park, 53x33.5 cm, oil, urethane foam, enamel on panel, 2018	13
[도판 9] 바이올렛 그레이 회화, 60.6x72.6cm, oil, latex powder, enamel, sand, acrylic paint, foil on panel, 2020 (정면)	14
[도판 10] 바이올렛 그레이 회화, 60.6x72.6cm, oil, latex powder, enamel, sand, acrylic paint, foil on panel, 2020 (부분)	14
[도판 11] 원을 그리며 피어난 노란들판, 130.3x80.3cm, oil, braid, plastic ring, glitter, spangle, silicone, sand, acrylic paint,	

	styrofoam ball on panel, 2020 (정면)	16
[도판 12]	원을 그리며 피어난 노란들판, 130.3x80.3cm, oil, braid, plastic ring, glitter, spangle, silicone, sand, acrylic paint, styrofoam ball on panel, 2020 (부분)	16
[도판 13]	화석 속에 핀 파란 꽃, 53x45cm, oil, paint spray, acrylic paint, artificial flower, styrofoam, urethane foam on panel, 2020 (부분)	18
[도판 14]	화석 속에 핀 파란 꽃, 53x45cm, oil, paint spray, acrylic paint, artificial flower, styrofoam, urethane foam on panel, 2020 (부분)	18
[도판 15]	반짝이는 하늘빛 암석, 53x45cm, oil, pearl piece, glitter, pompom, artificial stamen, sand, acrylic paint, urethane foam on panel, 2020 (측면)	20
[도판 16]	이슬 맺힌 골짜기에 핀 연분홍 꽃, 60.6x90.9cm, oil, chiffon flower, acrylic bead, sand, mink fur, latex powder, pearl powder acrylic paint, putty, urethane foam on panel, 2020 (정면)	21
[도판 17]	이슬 맺힌 골짜기에 핀 연분홍 꽃, 60.6x90.9cm, oil, chiffon flower, acrylic bead, sand, mink fur, latex powder, pearl powder acrylic paint, putty, urethane foam on panel, 2020 (부분)	21
[도판 18]	보석발굴을 위한 작은 동굴들, 65.1x53cm, oil, clay, paint spray, sand, pin, silver jewelry, hologram bead, hologram wire, silver grain, styrofoam ball on panel, 2020 (정면)	22
[도판 19]	보석발굴을 위한 작은 동굴들, 65.1x53cm, oil, clay, paint spray, sand, pin, silver jewelry, hologram bead, hologram wire, silver grain, styrofoam ball on panel, 2020 (부분)	22
[도판 20]	김태호, <내재울 2013-10> 54x46cm, acrylic on canvas, 2013	24
[도판 21]	하종현, <접합 98-111> 72.7x60.6cm, 마포에 유채, 1998	24

I. 서 론

오랫동안 사진으로만 자주 보았던 작품을 전시장에서 처음 마주했을 때 놀라게 되는 경험이 종종 있었다. 내가 예상했던 것과 달리 작품의 크기가 정말 컸다거나, 작았던 경험도 있었고, 이미지로는 느껴지지 않았던 작품의 질감과 세부적인 표현들을 새롭게 발견했던 경우도 있었다. 작품의 이미지와 실물의 차이가 커질수록 내가 작품을 실제로 마주하기 전에 가지고 있었던 작품에 대한 인식이 더욱 생경한 느낌으로 새로워지는 것을 느꼈다. 특히 요즘은 스마트기기가 대중화 되면서 SNS에 실시간으로 올라오는 미술작품과 전시 사진의 양이 예전과 사뭇 달라지고 있다. 여러 사람이 찍어서 올린 다양한 각도의 작품 이미지를 어디서든 감상할 수 있게 된 것이다. 그러나 스크린으로 보여 지는 이미지는 작품의 외관을 충실히 담아내고 감상하기에 한계를 가지고 있기 때문에 직접 작품을 마주하는 경험과는 큰 차이를 만든다. 나는 스크린을 통한 경험이 일상이 되어버린 상황 속에서 디지털 미디어로 납작하게 공유되는 이미지 경험과 직접 작품을 마주하는 경험 사이의 간극에 대하여 관심을 가지게 되었으며 디지털 미디어가 가진 시각성의 문제점들을 지적하고 이와 동일하지 않은 회화적 경험을 줄 수 있는 조형어법에 대해 탐구하고자 했다.

본 논문의 1장에서는 디지털 미디어가 내포하고 있는 시각적 오류들을 세 가지로 분석하고, 2장에서는 각 문제점에 대한 대안이 될 수 있는 극복 방안을 제시한다. 3장에서는 2장에서 언급한 극복방안에 해당하는 돌출회화의 구체적 방법론을 설명하며, 4장에서는 돌출회화의 특성과 가치에 대해 서술한다. 결론에서는 본 논문의 내용을 요약하며 연구의 성과 및 의의에 대해 종합적으로 정리해보고자 한다.

II. 본 론

1. 디지털 미디어가 야기하는 시각적 오류

1) 거리감의 저하

풍경이나 물체를 사진에 담고자 했을 때, 실제로 보는 것 보다 공간감이 잘 담기지 않아서 아쉬웠던 경험이 있다. 분명히 거리가 멀거나 물체와 물체 사이의 공간이 큼에도 불구하고 납작하게 포착되었다. 이미지가 전달해주는 정보들로 예측이 가능하기 때문에 거리감을 추측할 수 있지만, 만약 일반적인 풍경이 아니라 생소한 형상이었다면 단순한 이미지 정보만으로 거리의 낙차가 파악이 가능할까? 특히 많은 물체가 겹쳐져 있거나, 복잡한 형상이었을 때 거리감과 형태의 파악은 더욱 힘들어진다. 예를 들면 동굴의 이미지는 동굴의 그 깊은 공간감에도 불구하고 이미지만으로는 실제의 공간감이 전달되기 쉽지 않다. 이처럼 디지털 이미지¹⁾는 사물과 공간의 심도를 평평하게 기록한다. 스크린을 통한 사물의 인식방법은 형식적 한계로 인하여 사각 틀 내에서만 인식 가능하다. 공간 속에서 몸을 움직이고 위치를 이동하며 사물을 관찰하는 다각적 인식방법과는 크게 다르다.

물론 사람이 모든 사물과 공간을 직접 경험하고 볼 수 없기 때문에, 실시간으로 이미지를 쉽게 기록하고 공유할 수 있는 스크린 기기의 발달은 다양한 이미지 경험의 폭을 넓혀주고 있다. 또한 동영상 및 3D 재현기술의 발전

1) 디지털 이미지: 디지털 이미지(Digital Image) 또는 "이미지"라고 불리는 용어는 디지털 카메라를 이용하여 현실세계의 사물을 촬영하거나 스캐너를 이용하여 사진이나 그림을 디지털 형태로 받아들인 것을 가리킨다.
위키백과-디지털이미지, http://ko.wikipedia.org/wiki/디지털_이미지(2018.11.14)

으로 기존의 시각적 한계를 넘어서고 있으며, 색다른 시각으로 물체를 관찰할 수 있는 하나의 감상방법이 되고 있다. 그럼에도 불구하고 공간감과 원근감의 파악은 실제로 보는 것 보다 스크린에서 더 급격히 힘들어진다.

다양한 이미지 경험의 수단들이 발전되고 있는 상황 속에서 앞으로 오프라인의 경험은 온라인이 선사할 수 없는 경험 위주로 변화해갈 것이다. 공간감을 전달하기 힘든 디지털 이미지의 한계를 인식하고 오프라인의 직접적 체험이 줄 수 있는 생생하고 현실적인 시각적 경험을 발전시킨다면 새로운 전시 경험의 장이 열릴 것으로 기대된다.

2) 물질감각의 저하

디지털 이미지는 그 자체로 3D의 형태를 가지지 않으며, 현실을 하나의 시점으로 포착한 화소에 불과하기 때문에, 피사체가 납작하게 전달해주는 시각적 형상만을 담고 있다. 나는 SNS 또는 전시 정보 사이트를 통해 미술 작품과 전시전경 이미지를 미리 보고 전시장을 방문하곤 한다. 전시장에서 실제로 작품을 마주 했을 때, 작은 화면 속에 담긴 이미지로는 알 수 없었던 붓질의 느낌, 재료의 미세한 디테일을 발견하게 되는 작품이 있다.

디지털 미디어²⁾를 통해서도 다양한 각도의 세부적인 시각을 얻는 데 한계가 있어 입체적 질감과 고유한 물성이 전달하는 촉각적 느낌을 생생하게 인식하기 어렵다. 이러한 질감의 파악은 미세한 형태들이 많고 복잡할수록 어려워지며, 스크린 경험이 더욱 일상 곳곳에 스며들수록 사물을 인식하는 데 있어 물질감각과 현실감각의 저하를 초래한다.

최근 영국과 미국의 과학자들은 문화적 생산물 속에 자연과 관련된 단어

2) 디지털 미디어: 디지털 미디어(영어: digital media)는 보통 디지털 코드를 기반으로 동작하는 전자 매체를 일컫는다. 아날로그 매체와 대조된다.
위키백과-디지털미디어, http://ko.wikipedia.org/wiki/디지털_미디어(2020.04.24)

가 얼마나 나타나는지 빈도수를 측정했는데, 100년 동안 자연과 관련된 단어들은 점점 적게 사용된 반면에 인공적인 생산물을 가리키는 대조군 단어들은 뚜렷한 증가세를 보였다고 한다. 급격한 미디어화로 인해 실내공간과 가상세계 속에서 많은 시간을 보내게 되면서 물질과의 접촉이 점점 줄어들고, 이러한 현상이 문화생산자와 소비자에게 자연의 의미를 감소시키는 결과를 초래한 것이다. 자연과의 육체적 접촉의 상실은 문화생산물을 통한 자연과의 접촉 상실로 이어지고, 그것은 다시 자연에 대한 관심과 애정의 감소로 이어지는 악순환을 불러일으킬 수 있다.³⁾

기술이 발전하면서 점차 새로운 재현기술이 등장하고 있고, 화질도 더욱 정교해지고 있으며, 어디서든 편리하게 다양한 화질과 각도의 이미지를 쉽게 접할 수 있는 유용한 환경이 조성된 것은 긍정적이다. 하지만 아무리 화질이 좋아도 눈으로는 가까이 다가가면 다가갈수록 미세한 질감과 형태가 파악되지만, 디지털 이미지는 확대를 할수록 형태가 뭉개져버리는 매체적 한계를 가지고 있다. 이러한 한계를 역이용하여 물질을 다루는 미술품만이 구현 할 수 있는 지점을 발견하고 발전시킨다면 스크린 경험에 대항하는 색다른 시각적 경험을 선사할 수 있을 것이며, 스마트 기기의 잦은 사용으로 감퇴되고 있는 사람들의 시각성과 자연과의 관계 회복에도 큰 역할을 할 수 있을 것으로 예상된다.

3) 이미지인식의 오류

2007년 애플이 아이폰을 출시한 이래 태블릿PC, 스마트TV와 같은 스마트 미디어가 급속히 확산되면서 이른바 스마트미디어 시대가 전개되었다.⁴⁾ 인

3) Kesebir S, Kesebir P, A growing Disconnection from nature is evident in cultural products, Perspectives on Psychological Science, 2017

만프레드 슈피처, 「노모포비아 스마트폰이 없는 공포」, 박종대 옮김, 더난출판, 2020, p.95-106 참조

4) 김영석 외, 「스마트미디어 테크놀로지·시장·인간」, 나남, 2015, p.35

터넷 쇼핑의 발전과 더불어 더 편리한 스마트미디어⁵⁾가 생기면서 요즘은 직접 물건을 실제로 보고 만지며 고르기 보다는, 쇼핑몰 앱을 통해 제품을 구매하는 일이 많아졌다. 그러나 나는 인터넷 쇼핑을 통해 상품을 구매 한 후 물건을 받아보고 실망하는 경험을 자주 하곤 했다. 이미지를 보고 선택한 옷의 질감이나 색감이 실제로 받아보니 예상과는 많이 달랐던 것이다. 온라인 쇼핑을 하면서 상품을 파악하는 데 겪는 오류들은 한번 쯤 다들 경험해본 일일 것이다. 직접 질감을 만져보고 크기를 비교해보고, 색감을 확인하며 물건을 고르는 것과 이미지만 보고 실물을 유추하며 상품을 선택하는 것은 큰 차이가 있다. 특히 사진에 보정과 조작이 들어간 경우 구매자는 속을 수밖에 없다. 색감이나, 질감, 크기 등은 디지털 이미지로 완벽히 구현되지 못하기 때문에 납작한 스크린으로 전달되는 시각적 정보는 오류를 가지기 쉽다. 이 때문에 의도적으로 사진에 조작이 가해진다면 실제 형태의 파악이 더욱 어려워진다. 점점 더 기술이 발전하면서 오차가 없는 실물과 흡사한 이미지 경험으로 대체될 수 있고, 오프라인과 온라인의 경험이 혼재되는 삶 속에서 경험 데이터와 정보에 기반하여 실물을 예측하는 능력이 발달되며 이미지 인식의 오류를 보완 할 수 있다. 그러나 기술적으로도 개개인의 능력으로도 한계는 있을 것이다.

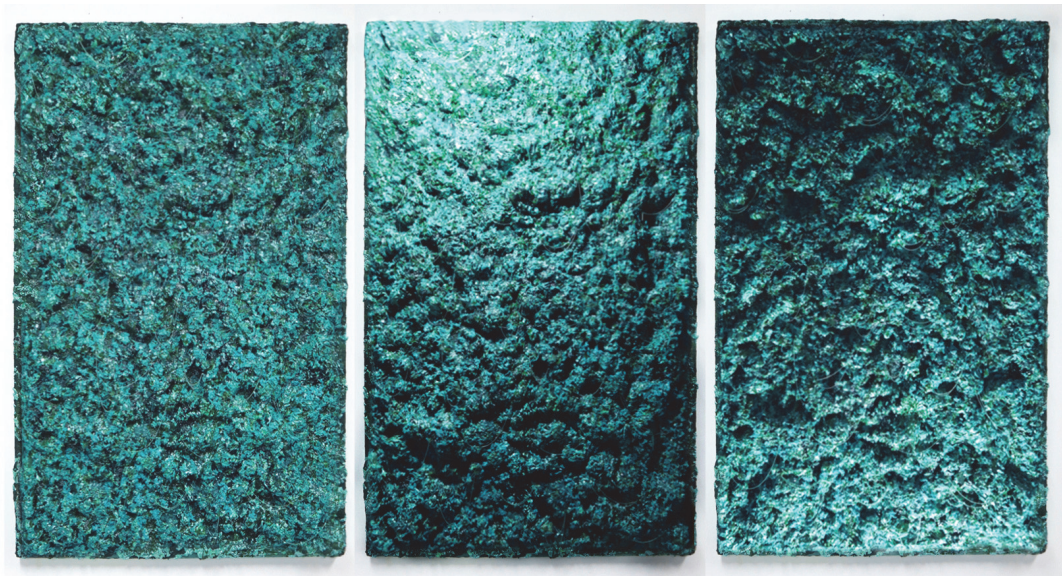
또한 디지털 이미지는 쉽게 조작과 변형이 가능하기 때문에 아날로그 작업 없이도 다양한 효과와 변화들을 만들 수 있어 상상력을 현실화 시키는 시각분야에 큰 기여를 하고 있다. 그러나 이러한 기술이 만연해짐에 따라 실제와 가상의 구분이 어려워지는 현상이 가속화되면서 우리의 삶 속의 혼란스러운 사건들이 많아지고 있다. 따라서 만연한 이미지 인식의 오류를 보완할 수 있는 미술적 실천이 필요한 때이다.

5) 스마트미디어란 OS(Operating System)을 기반으로 유·무선 인터넷에 접속해 다양한 정보를 검색할 수 있게 하고, 애플리케이션을 통한 다양한 콘텐츠와 서비스를 제공하여 이용자가 언제 어디서나 편리하게 미디어를 이용할 수 있게 하는 미디어로 규정할 수 있다. 김영석 외, 「스마트미디어 테크놀로지·시장·인간」, 나남, 2015, p.36

2. 시각적 오류에 대한 대안

1) 거리감의 이중적 인식

2D 이미지에서 대상의 멀고 가까움이 시각적으로 감축되어 기록되는 것은 현실의 사물과 공간을 직접 보고 인식하는 것과 큰 차이를 만드는 핵심 요소다. 특히 거리감을 설명하는 것에 있어서 이미지의 한계를 느꼈으며, 디지털 이미지와 입체 오브제 사이에서 단축의 요소를 이용해 납작함과 입체성을 가지고 유희를 하고자 한다. 스크린에서는 비교적 평면으로 인식되기 쉽지만, 실제의 형상은 다양한 높낮이의 낙차를 가진 이중적 인식이 강조되는 부조 작품을 만드는 것이다.



[도판 1]

변이된 선인장과 식물들

130.3x80.3cm

oil, chain, natural turquoise, artificial flower, acrylic piece, glitter glue, pearl bead, enamel, acrylic paint, putty, sawdust, urethane foam on panel
2020

[도판 1] <변이된 선인장과 식물들> 작품 이미지는 같은 작품을 빛 방향만 달리하여 세 번 찍은 후 비교해 놓은 것이다. 첫 번째 이미지는 작품이 전체적으로 균일하게 빛을 받는 상태에서 포착한 것으로 심도가 납작하게 기록이 되어 형태의 높고 낮음과 같은 구체적인 높낮이를 파악하기가 힘들다. 두 번째와 세 번째 이미지는 단 하나의 빛만 위아래로 강하게 비추어서 튀어나오고 들어가는 형상의 굴곡을 어렴풋이나마 포착하고자 했다. 옆면의 총 두께는 8cm 이상으로 안쪽으로 깊이 들어가는 오목한 부분부터 앞으로 돌출되어 튀어나오는 부분까지 다양한 두께의 폭을 가진다. 작품 이미지만 보았을 때는 구체적인 작품의 심도를 알 수가 없기 때문에 비교적 평평한 표면을 가진 회화 작품으로 인식되지만 실제로 보았을 때는 깊은 심도와 입체적인 높낮이를 감상할 수 있게 되며, 거리감의 이중적 인식을 경험할 수 있다.

디지털 이미지로 재현되면서 오류를 가지게 되는 조작된 회화를 통해 미디어로 보는 형상을 단순히 받아들이지 않고 분석하고 추적하게 만드는 훈련을 제안한다. 심도의 차이를 강조하는 것은 스크린 경험에 무력하게 익숙해지고, 스크린 속 이미지의 얇은 표면을 그대로 받아들이는 인지적 오류들을 지양하고 저항하도록 하는 시도이다. 큐비즘은 카메라로는 불가능한 방식으로 대상과 사건들을 모사하려고 적극적으로 노력했다. 피카소와 브라크로 대표되는 큐비스트들은 사진의 시점이 고정되어 있으며 특정한 시간만을 포착한다는 사실을 간파하고 있었고, 사물의 외관에 대한 모방과 재현에서 벗어나 공간 속에서 시간을 표현하는 큐비즘을 창작하기에 이른다. 이러한 시도는 회화를 재현의 부담에서 해방시키고, 추상으로의 길을 열도록 도왔다.⁶⁾ 돌출회화 또한 디지털 미디어의 난점을 파고들어 스크린 경험에 대항하는 상징적 오브제로서 기능하며, 새로운 회화적 가능성들을 발전시키길 기대한다.

6) 펠 구덩, 「추상미술, 정무정 옮김, 열화당, 2003, p.32~37

2) 물질성의 극대화

물성을 생생하게 느끼기 힘든 디지털 이미지의 한계에 대한 대안으로 역으로 물성의 집합체를 만듦으로써 작품의 물질성을 극대화하고자 한다. 스크린으로는 잘 포착되지 않는 미세한 크기의 재료와 다양한 질감과 성질을 가진 재료들을 집합시킴으로써 촉각적 감각에 집중하도록 이끌고 감상자로 하여금 물질에 대한 감각을 유지하고, 자연과의 관계를 회복하도록 돕는다.



[도판 2]
보라빛 석영과 유기체
53x45cm
oil, pearl powder, amethyst, pin,
mink fur, pearl grain, foam clay,
paint spray, foil, urethane foam
on panel
2020 (정면)



[도판 3]
보라빛 석영과 유기체
53x45cm
oil, pearl powder, amethyst, pin, mink
fur, pearl grain, foam clay,
paint spray, foil, urethane foam
on panel
2020 (부분)

[도판 3]는 밍크 털과 자수정 원석, 보라색 플라스틱 조각, 진주편 등의 다양한 재료를 조합한 [도판 2] <보라빛 석영과 유기체> 작품의 부분 이미지이다. 미세한 크기의 알갱이들부터 털과 플라스틱 등 성분이 서로 다른 여

러 가지 오브제들과 점도와 물성이 도드라지는 미술재료를 함께 교차시켰다. 특히 오브제를 선택할 때는 복잡하게 가공이 된 것보다는 원형에 가까운 형태의 재료를 고르는 데 초점을 맞추었다. 전체적으로 한 눈에 파악하기 쉬운 큰 형태보다는 작은 재료들을 작품에 배치하여 세부적인 형태들을 자세히 들여다보며 감상하도록 의도했으며, 더 나아가 실제로 작품을 마주했을 때 작품의 물성과 조형적 질서를 더욱 제대로 관찰하고 느낄 수 있는 작품을 만들고자 하였다.

점점 온라인 전시가 많아지고 있다. 오로지 스크린으로 작품 이미지를 보고 작품 구매를 하는 경우도 예전보다 늘어나고 있는 상황이다. 오프라인 경험이 극도로 줄고 온라인을 통한 작품 감상이 압도적으로 늘어난다면 이러한 물질성의 극대화가 의미가 있을까? 감상방법의 한계로 인하여 미디어로 감상하기 어려운 작품은 결국 효용을 잃고, 스크린으로 효과적으로 전달되는 예술작품만이 살아남는 시대가 온다면 어떨까? 그러한 상황이 가속화될수록 물질성의 극대화는 더욱 의미가 있을 것이다. 오히려 작품을 실제로 마주하는 경험이 더욱 새롭고 생경한 느낌을 전달해줄 수 있기 때문이다. 특히 소셜미디어⁷⁾를 잘 활용하여 고화질 작품이미지와 영상 등의 다각적인 전시 정보를 제공한다면, 관람자들이 온라인 전시뿐만 아니라 전시장으로 직접 방문하도록 하는 시너지 효과를 일으킬 수 있을 것이다. 소셜미디어는 개인이 서로 연결되어 무엇이든 쉽게 주고받을 수 있는 환경을 만들어 주고 있으며 거의 모든 영역의 '경계'가 희미해지고 '직접' 손쉽게 연결되도록 해주고 있다.⁸⁾ 소셜미디어 플랫폼을 통해 다양한 작품 감상의 폭을 넓히고, 전시장에서 작품을 직접 마주하는 경험도 함께 늘어날 수 있기를 바란다.

7) 소셜미디어: 의견·생각·경험·관점 등을 서로 공유하기 위해 사용하는 온라인 툴과 플랫폼. 소셜 미디어를 통해 공유되는 콘텐츠는 텍스트·이미지·오디오·비디오 등의 다양한 형태를 가지며 블로그, 소셜 네트워크, 인스턴트 메시지 보드, 팟 캐스트, 위키, 사용자 제작 콘텐츠(UCC) 등이 대표적이다. 네이버 지식백과-소셜미디어 <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=865601&cid=42346&categoryId=42346>

8) 김영석 외, 「디지털 시대의 미디어와 사회」, 나남, 2017, p.163, 171

3) 의도된 조작

디지털 미디어에서 특히 오류를 가지게 되는 시각적 요소들을 역이용하여 가상의 조작이 아니라 현실에 조작을 가한다. 부분적 은폐, 미세한 색의 스펙트럼, 음영의 차이를 교란시키는 등의 속임수를 사용하여 현실의 물체에 조작을 가함으로써 이 물체가 다시 스크린으로 포착되었을 때 형상이 가진 시각적 오류가 증폭되도록 만든다.



[도판 4]
눈 쌓인 언덕의 얼음조각들
53x45cm
oil, acrylic piece,
hologram fragment, hologram slice,
acrylic paint, putty, sawdust,
urethane foam on panel
2020 (정면)



[도판 5]
눈 쌓인 언덕의 얼음조각들
53x45cm
oil, acrylic piece,
hologram fragment, hologram slice,
acrylic paint, putty, sawdust,
urethane foam on panel
2020 (부분)

[도판 4] <눈 쌓인 언덕의 얼음조각들>의 작품에는 안쪽으로 깊게 파고 들어가는 부분이 불규칙적으로 존재한다. 이미지에선 깊은 심도가 담기지 않지만, 안쪽 부분에 그림자가 지면서 굴곡 있는 형상을 어렵듯이나마 설명해주고 있다. 이 어두운 음영이 생기는 부분에 밝은 색의 재료를 적용해서 비교적 평평한 작품으로 보이기를 의도했다. [도판 5] <눈 쌓인 언덕의 얼음조각들>의 부분 이미지를 보면 안쪽으로 들어가는 부분에 투명한 플라스틱 조각과 하얀색의 스펀지가루, 홀로그램 조각들 같은 빛나는 밝은 재료들을 조합한 것을 볼 수 있다. 어둠이 지는 영역에 밝은 색의 재료들이 올라감으로써 빛을 받는 돌출된 부분과 톤을 나란히 하며 작품의 전체적인 굴곡이 약화된다. 이러한 음영의 조작은 작품이 평면 이미지로 담겼을 때 더욱 인식의 오류를 만들어 내며 작품의 구체적인 형상과 부피의 파악을 어렵게 만든다.

관람자 개개인에 따라 작품을 실제로 마주하면서도 스크린으로 보았을 때와 큰 차이를 깨닫지 못하는 경우도 존재할 것이다. 하지만 이러한 조작 기법은 납작한 평면의 시점에서 영향을 줄 뿐이며 실제의 입체감에는 크게 영향을 주지 않는다. 아무리 음영을 조작한다고 하더라도 물체 그 자체의 입체적 형상이 작아진다거나 커지는 등의 부피감이 크게 변화되는 것은 아니기 때문에 결국에는 크던 작던 이미지와는 다른 차별되는 깊이감을 경험하게 된다. 따라서 이러한 의도된 조작은 단순히 한가지의 시각과 경험만으로 대상의 실체를 모두 파악했다고 믿는 착각을 지양하도록 하는 대안적 행위라고 볼 수 있다. 조작기법을 통해 디지털 미디어로는 파악하기 힘든 요소들을 심화시킴으로써 스크린을 통한 이미지 경험만으로는 실체를 파악할 수 없다는 것을 깨닫게 하고, 실제와 가상의 사이에는 분명히 선이 존재함을 각인시킨다. 또한 물질성을 강조하며 아날로그 경험의 중요성을 인식시키는 하나의 지표로서 기능한다.

3. 들출회화

학부시절부터 유화에 관심을 가지고 다양한 스타일의 작품을 그려오면서, 유화물감으로 구현 가능한 새로운 표현방식을 찾고자 노력해왔다. 유화물감 특유의 촉각적 성질과 물성으로 인해 다양한 기법을 구사할 수 있다는 점은 어떤 재료보다도 매력적이었고, 매번 새로운 표현을 발견해나가는 과정은 계속해서 작업을 하게 만드는 원동력이었다. 캔버스 위에 형상을 묘사하는 방식으로 시작하여 물감에 특정 재료를 섞거나 풀라주했을 때 구현되는 효과들에 흥미를 느꼈고, 점점 더 다양한 재료와 조각적 요소를 평면에 추가하면서 들출회화 연작을 발전시켜 나갔다.



[도판 6]
다이빙하는 사람들
130.3×80.3cm
oil, paint spray, pastel
on canvas
2017

2016년부터 [도판 6] <Mix-Scape> 풍경화 시리즈를 작업하면서 점차 다양한 재료들을 화폭에 적용해보게 되었다. 파스텔 가루, 페인트 스프레이, 에나멜, 모래, 크레파스 등의 여러 가지 재료를 사용했다. 유화물감과 섞어 사용하기도 했고 유화물감 위에 뿌리거나 긁어내는 등 다양한 방식으로 나만의 표현기법을 만들려 시도했다. 그 결과, 재료를 화면에 구성하는 방법에 따라 각각 각색의 회화적 결과물을 얻을 수 있었다. 그러나 화폭에 사용하는 재료들이 일반적인 미술재료에 한정되어 있었는데, 구상의 요소를 설명적으로 표현하는 과정에서 더 입체적이고 실험적인 재료를 적용하는 데 한계가 있었기 때문이었다.

답답함을 느끼던 중에 선과 면, 단순한 형상을 쌓아올려서 그리는 추상적 형식으로 [도판 7] <Intersecting Material> 연작을 실험해보게 되었다. 복잡한 형상이 사라지니 이전보다 유화물감을 사용하는 것이 더 자유로워졌고, 풀라주할 수 있는 재료의 폭이 넓어져 이전에는 선뜻 사용하지 못했던 재료들을 화면에 조화롭게 적용할 수 있게 되었다. 자유롭게 붓질을 쌓아올리면서 다양한 모양과 재질의 판들, 스티로폼 볼, 돌, 자갈, 큐빅 등 보다 더 평면에서 벗어난 자유로운 오브제를 미술재료와 함께 구성하는 실험을 지속했고, 색다른 질감과 물성을 표현할 수 있었다.



[도판 7]
Curved Layer
35.5 x 27cm
oil, enamel paint, sand, pvc,
styrofoam ball, bead
on canvas
2017



[도판 8]
Sun-drenched Park
53x33.5cm
oil, urethane foam,
enamel on canvas
2018

2018년에는 붓질을 조각적으로 만드는 방식으로도 작품에 변화가 생겼다. 두터운 물성을 구현하고자 했으나 유화물감을 아무리 두껍게 올려도 건조되는 과정에서 부피가 줄어들거나, 마르는데 오랜 시간이 걸리는 점이 단점으로 느껴졌고, 물감의 부피를 확장시키는 시도를 하게 되었다. [도판 8]은 조각에 가까운 두꺼운 붓질들을 연습해본 <추상회화> 연작의 한 작품이다. 조각적 붓질은 우레탄폼을 붓질하듯이 짜서 모양을 만든 후 물감을 덧칠하여 제작된다. 부피감을 극대화하는 재료를 본격적으로 사용하게 되면서 더 조각적인 형식으로 회화를 제작하게 되었고, 끊임없는 기법적 실험과 디지털 미디어에 대한 문제의식 속에서 돌출화법이 구현되었다.

1) 들출화법

부조는 평면성과 입체성을 모두 가지고 있으므로, 이중적 인식을 표현하기에 가장 좋은 형식이라고 보았다. 작품의 외곽은 단순한 평면 회화처럼 보이도록 사각 프레임을 유지하며, 작품의 내부는 심도와 물리적 거리감을 표현하기 위해 들출화법을 활용한다. 들출화법이란 소조⁹⁾적 행위로 재료를 반복적으로 올리며 들출되는 형상을 만드는 제작방식을 말한다. 기본 구조를 만들고 다양한 재료와 유화물감을 교차시켜 올리면서 물감을 표면에 퍼바르는 것이 아니라, 물감 덩어리를 얹듯이 올리는 기법이다.



[도판 9]
바이올렛 그레이 회화
60.6x72.6cm
oil, latex powder, enamel, sand,
acrylic paint, foil on panel
2020 (정면)



[도판 10]
바이올렛 그레이 회화
60.6x72.6cm
oil, latex powder, enamel, sand,
acrylic paint, foil on panel
2020 (부분)

9) 소조(modelling): 조각에서 모형에 점토 등으로 살을 덧붙여 재료에 의한 삼차원적인 표현을 주는 조형 기법. 회화에서는 이차원의 평면상에 삼차원적 형태의 입체감을 부여하는 것을 의미한다. 월간미술 위음, 「세계미술용어사전」, (주)월간미술, 1999, p.252

[도판 10]은 돌출화법으로 제작된 [도판 9] <바이올렛 그레이 회화> 작품의 부분 이미지로 물감 덩어리들이 축적되어 있는 것을 자세히 관찰할 수 있다. 돌출회화의 기본 지지대는 각 작품에 부여하고 싶은 부피감에 따라 포일, 클레이, 스티로폼, 우레탄폼 등 부피를 늘릴 수 있는 재료를 사용해 만들어진다. 이 지지대 위에 특정색의 유화 물감을 그대로 짜거나 조색 과정을 거친 후 붓을 이용해 유화 물감을 한 덩어리씩 올리고 말리고 또 다시 올리는 과정을 수없이 반복하여 [도판 10]과 같은 돌출화법을 구현한다. 이 과정을 거치면 물감과 재료가 많이 증착된 곳은 앞으로 튀어나오게 되고, 적게 쌓인 곳은 안쪽으로 깊은 골을 만들면서 특정한 홈들을 생성한다. 작업 과정의 막바지로 갈수록 물감이 가장 많이 쌓인 부분에 선별적으로 물감을 추가 증착하면서 부피의 폭을 넓히고 돌출된 부분을 부각시키며 마무리한다. 이렇게 만들어진 돌출회화는 불규칙한 높낮이를 가지며 지지대의 표면에서부터 돌출되고 들어가는 다양한 거리의 낙차와 심도를 가진다. 작품은 전체적으로 서로 다른 높이의 굴곡과 깊이를 가지고 있지만, 평면 이미지로 찍힌 [도판 9]를 보면 그저 모두 평평하고 납작하게 기록될 뿐이다.

돌출화법을 반복 사용하게 되어 이미지로만 보아도 심도의 예측이 가능해진다. 이중적 인식의 효과가 약해질 수 있을 것이다. 그러나 시각적 정보로 단순히 유추할 수 없는, 매번 재료와 형상을 달리하는 복잡한 형태의 오브제라면 이미지만으로 정확히 이 변화무쌍한 높낮이의 외양을 파악할 수 있을까? 돌출회화에서 매번 이 낙차는 불규칙적으로 형성되며, 패턴을 찾기 어렵다. 형식적 한계로 인하여 더 극적인 심도의 차이를 만드는 데에는 제한이 있을 수 있지만, 부조형식을 이용해 낙폭이 큰 거리감이 아니라 미세한 거리감을 표현했다. 이 미세한 거리감은 작품을 평면과 입체의 아슬아슬한 경계에 위치하게 함으로써 관람자로 하여금 두 가지 형식의 감상의 날을 항상 치켜세우고 사물을 인식하도록 이끈다.

2) 일상적 재료의 집합

우리의 삶 속에 존재하는 사물들을 고유의 성질과 물질성에 집중하여 분류 및 수집하고 회화적 화면 위로 가져와 예술적으로 탈바꿈시킨다. 일반적으로 일상에 존재하는 사물들은 용도에 초점이 맞춰져 있지만, 나는 평범한 사물들을 질감과 형상, 시각적 효과에만 집중하여 회화 속으로 가져온다. 예를 들면 진주핀, 바늘, 문구, 자갈, 모래, 스펀지, 주얼리, 조경재료, 체인 등 미술재료라기 보다는 특정한 용도를 위해 만들어진 일상적 재료들을 수집하여 작품화시키는 것이다.



[도판 11]
원을 그리며
피어난 노란들판
130.3x80.3cm
oil, braid, plastic ring, glitter,
spangle, silicone, sand, acrylic
paint, styrofoam ball on panel
2020 (정면)



[도판 12]
원을 그리며
피어난 노란들판
130.3x80.3cm
oil, braid, plastic ring, glitter,
spangle, silicone, sand, acrylic
paint, styrofoam ball on panel
2020 (부분)

[도판 12]는 [도판 11] <원을 그리며 피어난 노란 들판> 작품의 일부분이며 축적된 물감들 사이로 여러 곡선의 형태가 보인다. 이 노란색 곡선을 가진 재료의 실제 사용 용도는 지류를 연결해서 보관할 때 사용하는 플라스틱 카드 링이다. 플라스틱 특유의 노란 색감과 딱딱하면서도 매끈한 재질이 작품에 사용된 다른 물질들과 대비되면서도 잘 어우러진다고 생각하여 재료로 선택하였다. 또한 의류나 침구 또는 장신구에 사용되는 수술 장식도 용도를 달리하여 작품 속 오브제로 사용된 것을 볼 수 있다.

돌출회화는 부조의 형식을 띄고 있기 때문에 광범위한 종류의 입체적인 재료들을 끌라주할 수 있었다. 주변에서 볼 수 있는 일상적 사물들을 집적시켜 3차원의 입체작품을 만든다는 점에서 앗상블라주¹⁰⁾의 한 측면을 닮아 있지만, 물감과 사물들이 조각적으로 교차되며 조형된다는 점과 같은 계열의 색을 가진 작은 크기의 재료들을 사용하여 색면회화의 형식을 띤다는 점에서 새롭게 재해석된 부분이 있다. 서로 다른 재료적 특징을 가진 일상적 사물들과 유화물감, 에나멜 등의 미술적 재료를 함께 교차시킴으로써 다양한 물질을 회화적 화면에 포집하고 촉각적 경험을 극대화하고자 했으며 생각지 못했던 사물들이 회화적 구성 속에서 함께 어우러지며 생경한 효과를 만들어내기를 의도했다. 물질성을 생생히 느낄 수 있는 순간들은 작품 감상뿐만 아니라 직접 자연과 현실 속에 뛰어들어 경험할 수 있다. 그러나 익숙하지 않으면서도 이전에 본 적이 없는 새로운 물성의 조합을 돌출회화의 조형적 방식으로 시각화하여 생동감 있게 전달하고자 한다.

10) 앗상블라주(asssemblage): 원뜻은 ‘모으기, 집합, 조립’. 여러 가지 물질을 이용해 평면적인 타블로 회화에 삼차원성을 부여하는 기법으로서, 넓은 의미로는 우리 주위에서 볼 수 있는 기성품이나 잡다한 물건들을 모아서 만든 작품 또는 그러한 일을 말하며, 만들어진 형태가 구상이나 추상을 불문하고 모든 소재와 내용을 포괄하므로 양식에 관련된 것이라기보다 기법이나 방법론의 명칭이다. 그리거나 조각된 것이 아니라 접착제나 용접 등에 의해 굽어모아진 것으로 전부 또는 일부가 전혀 미술을 의도하지 않고 만들어진 자연물이거나 공업제품이 소재로 쓰인 것을 말한다.

월간미술 엮음, 「세계미술용어사전」, (주)월간미술, 1999, p310

3) 조작기법

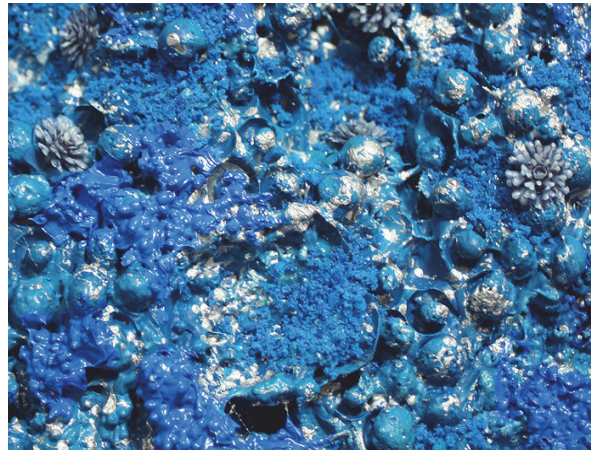
납작한 디지털 이미지의 난점과 오류를 역이용하여 색채와 음영, 은폐, 변화하는 재료 4가지 요소를 작품 안에서 특정한 방식으로 조작 및 구성한다.

① 색채의 포집

색채는 한 가지 계열의 색이라 하더라도 각각의 물체가 가진 색감 또는 재료와 배색의 차이에 따라 다양한 스펙트럼의 색을 띤다. 이 차이가 미세해질수록 그 색감의 차이를 사진으로 포착하기가 어려워진다. 실제로 보아도 차이를 구분하는 것이 힘들만큼 미세한 색들을 포집하여 디지털 이미지가 완벽히 구현할 수 없는 색감 포착의 난점을 활용하고자 한다.



[도판 13]
화석 속에 핀 파란 꽃
53x45cm
oil, acrylic, artificial flower,
styrofoam, sponge,
urethane foam on panel
2020 (부분)



[도판 14]
화석 속에 핀 파란 꽃
53x45cm
oil, acrylic, artificial flower,
styrofoam, sponge,
urethane foam on panel
2020 (부분)

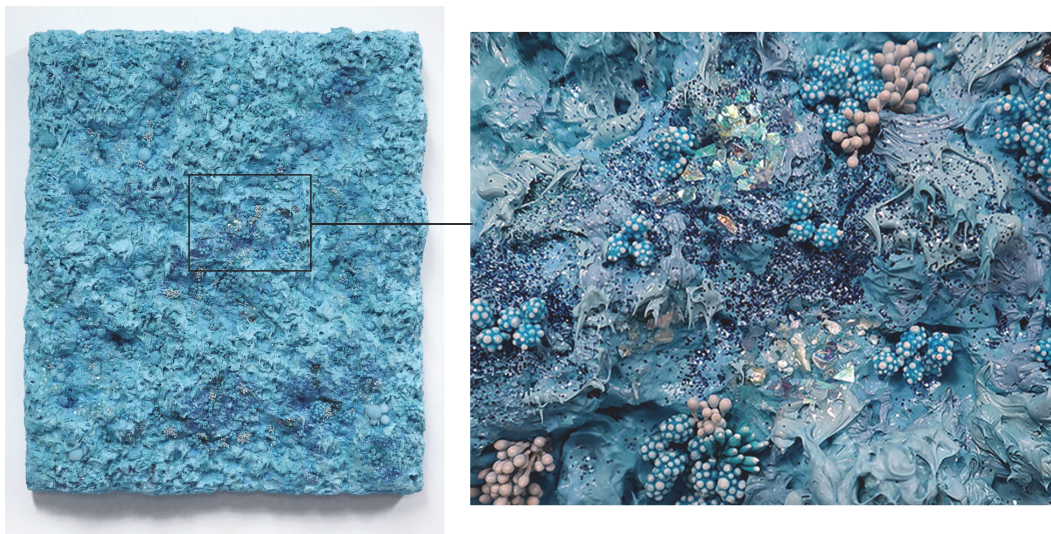
[도판 13] <화석 속에 핀 파란 꽃> 작품은 청색 계열의 재료와 물감을 사용하여 제작되었다. 작품의 전체이미지 [도판 13]을 보면 단순히 파란색 물감을 채색한 색면회화로 보이지만, 자세히 들여다보면 다양한 푸른색을 띠는 재료들이 조합되어 있다. [도판 14]의 부분 이미지에서 은색의 스프레이 방울들을 제외하면 바탕에는 세룰리안 블루 아크릴 물감이 채색된 스티로폼과 울트라 마린 유화물감 덩어리들, 그 옆에는 파란색의 스펀지가루와 푸른색 잉크가 발린 조화 꽃이 있다. 언뜻 봐서는 모두 같은 파란색 같지만, 미묘한 색의 차이를 가지고 서로 엉켜있음을 알 수 있다.

이러한 돌출회화의 색들은 이미지를 통해 디지털 미디어로 매개되었을 때 스크린의 한계 및 설정의 차이 등으로 인해 전혀 다른 색처럼 보이도록 하면서 오류를 만들기도 하고, 색의 미세한 차이와 변화들을 크게 감소시킨다. 이러한 시각적 오류는 작품의 이미지가 스크린으로 공유되고 확산되는 현상이 심화될수록 작품의 특성을 모두 균질화시키고 장점들을 잃어버리게 한다. 빈번한 색감 포착의 오류를 극대화한 돌출회화의 색은 단순히 이미지만으로는 확신하기 어려우며, 실제로 작품을 마주하며 미세한 색의 차이들을 자세히 들여다보고 분석해보는 태도가 필요한 작품이다.

② 음영의 조작

돌출회화에서 돌출된 부분과 오목한 부분의 낙차로 인해 생기는 어둡고 밝은 명암의 차이를 색조의 조절로 교란시키는 속임수를 사용하였다. 같은 색의 물감이 채색되어 있어도, 앞으로 튀어나와 있는 형태는 빛을 많이 받게 되어 밝은 톤을 갖게 되고, 안쪽으로 깊게 들어가는 부분들은 빛을 덜 받고 그림자가 지게 되면서 실제 색보다는 더 어두운 톤을 띄게 된다. 이러한 음영의 차이를 역이용하여 빛을 더 받는 부분은 색조를 조절하여 어둡게 칠하거나 어두운색 재료를 올리고, 톤이 낮은 부분은 비교적 밝은 색의 물

감을 올리거나 밝은 계열의 재료를 적용하는 방식으로 음영을 조작하였다. 이로 인해 작품이 2D 이미지로 포착되었을 때 빛으로 인해 생기는 형상의 굴곡을 약화시키며 오차를 만들게 되고, 궁극적으로 이미지만으로는 작품의 정확한 외양의 인식이 어려워진다.

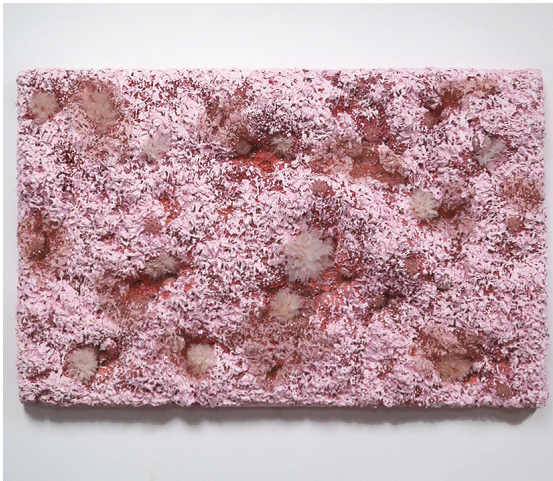


[도판 15] 반짝이는 하늘빛 암석, 53x45cm, oil, pearl piece, glitter, pompom, artificial stamen, sand, acrylic paint, urethane foam on panel, 2020

[도판 15]는 <반짝이는 하늘빛 암석> 작품의 전체 이미지와 이 작품의 특정 부분을 확대한 이미지이다. 작품의 확대된 부분은 실제로는 앞으로 돌출되어 있기 때문에 음영의 조작 없이 사진에 담길 때에는 빛을 받아 밝은 톤을 띄게 된다. 그러나 이런 빛을 많이 받는 돌출된 곳에 작품의 하늘색 톤보다 비교적 어두운 색인 파란색 반짝이 가루를 뿌려서 음영을 조절하였다. 그 결과 작품의 전체 이미지에서 보이는 것처럼 돌출된 부분이 마치 안쪽으로 어둡게 들어가는 착시를 일으키며 형상의 정확한 굴곡의 차이를 판단하기 어렵게 만들고 있다.

③ 은폐하기

물감이나 철사, 망사와 같은 다양한 재료들을 이용해 작품의 일부분을 은폐한다. 은폐의 방식을 통해 작품 위로 여러 겹의 레이어가 가려지거나 겹쳐짐으로써 궁극적으로 이미지로는 포착되지 않는 숨겨진 부분들을 만들어 내고 형상의 파악을 힘들게 한다. 이러한 감춰진 곳들은 실제로 작품을 마주하며 유심히 특정 부분을 관찰해야만 은폐된 층 아래의 회화적 조합을 감상할 수 있다.



[도판 16]
이슬 맺힌 골짜기에 핀 연분홍 꽃
60.6x90.9cm
oil, chiffon flower, acrylic bead, sand,
mink fur, latex powder,
pearl powder, acrylic paint, putty,
urethane foam on panel
2020 (정면)



[도판 17]
이슬 맺힌 골짜기에 핀 연분홍 꽃
60.6x90.9cm
oil, chiffon flower, acrylic bead,
sand, mink fur, latex powder,
pearl powder, acrylic paint,
putty, urethane foam on panel
2020 (부분)

[도판 16] <이슬 맺힌 골짜기에 핀 연분홍 꽃> 작품은 금빛 철 망사가 작품의 일부를 덮고 있다. [도판 17] 세부 이미지를 보면 회화적 표현들 위로 격자로 연결된 망사의 선들이 보이는 것을 알 수 있다. 이 격자 선들은 깊숙이 들어가는 홈을 은폐하기도 하고 돌출된 곳을 감싸기도 하면서 일정한

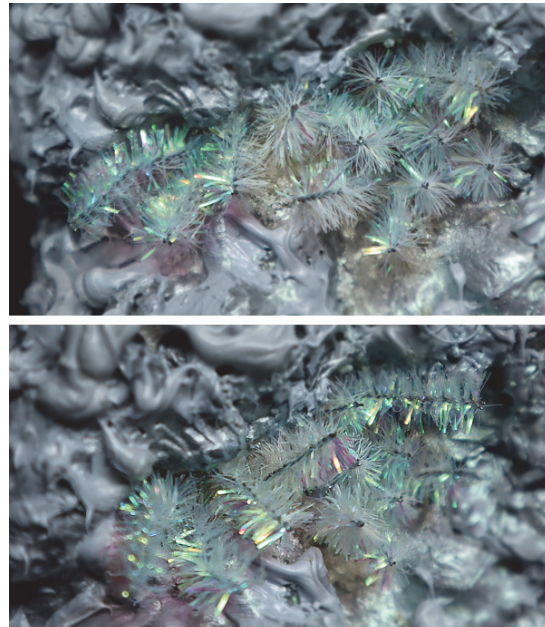
패턴 없이 불규칙적으로 작품에 구성되었다. 이러한 재료의 적용방식은 작품 위로 레이어가 한 겹 덧대어져 있는 것과 같기 때문에 명징하게 드러난 주변의 형상들과 달리 망사를 통해 안쪽을 유심히 들여다보고 관찰해야만 가려진 부분의 구체적 조형을 발견할 수 있다.

④ 변화하는 재료

빛과 관람자의 위치에 따라 다양한 변화를 보여주는 반짝이, 홀로그램, 금과 은, 펄, 자개, 비즈, 보석, 스팅글 등의 재료를 사용한다.



[도판 18]
보석발굴을 위한 작은 동굴들
65.1x53cm
oil, clay, paint spray, sand, pin,
silver jewelry, hologram bead,
hologram wire, silver grain,
styrofoam ball on panel
2020 (정면)



[도판 19]
보석발굴을 위한 작은 동굴들
65.1x53cm
oil, clay, paint spray, sand, pin,
silver jewelry, hologram bead,
hologram wire, silver grain,
styrofoam ball on panel
2020 (부분)

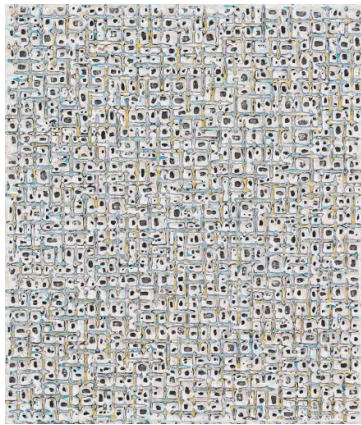
[도판 18]은 <보석발굴을 위한 작은 동굴들> 전체 작품 이미지이며, [도판 19]는 이 작품의 특정 부분을 확대한 것이다. 철사에 홀로그램 조각이 빼곡히 붙어있는 공예재료인 모루를 사용하여 안쪽에서부터 뻗어 나와 있는 형태로 작품에 적용하였다. [도판 19]는 같은 부분을 정면과 측면에서 포착하여 비교해놓은 것이다. 재료가 특정 위치에 정지되어 있음에도 불구하고 반짝임의 부분이나 정도가 다르게 기록된 것을 확인할 수 있다. 실물을 직접 마주하면 이러한 효과는 더욱 극대화되며 관람자가 움직일 때마다 다른 시각적 효과를 보여준다. 이러한 재료들은 특히 작품을 실제로 마주했을 때 다양한 시각적 변화를 동반하면서 관람자에게 생동감을 전달해준다. 빛의 정도에 따라 시시각각 다른 모습을 보이며, 각도를 달리해서 보았을 뿐인데 마치 작품이 움직이는 듯한 착각을 일으키기도 한다.

디지털 매체로의 재현 시 필연적으로 오류와 변화를 동반하게 되는 조작 기법을 적용하여 실물과 포착된 이미지 사이의 괴리를 넓혀가고자 한다. 납작한 이미지 경험으로는 대체될 수 없는 확장된 감각의 예술적 경험을 선사하는 작품을 만들어나가면서, 앞으로도 재료 연구를 통해 더 많은 조작 기법들을 발전시켜 나갈 예정이다.

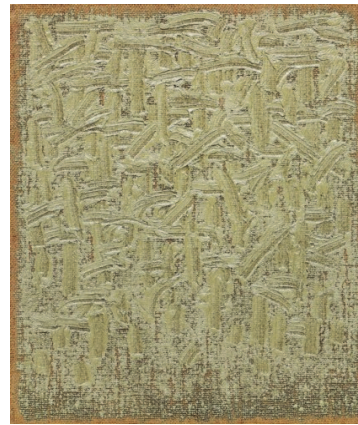
4. 들출회화의 특성과 가치

1) 조각적 회화를 통한 물성 표현

들출회화는 단일 색면을 가진 추상화의 양식을 유지하면서도 지지대에 부피감을 부여하고, 물감 덩어리를 쌓아올리는 방법을 통해 조각적 회화로써의 면모를 보여준다. 유사한 요소를 가진 작품들과 비교해보면서 들출회화가 가진 형식적 특성에 대해 자세히 분석해보고자 한다.



[도판 20]
김태호, <내재울 2013-10>
54x46cm, acrylic on canvas
2013



[도판 21]
하종현, <접합 98-111>
72.7x60.6cm, 마포에 유채
1998

추상의 형식으로 조각적 회화를 구현한 작품으로는 [도판 20] 김태호 작가의 <내재울> 연작을 예로 들 수 있다. 그는 붓에 물감을 묻혀 일정한 호흡과 질서로 다양한 색을 중첩해 물감의 층을 만들고, 두텁게 건조된 물감 층을 조각칼을 이용해 깎아내면서 내재된 색들을 가시화한다. <내재울>은 칼끝으로 물감을 수십 번씩 파내는 과정을 통해 다양한 크기의 구멍과 홈들을 생성하면서 화면 안의 구조를 조각적으로 재구축하는 반면에 들출회화는

물감덩어리를 쌓는 과정 속에서 오목한 공간을 조직해 낸다. 파내고 쌓는다는 점에서 방식의 차이가 있지만 회화적 양식 안에서 조각적 행위를 통해 화면 내의 공간구조를 재구성한다는 점이 유사하다.

들출회화가 유화물감의 물성에 대해 다룬 점은 [도판 21] 하중현 작가의 <접합> 연작과도 비교할 수 있다. <접합>은 마대로 짠 캔버스를 지지대로 삼아 캔버스 뒷면에서 물감을 밀어내는 방식으로 물성을 구현한다. 마대자루에 뚫린 구멍들로 유화물감이 밀려나오면서 특유의 회화적 마티에르를 만들어내는데 밀어내는 물감의 양과 농도에 따라 두터운 유화물감 덩어리가 앞으로 튀어나오거나 유동적으로 흘러내린다. 이렇게 우연적으로 생성된 물질의 흔적을 그대로 남기기도 하고, 바르거나 긁는 방식으로 여러 회화적 흔적을 만들면서 <접합>은 물질과 물질이 만나는 관계성을 보여준다.

<접합>이 지지체를 뚫고 나오는 방식으로 회화의 물질성을 구현한다면, 들출회화는 지지체의 부피를 확장시킨 구조 위에 물질을 쌓아 올린다. 특정한 지지체의 성질을 이용해 물성표현을 극대화하면서 고유의 입체적 질감을 만들어낸다는 점과 물감 덩어리가 앞으로 들출되는 형태로 화면위에 형성되는 점이 <접합>과 들출회화의 공통된 특성이다.

특히 두 작가의 작품들은 색을 최소한으로 한정시켜 색면회화의 형식을 취하고 있다는 점이 특징적인데, 들출회화도 절제된 색감으로 모노톤의 화면을 구성하고 있어 단색화의 양식과 닮아 있다. 또한 <내재율>과 <접합>은 행위의 반복을 통해 수행의 결과를 드러낸다. 오랜 시간 물감을 반복적으로 축적하여 부피감을 만든다는 점에서 노동력과 수행의 정신은 들출회화의 작업과정에서도 발견할 수 있다.

물감을 쌓아 표현하는 들출회화의 화법과 단색의 구조, 노동집약적 작업 방식은 우리나라의 단색화 작가들이 오랜 시간 구현해왔던 예술세계와 작업 태도를 일견 닮아있다. 그러나 들출회화는 비교적 납작한 평면을 유지해온

단색화의 형식에서 더 나아가 캔버스의 표면에 조각적 부피를 추가하면서 2차원과 3차원을 동시에 수용하는 고유의 특성을 더욱 발전시키고 있다. 즉, 돌출회화는 평면에 형상을 묘사하는 회화의 전통적인 개념에서 벗어나 조각적으로 덩어리를 올리는 방식으로 회화와 조각적 성격이 혼합된 하이브리드 작품이다. 이러한 인습에 얽매이지 않는 융합된 형식은 예술적 장르와 영역을 확장시키는 동시에 새로운 미적 가능성을 제시한다.

우리는 정해진 규율 안에서만 행동하는 데 익숙해져 있다. 이미 정해져 있는 것들을 단순히 따라가고, 무엇이든지 영역을 분류하는 것을 편하게 느끼며, 한 가지로 정의 내리고자 한다. 그렇지만 세상에는 아직 개척되지 않은 영역들이 무궁무진하며, 하나의 영역으로 구분 지을 수 없는 다양한 사람과 성격, 정체성 등으로 이루어져있다. 캔버스에 물감으로 형상을 그리고 묘사하는 익숙한 회화적 형식을 볼 때와는 다르게 이질적인 장르의 요소가 혼합된 돌출회화를 마주하면 새롭기도 하지만 동시에 불편한 감정들을 느끼게 된다. 그러나 인류는 오랜 시간동안 익숙하지 않은 새로운 미감을 맛당뜨리고 그것을 이해하고 감상하는 과정을 매번 거쳐 왔다. 1870년 ~ 1880년대에는 수많은 사람들이 인상주의 작품들을 조롱하였다. 당시에는 인상주의 화풍을 이해하기가 매우 어려웠으며 선묘적인 형태도 구성도 없었기에 그 그림들에는 주제나 내용이 없는 것처럼 보였다. 그러나 오늘날 인상주의 그림들은 다른 어떤 그림들보다도 사랑과 칭송을 받고 있다¹¹⁾ 돌출회화 또한 융합된 형식을 통해 새로운 미감을 창출하고 무한한 예술적 상상력을 보여주는 동시에 사람들에게 다양성에 대한 이해, 변화와 시도, 도전의 정신을 전달하고자 한다.

11) 노버트 린튼, 「20세기의 미술」, 윤난지 옮김, 도서출판 예경, 2007, p.14, 15

2) 물질감각의 회복

미술적 재료와 일상적 사물들을 구성하고 조화시킴으로써 물성의 조합을 통한 새로운 아름다움을 느끼도록 하며, 자연의 물질성을 포집함으로써 몸과 마음의 균형을 유지하도록 돕는다. 점점 더 여가와 문화생활이 온라인 경험으로 대체되고 실제 공간 속에서 눈으로 보고 만지며 겪는 경험들이 적어지고 있다. 직접 공연에 참석하기보다 공연 영상을 큰 스크린으로 감상하고, VR기술을 통해 직접 여행을 떠나지 않아도 마치 새로운 곳을 여행하는 듯한 기분을 느낄 수 있다. 그러나 인간은 단순히 화면에 담긴 이미지들을 보는 것이 아니라 현실의 공간 속에서 사물과 일대일로 관계 맺는 것이 필요하다. 감각기관을 총동원해 사물을 느끼고 기억하는 감각은 우리가 살아 있다고 느끼게 해주는 소중한 경험들일 것이다.

로버트 라우셴버그(Robert Rauschenberg)는 생활 속의 다양한 오브제와 회화적 표현을 결합한 콤바인 페인팅(Combine Painting)을 제작하였다. 화가의 주변에 존재하는 이불, 베게, 우산, 페타이어, 콜라병 등 일상의 물건들을 선택해 병치하고, 거친 붓질과 흘러내리는 물감의 흔적들을 남기면서 회화적 요소를 추가하였다. 그는 회화적 재료와 비회화적 재료의 복합물인 자신의 작업이 현실에 대한 가치를 지니고 있다고 믿었다. 돌출회화도 삶의 파편으로 존재하는 사물들과 물감, 에나멜과 같은 미술재료를 합치하여 표현한다는 점에서 로버트 라우셴버그가 이야기하는 삶과 예술의 결합이라는 키워드를 이끌어내는 작업이라고 할 수 있다. 삶 속에 존재하는 많은 사물들은 단순히 도구화되어 무의식적으로 사용되지만, 이 사물들의 원형을 거슬러 올라가 보면 모두 자연 속에서 추출된 물질들이다. 돌출회화는 일상 속에서 발견할 수 있는 다양한 물성을 수집하고, 미술적 재료와의 조합을 제시하여 손에 잡히지 않는 스크린 속 가상의 화소들이 아니라, 삶의 공간

속에 존재하는 물질들을 새롭게 인식하고 느낄 수 있도록 한다.

이에 더하여 돌출회화는 사물을 수집하는 데 있어서 오브제가 가진 색상에 집중한다. 세상에는 광범위한 색의 영역이 존재한다. 특히 사물이 어떤 질감과 성분을 가졌느냐에 따라서 유사한 색일지라도 각각 다른 특질을 보여준다. 매끈한 표면의 광택을 띄는 빨간색과 부슬부슬한 털로 이루어진 빨간색은 같은 색감이지만 전혀 다른 느낌을 전달해준다. 서로 다른 질감과 색상을 가진 다종다양한 오브제들을 수집하고 회화적 화면에 혼성시킴으로써 자연과 사물이 가지고 있는 넓은 범위의 색감을 작품 속에 포집한다. 인류는 최대한 많은 색을 추출하고 분류하고자 하지만, 색은 너무나 넓은 스펙트럼을 가지고 있기에 존재하는 모든 색에 이름을 붙이는 것은 불가능에 가깝다. 우리들은 편의에 따라 모든 것들을 분류하고 정의 내린다. 하지만 어떤 것이든 자세히 들여다보면 하나의 이름과 하나의 성격으로 설명될 수 없는 세밀한 차이들을 가진 개별적인 존재들로 이루어져 있다.

돌출회화의 물성과 색감으로 대표되는 물질 감각을 통해 개개인의 인간성과 자연성을 회복하게 함으로써 궁극적으로 사회의 구성원으로써 제 역할을 다 할 수 있도록 돕는다. 대부분의 사람들은 콘크리트 건물 속에서 생활하며, 각종 전자기기에 둘러 쌓여있다. 자연 속에서 시간을 보내기보다 많은 시간을 사이버세계를 통해 업무를 하고, 대화를 하고 문화생활을 향유하기도 한다. 하루 종일 가상세계와 딱딱한 건물 속을 오가며 전자파와 피로에 시달리는 것이다. 납작한 화소로 된 형상들의 홍수 속에서 벗어나 돌출회화의 물질과 색감을 마주하는 경험은 잠시나마 자연성을 회복하게 한다. 돌출회화에 담긴 풍부한 자연의 물질과 색을 통해 잃어버리고 있는 날 것의 대한 느낌을 되찾고 무한한 아름다움을 느끼면서 치유받기를 기대한다.

3) 시각성의 보존과 확장

돌출회화는 작품의 실물이 스크린으로 재현되는 이미지와 다를 수 있다는 경각심을 전달한다. 내가 보고 있는 스크린 속 이미지가 온전히 사물을 설명해 주지 않는다는 것을 의식하고, 이면의 차이를 의심하고 주의하도록 하는 실천적 행위를 이끈다. 가상의 이미지를 보는 것에 익숙해지다 보면 사물에 대한 감각과 물질성, 입체감을 잊어버리고, 심해지는 경우 스크린 속 이미지들과 현실세계의 차이를 크게 분별하지 못하게 될 수 있다. 이러한 현상은 앞으로 기술이 발전할수록 점점 심화될 것이다.

일반적으로 회화에서도 형상을 그릴 때 캔버스 안에 임의로 빛을 설정하고 명암을 만듦으로써 입체감을 표현한다. 이로 인해 캔버스는 납작한 평면임에도 불구하고 관람자는 캔버스 화면 속에 실제 형체가 있다고 느끼고 환영을 보게 된다. 이에 반해 돌출회화에서 입체감은 허상이 아니라 물질 그 자체가 앞으로 튀어나오고 들어가는 실질적 형상이며, 입체적 굴곡으로 인해 생기는 실제 음영과 그림자를 가진다. 돌출회화는 다양한 재질의 물질들을 아상블라주함으로써 물질 그 자체를 끌어들이는 방식으로 물성을 드러내며 환영을 창조하는 것을 거부하는 동시에 환영을 폭로한다.

우리는 끊임없이 발전되는 시각적 재현기술 속에서 복제된 이미지들로 가득찬 세상 속에서 살고 있다. 디지털 기술은 화소 하나 하나로 세상의 모든 이미지를 재현하고 새로운 이미지를 창작한다. 이미지를 공유하고 상영할 수 있는 새로운 디지털 기기들이 계속해서 개발됨에 따라 더욱 일상 곳곳으로 파고들어 우리의 시각을 지배한다. 이러한 허상의 이미지들에 익숙해지다 보면 형상의 미세한 차이를 지각하는데 어려움을 겪게 된다. 유명한 여행지인 그랜드캐년(Grand Canyon)을 실제로 보러 갔을 때, 눈 앞에 대자연의 절경이 펼쳐져 있는데도, 기대했던 것만큼 크게 와 닿지 않았던 경험이 있다. 그랜드 캐년

의 이미지를 여러 매체로 너무나도 많이 봐왔기 때문에 실제의 풍경을 보면서
도 이전에 보았던 이미지와의 차이를 크게 감각하지 못했던 것 같다. 또한 내
가 보고 있는 풍경을 기록으로 남기고 싶다는 생각에 계속 카메라를 들고 풍
경을 포착하다보니, 풍경의 실질적인 감상은 잠깐이었고 그 과정 속에서 진정
한 여행의 경험은 사라지고 말았다. 이와 같은 일화는 현 시대에서 얼마나 자
연과 순수한 관계를 맺기가 어려운 것인지를 보여준다. 많은 이미지들을 보이
는 그대로 받아들이기보다 항상 이면을 의심하고 파악하고자 하는 태도를 갖
는다면, 대상의 미세한 차이를 지각하고 환영 뒤에 존재하는 물질성을 인식함
과 더불어 세상을 인지하고 관찰하는 사고도 함께 확장될 것이다. 디지털 이
미지의 난점과 시각적 오류를 역조작하는 들출회화의 조형언어는 사람들의 원
초적 시각성을 보존하고 유지하도록 의심하게 만드는 장치이다. 하나의 감상
방법으로는 사물을 온전히 파악할 수 없는 한계를 보여주며 카메라로 포착된
작품의 이미지와 전시장에서 마주하게 되는 작품의 실물 사이의 간극을 강조
한다.

요즘은 특히 유튜브와 페이스북, 인스타그램과 같은 소셜미디어를 통한 많은
이미지 정보 속에서 이미지를 짧은 시간 인식하고 넘어가 버리는 순간이 많아
지고 있다. 알고리즘은 계속해서 새로운 이미지와 영상을 추천해주기 때문
에 한 가지 이미지를 오래 관찰하기 보다는 계속해서 더 다양한 이미지에 노출되
는 현상이 잦아진다. 결국 모든 이미지를 소화할 수 없는 한계에 다다르고 우
리는 많은 이미지들을 단순하게 파악하고 정의 내리는 과정을 반복하게 된다.
그러나 같은 대상이라도 기록과 관찰 방법에 따라 달리 보일 수 있듯이 스크
린으로 사물을 바라보는 하나의 방식만으로는 그 사물에 대한 정보를 모두 파
악하고 이해할 수 없다. 이것은 시각성의 문제뿐만 아니라 다른 분야에도 해
당되는 이야기로 한 가지 방식의 경험보다는 다양한 방식의 경험이 편협하지
않은 입체적 사고를 이끄는 것과 일맥상통한다.

Ⅲ. 결 론

본 논문은 디지털 미디어의 확산으로 인한 이미지 인식의 문제점과 매체적 한계를 분석하고 구체적 대안이 되는 조형어법을 연구하고 제시하여 시각적 변화에 저항하고자 하였다. 디지털 미디어 및 스마트 기기가 대중화되면서 현대인의 삶의 양상은 많이 달라졌다. 실시간으로 정보와 이미지가 공유되는 소셜미디어가 생겼고, 스마트 기기 속에 여러 기능들이 집약되면서 많은 일들이 간단한 터치로 가능해졌다. 손 안에 쥘 수 있는 크기의 스크린이 항상 인간과 함께 하는 환경이 만들어졌기 때문에, 우리는 현실을 매개해주는 하나의 창문을 통해 세상을 보게 되었다. 그러나 인간의 눈을 대신해주고 있는 것 같은 이 창문은 우리의 시각성에 문제를 일으킨다. 이 납작하고 까만 스크린이 포착하는 이미지는 실제의 세계를 제대로 재현할 수 있는 능력을 갖고 있지 않다. 납작한 디지털 이미지로 전달되는 시각적 정보는 많은 오류를 내포하고 있음에도, 스크린을 통한 이미지 경험은 더욱 늘어나고 점점 더 순수하게 사물을 일대일로 마주하는 경험을 갖기 힘들어지고 있다. 이러한 현상은 삶의 곳곳에 심지어 미술품이 전시된 전시장에조차 영향을 끼치고 있으며, 기술이 발전될수록 더욱 심화될 것으로 예상된다.

본인은 이러한 시각적 상황에 대안이 될 수 있는 적절한 조형 언어를 찾기 위해 먼저 디지털 이미지가 가진 시각적 문제점을 크게 3가지로 분석하였다. 첫 번째, 디지털 이미지는 작게는 물체의 심도, 크게는 공간감을 실제보다 납작하고 평평하게 기록한다. 두 번째, 물성이 가진 고유의 재질감과 촉각적 느낌을 생생하게 전달해줄 수 없기 때문에 물질감과 현실감각의 저하를 초래한다고 보았다. 세 번째로는 색과 질감, 크기 등 실물을 완벽히 구현할 수 없는 한계를 가지고 있으며, 조작과 변형이 쉬워 이미지 인식의 오류를 증폭시킨다고 보았다. 이렇게 분석한 세 가지 문제점을 역으로 극대화

시키는 방향으로 시각적 오류에 대응할 수 있는 방식을 제시하였고, 각 방식을 적합하게 표현할 수 있는 회화적 형식인 ‘들출회화’를 창작하게 되었다. 들출회화의 기법들은 공통적으로 디지털 이미지가 충실히 재현해내기 힘든 기술적 난점을 파고들며, 결국 이미지 인식에 있어서 실물 경험의 중요성을 역설하고 있다. 먼저 심도를 깊이 담아내지 못하는 디지털 이미지의 단점을 역이용하여 거리감의 이중적 인식을 강조하고자 하였고 이를 구현하기 위해 들출화법을 고안하였다. 들출화법은 물감덩어리를 반복적으로 축적하는 방식을 통해 튀어나오고 들어가는 다양한 굴곡을 만들어내는 기법이다. 물감이 많이 축적된 부분은 앞으로 들출되고 물감이 덜 쌓인 부분은 깊은 홈을 만들며 물감들 사이에 거리감이 생기게 된다. 다양한 깊이의 심도로 인한 이 형상들의 낙차는 이미지로 포착되기 어렵다. 두 번째로 저하되는 물질감각에 대항하여 다양한 질감과 물성을 포집시킴으로써 촉각적 느낌을 극대화 하고자 했다. 서로 다른 고유의 재질감을 가진 일상적인 재료와 미술적 재료를 함께 교차시킨 새로운 물성의 조합을 통해 스크린의 납작한 경험과는 다른 물질 본연의 감각들을 고양시킨다. 세 번째로 지적하였던 이미지 인식의 한계와 오류에 대해서는 의도적으로 시각적 난점들을 더욱 강조하는 방식으로 실물과 이미지상의 괴리를 심화시킴으로써, 단순히 디지털 이미지를 통한 관찰만으로는 대상의 실체를 파악할 수 없음을 깨닫게 하고자 했다. 이를 효과적으로 구현하기 위해 색채를 포집하고 음영을 조작하거나 작품의 일부분을 은폐하고, 변화를 동반하는 재료를 사용하는 방식의 4가지 조작기법을 사용하였다.

들출회화는 유화물감 덩어리를 쌓아 올리는 기법을 이용한 조각과 회화의 중간형을 추구하는 형식 실험을 통해 새로운 시각을 선보이고, 하나의 영역에 국한되지 않는 다양성과 융합성을 보여준다. 또한 우리 주변에 존재하는 가지각색의 사물들을 수집해 회화적 화면 속에 융화시킴으로써 보다 더 물질적,

촉각적인 경험을 전달하고, 이를 통해 현대인들이 자연성을 회복하고 치유 받도록 돕는다. 여러 가지 기법적 장치들을 적용하여 돌출회화의 재현된 이미지와 실제의 작품 사이의 시각적 차이를 넓히고자 했다. 의도된 간극을 통해 관람자들이 스크린 경험과 실물 경험의 괴리에 집중하도록 하고, 가상과 실제, 온라인과 오프라인 양쪽을 균형 있게 바라봐야하는 감각과 인식을 깨워준다. 한 쪽으로 휩쓸린 관찰 방법만으로는 대상을 온전히 감상할 수 없다.

앞으로도 일상 속에서 색다른 미적 재료를 발견해나가면서 회화 안에서 다양한 방식으로 설치하는 것을 실험해보고자 한다. 본 논문에서 소개된 작품들에 사용된 재료들과는 다른 성분과 재질, 모양을 가진 보다 더 실험적인 재료들을 찾아 어떠한 조형적 결과를 도출할 수 있는지 연구해나갈 것이다. 더불어 물성표현을 한층 더 발전시키기 위해 다각도로 유화물감의 기법연구를 진행해나가면서, 추가로 작품의 무게가 너무 무거워지는 문제를 해결하고자 한다. 또한 작품의 이미지와 실물 사이의 간극을 확장시키기 위해 돌출회화에 더 조각적인 깊이감을 부여하거나 효과적인 시각적 장치들을 추가하는 등의 노력을 기울일 것이다. 구상 회화로의 발전과 더불어 조각 작업, 공간으로 뻗어나가는 설치작업을 시도해 볼 필요성을 느끼며 앞으로도 많은 연구와 함께 돌출화법을 성장시켜 나갈 것이다.

발전하는 기술들 속에서 우리는 많은 것들을 편리하게 얻고 있지만, 잃어버리고 있는 경험들에 큰 아쉬움이 남는다. 아무리 디지털 재현 기술이 발전하고 가상의 이미지가 만연해 진다해도 우리는 끊임없이 물질적 세계와 관계를 맺어 나가야한다. 돌출회화를 통해 잃어버리고 있는 인간과 사물과의 관계성을 강조하고, 희석되고 있는 아날로그적 경험의 중요성을 드러내고자 하였다. 나의 회화적 시도가 감상자들에게 이미지와 실물 사이의 시각적 인식에 대한 질문을 던지고, 허상으로 사라져버리지 않는 본연의 감각적 경험들을 느낄 수 있는 기회가 되기를 희망한다.

참 고 문 헌

- 김영석 외, 「스마트미디어 테크놀로지·시장·인간」, 나남, 2015
- 김영석 외, 「디지털 시대의 미디어와 사회」, 나남, 2017
- 네이버 지식백과, 소셜미디어
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=865601&cid=42346&categoryId=42346>
- 노버트 린튼, 「20세기의 미술」, 윤난지 옮김, 도서출판 예경, 2007
- 만프레드 슈피처, 「노모포비아 스마트폰이 없는 공포」, 박종대 옮김, 더난출판, 2020
- 멜 구딩, 「추상미술」, 정무정 옮김, 열화당, 2003
- 서진수(편저), 「단색화 미학을 말하다」, 마로니에북스, 2015
- 월간미술 엮음, 「세계미술용어사전」, (주)월간미술, 1999
- 위키백과, 디지털미디어
http://ko.wikipedia.org/wiki/디지털_미디어 (2020.04.24.)
- 위키백과, 디지털이미지
http://ko.wikipedia.org/wiki/디지털_이미지 (2018.11.14.)
- 임근준, 「스마트폰에 의해 재매개된 세상, 그리고 위기의 현대시각예술」, 아트나우, 2018 3월호
- Kesebir S, Kesebir P, A growing Disconnection from nature is evident in cultural products, Perspectives on Psychological Science, 2017

ABSTRACT

A Painting as an object recognized as a Material

- Focusing on Kim Yang Hee's protruding paintings -

Kim, Yang Hee
Dept. of Western Painting
Graduate School of
Sungshin University

This paper aims to identify the problems of art work and the solutions to overcome centering on the 'protruding painting' series displayed in "painting for excavation" private exhibition on Nov. 2020 and analyze and describe the specific methodologies. This author aimed to study what exhibition and what art work should be made so that appreciating artwork could become a more vivid experience under the rapidly changing landscape of everyday lives and changes in the way one appreciates the exhibition with the popularization of digital media.

In particular, the author saw that screen devices represented by smart phone were affecting the way one looked at things and intended to make painting as 'objet perceived as material' as one alternative to cope with the present visual situations. To implement this, the author first analyzed the visual error of digital media as declined sense of distance, declined

sense of matterness, and error in image perception and provided the solutions to overcome in the way of counterplotting these three disadvantages. These three visual alternatives devise the formative languages corresponding to dual perception of sense of distance, maximization of materiality, and intended manipulation, respectively and introduce an alternative form of painting, 'protruding painting.'

'protruding painting' is a painting and also has sculptural characteristics. As relief painting, it manipulates such elements as depth, property, color, and shade in a particular way within a work. This paper aimed to look at the characteristics of 'protruding painting' and the detailed expression methods and discuss the meaning and value of projected painting in this present situation that screen experience is influencing the exhibition center and art works.