



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

이 춘 옥 교수지도  
석사학위 청구논문

사이버환경의 회화적 대입과  
이미지 표현연구  
- 본인의 작품을 중심으로 -

2010

성신여자대학교 대학원

서양화과

안수인

사이버환경의 회화적 대입과  
이미지 표현연구  
- 본인의 작품을 중심으로 -

이 춘 옥 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 11월

성신여자대학교 대학원

서양화과

안수인

# 인 준 서

안수인의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원\_\_\_\_\_ (인)

심사위원\_\_\_\_\_ (인)

심사위원\_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문 ‘사이버환경의 회화적 대입과 이미지 표현연구’는 2006년부터 2009년 전반기까지 약 4년간에 걸쳐 제작한 본인의 회화작품을 중심으로 연구 서술한 것이다.

작품 형성을 위한 이론적 근거로써, 인간이 사물과 접촉하고 지각하는 현상은 현존하는 시대와 문화적 환경에 대한 밀접한 상호 관계성속에서 이루어진다는 전제에서 출발하였다.

따라서 현대의 문화적 양상이 타 시대와 구별되는 특성에 대해 분석해 볼 필요가 있었다. 그 차별성과 관련하여 캐나다의 비평가 마셜 맥루언(Marshall McLuhan)<sup>1)</sup>은 “지금 이 시대는 전자공학에 의해 세계를 전 지구적 환경으로 바뀌도록 확장되고 있고 인간의 본질은 거대한 지구적 민감성과 투명성을 산출하는 정보 시스템으로 매우 급격히 바뀌고 있는 중이다”<sup>2)</sup>라고 하였다.

그의 예견대로 오늘날의 인터넷과 다양한 디지털 매체들은 우리의 문화적 속성을 결정하는 중요한 수단이 되었다. 따라서 다른 시대와 구별되는 오늘날의 문화적 특성은 디지털에 의해 기록되고 교신되며 공유되는 멀티 매체의 시대라 할 수 있다. 이러한 관점은 본인의 작품을 전개시키는 중요한 계기가 되었다. 이와 같은 문화적 정의는 각 시대의 현상에 대한 상대적 비교로부터 근거하였고, 일례로 노동의 공업화과정을 그 특성으로 하는 근대 문명이나 혹은,

---

1) Marshall McLuhan. (1911~1980)

캐나다의 미디어 이론가이자 문화비평가, 1964년 <미디어의 이해>라는 저서를 통해 ‘미디어는 메시지다’ ‘미디어는 인간의 확장’이라는 견해를 밝혀 현대 미디어이론에서 사용하는 ‘미디어’라는 단어와 가장 근접한 개념을 제시하였으며 1967년에는 미디어가 인간의 촉각을 자극할 것이라고 주장하는 <미디어는 마사지다>를 출간하였다.

2) 마셜맥루언, R.파워스 지음, 2005, 서문

대중화와 도시화, 기계문명을 중시하였던 모더니즘의 성격을 상대적으로 고찰하여 오늘의 문화적 차별성을 시각화하기 위함이다.

따라서 ‘사이버 환경의 회화적 대입’이라고 하는 명제를 어떻게 이미지로 접근하고 조형화 할 것인가에 대한 표현의 실재성은 시대적 속성과 휴머니티의 문제라고 하는 두 가지 측면에서 대입, 비교, 충돌 및 은유하는 방법으로 조형화 되었다.

첫째, 시대적 속성에 관련된 사이버 문화에 대한 상징적 이미지는 픽토그램과 거미줄과 같은 인터넷의 비유적 전산망, 아이콘 모양의 비트맵(Bitmap)<sup>3)</sup>과 벡터(Vector)<sup>4)</sup>방식의 드로잉을 조합시켜서 오늘의 웹 문화에 대한 페러다임과 상호작용(Interactivity)을 비유적으로 시각화하였다.

둘째, 사이버 문화와 대립된 휴머니티의 문제, 즉 시대적 환경이 디지털화되어 갈수록 한층 더 필요로 하는 인간의 감성적 소통과 관계성에 관련한 이미지는 물감의 유기적 혼합과 물리적 효과가 떠올리는 바탕색 위에 구체적인 이미지로 형상화 하였다.

표현기법은 캔버스 위에 오일과 아크릴릭을 사용하였으며, 드로잉, 마블링, 스크래치, 스텐실 등 다양한 기법을 복합적으로 응용하였다.

이미지의 내용적 측면이라고 하는 형상적 주제에서 인체 주변에 메인보드와 같은 도시의 평면도를 그리거나, 특히 눈과 귀를 미로와 대치시켜서 표현한 것은 우리시대의 매체환경에 대한 사유(思惟)적 동기를 회화적으로 접근하고 비유하고자 했던 일례이다.

눈, 귀, 입은 인간이 가지고 있는 신체의 오감 중에서 가장 대표적인 소통기관이다. 본인은 눈, 귀, 입과 그 주변에 늘어놓은 아이콘과 상징적 전산망들을 구성시킴으로써 웹을 중심으로 한 IT(Information Technology)산업이 발전할

3) 비트맵(Bitmap):컴퓨터 그래픽에서 화면상에 나타나는 영상데이터를 저장하는 망점 방식

4) 벡터(Vector): 화상의 표현요소로서의 방향을 지닌 선, 선 그림

수록 테크놀로지에 대한 인간화가 더욱 필요하다는 회화적 메시지를 전달하고 싶었다. 우리시대의 문화 패러다임에 대한 사유적 동기화(動機化)가 회화로서 접근되고 소통되었으면 하는 바람이 본 연구의 방향이자 목적이다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	3
1. 디지털 매체 시대의 문화환경 .....	3
1) 사이버 문화의 개념과 특성 .....	3
2) 미디어환경의 Mimesis와 정체성의 문제 .....	6
3) 소통 문화의 정서적 교감을 위한 회화적 성찰 .....	9
2. 작품의 전개 .....	11
1) 사이버 문화의 상징적 시각화 .....	11
2) 휴머니티를 위한 감성의 시각화 .....	14
① 물리적기법과 바탕효과 .....	14
② 이미지페인팅 .....	17
3. 작품분석 .....	20
III. 결론 .....	38

참 고 도 판

참 고 문 헌

ABSTRACT

## 작 품 목 차

- [작품 1] Icon mouth, acrylic&oil on canvas, 72.7x60.6cm, 2009
- [작품 2] Net Ear, oil on canvas, 91x72.7cm, 2008
- [작품 3] Net Eye, oil on canvas, 91x72.7cm, 2008
- [작품 4] Digital Community-Ear, oil on canvas, 116.7x91cm, 2008
- [작품 5] Humanity Cycle, acrylic&oil on canvas, Canvas 변형조합, 2007
- [작품 6] Web-Cycle, acrylic&oil on canvas, Canvas 변형조합, 2008
- [작품 7] Humanity Sound-Ear, acrylic&oil on canvas, 72.7x60.6cm,  
2009
- [작품 8] Ear-Humanity Sound, acrylic&oil on canvas, 145.5x112cm,  
2008
- [작품 9] Net Icon, acrylic&oil on canvas, 116.7x80.3cm, 2008
- [작품 10] www.Eye, oil on canvas(painting+collage), 53x45.5cm, 2007

## 도판 목차

[도판1] Chuck Close, 자화상, 111겹의 실크스크린, 163.8x137.1cm,  
2000

[도판2] Peter Keetman, Tausend and Gesichter, photograph, 1957

[도판3] Rene Magritte, 피레네의 성, oil on canvas, 200x140.5cm, 1959

# I. 서론

일찍이 프랑스의 예술학자 테느(H.A.Taine)<sup>5)</sup>는 인간의 가치관 형성과정에서 환경을 중시하였다.

그는 지리적 환경을 중시하였으며 한사람의 가치관이 형성되는 개인 환경, 사회문화적 환경 등이 그 일례이다. 특히 개인의 교육 차이와 문화적 환경의 상호성을 한사람의 관념을 형성시키는 중요한 영향으로 보았으며 국가나 특정시대의 문화의 특성을 분석, 이해하는 핵심적 요인으로 보았다. 그러나 현대에 이르러서 IT산업에 따른 통신매체의 확장과 인터넷 환경은 이와 같은 지리적 환경의 영향권에서 벗어나 글로벌 환경으로 대치되었다.

디지털 매체시대의 환경이 도래하는 사회문화의 총체적 변화 속에서 동시대 사람들의 정신적인 교감과 사유의 필요성을 어떻게 회화로써 나타내고 소통할 것인가에 대한 생각이 작품의 연구동기와 목적이 되었다.

작품내용에서 가장 먼저 밝혀야 할 분석의 대상은 현재 우리가 살아가는 시대를 다른 시대와 어떻게 구별하며 차별화 된 정의를 내릴 것인가이다. 본인의 작품에서 오늘 날 우리 문화의 가장 두드러진 현상을 멀티화된 “디지털 매체의 시대” 혹은 “사이버 문화”라 하였으며 이와 같은 가설에 대한 분석은 본론 1장 디지털 매체 시대의 문화 환경에서 논술하였다.

그 안에서 오늘 날의 디지털 매체 시대의 가치관과 동질성을 유발시키는 미메시스(Mimesis) 현상을 연관시켜서 우리시대의 정체성에 대해 알아보았

---

5) H.A.Taine. (1828~1893)

프랑스의 문학사이자 예술학자이다. 실증주의 입장에서 문학작품을 민족, 환경, 시대의 조건으로부터 해명하려고 하였다.

다.

본론 2장에서는 문화적 환경의 영향력과 과장을 어떻게 회화로써 접근 할 것인가에 대한 표현의 실재를 1)사이버 문화의 상징적 시각화 2)휴머니티를 위한 감성의 시각화로 구분지어 제시하였다. 사이버 문화의 상징으로서 픽토그램과 이미지의 픽셀화를 중심으로 서술하였으며 휴머니티에 대한 감성적 측면에 대한 이미지는 다양한 물리적 기법과 드로잉, 그리고 페인팅을 통해서 제시 하였다. 여기서 말하는 두 가지 이미지 즉 시대적 이미지와 감성적 이미지의 충돌과 대비는 본인의 작품이 의도하는 주요 메시지로 3장 작품분석에서 도판제시와 함께 분석하여 서술하였다.

작품의 내용이 가지는 총괄적 측면에서 디지털문화의 전인성(全人性)을 위해서는 인간의 근원적인 감성과 사색의 조화가 한층 더 깊이 대입되어야 한다는 상호적 관계성을 중시 하였다.

따라서 본인의 작품분석은 이와 같은 시각적 이미지를 통해서 우리의 문화소통을 다시 한 번 환기시켜 보는 데에 의미를 두고 디지털문화에 따른 사색의 계기를 마련하는 것에 초점을 두었다.

## II. 본 론

### 1. 디지털 매체 시대의 문화환경

#### 1) 사이버문화의 개념과 특성

문화(文化)란 일반적으로 한 사회의 주요한 행동양식이나 상징구조를 말한다. 현존하는 21세기 우리나라는 고도의 경제성장과 더불어 정보통신과 디지털기술들을 중심으로 빠른 진화를 경험하면서 컴퓨터매체를 활용하여 커뮤니케이션이 상호 작용하는 사이버문화가 형성되었다. 더 나아가 오늘날 유비쿼터스(Ubiquitous)<sup>6)</sup>라고 하는 새로운 환경이 소개되면서 인간의 의사를 통신하는 모든 사물에 센서와 칩이 무선으로 연결되었다. 이로 인해 시간과 공간의 속박에서 벗어나 언제, 어디서, 어떠한 기기로도 상관없이 즉각적인 상호소통이 가능한 시대가 되었다.

휴대전화로 영상통화를 하고 인터넷으로 책을 보며 웬만한 정보는 웹 검색을 통해 찾아내면서 우리 인간의 일상생활과 업무방식, 개인의 인식 등이 크게 변모하고 있다. 또 정보통신 관련기술의 지속적 발전과 초고속 인터넷 보급의 확산으로 인해 인터넷을 기반으로 하는 산업이 급성장하고 있다.

이렇게 현대인들은 넷과 같은 미디어를 통해 현실과 가상공간을 넘나들

---

#### 6) 유비쿼터스(Ubiquitous)

사용자가 네트워크나 컴퓨터를 의식하지 않고 장소에 관계없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 정보통신환경. 물이나 공기처럼 시공을 초월해 ‘언제 어디에나 존재한다’는 뜻의 라틴어(語) 사용자가 컴퓨터나 네트워크를 의식하지 않고 장소에 상관없이 자유롭게 네트워크에 접속할 수 있는 환경을 말한다. 1988년 미국의 사무용 복사기 제조회사인 제록스의 마크 와이저(Mark Weiser)가 ‘유비쿼터스 컴퓨팅’이라는 용어를 사용하면서 처음으로 등장하였다.

기 시작하면서 물질적인 실체와 떨어진 가상공간이 현대인들의 문화로 자리 잡았다. 접근 용이성, 무한한 정보 그리고 익명성과 비대면성(非對面性)을 특징으로 하는 사이버문화는 우리 삶의 많은 편익을 주었다.

미국의 미디어 비평가 데이비드 와인버그(David Weinberger)<sup>7)</sup>는 사이버공간이 단지 삶의 편리성만 가져온 것이 아니라 정체성의 혁명으로 보았다. 그가 쓴 ‘인터넷은 휴머니즘이다’란 책에서 사이버공간을 공간적인 측면에서 ‘순간이동이 가능한 세상’ 시간적 측면에서 ‘과거를 지울 수도 미래를 수정할 수도 있는 세상’ 현실세계와는 달리 ‘불완전함에서 다양성과 자유가 태어나는 세상’ 집단적인 측면에서 ‘얼굴은 몰라도 되고 단지 관심만 있으면 자격이 부여되는 익명성’ 지식적인 측면에서 ‘학벌 없이도 지식 권위자가 될 수 있는 세상’ 물리적인 측면에서 ‘비트가 인터넷을 창조하는 세상’이라 규정하였다.

이러한 새로운 공간으로 인해 현대인들의 호기심과 욕구를 충족시켜주고 쉽게 정보를 획득하게 되었다. 새로운 테크놀로지가 야기한 사회적 결과로 속도의 변화가 바뀌어가고 있다. 또한 컴퓨터가 만들어 낸 가상세계의 공간 개념으로 인해 삶의 공간 및 틀이 바뀌어 가고 이에 따른 인간의 사유, 지각, 인식의 개념이 급속히 변화하였다.

인터넷 이용이 본격화되고 우리생활의 일부분으로 확고히 자리 잡으면서 이러한 컴퓨터를 매체로 한 현대인들의 문화를 사이버 문화(Cyber culture)

---

7) David Weinberger. (1950~)

철학을 전공하고 박사학위까지 취득한 학자답게 와인버거는 깊은 통찰력으로 인터넷의 본질을 보여준다.

인터넷 초창기부터 인터넷 일선을 누볐으며 닷 컴 혁명의 촉매자이자 10년 넘게 지속된 미국 신경계의 교과서라고 평가되는 정보통신잡지 <와이드어>의 고진 필진으로서 인터넷의 진정한 의미를 누구보다 생생하게 전달해왔다. 특히 마셜 맥루언 이후 최고의 미디어 비평가라는 찬사를 받으며 인터넷이라는 새로운 미디어가 인류사에 끼친 혁명적 변화를 날날이 분석하고 있다.

라 불리게 되었다.

‘사이버’란 용어는 원래 ‘사이버네틱스’(Cybernetics)의 줄임말로 정보현상에 대한 새로운 인식에 기초하여 소통과 관리의 문제를 탐구하고자 하는 새로운 학문분야이다.

오늘날에는 브라우저라고 부르는 HTML뷰어와 그래픽발전에 힘입어 직장인과 학생, 예술가들이 인터넷을 사용하게 되었고 전 지구적환경이 멀티화되면서 예술가들에게도 새로운 전환점을 기대하게 되었다. 오늘날 PC와 IT 산업혁명은 현대 대중들의 공간으로 일상적이든 비일상적이든 공적이든 사적이든 상업적이든 비 상업적이든 상관없이 혼란스럽고 다양하고 분주한 형태로 우리의 일상생활에 깊숙이 침투되었으며 자유로운 의사표현으로 새로운 여론이 형성되고 누구나 참여하고 쉽게 서로의 정보까지 공유하게 되었다.

우리의 일상 안에서 인간의 관계적 욕구실현을 위한 사이버공동체 뿐 아니라 가상대학, 뉴스그룹과 같이 정보교류나 공유를 주목적으로 하는 기능적 공동체가 형성되고 있으며 사이버 상거래나 사이버 쇼핑몰 등 사이버공간을 이윤창출의 매체로 활용하려는 공리적 목적의 사이버 결사체 또한 발달되고 있다.<sup>8)</sup>

인터넷을 통해 지역성에 벗어나 전자적 상관관계로 가질 수 있게 됨에 따라 나이, 지역, 사회적 지위 등에서 자유로운 취향과 경험을 공유할 수 있는 폭넓고 열린 관계의 망을 구축하였다. 이와 같은 커뮤니티환경의 극대화와 공리성의 증폭은 상대적으로 역기능 현상도 심각한 수준에 이르게 되었는데 개인이 알지 못하는 사이에 각종정보가 수집되어지고 유출 및 피해가 우려되는 상황이라든가 혹은 익명성과 비대면 접촉으로 인해 언어폭력을 통한

---

8) 윤철경, 2001, p48

사생활 침해와 같은 역기능이 그 일례이다.

특히 여기서 디지털문화의 성찰적 과제는 정보의 질적 문제와 효과적인 선택의 문제로 오히려 소득계층에 따라 정보격차가 심화되고 있는 것을 지적할 수 있다. 뿐만 아니라 신속한 정보 검색은 이전의 정보검색이 지니는 시행착오와 그에 따른 검증적 사고의 능력을 상실하게 됨으로써 지식의 오류로 인한 소통장애 유발도 문제점으로 지적되고 있다.

육체의 참여가 불가능한 사이버공간은 컴퓨터로 매개되는 경험, 욕망 등을 본인의 것으로 갖게 되는 기이한 현상 속에 들어가면서 이때 진정한 자아라는 개념에 대한 근본적인 회의가 등장한다.<sup>9)</sup>

커뮤니케이션 문화변화는 이성과 감성의 조합, 사용자 중심의 휴머니즘적 측면에서 테크놀로지의 인간화와 균형을 더욱 필요로 하고 있다.

## 2) 미디어 환경의 Mimesis와 정체성의 문제

현대사회에서 미디어는 우리들의 일상적인 생활공간이 되었다.

인간의 커뮤니케이션은 대부분 미디어를 통해 이루어지는데 미디어 환경의 디지털화로 인해 새로운 형태의 커뮤니케이션을 가능하게 만들었다.

미디어가 확장시킨 인간의 커뮤니케이션 능력은 커뮤니케이션 범위, 속도, 전달, 그리고 정보량의 측면에서 큰 변화를 가져와 신체의 직접적 관여 없이도 실시간 상호작용과 장소의 제약을 완화시켜 시간을 단축시켜주고 상호작용성을 높여주었다.

그러나 현재에는 이러한 미디어 환경이 인간이 인간의 존재국면을 기계적

---

9) 김원재, 2006, p383

이고 도시적인 측면으로 몰아 인간존재의 상실을 가져왔으며 이는 단순히 물리적 차원에서의 종속뿐만 아니라 정신적인 종속으로 이어지며 인간의 존재환경을 획기적으로 개선하여 이전시대에 누리지 못하였던 온갖 특혜와 편안함을 제공할 것이라는 견해와 더불어 병행되고 있다.<sup>10)</sup>

새로운 테크놀로지가 미디어 양식을 변화시키고, 인간 커뮤니케이션의 차원을 넘어 문화전반을 변모시키면서 새로운 테크놀로지가 야기한 사회적 결과로 인간의 사고를 컴퓨터 속으로 확장하면서 전자적 지각이 사유의 종속성과 개인적 정체감을 상실하게 되었다. 이러한 정체의 비가시성은 정체성기만과 은폐의 수단이 될 수 있다. 하지만 대부분의 사람들은 새로운 디지털매체문화를 그저 향유할 뿐 그것의 정체성에 대해서는 진지하게 고민해보지 않는다.

이러한 현실에서 우리들의 의식 속에는 인간과 컴퓨터의 공존으로부터 파생된 사회적 행동이 특별히 인식되는 일도 없이 스며들고 있는 것처럼, 현실로부터 가상으로의 이행도 그 경계가 모호해지고 있다. 그야말로 ‘현실성’으로부터 ‘가상성’으로 향하는 이렇듯이 손쉬운 이행이 문화와 가치관 그리고 개인의 정체성의 문제에 혼란을 야기할 수도 있는 것이다.<sup>11)</sup>

또한 디지털 세계의 0과 1의 단속적이며 이분법적인 숫자의 틀 안에서 수 없는 미분화를 통해 전반적인 분류와 통합의 과정을 거치게 되어 단순화나 명료화를 지향하게 된다. 순식간에 이루어지는 정보와 의사소통은 직관적인 감성에 의존하게 되는데 이로 인해 개개인의 차별성과 창의성이 획일화된다.

본인은 이러한 미디어 환경을 미메시스(Mimesis)와 정체성의 문제로 관련 지을 수 있었다.

---

10) 이영훈, 2004, p188

11) 로이 에스콧, 2002, p70

미메시스의 모방이란 어원적 해석보다는 0과 1로 이루어진 사용자의 디지털 환경과 관련지었다. 다시 말해 우리 시대의 미메시스를 디지털매체환경에 따른 모방에 의해 가치관이나 사고, 행위를 획일화하는 전형화를 의미한다. 가령 핸드폰의 경우 기종과 사용 환경은 한 세대의 identity를 조성시킨다. 이와 같이 집단 정체성을 확인시켜주는 아이콘이 되어버린 인터넷과 휴대폰 등으로 인해 인간 커뮤니케이션을 근본적으로 변화시키면서 온라인 공간에서 주로 사용되는 축약형, 이모티콘<sup>12)</sup>, 의성어 등의 통신언어를 서로 따라하게 되면서 일상적인 대화 속에서 표준어와의 괴리가 점점 확대되어 세대 간 단절과 사회통합의 장애요인으로 부각되었다. 폐쇄화 된 언어의 습관적 사용은 그 의미 또한 애매모호하게 만들어 버렸다.

개개인의 개성과 성격들이 점점 더 단순화되고 각종 디지털 장비를 이용해 서로의 행위들을 모방하면서 서로 간 소통이 원활하지 않으면 자기소외와 자아상실 상태에 놓이게 되었다. 획일화되고 개성을 잃어가고 궁극적으로 자신의 존재를 상실하면서 집단의 모방을 표준화하려는 현대인의 모습은 이제 쉽게 볼 수 있다.

무엇보다 심각한 현상은 인간 사유의 문제에 있어서 확장되고 공유할 수 있는 정보와 지식의 증폭보다는 근본적인 사고의 동기화 즉 컴퓨터에 의존한 판단능력 저하와 자아정체성 상실이라는 결과를 초래하였다는 점이다. 따라서 우리는 의사소통의 수단인 전자매체 그 중에서도 미디어 시대에 살고 있는 이 때 기술의 능력만을 과신하는 맹목적인 물질 숭배가 아니라 인간 주체의 정체성에 대한 고민이 필요 할 때라 생각한다.

실세계의 자아와 가상세계의 자아의 올바른 관계설정이 Humanity를 위한 매우 중요한 문제이며 과제이기도 하다.

---

12) 이모티콘(Emoticon): 감정을 뜻하는 이모션(emotion)과 아이콘(icon)의 합성어이다. 사이버 공간에서 컴퓨터자판의 문자, 기호, 숫자 등을 조합해 감정이나 의사를 나타내는 표현법

### 3) 소통 문화의 정서적 교감을 위한 회화적 성찰

사이버 문화의 디지털 이미지가 시간 공간적 제한에 얽매이지 않고 무한히 가상적 이미지를 생산하여 기존문화가 지닌 한계로부터 해방되면서 예술작품이 영상미디어에 의해 표현, 소통, 향수되는 시각예술이 증가하고 있다.

독일 평론가 발터 벤야민(Walter Benjamin)<sup>13)</sup>은 일찍이 사진과 영화와 같은 기계적 복제영상을 두고 ‘예배적인 가치(Kultwert)’는 현저히 감소되었으나 ‘전시적 가치(Ausstellungswert)’는 극대화하였다고 하였는데 기계적 복제에 의해 정보로서만 존재하는 시각 예술 작품은 이전의 작품이 가지고 있었던 ‘아우라(Aura)’와 ‘물리적 거리(Physical distance)’를 상실하는 대신, 언제 어디서든 관객이 접근할 수 있는 대상이며, 특히 인터넷과 같은 미디어를 통하여 이와 같은 특성은 극대화되었다고 한다.<sup>14)</sup>

대중들의 예술작품에 대한 향유는 쉬워졌지만 예술가가 추구해야 할 ‘의미와 가치의 창조’가 현혹적인 특수효과를 불러일으키는 세련된 테크닉이나 근사한 프로그래밍에 의해 가려지고 아이디어의 창조는 기술개발로 대체되어 사회적 의식이라는 걸포장을 한 채, 사치품시장과의 영합으로 치닫고 있다. <sup>15)</sup>

이와 같은 현상에 대한 우려를 고려해 볼 때 오늘의 미술이 가지는 작품내용과 테크놀로지의 관계성에 대한 성찰은 매우 중요한 것으로 보인다. 본인의 작품이 우리시대를 대변하는 멀티매체에 관한 주제로 접근하다보니 회화작업보다 영상미디어를 이용하여 작업을 하는 것이 내용 전달에 수월하

13) Walter Benjamin. (1892~1940)

유대계의 독일평론가. 보들레르, 프루스트에 심취하여 그들의 작품을 번역하는 한편, 1925년부터 마르크스주의 연구에 몰두하였다.

14) 박경래, 2003, p226

15) 로이 에스콧, 앞의 책, p10

지 않을까? 란 이야기를 수없이 들었다.

하지만 본인은 매체에 의한 테크놀로지가 발전, 확장되어갈수록 휴머니티와 연관된 문화적 고찰을 중요하게 생각한다. 즉, 인간의 사유와 감성은 시스템화 된 매체환경이 확장되어갈수록 손으로 표현하는 이미지의 회복과 아우라를 필요로 하기 때문이다. 여기서 이미지의 회복이란 Copy와 대립된 Canvas의 표현을 가리키며 디지털문화와 대립된 아날로그적 유희와 균형을 의미한다.

오늘의 우리 사회는 디지털 혁명으로 이룩한 시 공간을 초월한 사이버공간에서의 교류관계는 원활하지만 휴머니티를 바탕으로 한 정신적, 정서적 교류는 부재하다. 그래서 본인은 손으로 이루어지는 아날로그 형식의 회화 작품을 통하여 '현대사회의 디지털 프로세스에 의한 소통 현상'을 모든 인간이 감성적으로 생각할 수 있고 정서적인 교감을 할 수 있게 자연 이미지와 함께 나타내고자 하였다.

인간은 혼란스러운 외부세계를 벗어나 영원함과 성스러움과 같은 초월적 세계에 대한 동경을 가진다. 이러한 정신적 세계의 상징인 하늘을 배경으로 이미지를 그려 넣거나 눈동자에 투영시킴으로써 하늘은 인간의 내면세계의 근원이자 정신의 근원으로 작용한다. 여기서 눈은 디지털과 대립된 존재의 표상이며 외부와 내부세계의 중간에서 정서를 비추는 거울이다.

오늘날 우리가 현존하는 시대는 사용자중심의 휴머니즘적사고가 필요하므로 본인은 멀티매체 문화의 상징을 은유하는 pc프로그램, 아이콘이나 디지털매체에 관한 은유적 드로잉을 넣고 배경전면에 도시의 풍경을 PC메인보드로 비유하고 인간의 감성의 통로로 간주할 수 있는 눈과 귀 입을 그려 넣거나 이미지를 픽셀화시켜 대입시켰다. 감성적인 느낌을 중심으로 경계가 모호하고 유기적인 마블링을 감성의 세계와 비유하고 디지털환경을 형상적

풍경으로 대체시켜 우리의 문화소통을 다시 한번 환기시켜보는데 의미를 두었다.

## 2. 작품의 전개

### 1) 사이버 문화의 상징적 시각화

사이버 공간에서 사용되는 디지털기호(記號)는 직관화된 표상작용으로 새로운 커뮤니케이션도구로 대두되었다.

과거의 문자중심의 정보전달이 이미지로 된 시각적 그림문자로 형상을 통해 의미를 파악할 수 있고 직관적으로 이해가 쉬워 의사소통을 더욱 촉진하는 공간으로 기능하게 되었다.

본인의 작품에서 사이버 환경을 형상적으로 표현하기 위해서 대표적인 디지털 기호인 컴퓨터 단축 아이콘(Icon)이 자주 등장한다.

여기서 아이콘이란 자주 사용하는 문서나 프로그램을 가장 편리한 장소에서 실행하기 위해 컴퓨터 디스플레이 화면에 상징화 된 그림문자(Pictogram)를 만들어 표시한 것이다. 아이콘은 사용자의 인터페이스와 밀접한 관계를 가지고 있기 때문에 웹 사이트의 링크기능을 통해 특정기능을 수행하기 위한 역할을 담당하는 커뮤니케이션의 매개체 역할을 한다.

이렇게 아이콘은 점, 선, 면 등의 조형요소들이 객관적으로 이해가 쉽고 사용자들에게 원리에 따라 의미를 전달해 주는 시각적요소를 가지고 있기 때문에 본인의 작품에서 우리시대의 멀티매체문화를 상징하는 대표적인 그림문자로 응용하였다. 과거의 텍스트 중심의 명령어가 그래픽으로 대체되고

아이콘이나 픽토그램의 축약적 상용화가 더욱 더 우리 일상 속에 언어화되고 있다는 점에서 디지털문화의 전형성에 대한 상징적 의미를 가지고 있다고 볼 수 있다.

작품표현의 실제에서 이와 같은 디지털 문자들은 현 시대의 불안정하고 혼란함을 시각화 하였고 스텐실(stencil)<sup>16)</sup>기법을 이용하여 찍어낸 아이콘을 이미지로 형상화시킴으로써 획일화 된 사회적 문제점을 제시하였다.

그리고 픽셀화(Pixel)시킨 이미지를 주로 화면에 대입시켜 표현하였는데 여기서 픽셀이란, 디지털 이미지의 비트맵을 구성하는 이진법을 의미하며 실제 모니터 화상을 구성하는 최소단위의 점이며 단위이다.

모니터에서 나타나는 디지털 이미지의 경우는 수많은 사각으로 이루어진 모자이크 그림과 같은 픽셀의 모임으로 이루어지며 화소의 집합으로 해상도를 이룬다. 계량화 된 무수한 픽셀이 모여서 이미지가 되고 각 픽셀에 할당된 비트(Bit)<sup>17)</sup>에 따라 이미지의 색상수가 결정되는 것이다.

픽셀은 전자 시대 우리가 소비하는 무수한 이미지의 근원이고 물질적 안료에 의한 이미지 속성과 달리 빛의 자극 반응에 의해 형성된다.

본인은 이미지들의 픽셀의 크기를 의도적으로 확대하여 이미지를 구성하는 관계성으로 표현하고자 했다.

수백 개의 색면이 어우러져 인물의 윤곽을 나타낸 미국의 대표적인 극사실주의 화가 척 클로스(Chuck Close, 1940~)역시 보통의 사진을 10배정도 크게 확대하여 캔버스에 적용시켰다. [도판1] 그는 주변인물의 초상을 세밀하게 그린 초상화로 유명하며 자신의 주관을 배제하고 극히 사실적으로 그리는 방법으로 작업했다. 그의 격자그림스타일은 멀리서 바라보면 단일 이미

16) 스텐실(stencil):글자나 무늬, 그림 따위의 모양을 오려낸 후 그 구멍에 물감 등을 찍어내는 기법

17) binary digit의 약칭이다. 컴퓨터의 기억장치는 모든 신호를 2진수로 고쳐서 기억한다. 2진수에서의 숫자 0,1과 같이 신호를 나타내는 최소의 단위를 비트라고 한다.

지이지만 가까이서 보면 격자 그림들이 서로 조화되어 하나의 그림을 만들고 있다.

독일의 조형주의 사진작가인 페터 케트만(Peter Keetman, 1916~)의 경우 무수한 격자형 이미지 단면들을 제시하고 픽셀과 같은 화면상의 조합을 통해서 다시 전체적인 초상이미지의 관계성을 보여준다. [도판2]

본인은 작품에 조각조각 맞추어진 이미지들의 픽셀화를 통해 감성의 대표적 소통 기관까지 디지털화 되는 우리의 커뮤니케이션 환경을 은유해 보고 싶었다.

[작품 2] 와 [작품 3] 의 회로 판의 경우는 비트맵과 같은 부조 판을 이용하여 망점이나 컴퓨터 메인보드와 같은 이미지를 떠올리도록 표현하였다. 망점(halftone dot)이란 픽셀과 같이 최소단위의 미세한 점이며 동시에 이미지의 최소단위로써 본인의 작품에 이용한 부조 판을 펀치로 뚫은 원형 조각을 캔버스에 붙이거나 또는 우레탄합성소재의 기성품을 응용하였고 캔버스에 채색되어서 디지털이미지로 표현되었다.

망점화된 귀와 눈 주변에는 사이버 문화를 상징화하는 드로잉 중심의 선묘성과 스크래치기법을 적용시켰다.

드로잉은 작가의 조형세계를 다양하게 응용하거나 확장할 수 있는 1차적 표현방법으로서 본인 작품의 이미지의 구성에 폭넓게 응용되었다.

특히, 커뮤니티 환경의 전산망을 상징하는 공간의 표현에서 선으로 표현된 드로잉은 통신망으로 대입시키고 은유하여 화면 안에서 재구성하여 접근시켰다. 전면적 화면(all-over)에 굵기, 선묘적 드로잉으로 나타낸 통신위성과 같은 전산망을 미궁에 은유하여 복잡한 문화적 환경을 앞으로 풀어나가야 할 미로로 비유하였다.

[작품 5] 와 [작품 6] 은 캔버스 3점을 각각 연결하였으며 페인팅 중심의 중앙작품 양쪽에는 컴퓨터 메인보드와 같은 미로를 마스크링 테이프를 이용하

여 수직, 수평으로 도식화 시켰다.

또 전면적 화면(all-over)에 아크릴 물감을 드리핑(Drip painting)을 하고 뿌리면서 나타나는 우연적인 색채로 화면을 구성하였다.

그리고 본인의 [작품 6], [작품 10]에 사용된 기록매체 CD나 컴퓨터 부속품은 디지털 매체에 대한 재료적 수단이며 상징적 표현매체이다.

컴퓨터 소프트 카드를 분해하고 접착제를 이용하여 Canvas에 부착함으로써 매체가 내포하고 있는 의미를 표현하고자 하는 내용과 연계시키는 효과와 메시지에 대한 암시를 얻게 되었다.

여기서 시간과 공간의 제약 없이 교신되고 공유되는 디지털 환경을 우주라는 미지의 공간에 은유시키고 네트워크를 그물로 표현하여 오늘날 현대인들이 거미집인 네트워크에 걸려있음을 암시하였다.

풍경화가 산이나 나무, 강과 같은 자연의 모습을 그린 것이라면 본인의 작품은 디지털 환경을 형상적 풍경으로 대체시켜 놓은 것으로 비교해 볼 수 있다. 인터넷을 거미줄로 구성하여 표현하고 매달려 있는 아이콘으로 통신 수단과 코드를 나타내고자 하였으며 형상적 구성에 있어서 마블링 위에 그려 넣은 원색적인 블랙홀은 우리시대에 커뮤니티환경을 은유하였다.

## 2) 휴머니티를 위한 감성의 시각화

### ① 물리적기법과 바탕효과

오늘의 시대적 상황이 정보통신의 무한한 확장과 공유의 가능성에도 불구하고 한편으로 인문학적 측면에서 우려의 소리가 높아지고 있다.

인간이 사물이나 대상을 지각하는 경우 감성이란 특정한 환경에 처해져 있을 때 즉각적이고 자동적으로 경험하게 되는 개인적이고 주관적인 느낌을

가리킨다.

오늘의 시대는 유비쿼터스라는 새로운 생활의 이면에 인간적인 감성이 차단되고 데이터화 되어가는 것을 보면서 인간적인 가치를 위한 감성과 사유의 균형이 필요할 때라고 판단하였다. 예술작품은 그 시대적 상황의 유기적 관계성 속에서 존재의 본질을 성찰하고 표현을 통해서 탐색하는 창조적 활동을 필요로 한다. 이러한 측면에서 오늘의 인간의 감성적 문제는 매우 중요한 대목으로 볼 수 있겠다. 본인은 이러한 현실 안에 소외되었던 인간의 감성에 내재된 여러 가지 이미지들을 떠올릴 수 있는 1차적 단계를 마블링 효과로 표현하였다.

화면 위 캔버스 천 자체에 여러 색의 아크릴릭 물감(Acrylic Painting)을 서로 농도를 다르게 물과 혼합하여 나타난 우연적 효과는 일루전(illusion)적인 형태를 얻기 위한 1차적 단계이다. 인간의 모호하고도 복잡한 감성을 표현하기 위해서 물감이 번지고 서로 유기적으로 혼합되는 응고 과정과 물리적 결과를 중시하였다.

이러한 효과는 상상력을 나타내는 사고의 자유로움을 물리적 효과의 유동적 관계에서 이미지를 떠올리는 계기가 된다.

색채는 채도와 명도의 차이, 색상이 혼합되는 유기적 상황에 따라서 다양한 감정을 유발시킬 수 있는데 본인에게 있어서도 바탕색효과와 더불어 작품의 감성적 요인을 시각화하기 위한 중요한 요소로 작용한다. 색은 일반적으로 느껴지는 감정의 보편성과 더불어 개인의 표현에 따라 깊은 상상력을 유발시킨다.

칸딘스키<sup>18)</sup>는 ‘색채란 존재의 깊은 곳에서 우러나오는 것이기 때문에 물리

18) 바실리 칸딘스키. (1866~1944)

현대 추상미술의 선구자인 러시아출신의 화가. 청기사파의 일원이었고 추상미술이론가로도 활동했다. 선명한 색채로서 교향악적이고도 역동적인 추상표현을 관찰한 뒤 점차 기하학적인 형태에 의한 구상적 양식으로 들어가서 독자적인 발자취를 남겼다.

적이면서 심리적 효과를 주며 시각뿐만 아니라 음향처럼 청각마저도 일깨워 준다' 하였다. 따라서 색채는 보는 이의 시각과 더불어 감수성에 호소하기 보다는 오히려 내적음향의 울림으로 인해 관람객의 영혼에 호소하는 것이다.

색채는 하나의 조형적 언어로 인간에게 다양한 감흥을 일으키며, 여러 가지 색채의 표현은 다양한 내적표현의 산출이고 그것을 시각화함으로 관람자와 의사소통과 함께 감성을 공유하게 한다.

작품의 제작과정에서 마블링 효과 위에 여러 번의 붓질을 통해서 다양한 색감을 중첩시킬 때 일어나는 신비하고 환상적인 분위기는 감성을 투영하고 표출하는 창문과도 같은 역할로 비유해 볼 수 있겠다.

또한 여러 재료의 활용과 기법에 있어서 이와 같은 색채의 물리적 효과는 캔버스 기저 층의 표현효과에 따라서 다양한 시각효과를 연출할 수 있기 때문에 바탕화면의 구조와 밀도는 이미지 표현의 시각화에 중요한 역할을 한다. 모델링 페이스트(Modeling paste)를 사용해서 만든 마티에르나 바인더 메디움(Binder medium)을 섞어서 칠한 중첩효과는 색채와 이미지를 이어주는 가교적 역할과 효과를 준다. 제작과정을 단계별로 설명하면 먼저 밑 작업으로는 캔버스에 젯소를 2~3회 가량 칠하고, 화면에 두터운 마티에르가 필요로 하는 부분에는 모래에 바인더를 섞어서 부분적으로 요철을 나타내었다. 각기 다른 입자의 굵기에 변형을 주어 여러 가지 질감을 표현하였다.

이러한 바탕 작업의 건조가 끝나면 유화를 사용하여 전체적인 밝은 색감이나 분위기를 그라데이션으로 연출하였고 표면이 마르기 전 부분적으로 물감을 닦아내어 다양한 물리적 효과를 통해서 인간의 감성을 은유적으로 유발시키고자 하였다.

또한 스크래치나 테레핀을 이용한 드리핑이나 번지는 효과를 나타내기 위

해서 캔버스가 가지고 있는 천의 질감을 여러 번의 덧칠과 사포질을 통해서 매끄러운 표면효과를 주었다.

물리적 기법을 통한 효과를 강조할 경우는 어두운 색으로 오일 작업을 하고 테레핀을 여러 방향으로 분사시켜서 그 부분이 지워지고 바탕색이 드러나는 효과를 통해서 우주적 공간의 수많은 별들을 연상시키는 이미지로 표현할 수 있었다.

## ② 이미지 페인팅

감각은 인간생활에 기본적 영역을 열어주고 일상생활을 영위하는데 매우 중요한 역할을 한다. 모든 정보를 나타내는 체계 또한 인간의 감각에 기준하여 생성된다.

그리고 사람의 감각은 사고의 바탕을 마련하고 사물을 아는 인식의 첫 형식으로 작용한다는 점에서 그 중요성이 높다.

디지털 매체가 낱말이 인공지능화 되어가고 우리의 일상생활을 지배하는 비중이 확대됨에 따라서 그와 같은 현상을 인간의 감각기관과 대비시키는 방법으로 눈, 귀, 입이 채택되었으며 작품의 주제적 의미를 가지고 재현적으로 표현된다.

눈, 귀, 입은 인간이 외부세계를 인지하고 소통하는 대표적 기관으로 타인의 세계를 연결하고 확장하는 In-Out Code이며 휴머니티의 중심에 놓인 표상적 의미를 가진다. 본인의 [작품 1] 에서 표현된 입술은 무수히 많은 아이콘으로 구성된 집합적 이미지이며 디지털기호와 입술의 중간 사이에 놓인 상징적 형상으로 제시하였다.

캔버스 위에 마블링하여 색깔이 번지고 융합하면서 일어나는 다양하고 감

각적인 이미지의 연상성을 소통기관과 대입시키면서 아날로그적인 신경체계의 다양한 감정과 사고를 상징하는 것으로 은유되어진다.

[작품 7]의 경우는 마블링 된 화면 위에 레이어처럼 색면의 투명효과를 주었으며 화면의 배경색에 흡수되도록 색과 채도를 조절하였다.

특히, 소리로 정보를 입력하는 귀의 형상성을 구체적으로 묘사하기보다는 아이콘 모양의 조각들로 표현하여 디지털 환경과 매체의 사이에 연상적 관계성으로 시각화하였다.

[작품 2, 3]에서는 도형적 형상으로 귀와 입을 제시하고 그 주변에 하늘이나 우주공간을 대입시켜서 관람자로 하여금 사이버 환경의 관계성을 인지할 수 있도록 표현하였다.

르네 마그리트(Rene Magritte)<sup>19)</sup>의 작품들을 보면 일상의 사물을 데페이즈망<sup>20)</sup> 시킴으로써 시각의 혼란과 심리적 호기심을 자아내게 하여 상상력과 신비감을 조성한다. 이로 인하여 사물에 대한 우리의 인식은 관습적 경험에 의해 얻어진 것으로 이러한 인식이 뒤집히게 될 때 상당한 혼란과 충격이 뒤따르게 된다.

[도판3] 피레네의성(The castle in the Pyreness)을 보면 거대한 바위와 요새를 하늘이라는 생소한 곳에 띄어놓아 관람자들에게 낯설고 묘한 분위기를 이끌고 있다. 본인의 작품에서도 하늘이라는 공간에 입을 띄어놓음으로써 신비감을 조성하였다. 눈, 귀, 입을 페인팅하거나 요철로 나타낸 화면 주변은 물감이 마르기 전에 부분적으로 닦아내면서 명도 차이를 극대화한 그라

---

19) Rene Magritte. (1898~1967)

벨기에의 화가. 큐비즘(입체파)의 영향을 받았고, 초현실주의(쉬르리얼리즘) 운동에 참가했다.

20) 데페이즈망(depaysment): 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경을 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법이다. 원래 '환경의 변화'를 뜻하는 말로서 이 방법으로 보는 사람의 감각의 심층부에 주는 강한 충격효과를 노리는 것이다.

데이션 효과는 빛이 발광하는 듯 표현하여 주목성을 높였다.

그림에 형상화 된 눈, 귀, 입은 바로 인간의 신체기관을 대표하는 인지기능의 원형을 의미하며 또한 디지털 매체 시대의 커뮤니티 환경에 대한 인간화의 필요성을 내포한다. 그것은 기술에 의한 매체가 진화될 수로 테크놀로지의 주체가 인간 중심이 되어야한다는 점에서 본 논문의 명제에 대한 주제적 의미를 가지고 눈, 귀, 입이 제시되었다.

### 3. 작품분석



[ 작품 1 ] Icon mouth acrylic&oil on canvas 72.7x60.6cm 2009

## [작품 1] Icon mouth

본 작품은 Humanity dot com이라는 주제로 2009년 4월에 있었던 개인전에 전시된 작품이다. 전체적으로 푸르고 밝은 톤의 하늘 배경에 이 시대의 사이버 문화의 표상인 아이콘(Icon)들로 조합된 입 이미지를 대입시킴으로써 소통에 대한 은유성을 나타내었다.

여기서 작품 중앙에 굳게 다문 입을 형상화시키고 있는 여러 아이콘은 오늘날 사이버 공간의 인터페이스를 지시하는 대표적인 디지털 기호로서 우리 시대의 소통에 대한 표상적 의미를 가진다. 표현과정에서 아이콘을 기하학적인 패턴이나 그림으로 모양을 오려내어 스텐실 기법으로 찍어내었다.

아이콘은 정보입력의 메시지를 직감적으로 전달해주는 상징적 기호로서의 역할을 한다. 형상은 단순하고 도형적이며 상징적이다. 아이콘의 특성을 위해 스텐실 기법이 아이콘의 속성을 보다 직접적으로 나타낼 수 있었다.

찍어낸 아이콘은 물감에 스톤파우더를 섞어서 요철작업을 용이(容易)하게 하였으며 부조적인 효과를 얻어낼 수 있었다. 또한 이러한 부조적인 효과를 통해서 푸른 하늘을 표현한 그라데이션 효과와 시각적 차이를 통해서 아이콘을 강조할 수 있었다.

형상적 측면에서 입은 인간의 대표적 출력코드로 말할 수 있다. 자신의 생각을 다른 사람들에게 전달하는 역할을 컴퓨터의 결과물을 출력하는 장치로 비유했다.

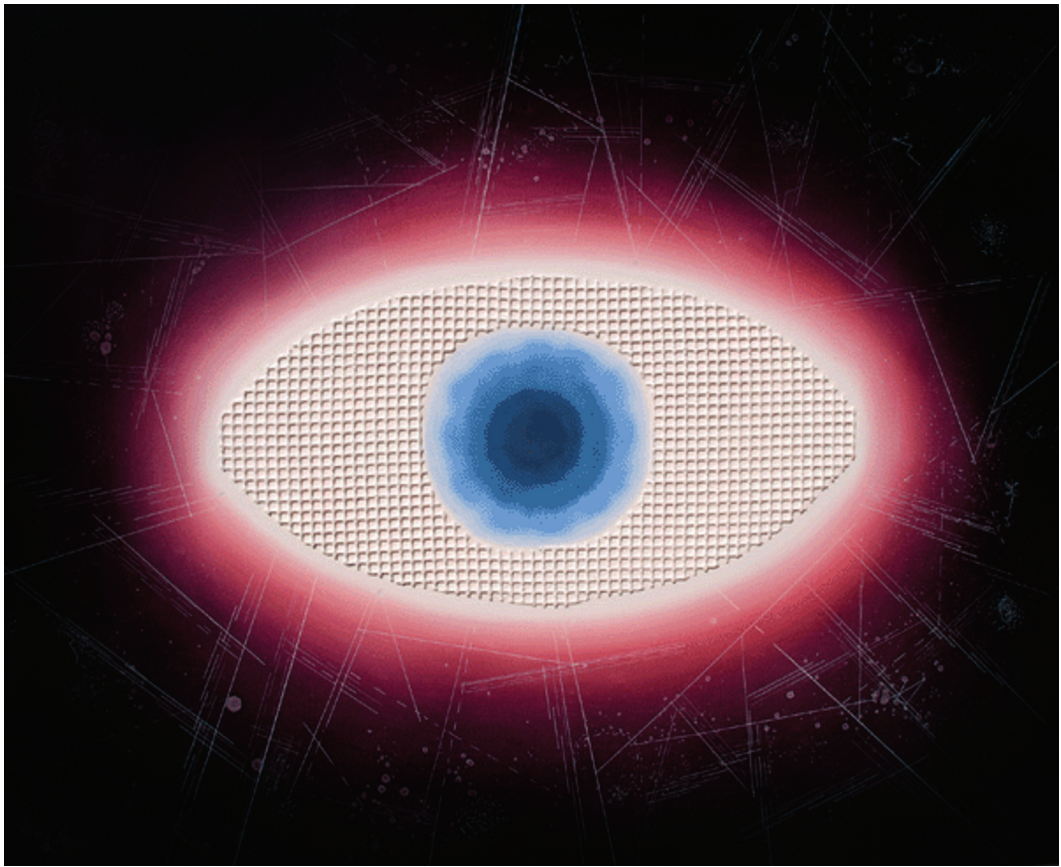
하늘에 떠 있어야 할 구름을 입과 데페이즈망(depaysment)시킴으로써 상상력과 신비감을 조성시키고자 하였다.

화면의 상단부에는 분사(噴射)효과를 주어 푸른 하늘에 구름이 떠있는 듯한 시각효과로 정서성을 유발시켰다.

화면 아래 하늘과 바다가 만나는 수평선 주변에 그라데이션 효과를 주어  
원근감을 강조하였다. 수평선 너머로 끝없이 이어지는 선묘적 드로잉은 우  
리시대의 웹 사이트를 바다와 비유하여 표현한 것이다.



[ 작품 2 ] Net Ear oil on canvas 91x72.7cm 2008



[ 작품 3 ] Net Eye oil on canvas 91x72.7cm 2008

## [작품 2] Net Ear , [작품 3] Net Eye

[작품 2] 와 [작품 3] 은 온라인상에 존재하는 디지털세계를 우주라는 미지의 공간에 은유시킨 작품이다.

두 작품의 기법적 특성은 격자선의 입자처럼 돌출된 부조 판을 오려내어 눈과 귀를 평면적으로 형상화 하였으며 메인보드나 메모리의 기록매체를 연상케 한다. 특히 눈과 귀 외곽선에 그라데이션 효과를 강조하고 배경과 명도차를 높여줌으로써 마치 빛을 발산하는 시각적 효과를 창출하였다. 캔버스 여백의 검은 공간은 시간의 제약 없이 교신되고 공유되는 오늘의 날의 디지털 환경을 드로잉으로 표현하여 접목시켰다.

화면 중앙에 비트맵(Bitmap)을 연상케 하기 위해 펀치를 이용하여 컷바퀴 모양으로 뚫음으로써 소리의 입력기관인 귀를 표현하였다. 그러나 귀의 형상성을 구체화하기보다 이진기록과 같은 망점이나 전산망을 떠올리도록 격자모양으로 단순화시켜 표현하였다.

[작품 3] 픽셀을 연상케 하는 부조 판을 이용하여 눈을 표현하고 눈동자는 오일의 농담조절로 화선지에 먹이 번지는 듯한 효과를 주었다.

화면 주변에는 오일이 건조되기 전 테레핀을 떨어뜨림으로써 밀칠이 점처럼 드러나 별을 연상시키는 물리적 효과를 주었다. 화면 아래위의 색층들은 명도와 색상의 차이를 높여 무작위로 교감되는 통신망과 우주공간의 수많은 유성을 떠올리도록 표현하였다.

이미지 주변에 수많은 유성의 표현은 우리 주변의 매체 통신을 은유적으로 표현한 것으로 오늘날의 커뮤니티환경과 인간의 감성적 소통의 관계성을 다시 한번 환기시킨다.



[ 작품 4 ] Digital Community-Ear oil on canvas 116.7x91cm 2008

#### [작품 4] Digital Community-Ear

귀는 소리를 청취하는 상징적인 입력기관이다. 또한 귀는 시각과 함께 인간이 외부 정황을 인지하는 오감 중에서 가장 대표적인 입력코드로 말할 수 있다.

본 작품에서는 이와 같이 정보입력의 상징적 의미를 가지고 있는 귀를 좌우대칭 임파스토(Impasto)기법으로 묘사하고 귀의 표면을 벡터(Vector)방식으로 비트(Bit)화 시켜놓았다.

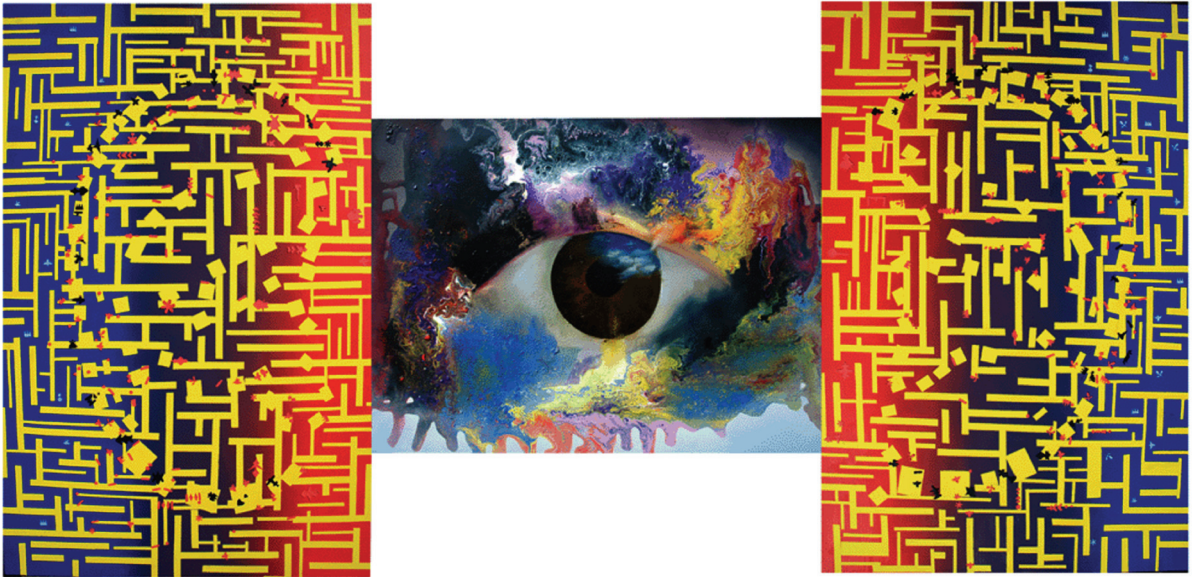
여기서 비트화 시켜 놓은 귀의 형상은 아날로그적인 인간의 고유성과 오늘의 정보환경과의 관계성을 의미한다.

비트화 된 귀의 조각 표현은 떨어져 나가는 픽셀의 파편들을 귀의 외곽부분에 그려 넣음으로써 떨어지고 흩어지는 픽셀을 연상하도록 표현하였다.

귀와 귀 사이 공간에는 픽토그램이나 아이콘들을 선묘로 표현하였고 물감의 투명기법을 이용하여 뿌리고 칠함으로써 레이어 효과를 주었다.

기호화되고 선묘적으로 표현된 드로잉은 귀로 흘러들어가는 수많은 컴퓨터 정보들의 교신을 상징한다. 특히 바탕의 밑칠은 두꺼운 물감층 위에 투명한 물감을 덧칠하고 흘러내리는 중색 효과를 함께 주었고 여러 가지 다른 입자의 모래를 바인더에 섞어 칠함으로 질료적 효과를 강조하였다.

여기서 질감에 따라 돌출된 바닥의 물감 층과 입자들을 미세한 선묘로 연결하여 마치 메인보드의 회로망이나 위성을 연결하는 전선망을 연상할 수 있도록 표현하였다.



[ 작품 5 ] Humanity Cycle acrylic&oil on canvas Canvas 변형조합 2007



[ 작품 6 ] Web-Cycle acrylic&oil on canvas Canvas 변형조합 2008

## [작품 5] Humanity Cycle , [작품 6] Web-Cycle

흔히 ‘본다’라는 것은 1차적으로 망막에 비치는 있는 그대로의 상을 의미한다. 우리 인간은 인식에 영향을 주는 것에 있어서 ‘보는 것’에 절대적으로 의존하게 된다. [작품5] 에서 눈을 작품의 중앙에 배치해 놓은 까닭은 이와 같은 인간의 지각과정의 출구를 상징하고 강조하기 위해서였다.

눈 이미지를 중심으로 양쪽으로는 컴퓨터메인보드와 같은 미로 이미지를 연결한 것은 아날로그적 정서성과 데이터화된 디지털 기록매체의 특성을 비교, 분석한 것이다.

회로 판을 연상하도록 표현한 밀바탕의 그라데이션과 선묘적 색면공간은 밝은 색과 대비시켜 명시성(明視性)을 강조하였다.

작품 중앙의 눈동자에 투영된 하늘 이미지는 사이버 세계와 대비된 인간의 심상을 비추는 정서적 이미지이다. 푸른 하늘은 실제로 보이는 세계가 아닌 기억이나 상상 속에 은유된 내면적 이미지이며 인간의 순수한 감성은 눈물과 비유하여 화면 아래로 흘러내리도록 하였다. 눈물은 디지털 세계와 대립된 인간의 정서를 의미하며 사이버 세계에 조화의 필요성을 상대적으로 제시하고자 하였다. 또한 미로와 같은 회로 판에 그려진 조형적 아이콘들은 좌우대칭의 귀형상을 나타내도록 하였으며 디지털세계와 인간의 원활한 소통적 성찰을 유도하기 위함이다.

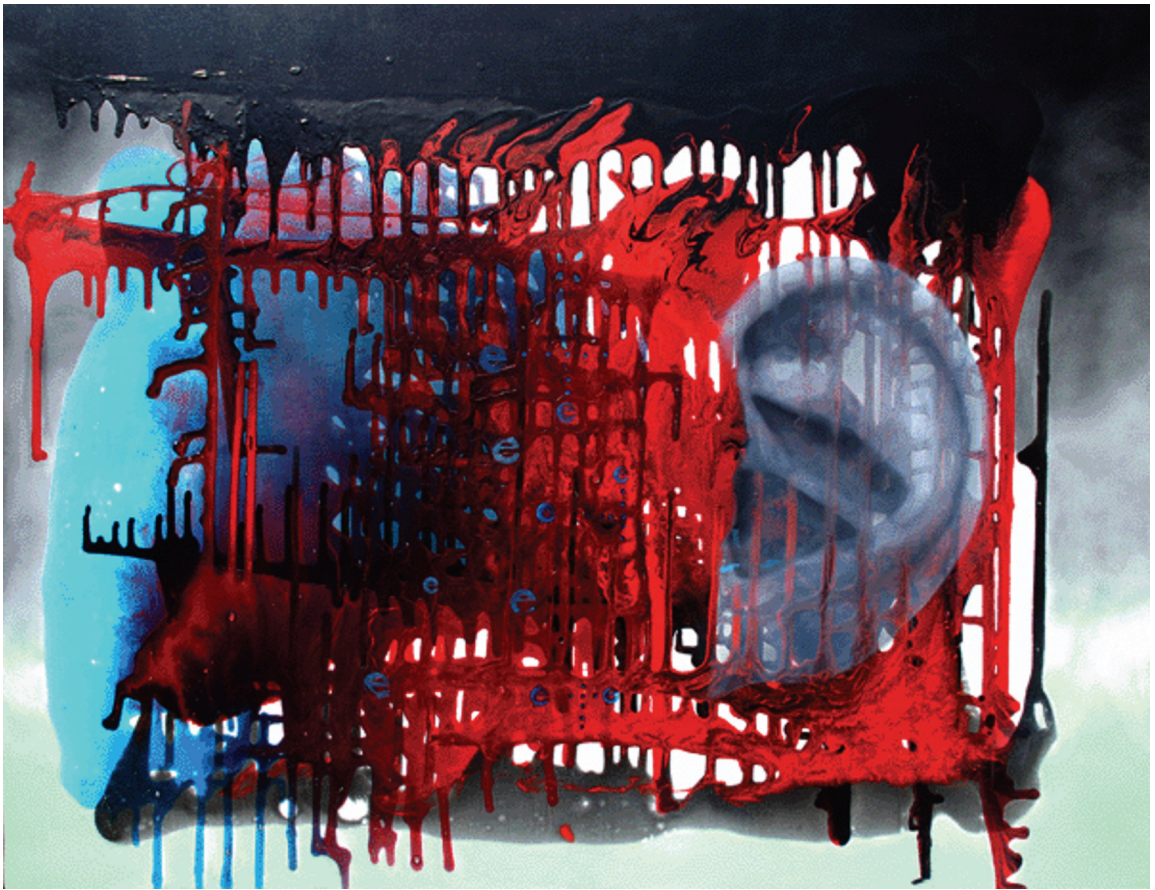
[작품 6] 은 디지털문화의 통신망을 메인보드에 비유하여 평면적으로 나타내었다. 이차원 공간에 통신회로를 마치 퇴적물이 쌓인 동산이나 골목길과 같은 미로처럼 연결하여 표현하였다. 화면 아래에는 이미지 하드케이스 오브제를 붙여서 우리시대의 매체문화 환경을 시각적으로 메시지화 하였다.

양쪽으로 대치된 미로는 테이핑 작업을 하고 물감을 흘러내리게 하여 물성

에 의한 감성을 표현하였고 이미지 위에 오브제를 결합시켜서 커뮤니티 환경의 일상과 관계성을 나타내고자 하였다.



[ 작품 7 ] Humanity Sound-Ear acrylic&oil on canvas 72.7x60.6cm 2009



[ 작품 8 ] Ear-Humanity Sound acrylic&oil on canvas 145.5x112cm 2008

## [작품 7] , [작품 8] Humanity Sound-Ear

[작품 7] 은 마블링 효과 위에 비트나 아이콘으로 조합된 귀를 그려놓은 작품으로 여기서 물감의 물리적 효과와 층은 작품 분위기에 중요한 역할을 한다. 마블링에 의한 우연적 효과는 상상성을 불러일으킨다.

춤추는 듯 역동적인 색채와 사방으로 흘러내린 물감의 형태는 소리를 연상케 하도록 하였으며 물감의 농도를 최대한 얇게 칠하여 이미지와 배경색감이 동 떨어지지 않고 스며들게 제작하였다.

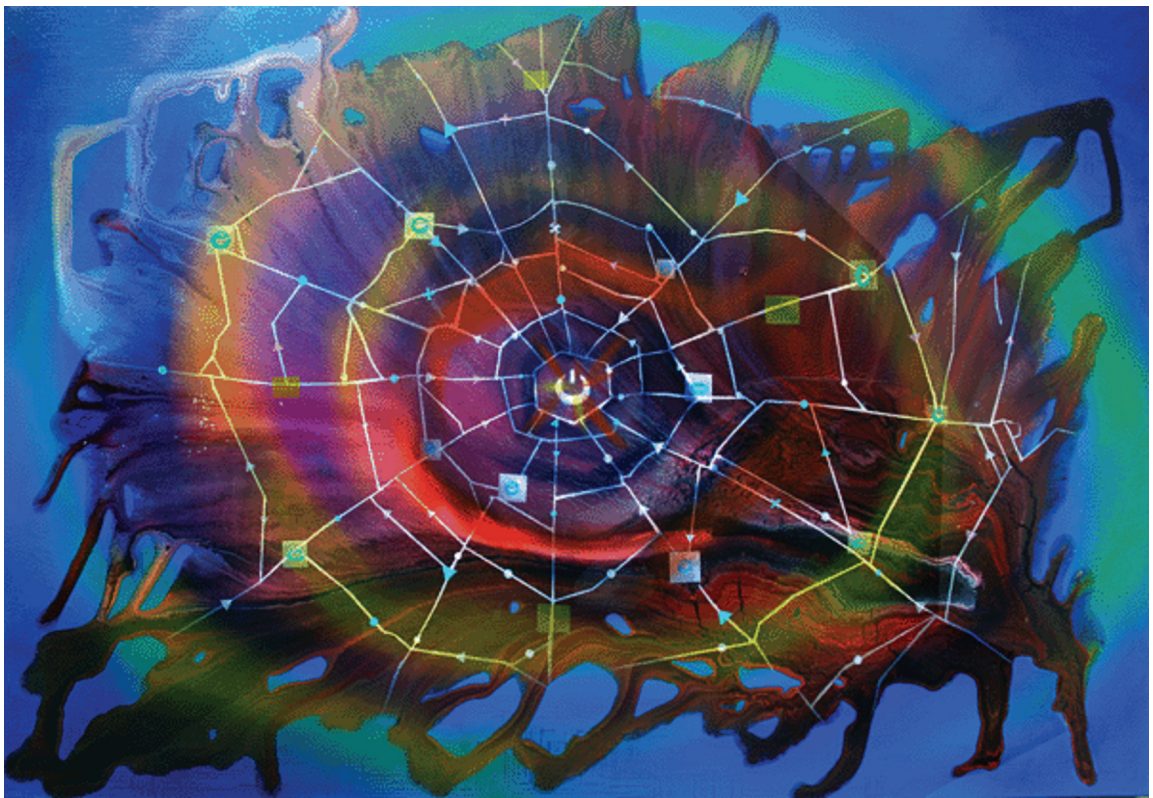
[작품 8] 은 물감을 통한 드리핑 요소가 화면전체를 지배하고 내면분출과 같은 화면의 상호적 관계성이 서로 얽히고 설켜 마치 그물모양의 네트(Net)를 연상케 하도록 구성하였다. 심상적인 것과 네트(Net)를 조합하여 시각화시킨 것으로 격한 빨간색과 검정색의 드리핑을 서로 교차시켰다.

화면 왼쪽에는 아크릴 물감에 바인더 매디움을 섞어 부음으로써 밑색이 드러나도록 투명하게 색감을 주어 전체적인 화면의 주목성과 긴장감을 느끼도록 표현하였다.

화면 오른쪽에는 물감의 농도조절로 여백과 배경색의 단조로운 느낌을 강조하고 귀를 투명하게 대치시켜 소통환경에 대한 관계성을 은유하였다.

[작품 7] 과 [작품 8] 은 귀 주변에 사이버문화의 표상인 아이콘이 곰 플레이어나 윈도우의 여러 기호들로 표시되어 입력되고 출력되고 있다.

채도를 높이고 전면적 화면(all-over)에 원색적인 그라데이션 효과를 주어 사이버 세계에 대한 가상적 느낌을 연출하였다.



[ 작품 9 ] Net Icon acrylic&oil on canvas 116.7x80.3cm 2008



[ 작품 10 ] www.Eye oil on canvas(painting+collage) 53x45.5cm 2007

[작품 9] Net Icon, [작품 10] www.Eye

[작품 9] 는 디지털환경을 형상적 풍경으로 대체시켜 놓은 것으로 네트워크를 그물로 은유하여 표현한 것이다.

Net을 거미줄형상처럼 칼로 스크래치 하여 표현하거나 다층적 구조를 가지고 있는 색면으로 그려 중앙에 거미대신 컴퓨터의 전원버튼을 그려 넣어 문화매체공간을 나타내었다. 거미줄에 매달려 있는 아이콘은 통신수단과 코드를 상징하며 마블링 위에 그린 토네이도 모양의 퍼져나가는 색은 공간의 시각적인 확장효과를 주고 있다.

[작품 10] 은 디지털 이미지의 픽셀화를 종이위에 추상적인 그림을 그리고 픽셀처럼 일정한 사이즈의 사각형으로 자른 다음 화면에 붙여서 표현한 것이다.

인간의 대표적 소통기관인 눈동자를 데이터베이스화시키는 매체중의 하나인 CD로 대체시켜 표현하였고 [작품 5] 와 같이 그 안에 하늘 이미지를 대입시켜 데이터화된 이미지 대신 자유로운 상상세계를 떠올릴 수 있도록 정서적 이미지를 대입시켜 놓았다.

### Ⅲ. 결 론

현재 한국의 정보통신과 디지털 기술은 특히 90년대를 기점으로 빠른 진화를 경험하면서 세계 속에 인터넷 강국의 그 위상을 자리 잡게 되었다.

그러나 편리성과 신속성 등의 기능적 외면만 추구한 나머지 인문학적 성찰로서의 휴머니티의 조화를 필요로 하게 되었다.

디지털 문화가 가져다주는 편의성은 생활과 가치관의 혁명을 초래하였지만 또 한편으로 인간의 감성적 소통과 관계성의 부재를 우려하는 소리가 높아지고 있다.

본인의 작품에 대한 논고는 이러한 시대적 특성을 어떻게 작품에 끌어들이고 회화를 통해서 성찰할 것인가에 대한 물음으로부터 출발되었다.

따라서 오늘의 문화적 특성은 사이버 문화라는 정의아래 인간의 감성적 교감의 필요성을 평면회화를 통해서 고찰하고자 하였다.

‘사이버 환경의 회화적 대입’이라는 명제를 작품을 통해서 어떻게 표현할 것인가에 대한 방법에서 시대적 속성에 관련된 사이버 문화에 대한 상징적 이미지와 인간의 감성적 소통기관을 대입시켜서 드로잉, 마블링, 스크래치, 스텐실 등 다양한 기법을 복합적으로 응용하여 표현하였다.

눈, 귀, 입을 중심으로 서로 병치시키거나 테페이즈망 시켜놓은 이미지의 두 축(軸)은 첫째, 휴머니티에 관련된 이미지와 둘째, 오늘의 디지털문화를 의미하는 이미지로 분류하였다. 또한 두 축이 가지는 표현의 차별성에 있어서 휴머니티에 대한 상상력과 감성을 유발하는 이미지들은 주로 마블링 위에 형상적 묘사를 통해 제시하였다. 반면 오늘의 매체환경을 떠올릴 수 있는 시대적 이미지들은 주로 pc아이콘이나 픽토그램, 메인보드의 회로 등을

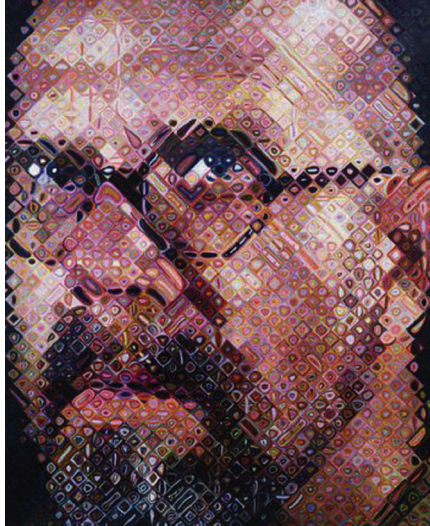
이미지 전환에 응용하였다.

그리고 자연의 정서적 소재를 택하여 이미지를 그려 넣거나 눈동자에 투영 시킴으로써 인간의 내면세계의 근원이자 정신의 근원으로서 정서적인 교감을 나타내고자 하였다.

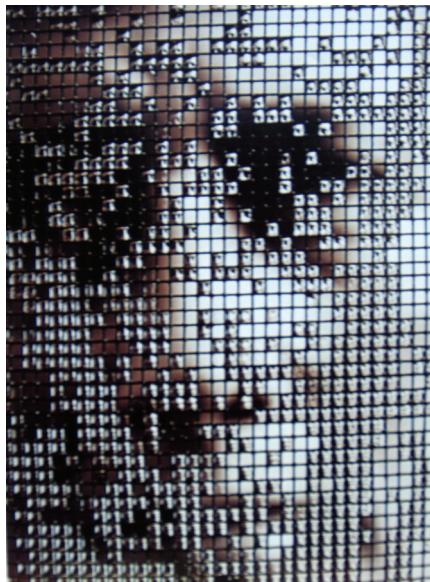
본 논문에서 제시하고 싶은 메시지는 어떠한 결정론적인 해답이라기보다는 회화가 은유하는 시각적 메시지와 그에 대한 관심의 도출로 디지털 문화의 인간화를 위한 사색의 동기화이다. 따라서 이미지가 보여주는 표현세계의 감상의 차이는 각자의 상상력과 사유의 몫으로 남겨두고자 한다. 그리고 이 논문을 계기로 본인의 작품에 대해 다시 생각해 보았고 작품을 제작하는데 있어서 앞으로 진행해야 할 작업의 방향 또한 설정해 볼 수 있었다.

앞으로도 지속적으로 폭넓은 표현기법과 재료매체를 연구함으로써 더욱 심도 있고 설득력 있게 접근하여 본인의 작업에 반영하고자 한다.

## 참 고 도 판



[도판 1] Chuck Close , 자화상, 111겹 실크스크린,  
163.8x137.1cm, 2000



[도판 2] Peter Keetman, Tausend and Gesichter, Photograph, 1957



[도판 3] Rene Magritte, 피레네의 성, oil on canvas, 200x140.5cm, 1959

## 참 고 문 헌

김원재. (2006). 호모 미디어쿠스. 커뮤니케이션 북스

데이비드 와인버그. (2003). 인터넷은 휴머니즘이다(신형승 역).  
영진출판

로이 에스콧. (2002). 테크노에틱 아트-새로운 의식, 리얼리티, 예술의  
창발을 향하여(이원곤 역). 연세대학교 출판부

마샬맥루한, R.파워스. (2005). 인류의 삶과 미디어의 변화-지구촌(박  
기순 역). 커뮤니케이션 북스

박경래 엮음. (2003). 시각예술에서 이미지란 무엇인가? nb.

윤철경. (2001). 사이버세계와 청소년문화. 한국교육개발원

이영훈. (2004). 뉴미디어 아트와 시간. 도서출판사재원

W.칸딘스키. (1979). 예술에 있어서 정서적인 것에 대하여(권영필 역).  
서울:열화당

# ABSTRACT

## The Study On Pictorial Substitution of Cyber Environment and Image Expression - Focusing on the Personal Artworks -

Ahn, Soo-in

Dept. of Western Painting

Graduate School of

Sungshin Women's University

The theme of this paper, 'the study on pictorial substitution of cyber environment and image expression' describes the studies focusing on my plane works made from 2006 to 2009.

The most important element in theoretical search course of work of the formation is the point that the close relationship with contact and perception of objects by human being started from the premise of interaction between the existing age and cultural environment.

Therefore, I needed to analyze the age with different cultural aspects of today and the distinguished characteristics. A Canadian critic, Marshall McLuhan argued that this age is extended to change this world to the whole global village and the men nature is very rapidly changing by information system that create the global sensitivity and clearness.

As his foresight, today's internet and various digital media became the important measurement that determines our cultural properties.

Therefore, It can be the age of multi-media that the modern cultural characteristics distinguished from the other age are recorded, communicated and shared by digital system. And this point of view became the important opportunity about what themes of my works are and how and why I employ them. The cultural definition is based on the relative comparison about status of each age. And for example, I used it to visualize the today's cultural distinction considering modern civilization with characteristics of labor industrialization or popularization and urbanization, characteristics of modernism focused on machine civilization relatively.

Therefore, expressive substantiality how I approach and form a thesis of pictorial substitution of cyber environment with image is formalized by methods of substitution, comparison, conflict and metaphor in two aspects, periodical properties and humanity.

First, symbolic image about cyber culture related to the periodical properties is figuratively visualized with paradigm and interactivity about today's web culture by mixing drawings of Bitmap and Vector type with icon shapes with figurative network of internet such as pictograms and cobwebs.

Second, image related to human emotional communication and relationship much more required as Humanity as opposed to cyber culture, that is, periodical environment gets to be digitalized is formalized

with painting on background color that shows organic mixture and physical effect of colors.

For material of expression oil and acrylic were used on canvas and various ones such as drawing, marbling, scratch, stencil were compositively applied.

Here, plane pictures of cities like a main board around bodies in the themes of shape with contents of image, especially expression that confront eyes and ears with a maze are intended to approach and compare thoughtful motives about media environment of our age with a pictorial way.

Eyes, ears and mouth are the most representative communication organs among five sense of human being. I would like to address the pictorial message that humanization by technology is much more required as IT(Information Technology) industry focused on web has developed through icons scattered around eyes, ears, mouth and symbolic networks. My wish that thoughtful motives about cultural paradigm of our age will be approached and communicated by paintings is the purpose and direction of this study.