



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](#)

조 병 왕 교수 지도
석사학위 청구논문

스마트폰의 애플리케이션과
회화적 표현을 통한
현대인의 감성표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2018

성신여자대학교 대학원

판화학과

김 민 지

스마트폰의 애플리케이션과
회화적 표현을 통한
현대인의 감성표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

조 병 왕 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 5월

성신여자대학교 대학원

판화학과

김민지

인 준 서

김민지의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 5월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2015년부터 2017년까지 진행한 본인의 작업들 중 석사청구전 ‘주머니 속의 나’에 전시된 작품을 중심으로 스마트폰의 애플리케이션과 회화적 표현을 통한 현대인의 감성표현에 대한 작품연구를 내용적 측면과 형식적 측면을 서술하고 있다.

급속하게 변화하고 있는 우리의 현실 속에서 스마트 폰은 현대인의 필수품이라고 할 수 있으며 스마트폰의 눈부신 발전은 인간에게 다양한 문화적 혜택을 제공한다. 그 중 스마트폰과 SNS 활용매체를 통한 소통은 일상 속에서 공간을 초월한 폭 넓은 소통과 대인과의 관계성을 보다 긴밀하게 한다. 과거의 오프라인을 통한 직접적 만남과 대화방식보다 온라인을 통한 카카오톡 등의 스마트 폰 용 무료통화 및 메신저 응용 프로그램 소통방식이 더 활용되며 일반화되고 있다.

본인은 현대인들이 스마트폰의 다양한 혜택과 편리한 환경에 의존하게 되면서 인간의 감성적 소통을 약화시키고 소통의 결핍을 유발하는 사회현상에 집중한다. 스마트폰의 활용에 따른 인간의 감성 변화에 초점을 맞춰 인간을 점점 기계적 인간형으로 탈바꿈시키는 쟁점들을 본 논문에서 드로잉으로 형상화된 왜곡적 인물표현에 중점을 두어 본인의 작품을 분석한다. 스마트폰 스케치 애플리케이션을 통한 디지털 드로잉과 인간의 감성을 가진 회화적 표현을 통하여 대비를 가시화시키면서 도시의 기계적 요소와 감성의 대비를 중점적으로 서술한다.

독일의 철학자 하버마스(Jungen Habermas, 1929 ~)의 ‘의사소통 행위이론’에 따르면 의사소통적 행위란 서로 대화하는 행위를 의미하며, 대화를 통해 나와 타자의 상호이해라는 인격적 관계로 들어서게 되는 것이 올바른 의사소

통임을 밝히고 있다.¹⁾ 인간관계에 있어서 소통은 사회 속에서 나의 존재를 확
인함과 동시에 타인과의 감성적 교류를 통해서 소외감에서 벗어날 수 있는 것
이다. 본인의 작품은 타인과의 의사소통의 부조화에서 오는 심리적 불안감에
서 출발하였다. 소통의 부조화는 인터넷의 발달, 스마트 폰의 발달과 연관성이
있다고 보며 나와 타인과의 관계 속에서 본인이 느끼는 도시 속 삶의 심리적
불안감을 연구하였다. 나와 타자의 소통 관계에서 오는 심리적 불안감과 소외
감에 초점을 맞추고 작품을 통해 이러한 상황을 가시적으로 제시하고자 한다.
또한 소통과 인간이 느끼는 감정들을 분석하고 인간이 소통에서 어떠한 감정을
느끼는 지, 어느 부분에서 현대인이 심리적 불안감과 소외감에 직면하게
되는지 보여주고자 한다.

1) 계명대학교 철학연구소, 이진우 엮음, 하버마스의 비판적 사회이론,(서울:문예출판사, 1996)

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	2
1. 작품의 내용적 전개	2
1) 소통매체의 발전과 대인과의 관계성	2
2) 스마트 폰의 발전에 따른 부작용 및 작품제작 동기	3
2. 작품의 조형적 표현	5
1) 디지털 드로잉 통한 기계적 인물과 풍경표현	5
2) 회화적 표현을 통한 아날로그적 감성표현	7
3. 작품 분석	9
III. 결론	26

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

[작품 1] <무제>, 유광 아트지에 디지털 프린트, 59.4x84.1cm, 2015

[작품 2] <무제>, 판화지에 디지털프린트 & 목판을 이용한 엠보싱,
70x100cm, 2015

[작품 3] <무제>, PVC필름 설치(320x320x200cm), 2017

[작품 4] <멍>, 판화지에 석판화&모노타이프, 70x49cm, 2016

[작품 5] <이리오렘>, 판화지에 디지털프린트&모노타이프, 47x70cm, 2016

[작품 6] <무제>, 판화지에 디지털프린트&스텐실, 59.4x84.1cm, 2016

[작품 7] <무제>, 판화지에 디지털프린트&스텐실, 100x70cm, 2017

도 판 목 차

[도판 1] <밤을 새는 사람들>, 캔버스에 유화, 84x152cm, 1942

[도판 2] 야경 사진

[도판 3] 표

I. 서 론

인간은 개인으로서 존재하고 있어도 그 개인이 유일적으로 존재하고 있는 것이 아니라, 끊임없이 타인과의 관계 하에 존재하는 사회적 동물이다.²⁾ 사회적 관계 속에서 타인과의 소통은 삶의 본질이며 본능이라 할 수 있다. 과학의 발전으로 첨단화된 소통 매체는 다양한 형태의 소통방식과 편리성을 제공하지만 진솔하며 직접적인 대화를 통한 타인과의 교감을 감소시킨다. 최근 들어 인간은 모바일 소셜 네트워크 서비스와 같은 소통 매체를 주로 사용하면서 인간은 사물과의 교감을 선택하고 있다. 애플리케이션 프로그램을 통한 문자나 이모티콘 위주의 대화 또는 상대방과 대화 없는 오픈채팅방의 소통방식은 오프라인을 통한 심도 있는 대화방식에 비해 다소 가볍고 허상적이다. 하루에도 SNS의 상태를 끊임없이 확인하고 타인과 소통하는 과정에서 정도의 차이는 있겠지만 인간은 우울증, 불안장애, 소외감 등의 정신질환을 경험하면서 하루하루를 살아간다고 할 수 있다. 본인은 이러한 과학기술의 발전과 문명의 혜택 속에서 인간이 경험할 수 있는 우울증, 불안장애, 소외감 등을 시각적으로 표현하고자 한다. 첨단화된 문명이 제공하는 측면과 그 이면에 존재하는 아이러니를 동시에 보고자 한다.

본론에서는 많은 테크놀러지의 발전 특히 대표적 소통 매체의 하나라고 할 수 있는 스마트 폰의 역할 그리고 장점과 단점에 대하여 서술하고 있다. 스마트 폰의 역사 속에서 보다 긴밀해진 인간의 관계성과 새로운 형태의 정신질환을 가져올 수 있는 부작용에 대해 서술하고자 하였다. 또한 이러한 쟁점들을 시각적으로 표현하기 위한 형식으로 스마트 폰 내 애플리케이션, 포토샵 그리고 판화기법을 활용하면서 현대인의 인물과 감성을 표현하고자 한 측면을 서술하였다.

결론에서는 본 연구를 통해 분석된 내용을 토대로 작품제작의 구체적인 방법과 의도를 돌아보고 본인의 주된 관심사인 현대인의 소통방식과 감성에 대한 새로운 방향성을 제시해보고자 한다.

2) [두산백과], 사회적동물, (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1108237&cid=40942&categoryId=31614>)

II. 본 론

1. 작품의 내용적 전개

1) 소통 매체의 발전과 대인과의 관계성

우리는 첨단화된 과학기술문명 속에 살고 있다. 이러한 현실 속에서 가장 대표적인 소통 매체라고 할 수 있는 핸드폰은 현재 우리의 삶의 형태를 가장 잘 반영하는 대표적인 산물 중 하나이다. 세계 최초의 무선 핸드폰은 1973년 모토로라에서 근무하던 마틴 쿠퍼 박사와 그의 연구팀에 의해 개발되었고, 대한민국에서는 1984년 한국이동통신(현 SK텔레콤)에서 휴대전화 서비스를 개시하였다.³⁾본인이 초등학교 2학년인 1997년도에는 아버지께서 무전기의 형상을 띤 대형 핸드폰을 사용하셨다. 그 이후 핸드폰은 컬러화, 소형화 되었고 카메라 기능까지 장착되었다. 2009년도 말에 스마트 폰이라는 명칭이 새로이 생겨나면서 핸드폰으로 인터넷 접속까지 가능하게 되었다. 인터넷 접속을 통한 쇼핑, 모바일 게임, 그리고 고해상도의 디지털 카메라 기능 등 여러 가지 기능들이 스마트 폰 하나로 이용 가능해졌다. 과거에는 카메라로 촬영을 하고, mp3로 음악을 듣고 컴퓨터로 인터넷을 사용하였으나 현재에는 이러한 모든 기능들이 스마트폰 하나로 가능해진 것이다. 그리고 스마트 폰으로 인터넷을 하는 것이 보다 더 상용화 되면서 대다수의 사람들은 문자 대신 카카오톡 등의 스마트 폰 용 무료통화 및 메신저 응용 프로그램을 사용하게 되었다. 스마트 폰은 웹상에서 친구·선후배·동료 등 지인(知人)과의 인맥 관계를 강화시키고 폭넓은 인적 네트워크를 가능하게 하였다.⁴⁾ 최근 대다수의 사람들이 폭넓은 인적 네트워크에 많은 관심을 갖게 되어 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service)를 많이 이용하고 있고 대표적인 SNS로는 페이

3) 중앙일보, (http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=4137067)

4) [두산백과], 소셜 네트워크 서비스,

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1348348&cid=40942&categoryId=32854>

스 북이나 인스타그램 등을 들 수 있다. SNS에 대한 관심과 사용이 더 증가되면서 시, 공간을 초월한 다양한 형태의 소통방식이 가능해지고 애플리케이션을 통해 업로드 된 글이나 사진 등은 사람들이 서로 어떠한 삶을 살아가고 있는지 잘 파악할 수 있게 한다. 그러나 첨단화된 소통 매체를 적극적으로 사람들이 활용하면서 관계성이 그 어느 때보다 더 긴밀해질 수 있는 환경적 상황에도 불구하고 SNS를 통한 소통방식은 실체가 없으며 허상적이다. 실시간으로 육성을 통한 전화 통화나 대화방식이 아니라 스마트 폰 애플리케이션 프로그램을 통해 문자 수신 상태를 확인하고 메뉴에 저장된 문자나 이모티콘을 활용하여 대화에 참여하기 때문이다. 실시간으로 진행되는 직접적인 대화 방식에 비해 지속적이며 심도 있는 대화가 진행되는 데 어려움이 있다.

2) 스마트 폰의 발전에 따른 부작용 및 작품제작 동기

빼빼라는 통신매체를 1990년대에 사용하면서 상대방과 약속을 하고 만남과 대화를 할 수 있었다는 사실을 간접적으로 아버지를 통해 들은 적이 있다. 상대방을 직접 만나서 눈을 보고 대화하는 방식과 SNS를 통해 상대방의 표정과 감정을 상상하며 대화하는 방식에는 차이가 있다고 생각한다. 본인은 SNS를 통한 가상의 공간에서 지인의 삶을 사진이나 글로 파악하는 경우가 많다. 그래서 본인이 SNS를 통해 이미 인지하고 있는 사실에 대하여 상대방과 직접 만나서 대화가 진행될 경우 호기심이 순간적으로 결여 되어 집중하지 못하는 경우가 있다. 사회적 동물인 인간에게 의사소통은 삶 속에서 매우 중요한 역할을 한다. 시대에 따른 첨단화된 소통 매체의 발전은 다양한 형태의 소통방식과 편리성을 제공하지만 직접적인 소통의 과정 속에서 상대방의 얼굴 표정, 심리 및 감정변화를 보고, 느끼고 공감할 수 있는 기회를 감소시킨다. 누군가와 소통한다는 것은 타인과 본인의 시간을 함께 공유하는 것이다. SNS는 본인이 보낸 메시지를 상대방이 확인하고 그것에 대해 답을 보내는 대화 방식이며 대화의 지속적인 과정 측면에 있어서는 직접적인 대화 방식에 비해 연결성이 떨어진다. 왜냐하면 애플리케이션 프로그램을 통해 수신

상태를 확인하고 대화에 참여하는 형태이기에 실시간 대화가 진행되기 쉽지 않다. 그리고 SNS를 통한 소통방식은 바쁜 일상 속에서 인간으로 하여금 스마트폰의 다양한 혜택과 편리한 환경에 의존하게 하면서 인간의 감성적 소통을 약화시키고 삶을 지배하게 된다. 현대인을 점점 기계적 인간형으로 탈바꿈시키며 우울증, 불안증과 같은 정신질환까지 유발하여 일상생활의 저하를 가져온다. 현대인은 하루에도 SNS의 상태를 끊임없이 확인하고 타인과 소통하는 과정에서 크고 작은 우울증, 불안장애, 소외감 등의 정신질환을 경험하면서 살아간다고 본다. 문자나 이모티콘이 사람의 대화와 감성을 대신하면서 첨단화된 문명이 제공하는 측면과 그 이면에 존재하는 인간의 감성 상실 측면의 관계성을 심도 있게 바라보고 작품 속에 시각화시키고자 한다.

인간은 사회적 동물이기에 나의 존재는 남을 통해 드러날 수밖에 없다고 생각하며 현대인은 나의 존재를 드러내기 위해 남을 필요로 하지만 정작 타인에게 큰 관심이 없다고 본다. 사르트르(jean Paul Sartre, 1905~1980)는 “무엇이건 나에게 관하여 어떤 진실을 얻으려면 나는 타자를 거쳐야만 한다. 타자는 나의 존재에 필수불가결하다. 그 뿐만 아니라 내가 나에게 대해 가지는 인식에서도 이와 마찬가지로 말하고 있다.⁵⁾ 타인이 존재하여 나를 보는 것으로 나의 존재를 느끼고 나 또한 타인을 바라봄으로써 타인이 존재하게 된다는 것으로 타인의 존재가 나의 존재의 근거라고 말할 수 있다. 즉 인간은 사회적동물이기 때문에 타인과 관계를 맺으며 살아갈 수밖에 없다. 타인은 나와 다르기에 나를 온전히 이해할 수 없고 타인의 일을 나의 일처럼 받아들여주지도 않는다. 본인은 사회를 살아가면서 느낀 현대인들의 이와 같은 관계성을 현시대의 대표적 소통매체인 SNS를 적극적으로 사용하고 경험하면서 점점 기계적 인간형으로 변해가는 인간상에 집중하게 되었으며 그 부작용으로 인한 정신질환의 측면을 스마트폰의 애플리케이션과 회화적 표현을 통해 작품 속에서 표현하고자 하였다.

5) 장 폴 사르트르 시선과 타자, 변광배, 살림출판사, 2004, p44

2. 작품의 조형적 표현

1) 디지털 드로잉 통한 기계적 인물과 풍경표현

본인은 외동으로 자라 유년 시절부터 혼자 노는 것에 익숙한 편이다. 본인은 혼자 있거나 심심하다고 느낄 때 무의식적으로 낙서를 하는 버릇이 있다. 종이에서 스마트폰으로 낙서의 습관은 변하였고 작은 낙서들의 조각들을 스마트폰에 자연스럽게 저장하는 과정을 거치면서 스마트폰에 무언가를 의도적으로 그리고 싶다는 마음을 갖게 되었다. 처음에는 애플리케이션을 통해 무의식적으로 S펜이나 손을 움직여 본인의 무의식적 욕구를 충족시켜 주었다. 스마트폰의 작은 화면에서 진행한 다양한 낙서 드로잉들은 일반적인 회화적 재료를 통한 드로잉 표현과 많은 차이점이 있다는 사실을 발견하게 되었다.

드로잉이란 표면에 선을 긋는 행위 및 선이 지배적인 결과물을 말한다. 드로잉은 손에 의한 기록(handwriting)이며 작가의 기질을 양식적 언어로 서술하고 종합하는 것이다. 또한 드로잉은 작가의 사고가 투영된 가장 지성적인 매체이며 작가의 아이디어와 형상이 직접적이고 자연스럽게 그래픽 한 형태로 드러나는 가장 개인적인 매체라는 개념에 근거하고 있다.⁶⁾ 본인의 디지털 드로잉에서 얇은 선과 선들의 중첩은 매우 중요하다. 선은 색을 칠하거나 명암을 주기 위한 밑 작업의 선이 아니라 독립적이다. 드로잉을 위해 사용하는 스케치 애플리케이션은 디지털 프로그램이다. 드로잉을 위해 도구 툴에서 희망하는 도구를 검색, 선택, 적용 및 수정 작업을 진행하며 일반적인 회화 재료를 사용하여 드로잉을 하는 것과 다르다. 디지털 드로잉은 순간적이고 찰라적이며 펜이나 붓으로 드로잉을 하는 것처럼 자유로우면서도 자유롭지 못하다. 메뉴에서 선의 굵기 조절은 1px에서 55px까지 가능하며 본인은 주로 1px을 활용한다. 얇은 선은 가볍고 약하고 예민하다. 드로잉을 위해 S펜의

6) 드로잉 한국미술연구소 서울여대조형연구소 공편 시공사 2001

필압을 조절하며 인간의 형상을 그려나가지만 회화적 재료를 통한 선 드로잉 만큼 손끝에서 전달되는 미묘한 힘의 차이나 각도에 따른 표현이 자유롭지 못하다. 인물 주변의 배경은 수많은 곡선의 원형 형태들로 중첩된다. 원형의 선은 배경에 무한하게 반복하고 겹쳐지며 인간의 형상에도 오버랩된다. 본인은 “인간은 그 본성적으로 사회적 동물이다. 본성에 있어서 사회적이 아닌 개체는 하찮은 존재이거나 인간보다 높은 수준의 존재이다. 사회는 본질적으로 개체보다 우위에 있는 어떤 것이다. 공동생활을 영위할 수 없거나, 혹은 공동생활의 필요성을 느끼지 않을 만큼 자급자족이 가능한, 그래서 사회의 일원이 되지 않는 존재가 있다면, 그것은 짐승이거나 신이다.”⁷⁾라는 아리스토텔레스의 생각에 공감하며 사회적 관계 속에서 인간이 경험하는 심리적 불안감이나 이질적인 감정들에 중점을 두어 사회 속에서 분명히 존재하지만 부유물처럼 정착하지 못하는 인간의 감성을 디지털 드로잉을 통해 표현하고자 한다.

본인은 드로잉을 위해 현시대의 대표적인 소통 매체의 하나인 스마트폰을 적극적으로 활용한다. 작품제작의 출발점으로 일반적인 종이나 캔버스를 사용하지 않고 스마트폰에 저장된 스케치 애플리케이션을 활용하며 그 구체적인 진행 과정은 다음과 같다. 먼저 본인의 스마트폰에서 스케치 애플리케이션을 활성화한 후 다양한 도구들을 선택 및 활용하면서 화면에 S펜으로 선 드로잉을 한다. 프로그램 내의 다양한 도구들은 다양하고 편리함을 제공하지만 S펜의 작동과 효과는 일반적인 회화적 표현에 비해 경직되며 딱딱하다. 선 위주의 인물과 풍경표현은 현대사회를 살고 있는 인간이 점점 나약해지고 감성이 약화되는 상황을 표현한다. 형상화된 인간은 다소 기괴한 형상을 띠고 있다. 매우 과장되거나 왜곡되며 생략되기도 하는데 시시각각 업로드 되는 수많은 정보를 눈으로 보고 뇌에 저장하는 현대의 기계적 인물형을 비유적으로 표현한다. 최근 들어 인간은 점점 ‘입’이라는 신체기관보다는 ‘눈’을 사용하는 것에 더 익숙하다. 인터넷은 전 세계에의 광범위한 정보를 시시각각 빠르게 전

7) 인간, 사회적 동물 엘리엇 애런슨 지음 박재호 옮김 탐구당 2014

달하고 인간은 이러한 사회 현상을 눈을 통해 바라보며 뇌에 저장한다. 섬세하고 밀집된 선으로 구조화된 인물의 눈과 머리는 ‘눈’이라는 신체기관의 과도한 사용과 거대한 용량을 필요로 하는 뇌를 가진 현대인의 모습을 상징한다. 현대인이 바라보는 복잡하고 고도화된 세상의 형태를 눈과 머리에 투영하고 상대적으로 다른 신체기관의 최소화시킨다. 그 어느 시대보다도 눈을 통해 세상을 바라보고 눈으로 소통하는 방식이 현대인의 가장 큰 특징 중에 하나라고 보고 인간의 눈과 뇌의 시각적 표현에 집중한다. 도시적 풍경표현을 위해 애플리케이션의 편집 및 도구 툴을 활용하여 수많은 원형을 반복하고 겹치면서 평면이라는 공간 속에서 무한한 공간감을 창출한다. 패턴화 된 추상적 원의 집합체는 현대인들의 도시풍경을 상징적으로 표현하고 있는데, 도심 속 수많은 네온사인과 불빛, 소음들을 추상적인 원의 형태로서 해석하고 시각화시키고 있다. 디지털 편집프로그램의 하나인 포토샵을 활용하여 색상을 변화시키거나 원본의 이미지들을 부분적으로 복제하여 새로운 화면을 창출한다. 본인의 작업에 있어서 포토샵은 원본의 이미지의 색을 필터를 활용하여 전체적인 색상을 뒤덮어 버리거나 특정 이미지들을 복제하여 화면에 재배치하기 위해 활용한다. 원본의 이미지의 색상을 포토샵의 필터기능을 활용하여 극정 색감이나 톤으로 바꾸어 작품에서 제시하고자하는 공간의 특성을 보다 더 극대화시키기 위함이며 복제 기능을 사용하는 것은 동일한 객체의 반복성과 존재성을 표현하기 위함이다. 자유롭고 쉽게 편집하고 필요 없는 부분을 수정, 삭제하는 포토샵 프로그램의 특성은 현 시대 현대인과 현대인이 살고 있는 공간의 특성과 유사한 측면이 있다고 판단하고 도시적 삶 속에서 인간의 감성을 비유적으로 표현하기 위해 활용한다.

2) 회화적 표현을 통한 아날로그적 감성표현

작품 속 배경표현은 현 시대적 도시풍경으로 표현되기도 하지만 시간을 초월한 먼 과거의 풍경으로 시각화된다. 이 경우 스마트 폰 애플리케이션과 포토샵 프로그램을 사용하지 않고 일상적인 신문지를 활용한다. 자연 속 동굴

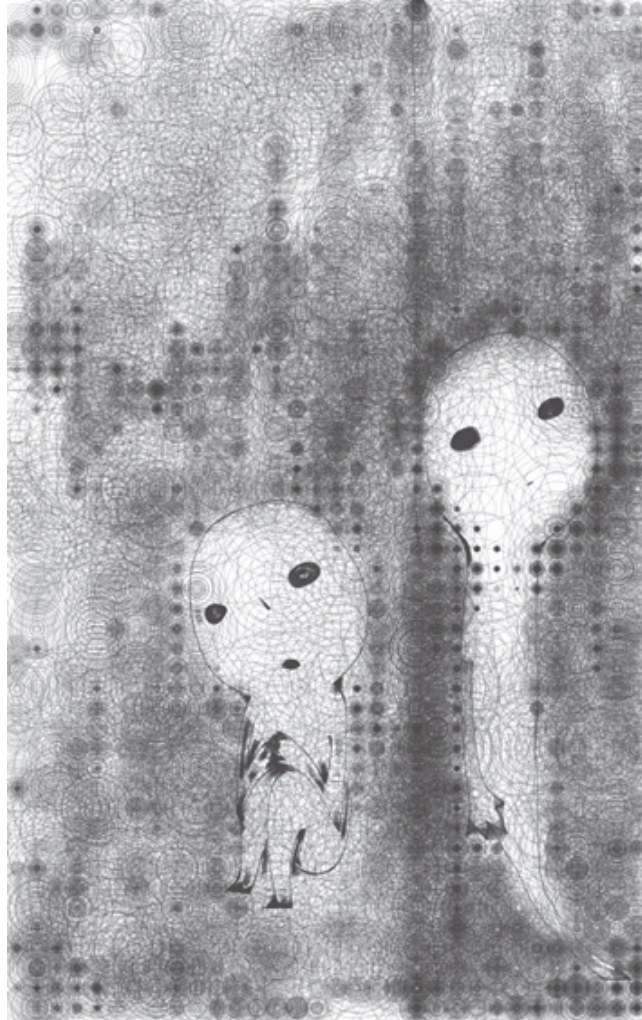
이나 산 이미지를 상상하면서 순간순간 신문지를 손으로 찢고, 찢어낸 조각들을 화면에 직관적으로 배치시켜 공간을 연출한 후 판화용 롤러로 잉킹을 하고 인물이 출력된 종이 위에 찍어낸다. 이러한 작업에서 찢어진 신문조각 위에 인쇄된 글 또는 사진들은 잉킹 과정에서 제거되고 사라진다. 결국 찢어진 신문지 조각의 단순화된 외곽형태만 강조된다. 종이라는 재료가 주는 따뜻하고 감성적인 느낌은 애플리케이션이나 편집 프로그램과는 매우 차별화되는 것이며 현대사회 속 웹 신문에 익숙해져가는 인간의 감성을 다시 끄집어낸다. 신문 조각들이 만들어내는 풍경 이미지는 스케치 애플리케이션이나 편집 프로그램을 통해 창출한 이미지와 다르다. 의도적이고 계획적이며 통제가 용이하다기보다 직관적이고 찰나적이며 통제가 쉽지 않다. 컴퓨터를 활용하여 작품 배경화면 속에 동일한 원형의 형태들을 무한하게 반복하고 중첩하여 창출되는 도시적 풍경의 작품과정과 결과물에 비해 훨씬 더 낯것의 느낌이 든다. 본인의 실제풍경을 상상하며 손으로 직접 종이를 만지고 느끼며 찢고 이미지를 만들어가며 직관적인 작업과정은 컴퓨터에 비해 보다 더 아날로그적 인간의 감성을 제공한다. 이러한 방식은 모노타이프 기법을 활용한 것으로 모노타이프란 판에 바로 잉크로 그림을 그려 한 장만 인쇄 해 내는 기법이다.⁸⁾ 의도적으로 한 장만 찍어내는 것이 아니라 한번 판에 잉크로 그리고 찍어내게 되면 더 이상 같은 농도의 잉크로 완전히 똑같은 작업을 할 수 없기에 모노타이프는 다른 판화기법과는 다르게 복수성이 떨어진다. 본인은 스마트폰으로 드로잉을 하기에 앞서 말했듯이 드로잉에 실체가 있지만 본인이 하는 드로잉의 물리적 느낌을 느끼지 못한다. 그래서 판화기법을 활용하여 보다 많은 물리적 감각을 느끼고 잉크와 신문의 냄새를 맡고 종이의 재질감을 느끼면서 배경을 만들어내는 것이 본인이 생각한 드로잉과 상대적인 아날로그적 방식이다. 아날로그란 인간적, 정서적인 감성의 총체라고 할 수 있다.⁹⁾ 본인은 본인의 드로잉에 상대적인 아날로그가 가미되며 느껴지는 대조적인 느낌이 본인작업의 주요 요소라고 생각한다. 그래서 배경에 모노타이프

8) 판화기법, 주디마틴, 2000

9) 아날로그 감성표현을 통한 자아회복과 치유에 관한 작품 연구 윤선 2017

기법과 스텐실 기법을 주로 사용하여 작업을 진행하였으며 본인의 스마트폰 드로잉과 상대적인 아날로그 요소를 작업의 성격에 맞게 선택하였다.

3. 작품 분석



[작품 1] 무제, 유광 아트지에 디지털 프린트,
59.4x84.1cm, 2015

[작품 1]은 본인의 스마트 폰의 스케치 애플리케이션으로 두 인물과 배경을 S펜으로 드로잉 한 것이다. 드로잉 한 이미지는 png파일로 저장하고, 포토샵 편집 프로그램을 활용하여 색 보정을 한 후 아트지에 최종 출력한다. 스마트

폰에서 시작된 드로잉은 이처럼 여러 과정을 거쳐 종이에 인쇄되어 최종적인 결과물이 된다. 작업 속 두 인물은 근접해 있지만 각자 다른 곳을 바라보며 거리감이 있다. 한 인물은 힘없이 쪼그려 앉아있고 다른 인물은 멍하니 서 있다. 서로에게 무관심해 보이는 두 인물 설정을 통해 동일한 시, 공간에 존재하면서도 존재하지 않는 듯한 상황을 제시한다. 선 위주의 드로잉표현으로 본인은 현대사회 속에서 인간이 점점 나약해지고 감성이 약화되는 상황을 표현하고자 한다. 배경에는 무수한 추상적 원형이 반복, 중첩되면서 평면 속에서 무한한 공간감을 창출한다. 원의 집합체는 현대인들의 도시 풍경을 상징한다. [도판 2]를 보면 혼한 도시의 야경을 볼 수 있는 데 이러한 네온사인과 불빛, 소음들을 추상적인 원의 형태로서 해석하고 시각화시킨다. 포토샵으로 전체적인 색상을 카키색으로 보정하여 회색 빛 도시적 삶 속에서 인간의 감성이 점점 퇴색해지는 상황을 표현한다.



[작품 2] 무제, 판화지에 디지털 프린트&목판을 이용한 엠보싱, 70x100cm, 2015

[작품 2]는 [작품 1]의 작품제작과정과 거의 동일하다. 단 전체적인 색상은 포토샵을 활용하여 회색빛 세피아 톤으로 보정 후 판화지에 출력한다. 그 후 나무합판의 표면을 조각도로 위에서 아래로 쓸어내리듯 반복적으로 파내면서 추상적인 직선 집합체를 만들고 출력한 판화지 위에 엠보싱¹⁰⁾으로 최종 완성한다. 목판화는 양각판화기법을 사용한 판화인데 양각판화란 깎아내는 부분이

10) 압력에 의하여 울퉁불퉁한 모양을 나타내는 가공기법

없어지고 깎고 남은 부분이 찍혀지는 것을 말한다.¹¹⁾ 판화지에 엠보싱 기법으로 합판에 조각도로 파낸 손의 흔적을 새기면서, 본인이 세상 속에 분명하게 존재하고 있지만 존재하지 않는 듯한 느낌을 표현하고자 한다. 화면 중앙에는 머리에 뿔이 달린 단발머리의 여성이 있고 배경에는 수많은 원형이 밀집해있다. 목걸이를 하고 있는 여성은 정면을 바라보며 무표정이다. [작품 1]은 도심 속 현대인이 경험하는 심리적 감정들을 표현한다면 [작품 2]는 본인의 감정에 집중한다. 두 개의 뿔은 도깨비를 연상시키는 데, 도깨비란 예전부터 전해 내려오는 초자연적 존재 중의 하나이며 신통력을 가지고 있어서 초인간적인 괴력을 내기도 한다. 본인과 도깨비의 요소를 결합하여 표현한 것은 현대사회에서 본인이 경험하는 우울증, 증독증세, 불안장애와 같은 심리적 불편함으로부터 탈피하거나 해소하기 위한 방법이다. 인간이 경험할 수 없는 또 다른 존재의 힘을 빌려 세상을 살아가고 싶어 하는 소망을 드러낸다. 작품 속 인물은 본인의 청소년기의 모습을 표현한다. 과거의 자신은 지금과는 다른 감성으로 세상을 살고 이해하고 있기에 현재 내가 경험하는 다양한 심리적 불편함에 대해 다르게 이해하거나 또는 그로부터 해방시킬 수 있는 존재이다. 목걸이는 비록 무생물이지만 나와 시간을 항상 공유하며 [작품 4]의 동물과 같이 치유를 위한 상징적인 존재이다. [작품 1]과 [작품 2]의 배경 속 수많은 원형들은 도시 풍경의 추상적 표현이라는 점에서는 일맥상통하나 [작품 1]에 비해 [작품 2]에 표현된 원형들은 개수나 겹치는 정도가 차이가 있으며 1990년대 본인이 경험한 유년기 시절의 회색빛 도시풍경을 표현한다.

11) 판화기법, 주디마틴, 2000





[작품 3] 무제, PVC필름에 복합매체,
설치(320x320x200cm), 2017

[작품 3]은 10명의 인물과 2벌의 옷의 이미지로 구성된다. 기본적인 작업 진행 과정은 [작품 1]와 흡사하다. 본인의 스마트 폰의 스케치 애플리케이션으로 인물들과 옷의 이미지를 드로잉 하고 저장한 후 아트지에 출력한다. 출력한 이미지 위에 마치 먹지를 대고 드로잉을 떠내는 방식과 유사하게 출력한 아트지 위에 투명 PVC필름을 위에 겹치고 판화용 니들로 아트지에 출력된 하단의 이미지를 보면서 파낸다. 판화용 니들을 이용하여 수작업으로 PVC필름위에 드로잉을 창출하면서 최종 결과물을 창출하기도 하며 판화용 니들로 긁으면서 파낸 공간에 판화용 잉크를 밀어 넣어 최종 결과물을 창출하기도 한다. 투명한 필름 위에 니들로 긁어서 흠집을 내고 잉킹을 하는 행위는 PVC로 상징화된 차가운 도시적 공간속에서 살아가는 인간에게 인간이 가진 본연의 아날로그적 감성을 보여주고자 함이다. 투명 PVC필름위에 제작된 총 12개의 드로잉 작업은 전시장의 공간에 설치 작업으로 진행한다. 투명한 줄을 활용하여 공간에 띄우기도 하고 천장이나 바닥에 붙이기도하면서 다양한 공간연출을 시도한다. 투명한 12개의 드로잉은 조명으로 투과되면서 다

른 이미지에 겹쳐지기도 하면서 다양한 그림자의 형태를 창출하는 데 그림에도 불구하고 그들은 서로 소통하고 있지 못하다. 투명한 PVC필름은 종이의 속성과는 다르다. 투명한 PVC필름은 종이보다 더 차가운 느낌을 주는 소재이다. 플라스틱을 통한 인물표현은 사람들과의 관계성에 있어 감성적인 요소가 배제된 형식적이며 상투적인 관계성을 보여주기 위함이며 인물의 물질감을 최소화시키고 투명성을 강조하여 사회적 존재의 의미가 상태를 시각화시킨 것이다.



[작품 4] 명, 판화지에 석판화&모노타이프, 70x49cm, 2016

[작품 4]는 한 인물과 3마리의 동물 그리고 자연의 이미지로 구성된다. 기본적인 작업 진행 과정은 [작품 1]와 흡사하다. 포토샵으로 편집 작업을 진행한 후 OHP필름에 출력한다. 인물 눈 옆의 흐릿한 동물과 오른쪽 하단의 동물은 포토샵 프로그램을 활용하여 편집한 것이다. 스케치 애플리케이션으로 드로잉한 인물 머리 위에 있는 동물 이미지를 Lasso툴(일정한 형태가 아니라 꼭선이나 직선을 활용하여 빠른 시간에 원하는 형태를 자유롭게 선택할 수 있는 올가미 툴)로 선택, 복사한 후 Opacity(투명도 조절 툴)를 100에서 25로 낮추어 투명도 조절한 후 붙이기 툴을 활용하여 인물 눈 옆에 위치시킨다. 작품 하단에 있는 동물은 인물 머리 위에 있는 동물 이미지를 Lasso툴로 선택, 복사한 후 Flip Horizontal(좌우반전 툴)을 사용하여 좌우 반전을 시키고 shift 버튼으로 사이즈를 키워 하단에 위치시킨다. 최종 완성된 이미지는 jpeg파일

로 저장하고 투명한 OHP필름에 출력한 후 석판화 작업을 진행한다. 배경표현에 있어서 자연적인 이미지의 공간연출을 위해 동굴이나 산의 이미지를 상상하면서 종이 신문지를 찢어가며 형상을 만들고 최종 선택된 신문지 조각 위에 모노타이프라는 기법을 활용하여 판화용 롤러로 신문지에 잉크를 묻혀 찍어낸다.

[작품 4]는 눈과 머리가 과장된 인물을 화면 중앙에 두지 않고 왼쪽으로 치우치게 하여 현대 인간이 세상을 살아가면서 SNS상 타인과의 소통 속에서 경험하는 다양한 감정들, 우울증, 불안 장애, 소외감, 중독증세 등을 표현하고자 한다. 동물 형상들은 작업 속 인물이 현실 속에서 경험하는 심리적 불편함을 공유하거나 치유하기 위한 존재이다. 인물과 동물표현의 디테일은 도식적인 선으로 매우 정교하게 구성되어 있는 데 현대사회 속에서 살아가는 다양한 존재들이 지속적으로 도식화되어 가는 상황들을 비유한다. 일상적인 신문지를 자연 속 동굴이나 산 이미지를 상상하면서 순간순간 손으로 찢어내고, 찢어낸 조각들을 인물 주변의 공간에 직관적으로 배치시켜 판화용 롤러로 잉크 한 후 판화지 위에 찍어낸다. 종이라는 재료가 주는 따뜻하고 감성적인 느낌은 애플리케이션이나 편집 프로그램과는 매우 차별화되는 것이며 현대사회 속 웹 신문에 익숙해져가는 인간의 감성을 다시 끄집어낸다.



[작품 5] 이리오름, 판화지에 디지털프린트 & 모노타이프, 47x70cm, 2016

[작품 5]는 화면 중앙의 커다란 인물과 하단의 작은 인물 그리고 자연적 이미지로 구성된다. [작품 5]는 [작품 4]의 작품제작과정과 거의 흡사하다. 중앙의 커다란 인물은 가까운 미래의 나 자신을 상상하여 표현한 것이다. 오른쪽 하단에 보이는 작은 존재는 현재의 '나'이다. '미래의 나'는 현재에서 멀지 않은 가까운 미래의 나의 모습이기에 나의 현재 상황에 대한 궁금증인 해답을 제시해주지 못하고 있다. [작품 1,2]의 배경은 스케치 애플리케이션의 메뉴얼을 활용하여 수정 및 저장하면서 수많은 원형들을 통해 도시적 이미지의 공간감을 창출한다면 [작품 4,5]는 순간순간 직관적으로 손을 통해 신문지를 찢

어가면서 치유의 의미로서의 자연 이미지를 표현한다. 종이를 찢어내는 행위는 프로그램을 사용하는 것만큼 본인이 희망하는 결과물이 나오기가 쉽지 않다. 도식적인 선으로 표현된 인물과 손으로 찢은 신문지의 흔적을 대비시키면서 현대 인간의 모습과 감성을 표현하고자 한다. [작품 5] 속의 자연 이미지의 세피아 색상은 [작품 2]의 세피아 색상과는 다르다. [작품 2]의 경우 검은색이 섞인 세피아 색상을 선택하면서 1990년대의 도시 환경을 보여주고자 하였다면 [작품 5]에서는 갈색빛의 세피아 색상을 활용하여 보다 더 자연의 요소가 도시환경과 공존한 환경을 표현한다.



[작품 6] 무제, 2016, 판화지에 디지털프린트&스텐실, 70x100cm

[작품 6]은 화면 중앙에 커다란 인물과 하단에 작은 인물 그리고 자연의 공간 이미지로 구성된다. [작품 1]의 작품제작과정과 거의 동일하다. 출력된 판화지 위에 스텐실(글자나 무늬, 그림 따위의 모양을 오려 낸 후, 그 찢어진 모양에 물감을 넣어 그림을 찍어 내는 기법)의 기법을 이용하여 자연 이미지를 창출하기 위해 들판이나 산을 상상하면서 판화지를 찢어내고 찢어낸 구멍들을 출력한 화면위에 다양하게 배치해보면서 최종 위치를 선택하고 스펀지에 판화용 잉크를 묻혀 판화지에 찍어내었다. 중앙의 거대한 인물은 먼 미래의 나 자신을 상상하여 표현한 인물이며 어떤 모습일지 명확하지 않기에 신체의

모습 일부만을 화면에 드러낸다. 미래의 나는 현재의 내가 겪을 미래의 일을 예측하고 현재의 나에게 명확한 방향을 손짓하며 제시 해 주는 듯하다. 오른쪽 하단에 보이는 작은 존재들은 ‘현재 나의 자아’이다. 여러 자아들은 하루하루 수많은 고민과 선택을 하면서 스스로 길을 찾아가고 있는 모습을 비유한다. [작품 5]의 경우 ‘미래의 나’는 가까운 미래의 나이기에 정확한 해법이나 방향성을 제시해 주지 못하고 있다면 [작품 6]의 ‘미래의 나’는 ‘현재의 나’보다 훨씬 더 먼 미래의 나를 상징하고 있기에 보다 더 명확한 방향을 제시해 주는 듯하다. 색에 있어서도 미래로 나아갈 보다 더 희망적인 느낌을 표현하고자 푸른색과 보라색 계통의 연한 색상을 사용한다.



[작품 7] 무 제, 판화지에 디지털프린트&스텐실, 100x70cm, 2017

[도판 3]

현재 1	현재 2	현재 3	현재 4	현재 5
미래 1	현재 1 & 미래 2	현재 2 & 미래 3	현재 3 & 미래 4	현재 4 & 미래 5

[작품 7]은 하나의 커다란 인물과 그 위에 작은 인물 그리고 자연의 공간 이미지로 구성된다. 동일한 크기의 5점의 작품이 연속적으로 반복되어 배치된다. 연속된 작품 속 인물표현은 모두 동일하지만 배경의 이미지와 색상은 각각 서로 다르다. 작품제작과정은 [작품 1]과 흡사하다. 출력된 판화지 위에 스텐실기법을 이용하여 판화지에 찍어내는 것 또한 [작품 6]과 동일하다. 중앙의 거대한 인물은 미래의 나 자신의 상징체이다. 상단에 보이는 작은 존재는 현재의 '나'이다. 연속적으로 동일한 이미지를 배치한 것은 현재의 나와 미래의 나의 수많은 관계 속에서 서로 밀어주고 의지할 수 있는 무한적 반복을 보여주기 위함이다. 이 과정에서 내 스스로의 힘으로 현실을 받아들이며 상승할 수 있는 이미지를 연작으로 표현한다. 동일한 인물의 연속적으로 배치와는 달리 배경 송 이미지는 각기 다른 조형적 요소와 색감을 가지고 있으며 인물이 비상하는 과정 속에서 절벽 같은 거친 공간 이미지를 창출한다.

[도판 1]



[도판 2]



Ⅲ. 결 론

본인은 본 논문을 통해 2015년부터 2017년 사이의 작업을 통해 첨단화된 과학기술의 발전으로 인한 스마트 폰의 발전이 인간에게 다양한 편리함을 제공하지만 중독증세, 우울증, 불안 장애와도 같은 정신적, 심리적 불안한 감정들을 가지게 된다는 것을 시각적으로 표현하고자 하였다. 스마트 폰 애플리케이션과 포토샵 프로그램의 매뉴얼 적 활용을 통해 기계적 인물을 표현 하고 손과 종이라는 감성적 재료와 다양한 회화적 표현을 통해 자연 이미지를 표현하였다. 이 두 요소들을 한 화면에 결합시키면서 아이러니한 현 시대의 상황과 감성적 표현의 관계성을 보여주고자 하였다.

본 논문은 ‘빠르게 발전해 온 소통 매체로 인한 인간의 감성적 측면의 약화’에서 출발하였다. 첨단화된 소통 매체는 다양한 형태의 소통방식과 편리성을 제공하고 우리의 삶의 질을 높여주는 측면이 존재하지만 이면에는 아이러니한 부분이 내재한다고 생각한다. 본인은 첨단화된 스마트 폰의 사용에서 오는 다양한 부작용과 불편한 감정들을 작품 속에 시각적으로 표현하였다.

본 논문을 통해 본인의 작업을 내용적 측면과 조형적 표현으로 나누어 연구, 분석하였다. 초반의 작업은 스마트 폰 애플리케이션을 위주로 하여 드로잉을 하고 최종 완성물을 창출하였다. 작업이 진행되면서 애플리케이션과 편집 프로그램은 지속적으로 활용하고 배경 이미지 표현을 위해 직관적으로 찢어낸 신문지나 종이 들을 사용하였다. 다양한 공간 연출을 위해 설치작업으로 확장시켜 본 주제의 다양한 표현을 시도하였으며 그 과정에서 다양한 표현방법으로 아날로그적 요소를 계속 찾고자 하였다. 본인은 기계가 아니고 인간이기에 인간이 가지고 있는 감성을 표현하고자 하였다.

현재 우리는 점점 더 발전하고 있는 과학기술문명 속에 살고 있다. 이러한 첨단화된 문명이 우리에게 분명하게 의미 있는 도움을 주지만 어떤 면에 있어서는 점점 더 인간을 외롭게 만드는 아이러니를 가지고 있다고 생각한다. 우리는 당연히 앞으로도 계속 발전해가는 과학기술문명과 함께 공존할 것이며 기술은 점점 더 우리 생활에 밀접하게 다가올 것이다. 지금도 끝없이 발전하고 있는 과학기술들은 우리와 함께 나아갈 것이고 본인은 그 속에서 끊임없이 인간적인 요소를 찾으려고 노력할 것이다.

본 연구에 있어서 공간을 활용하는 설치작업을 진행하게 되면서 종이라는 매체에서 벗어나서 PVC라는 투명한 재료를 경험하였다. 본인의 작업에 있어서 인간의 따뜻한 감성을 표현하기 위해 종이를 통한 감성표현을 시도하였는데 차가운 느낌을 주는 재료 또한 또 다른 인간의 감성표현을 가능하게 할 수 있다는 사실을 발견하였다. 앞으로 이러한 측면을 적극 수용 및 활용하고 시각적 표현에 대한 사고를 확장시켜 LED조명과 전선 등의 차가운 감성을 주는 재료들을 적극 활용하면서 평면뿐만 아니라 입체적 선 드로잉 작업을 할 수 있겠다는 마음가짐과 방향성을 갖게 되었다.

참 고 문 헌

도깨비, 한국민족문화대백과

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=543469&cid=46655&categoryId=46655>

드로잉 한국미술연구소 서울여대조형연구소 공편 시공사 2001

발명품들 100가지 이야기, 중앙일보

http://www.koreadaily.com/news/read.asp?art_id=4137067

사회적 동물, 두산백과

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1108237&cid=40942&categoryId=31614>

소셜 네트워크서비스, 두산백과

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1348348&cid=40942&categoryId=32854>

아날로그 감성표현을 통한 자아회복과 치유에 관한 작품 연구 윤선 2017

인간, 사회적 동물 엘리엇 애런슨 지음 박재호 옮김 탐구당 2014

외로워지는 사람들: 테크놀로지가 인간관계를 조정한다, 세리 터클, 서울: 청림, 2012

장 폴 사르트르 시선과 타자, 변광배, 살림출판사, 2004, p44

관화기법, 주디마틴, 2000

포토샵, 두산백과

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1224038&cid=40942&categoryId=32837>

현대인의 일상을 통한 소외감 표현 연구, 김혜진, 2008

ABSTRACT

A Study on the sensitivity Expression of Modern People through the Application of Smart phone and the Pictorial Representation

- Focusing on works -

Kim, Min-Ji
Dept. of Printmaking
Graduate School of
Sungshin University

This thesis is describes centrally my work in " I in the pocket "from 2015 to 2017 about A Study on the sensitivity Expression of Modern People through the Application of Smart phone and the Pictorial Representation in terms of content and format contents of his work from 2015 to 2017 and is focused on the descriptive contents of his work in " I in the pocket "

In our rapidly changing reality, smart phones are a necessity for modern people, and the remarkable development of smartphones provides various cultural benefits for humans. Among them, communication through smart phones and social networking media provides a wide range of communication and closer relationships with people. Free phone calls and messenger application communication methods such as Kakao

Talk via online are more utilized and becoming common than direct meeting through offline meeting of the past.

I focus on social phenomena that weaken human emotional communication and cause a lack of communication as modern people turn to various benefits and convenient environments of smartphones. In this paper, the author focuses on the expression of distorted characters in the form of drawings, focusing on changes in human emotions due to the use of smart phone, and turning them into mechanical human beings. Through digital drawing through smart phone sketching application and pictorial expression with human sensibility, it focuses on the contrast between mechanical elements of city and emotional sensitivity.

According to the theory of communication behavior by German philosopher Harbermas, " communication behavior " refers to the actions of communication in which the two sides communicate. Communication in human relationships is a way of identifying your existence in society and escaping from the sense of alienation through emotional interaction with others. His work began with a sense of psychological insecurity caused by a lack of communication with others. Conflicting communication is related to the development of the Internet and the development of smart phones. I want to focus on the psychological anxiety and alienation that comes from the communication between me and the batter and present the situation visually through the play. It also aims to analyze communication and human emotions, show how humans feel in communication, and in what areas modern people face psychological anxiety and alienation.