



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

아날로그적 감성을  
활용한 회화적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 대학원  
서양화과  
김 은 미

아날로그적 감성을  
활용한 회화적 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

조 병 왕 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2024년 5월

성신여자대학교 대학원

서양화과

김 은 미

# 인 준 서

김은미의 석사학위 논문으로 인준함

2024년 6월

심사위원장 김 정 연 (인)

심사위원 박 영 근 (인)

심사위원 조 병 왕 (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

이 논문은 2024년 1월에 전시한 석사학위 청구전 [아날로그리움]展의 작품들을 중심으로 작품의 내용과 조형적 측면을 분석한 것이다.

전시 제목인 [아날로그리움]은 ‘아날로그’와 ‘그리움’을 합성하여 만든 단어로 21세기 첨단화된 세상 속에서 우리들의 마음 한편에 남아있는 아날로그적 감성과 그리움을 문자화했다.

4차 산업혁명 시대에 들어서면서 경제, 산업, 직업, 교육 등 다양한 분야에서 많은 변화가 일어났다. 사물인터넷, 빅데이터, 인공지능(AI) 등 과학 기술 분야의 발전 및 확산으로 새로운 시대는 편리함과 신속함을 지속적으로 추구하고 있다. 기술 문명이 발전하고 인공지능이 인간의 능력을 빠른 속도로 초월하는 디지털 세상으로 나아가고 있지만, 기술 발달의 근저에 아날로그가 있었기에 디지털로의 이행이 가능했음을 기억해야 한다.

나는 급변하는 변화의 흐름 속에 점점 도태되며 사라져가는 아날로그에 대한 아쉬움과 미련, 그리고 향수를 회화적 표현을 통해 사람들에게 말하고자 한다. 이를 위해 아날로그의 사회적 의미와 역할을 조사하고 디지털과의 상관관계에 대한 고찰을 하였다. 그리고 아날로그 노스탤지어와 더불어 디지털 기술이 가져다준 편의성에도 불구하고 아날로그의 느낌을 경험하고자 하는 레트로, 뉴트로 현상에 관하여 서술하였다.

작업의 영역에서 나는 새로운 시대의 도래와 진행 과정에서 밀려난 것들

을 작품의 주요 소재로 삼는다. 내가 선택적으로 그리는 편지봉투, 유선전화와 같은 사물의 존재감이 시간 속에서 다르게 인식되고 해석되는 것들에 집중한다. 한 시대를 풍미했던 사물이 사라져가는 것에 대한 애뜻한 마음, 기억, 향수를 끌어내기 위해 작품에 등장시키는 몇 가지 요소들이 있다. 아날로그 사물 이미지를 출력한 종이를 연약한 투명 셀로판테이프로 벽면에 임시로 부착한 형상과 그 위를 지나가는 그림자가 그것이다. 작품 안에 그려진 출력물에 가해진 그림자의 침범 정도에 따라 아날로그 사물의 현주소를 가시화하는 것이다. 나의 작품을 통해 바라보는 이로 하여금 아날로그에 대한 추억을 상기시키고, 사라짐에 대한 사유의 기회가 되길 바란다.

나는 이 논문을 통해 디지털과 아날로그의 관계 지형을 고찰하고, 시대의 흐름에 따라 소멸의 위기를 맞는 아날로그와 동일하게 디지털 역시 혁신의 전장에서 자유로울 수만은 없음을 시사하며, 향후 전개될 작업 방향 모색의 기회로 삼고 싶다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	4
1. 작품의 내용적 전개 .....	4
1) 아날로그와 디지털 .....	4
2) 아날로그 노스텔지어 .....	6
3) 사라지는 것 .....	8
2. 작품의 조형적 전개 .....	10
1) 출력 이미지의 재현과 구성 .....	10
2) 정사각형 캔버스와 그림자 .....	16
3. 작품 분석 .....	27
III. 결론 .....	48

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

[작품 1] 마음, oil on canvas, 97×97cm, 2023

[작품 2] 소리의 시간, oil on canvas, 97×97cm, 2023

[작품 3] 기다리다, oil on canvas, 97×97cm, 2023

[작품 4] 소리 기억, oil on canvas, 91×91cm, 2023

[작품 5] 할머니의 재봉틀, oil on panel, 97×97cm, 2023

[작품 6] 드르륵 텔레비, oil on panel, 97×97cm, 2023

[작품 7] 나의 아날로그에게, oil on canvas, 112.1×162.2cm, 2023

[작품 8] 멀어지다, oil on canvas, 112.1×162.2cm, 2023

[작품 9] 흔적 1, oil on canvas, 45.5×45.5cm, 2024

[작품 10] 흔적 2, oil on canvas, 45.5×45.5cm, 2024

## 도판 목 차

[도판 1] Tacita Dean, 궁전(Palast), 16mm film projection, color, optical sound, 10:30min, 2005

[도판 2] 황금분할과 황금분할 사각형 작도법

[도판 3] 황금나선

[도판 4] 소리의 시간, oil on canvas, 97×97cm, 2023

[도판 5] Kazimir Severinovich Malevich, Black Square on White Ground, oil on linen, 79.5x79.5cm, 1915, Tretyakov Gallery, Moscow

[도판 6] '0.10: 마지막 미래주의 회화 전시회'의 카지미르 말레비치 섹션, 페트로그라드, 1915(전시실 귀퉁이에 「흰 바탕의 검은 사각형」이 있다.)

[도판 7] Edward Hopper, Sun in an Empty Room, oil on canvas, 73x100cm, 1963, Private Collection

[도판 8] Edward Hopper, Rooms by the Sea, oil on canvas, 74.3x101.6cm, 1951, Yale University Art Gallery, New Haven, CT

[도판 9] 작품 그림자 도식

[도판 10] Gerhard Richter, Zwei Kerzen (Two Candles), oil on linen, 1982, 서울 리움미술관 소장

[도판 11] '흔적 1'의 배경 부분 이미지 컷

## I. 서론

인터넷을 비롯한 각종 미디어의 확산과 디지털 기술의 발달이 급속도로 진행되고 있고, 근래엔 AI의 개발과 성장이 눈에 띄고 있다. 많은 아날로그 사물이 기술의 진보 아래 디지털화되고 있다. 가정마다 흔히 보유하던 유선전화는 스마트폰에 밀려나 찾아보기 힘들어졌고, 우편 분량 부족으로 우체통도 사라져간다. 공공 기관과 유통 매장에서 키오스크 없는 곳을 찾기 힘들어졌다. 중장년층의 경우 키오스크 사용법에 어려움을 겪는 것과 같은 디지털 소외 등 디지털화의 문제점도 드러나고 있다. 2024년 3월 국제 학술지에 생성형 AI를 이용해 작성한 논문이 게재되어 논란이 일었는데, 이런 사례는 2022년 11월 챗GPT가 출시된 이래 반복되고 있는 문제이다.<sup>1)</sup> 비슷한 예로 2022년 미국의 미술 공모전에서 AI로 생성한 그림이 1등상을 수상하며 다양한 반응이 나왔다.<sup>2)</sup> 예술계에도 AI의 도구로서의 이해와 윤리의식이 필요한 시대가 도래한 것이다.

한편, 일부 사람들은 다소 느리고 불편함에도 LP, 필름카메라 등을 선호하는 경향을 보이기도 하는데, 아날로그를 경험한 세대뿐만 아니라 디지털과 친숙한 밀레니엄 세대(1980년대 초~2000년대 초에 출생한 세대)가 아날로그를 찾는 현상에 관해 주목하게 되었다. 디지털의 범람 속에 디지털 디바이드<sup>3)</sup>가 확대되고 그로 인해 발생하는 문제점, 여전히 식지 않는

---

1) 이병철 기자, 「“나는 AI입니다” 학술지에 버젓이 등장한 AI...학계 “신뢰성 심각한 위협”」 (조선비즈-사이언스조선, 2024.04.22.)

[https://biz.chosun.com/science-chosun/science/2024/04/22/S54VJUCC5FB2LMNFAD EKLURSLA/?utm\\_source=naver&utm\\_medium=original&utm\\_campaign=biz](https://biz.chosun.com/science-chosun/science/2024/04/22/S54VJUCC5FB2LMNFAD EKLURSLA/?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz)

2) 김민 기자, 「美 미술 공모전서 AI가 그린 그림이 1등상 받아 논란 “예술의 죽음” vs “AI도 사람이 작동”」 (동아일보, 2022.09.05)

<https://www.donga.com/news/article/all/20220905/115301579/1>

3) 디지털 디바이드: 디지털 경제시대에 정보 접근과 정보 이용이 가능한 사람과 그렇지 못한 사람 사이에 발생하는 사회, 경제적 불균형을 강조한 개념  
(박은희 저, 『디지털 마니아와 포비아』, 커뮤니케이션북스, 2007, p.20)

레트로 열풍의 이유에 대한 관심으로 앞서 말한 현상에 관하여 조사를 시작하게 되었다. 또한, 아날로그 사물과 디지털 기기는 인간의 필요와 욕망에 의해 생산된 인공물이라는 공통점을 가지면서도 현대사회에서 다른 입지를 가지는데, 과연 아날로그는 분리배출되어야 할 무용한 것인지에 대한 의구심이 들었다. 디지털이 주는 편리함에 비하면 번거롭고 비효율적일 수도 있는 아날로그에 긍정적인 반응을 보이는 사람들은 피부에 닿는 실재감, 희소성, 과거에 대한 향수 등을 아날로그를 찾게 되는 이유로 든다. 인간은 0과 1의 수치로 세상을 바라보는 게 아닌 아날로그적 사고를 하는 사회적 동물이다. 복잡해져 가는 디지털 사회로부터 피로감을 느낄 수 있는 이들에게 아날로그는 어쩌면 안도감을 주는 존재일지 모른다.

나는 본 논문에서 동시대에 공존하며 서로 다른 특징을 갖는 아날로그와 디지털의 상관관계에 대하여 연구하고, 디지털 시대에 나타나는 아날로그에 관한 일종의 회귀 반응인 레트로, 뉴트로 현상이 발생하는 원인을 규명하고자 한다. 현재 우리들의 삶을 편리하게 만들어 주는 스마트폰, 태블릿 PC, 키오스크와 같은 디지털 기기도 계속해서 발전할 것이고, 언젠가는 사라질 수도 있다고 예상할 수 있다. 지금 우리가 아날로그 사물을 바라보는 시선으로 디지털 기기를 바라보게 될 날이 조만간 도래할 수 있다는 것이다. 인간의 손을 거쳐 생성된 모든 사물은 필요에 의해 생겨나고, 용도를 다하면 사라지지만 그것에는 흔적과 경험이 남는다. 사물의 생애는 그것을 만들고 사용한 인간의 역사와 함께한다. 개인의 과거와 경험이 무용한 것이 아니듯, 아날로그 역시 쓸모없는 것은 아니다. 아날로그가 있었기에 디지털의 발전이 이루어질 수 있었기 때문이다. 나는 디지털을 부정하고자 하는 것이 아니다. 사라졌거나, 사라져가고 있는 존재에 대해 고찰하고, 디지털 시대에 나타나는 아날로그 노스텔지어에 대해 연구하고자 한다.

나는 디지털로 변모하거나 사라질 위기에 처한 아날로그 사물에 대한 아

쉬움을 담는 작업을 한다. 이를 위해 풍물시장과 같은 장소에서 대상이 되는 사물을 직접 촬영하여 출력한 후, 디지털 프로그램을 활용하여 편집하고 유화로 옮긴다. 전통적인 회화재료 중의 하나인 유화물감으로 출력물을 보고 캔버스에 그리는데, 종이에 출력된 사진 이미지의 얇고 평평한 물성을 화면에 드러내기 위해 물감을 가능한 얇게 펴 바르고, 출력물이 공간에 존재하는 듯한 현실감을 표현하기 위해 재현적으로 묘사한다. 작품의 배경 부분인 벽에 배치한 출력물 속의 물건은 이미 세상에서 사라졌거나 곧 사라질 위기에 처한 아날로그 사물이다. 그 사물들은 종이 위에 프린트된 후 액자 안에 넣어져 벽에 걸려있지 않고, 작은 투명 셀로판테이프 조각 하나로 아슬아슬하게 벽에 붙어있다. 셀로판테이프는 아날로그를 그리워하며 붙잡고 싶은 소소하고 애절한 마음을 대변하는 것이고, 그 위로 가로지르는 그림자는 해당 사물이 현실에서 사라지는 정도에 따라 영역을 달리한다. 기억과 촉각적 경험, 감성이 어린 아날로그 사물에 대한 그리움과 안타까움을 따듯한 분위기로 작품에 녹여 표현하고자 한다.

본론 1장에서는 작품의 내용적 전개 배경을 서술하고 현대사회에서 아날로그와 디지털이 가지는 의미와 문제점, 아날로그 노스탤지어 현상에 대해 분석한다. 2장에서는 1장에서 다룬 내용적 측면을 바탕으로 작업한 작품의 조형적 전개에 대해 서술한다. 작업 방식, 캔버스에 배치한 아날로그 사물 출력물과 그림자의 관계, 출력물을 벽에 부착시키는 투명 테이프 조각의 의미, 정사각형 캔버스의 의미에 관하여 서술한다. 3장의 작품 분석은 작품을 제작한 연대기 순으로 작품별 주요 관심사, 표현적 특징 및 아날로그 사물의 과거와 현주소를 기술한다. 결론에서는 기존 작품을 심도 있게 연구한 내용을 바탕으로 앞으로의 작품 방향성을 제시한다. 나는 본 논문을 통해 사람들의 기억 속에서 점점 사라져가는 것들에 대해 연구하고, 앞으로 사라질 것들에 대해 더 고민해 볼 수 있는 계기가 되길 바란다.

## II. 본 론

### 1. 작품의 내용적 전개

#### 1) 아날로그와 디지털

디지털의 근간이 되는 것은 아날로그이다. 아날로그의 단점을 수정, 보완하며 디지털은 지속적으로 발전해 왔다. 여기서 디지털이란 0과 1의 조합, 또는 on, off 부호 체계 전환으로 정보를 분류하고, 이진법적 수치 대입으로 정보를 취급해 그 외에 존재하는 중간값을 취하지 않는 것을 말한다. 현재는 아날로그에 대응하는 의미로 흔하게 사용되며, 전자기기 등에 자료를 인식, 저장하는 방식을 뜻한다.<sup>4)</sup> 반면에 아날로그는 전압, 전류와 같이 연속적으로 변화하는 물리량을 이용해 측정하는 것을 의미한다.<sup>5)</sup> 아날로그는 이것 아니면 저것의 단절된 이진법이 아닌 연속이라는 속성을 띄기 때문에 인간의 깊고 섬세한 감정을 전달할 수 있다는 장점이 있다.<sup>6)</sup>

요즘은 가정에서 찾아보기 힘들어진 유선전화, 키보드의 전신이었던 타자기, 필름 카메라 등은 아날로그 사물이다. 현대에 와서 그들은 스마트폰, 컴퓨터, 디지털카메라로 대체되었고, 스마트폰 하나면 앞에서 나열한 사물의 기능을 모두 수행할 수 있게 되었다. 지금은 사물인터넷(IoT), 빅데이터, 인공지능(AI) 기술이 주목받고 있는 4차 산업혁명 시대이다. 신기술은

---

4) 조현정, 「디지털 패러다임과 아날로그 감성 커뮤니케이션에 관한 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 정보디자인 전공 석사학위논문, 2002, p.5.

5) 위의 논문, p.32.

6) 이의영, 이현진, 「미디어아트에서 아날로그적 감성에 대한 연구」, 『기초조형학 연구』, 제12권 제5호, 2011년도, p.414.

인류의 생활 방식에 변화를 가져오고, 생산성과 효율성을 증대시킨다. 원격진료를 가능하게 하고, 스마트폰으로 가전제품을 제어할 수 있으며, 교육계에선 AI를 활용한 개인화된 학습 경험을 제공하는 등 디지털에는 많은 이점이 있다. 한편 급격한 디지털화는 여러 문제점 역시 양산하는데, 디지털 디바이드 (Digital Divide-정보 격차), 개인정보 유출, 휴대전화뿐만 아니라 SNS 중독, 게임 중독, 인간소외, 생성형 AI 활용에서의 윤리적 문제 등이 이에 해당한다. 박은희 교수 등이 집필한 『디지털 마니아와 포비아』(2007)에서는 디지털 시대를 바라보는 양극단의 수용자에 집중한다. 해당 도서의 ‘디지털 포비아’ 편에서 정희경 교수는 디지털 시대의 정보 격차를 다루고 있는데, 교육수준, 연령, 소득 수준 등의 차이에 따라 디지털 정보 수용 능력에 차이를 보인다고 말한다. 저학력, 고연령, 저소득으로 갈수록 미디어 활용 능력과 여건 면에서 취약함을 보이고, 특히 노년층에서 디지털 소외 현상이 두드러진다는 것이다.<sup>7)</sup> 위 책의 ‘디지털 마니아’ 편에서 이 집단에 속하는 수용자는 디지털 활용에 능동적이고 시간과 공간의 제약을 넘어선 커뮤니케이션에 익숙한 한편, 디지털 세상에 대한 과도한 몰입으로 인간소외 현상을 겪기도 한다고 밝힌다. 결국, 디지털 기술의 향유 여부, 결과의 긍정/부정성 여부를 막론하고 누구도 디지털 기술로부터 자유롭지 못하다.<sup>8)</sup>

모든 기술에는 순기능과 역기능이 따른다. 또한, 기술 혁신은 필수적이고 현재진행 중에 있다. 디지털 기술의 진보 속도가 수용자들이 익숙해지는 속도보다 앞서나가면서 디지털 피로감을 호소하기도 한다. 현대인은 디지털이 주는 편익과 그에 상응하는 부작용을 겪으면서 살아간다. 디지털 시장은 빠르게 성장하고 있다. 그렇다고 해서 아날로그가 모두 소멸하는 것은 아니다. 시대가 지남에 따라 아날로그 위주의 삶에서 디지털의 비중이

---

7) 박은희 저, 『디지털 마니아와 포비아』, 커뮤니케이션북스, 2007, pp.20~38.

8) 위의 책, p.44.

높아지는 삶으로 옮겨가는 중일 뿐이다. 노트 계의 명품으로 불리는 몰스킨 노트는 클래식을 무기로 여전한 수요가 있고, 노트북과 태블릿 PC로 문서작성을 하는 시대임에도 만년필을 비롯한 필기구의 구매는 계속되고 있다. 전자책 시장이 커지고 있지만 종이책 역시 건재하고, 키오스크가 흔한 시대에 아날로그 판매방식인 방문판매도 꾸준하다. 흔히 ‘야쿠르트 아줌마’로 알려진 방문판매 종사자의 수는 1998년에 1만 명의 수준에서 2021년에 이르러서는 1만1000여 명이 활동한 수치를 보인다.<sup>9)</sup> 온라인 쇼핑이 대세인 시대에 방문판매가 지속될 수 있는 이유는 아마도 소비자에 대한 관심과 눈맞춤에서 오는 따뜻한 감성을 느낄 수 있기 때문으로 보인다.

## 2) 아날로그 노스탤지어

인간은 이성적 사고를 함과 동시에 감성적인 존재이기도 하다. 이성적, 과학적 사고로 일궈낸 세상이 디지털화되어갈수록 일각에선 아날로그에 대한 향수(노스탤지어)를 느끼곤 한다. 여기서 노스탤지어(Nostalgia)의 본 뜻은 집으로 돌아간다는 의미를 가진 그리스어 ‘nostos’와 고통을 뜻하는 ‘algia’를 더해 만들어진 단어로, 집으로 돌아가고 싶어하는 우울한 질병을 뜻하는 단어이다.<sup>10)</sup> 다소 부정적인 의미였지만 시대가 지나며 안정된 과거 혹은 황금기를 그리워하며 나타나는 마음으로 그 뜻이 변했다. 현재의 삶에서 과거 경험을 그리워하는 감정인 노스탤지어는 레트로와 떼어서 생각할 수 없는 감정이다. 레트로(Retro)의 어원은 회상, 추억이라는 뜻의 ‘Retrospect’의 준말로, 옛날로 돌아가거나 과거의 것을 그리워하

9) 최지혜 기자, 「[재미있는 유통①] 50년 역사 지닌 ‘야쿠르트 아줌마’의 변천사」(매일일보, 2021.06.20.)<https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=838735>

10) 정다울, 「한국 Z세대에 나타나는 레트로 패션 문화」, 서울대학교 대학원 의류학과 박사학위논문, 2021, p.16

여 모방하려는 것을 뜻한다. 한국에서 레트로의 대중적인 확산은 1990년대 말부터 시작됐고, 주로 중장년층을 대상으로 하여 노스탤지어를 자극하는 것이었다. 최근에 등장한 뉴트로(Newtro)는 과거를 경험하지 않은 젊은 세대가 옛것에서 새로움을 찾고자 하는 특성을 보인다. 과거의 본질을 유지함과 동시에 재해석한 현대화, 즉 과거의 재현이 아닌 새로운 해석이다.<sup>11)</sup> 2000년대 이후에 출생한 ‘디지털 네이티브 세대’의 입장에서 아날로그는 오히려 새로운 문화로 받아들여질 것이다. 그들에게 디지털은 익숙한 것이고, 아날로그는 낯선 것이기 때문이다.

주로 패션계에서 사용하던 용어인 레트로는 시대적 요구에 따라 등장과 사라짐을 반복하는 문화 현상인데, 최근에는 뉴트로가 사회문화에 폭넓게 나타나고 있다. ○○상회, ○○당 같은 복고풍 이름의 상점이 심심치 않게 보이고, 일부 애호가들 사이에선 카세트테이프와 라디오, LP 레코드판과 턴테이블, 필름카메라의 수요가 늘고 있다. 필름카메라는 1980~1990년대에 많이 사용했으나, 2000년대에 등장한 디지털카메라로 인해 자리를 잃어갔다. 디지털카메라와 스마트폰은 촬영 결과물을 즉석에서 확인 및 삭제할 수 있고, 보정 또한 가능하다. 사진을 담을 수 있는 용량도 충분하고, SD카드를 삽입하면 메모리 용량의 확장도 가능하다. 반면에, 필름카메라는 그 자리에서 결과물을 확인하는 것이 불가능하고, 보통 36컷으로 제한된 필름 사정으로 인해 피사체를 대하는 태도는 신중해야 한다. 사진을 현상하기 전까지 결과물을 장담할 수도 없다. 그런데 이런 불편한 사항을 MZ세대는 오히려 신선하게 받아들이며 필름카메라를 찾고 있다. 인화된 사진을 받아볼 때까지의 두근거림, 필름 사진 특유의 따뜻한 색감을 긍정적으로 평가한 것이다. 레트로 열풍은 한국 대중문화계에도 불고 있다. 디지털 음원이 주를 이루긴 하지만, 한정판 CD, LP를 함께 발매하는 아이돌이 속

---

11) 정다울, 「한국 Z세대에 나타나는 레트로 패션 문화」, 서울대학교 대학원 의류학과 박사학위논문, 2021, pp.1~10.

속 등장하고 있다. TV 드라마 <응답하라> 시리즈, 웹드라마 <오징어 게임>은 레트로 콘텐츠의 대표작이라 할 수 있는데, 특히 <응답하라> 시리즈의 경우, 20세기 소품과 시대 배경을 잘 살려내며 추억을 소환하기에 충분했다. 아날로그 콘텐츠와 아날로그 사물은 중장년층에게는 아련함을, 이후 젊은 세대에게는 본인이 경험한 과거 이상의 경험한 적 없는 시공간을 현실로 가져오는 매개체 역할을 한다. 또, 기술의 첨단화로 새롭게 습득해야 하는 정보량이 많아지면서 디지털 피로감을 호소하는 경우가 많다. 높은 디지털 피로감은 레트로와 뉴트로로 대표되는 로우 테크(low-tech), 아날로그 제품을 찾는 과거 지향형 소비 태도를 높이는 것에 일조한다.<sup>12)</sup> 디지털 리터러시<sup>13)</sup>가 요구되는 복잡한 디지털에 비해 조작이 간편한 아날로그를 그리워하는 것이다. 결국, 디지털 피로감이 촉발한 과거 지향형 소비 태도 역시 아날로그 노스텔지어 성향이 영향을 끼친다고 볼 수 있다.

### 3) 사라지는 것

삶의 편의를 위한 수많은 물건이 끊임없이 나오고, 사라지기를 반복한다. 모든 물건은 세상에 처음 등장하던 시기에는 그 시대 첨단기술의 집약체였을 것이다. 패종시계, 타자기, 카세트 라디오, 브라운관 TV, 캠코더, 비디오 재생기, 유선전화, 공중전화도 예외는 아닐 것이다. 1990년대 말부터 본격화되기 시작한 인터넷의 보급과 개인 휴대전화 이용률의 확산은 단순한 소식 전달용이던 통신 개념을 정보의 수집, 공유라는 진화된 개념으로 바꿔 놓았다.<sup>14)</sup> 이로 인해 주요 통신시설이던 공중전화와 유선전화의 위세는

---

12) 고진용, 여준상, 「디지털 피로감이 레트로, 뉴트로 제품 태도에 미치는 영향: 노스텔지어의 매개효과를 중심으로」, 『서비스마케팅저널』, 제15권 제2호, 2022년도, pp.19~21.

13) 디지털 리터러시(Digital Literacy): 하이퍼텍스트 및 멀티미디어 메시지를 이해하는 능력. (박은희 저, 『디지털 마니아와 포비아』, 커뮤니케이션북스, 2007, p.275.)

14) 윤상오, 김윤남, 「지식정보사회의 성숙과 정보통신 보편적서비스의 위기: 공중전화서비스 사례를 중심으로」, 『한국지역정보학회지』, 제13권 제1호, 2010년도, p.53

자연스럽게 하락했다. 각 가정에 필수로 설치돼있던 유선전화는 자취를 감춘 지 오래다. 이용자의 줄이 길게 늘어섰던 공중전화는 휴대전화의 이동성에 밀려 길거리 애물단지로 전락한 신세이다. e-mail, SNS를 이용한 소통 증가, 각종 공과금의 전자납부 전환을 비롯한 이용자 감소로 우편 서비스를 축소하면서 우체통 역시 찾아보기 힘들다. 브라운관 TV는 LCD, PDP 같은 평판 디스플레이 TV로 대체되었고, 그 기능 역시 스마트TV의 등장으로 인터넷 접속을 통한 VOD 시청, 날씨, e-mail 확인, 소셜 네트워크 서비스 등 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있게 변모했다. 사회 전반에 걸친 디지털화는 현대인의 삶을 편리하고 풍요롭게 만들고, 기술의 첨단화는 계속되고 있다. 스마트폰을 비롯한 디지털 기기들은 더 많은 기능을 수행하게 되고, 현재 주목받는 AI, 로봇기술산업은 일상화되며 산업지형 전반을 바꾸게 될 것으로 보인다. 더불어 유선전화와 브라운관 TV가 사라져가는 것처럼 먼 미래에는 스마트폰, 태블릿 PC, 스마트TV가 구시대 유물로 전락하며 사라질 날이 올 수도 있을 것이다.

사물은 인간의 필요와 욕망에 따라 생성, 재편된다. 디지털 시대의 비인간화, 소외감, 속도감, 차가움은 느리지만 여유로웠던 과거를 그리워하게 한다. 디지털이 주는 차가운 느낌을 보완하기 위해 스마트워치와 같은 하이테크 제품에 아날로그 요소를 입힌 디자인은 흔히 볼 수 있다. 스마트워치는 손목시계 같은 라운드 디자인에, 시계 초침 소리마저 재현한다. 아날로그가 하이테크 제품에 대한 거부감을 줄여주고 친숙함을 느끼게 하는 매개요소가 되는 것이다. 아날로그 사물은 디지털 기기에 비하면 발전 성과는 미비하지만, 수치로 재단할 수 없는 인간 본연의 정서적 가치를 지닌다. 따뜻함, 안정감, 여유로움과 같은 정서는 아날로그 고유의 권한이라 여겨진다. 현재는 과거에 의해 생성되는 시간이다. 과거는 사라지지 않고 존재하는 것이고, 현재는 끝없이 분열하며 생성하는 것이다.<sup>15)</sup> 사람들은 보통

흘러간 과거는 존재하지 않게 된다고 생각하지만, 나는 과거가 현실적 의식 영역에서 멀어졌기 때문이지 소멸을 논하기엔 무리가 있다는 입장이다. 아날로그는 스마트워치의 예처럼 디지털과 공존하며 상생하기도 하고, 종이책과 만년필처럼 존재감을 드러내기도 한다. 브라운관 TV와 같이 사라져가는 영역에 존재하는 아날로그는 디지털화되며 외형과 기능이 달라지지만, 사람들의 기억에서는 사라지지 않고 남아있는 것이다. 나는 존립을 보장할 수 없는 아날로그 사물의 출력물을 벽에 부착한 모습의 작품을 제작한다. 일차적으로는 아날로그 사물의 현주소와 사라짐에 대한 아쉬움을 보여주고, 이차적으로는 디지털 기기가 같은 처지에 놓일 수 있음을 나타내고자 한다. 더 나아가서는 변화하는 환경에 폐기의 운명을 피할 수 없더라도 기억 속에 살아있음을 시사하려 한다.

## 2. 작품의 조형적 전개

### 1) 출력 이미지의 재현과 구성

나는 작품 제작을 위해 디지털카메라, 스마트폰에 내장된 카메라로 아날로그적 사물을 촬영하거나 인터넷에서 참고할만한 디지털 이미지를 수집하여 노트북에 저장한다. 아날로그 사물을 대상으로 삼아 디지털카메라로 촬영하는 것은 앞선 시대의 아날로그 사물과 현시대의 디지털이 회유하는 장면이라 할 수 있다. 다루고자 한 대상이 더는 존재하지 않는 경우 인터넷을 통하여 찾는데, 이 과정에서 해당 아날로그 사물의 소멸과 변화를 체감하게 되었다. 내가 캔버스 화면 안에 담고 조형적으로 표현하고자 하는 이

---

15) 김재희 저, 『물질과 기억-반복과 차이의 운동』, 살림, 2008, p.121.

미지들은 디지털화에 밀려난, 더 이상 실생활에서 접하기 힘들어진 아날로그적 사물들이다. 서울풍물시장, 동묘 벼룩시장 등지를 직접 방문하며 누군가의 일상을 함께하다 새 주인을 기다리는 오래된 물건들을 접했다. 그곳에서 내가 유년시절 직접 사용해봤던 LP, 카세트테이프와 라디오, 아날로그 카메라, 종이 인형 등 나의 개인적인 추억을 떠올리게 하는 소품들을 촬영하였다. 또, 다이얼 전화기, 타자기, 축음기, 벽시계 같은 사물과 더불어 용도를 짐작하기조차 어려운 오래된 물건들을 카메라에 직접 담았다.

직접적인 카메라 촬영 혹은 인터넷으로부터 수집한 디지털 이미지들은 A4 용지에 컬러로 출력하며 복제 이미지가 되는데, 이것을 벽면 공간에 배치하여 디지털과 아날로그의 관계성에 집중하여 재촬영을 거쳐 포토샵으로 후보정해 다시 한번 복제물로서의 변용이 이루어지게 된다. 아날로그 사물을 디지털카메라, 노트북, 프린터 등 디지털 관련 기기와 디지털 편집 소프트웨어로 촬영, 출력 및 편집하는 것이다. 편집 프로그램으로 보정까지 끝난 사진 이미지는 최종적으로 캔버스와 유화물감이라는 전통적 아날로그 회화 매체를 사용하여 재탄생한다. 복제물의 단계를 거쳐 원본을 만들어내는 작업이라고도 할 수 있다. 나는 이 구체적인 프로세스를 통해 아날로그의 쇠락에 대한 아쉬움과 그리움을 디지털로 변환하는 중간과정을 거쳐 다시 아날로그 매체로 완성하는 과정을 통해 표현한다. 아날로그 사물이 디지털화되어가듯, 예술에서도 매체는 종이, 연필, 유화와 같은 전통적 매체에서 컴퓨터 그래픽을 활용한 디지털 매체에 이르기까지 그 형식이 다양해졌다. 내가 작품의 제작 과정에서 디지털 장비를 활용하긴 하지만 아날로그적 매체인 유화로 결과물을 내는 것은 르네상스 시기부터 사용해 온 유화 고유의 전통성과 가치가 나의 작품에서 다루는 아날로그 사물의 역사와 그만의 가치를 표현해내기 적합하다고 판단했기 때문이다.

영국 출신의 예술가 타시타 딘(Tacita Dean, 1965년생)은 낡은 매체가



[도판 1] Tacita Dean, 궁전(Palast),  
16mm film projection, color, optical  
sound, 10:30min, 2005.

된 필름으로 쇠퇴와 시대착오를 통  
한 시간성을 표현한다. 던은 폐허  
화된 구조물, 낡은 오브제와 같은  
것을 촬영 소재로 삼는데 [도판 1]  
의 작업에서 1976년 동독의 전형  
적 공산주의 양식 건축물인 공화국  
궁전을 일몰이 지는 시간에 창문  
표면의 반사되는 이미지로 담아냈  
다. 동독 의회로 사용되던 궁전을

두고 통일 이후에 철거 여부에 관한 논쟁이 제기되었는데, 적극적 의견 표  
명은 하지 않았지만 던의 입장은 역사의 심판에 의해 드러난 유토피아의  
부실관리에 대한 증거물을 간직할 필요가 있다는 것이었다. 던의 카메라는  
궁전을 천천히 담으며 마지막 남은 흔적을 포착하고 있었다. 복잡한 역사  
적 감정을 필름의 움직임으로 담아내는 그녀의 작업은 시간이 지남에 따라  
변하는 공간과 시각적 효과가 핵심이 된다.<sup>16)</sup> 쇠퇴의 범주에 드는 필름 작  
업을 하며 상실과 사라짐의 정서를 드러내는 던의 작품은 내가 작품에서  
다루는 아날로그에 대한 그리움, 아쉬움의 정서와 통하는 면이 있다. [도  
판 1]은 기능적으로 폐허가 된 궁전에서조차 미적 가능성을 발견하고자  
애쓰는데, 이것은 디지털의 편익 속에 시대의 뒤안길로 밀려날 처지에 있  
는 아날로그가 불편함에도 불구하고 그만의 정취와 낭만을 좇는 감수성과  
도 비슷하다 할 수 있겠다. 또 던은 [도판 1]에서 갈색 창을 통해 과거를  
회상하는 듯한 연출을 하는데, 나의 작업에서 낡고 오래된 사물을 강조하  
기 위해 갈색조를 사용하는 점이 유사해 보인다.

캔버스 화면 위에 그리는 출력물의 사이즈는 주로 A4 용지 사이즈를 선

16) 황은, 「타시타 던(Tacita Dean) 필름 작업 연구 : '쇠퇴'와 '시대착오' 개념을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 예술학과 석사학위논문, 2020, pp.22~46.

택했는데, A4 용지의 직사각형 형태는 정방형 캔버스와의 조형적 어울림 뿐만 아니라 화면에 배치된 것이 직접 인쇄한 ‘출력물’임을 보여주기 위한 것이다. 디지털 테크놀로지에 의해 재편되거나 사라져간 아날로그 사물, 그리고 그것에 관한 추억을 디지털카메라로 촬영하여 종이 위에 출력해서 소유할 수 있는 나만의 사물로 만들고자 하였다. 출력물은 종이 특성상 온도와 습도에 민감해서 자칫하면 젖거나 찢어지기 쉽고, 햇빛에 의해 변색되기 쉽다. 이렇듯 연약한 소재인 종이는 디지털에 도전받는 대표적 아날로그 매체 중 하나로 아날로그 이미지를 담아내기에 적절한 소재이다. 출력 이미지는 ‘구김’이라는 개입과정을 거친다. 판판한 출력물의 표면은 시간의 흐름 속에서 자연스럽게 구겨지거나 접히면서 그 모양이 변해가는데, 나는 쓰임의 빈도나 가치가 하락한 아날로그 사물의 세태를 구김을 통해 가시화하고자 한다. 시간의 경과와 사용감에 따른 종이의 자연스러운 변형을 인위적 개입을 통해 종이의 구겨진 모습으로 재현함으로써 출력물은 원래의 형태를 벗어나게 된다. 자연히 발생하는 구겨짐은 아날로그 사물이 맞는 시간성을 나타내고, 인위적인 힘, 즉 외부요인으로 발생하는 구겨짐은 디지털화라는 시대 흐름의 영향으로 밀려나는 아날로그의 현실을 보여주려는 의도가 담겨있다. 구기는 힘의 세기, 각도에 의해 구겨진 형태나 크기가 달라지는데 이로 인해 발생한 그림자와 함께 작품 안에서 질감과 시간의 흐름, 변화한 현실을 보여주는 조형요소로 작용한다. 구김의 정도는 한 화면 안에 배치된 사물 이미지들의 효용성, 가치에 따라 차등을 두었으며, 때로는 출력물의 일부분이 찢어진 형태로 묘사하거나 종이의 찢어진 조각만으로 표현하기도 하였다.

캔버스 화면 속 출력물 이미지는 투명 셀로판테이프 조각 하나에 의지한 채 벽면에 붙어있다. 종이 크기에 비하면 보잘것없이 작고 얇은 테이프로

간신히 벽면에 부착된 형태를 취한다. 종이의 사면에 각각 셀로판테이프를 부착하여 안정감 있는 모습으로 나타내지 않은 것은 디지털의 편익 속에 아날로그를 추구하는 경향은 낮아지고, 일부 애호가의 기호라는 소수의 선택을 받는 아날로그의 현 상황을 반영하기 위해서이다. 그 소수의 선택은 아날로그에 대한 향수, 안타까움, 애호가 깃들어 있으나, 대세적 흐름은 아니기에 작품 안에서 한 조각의 셀로판테이프로 상징화하여 드러냈다. 또, 셀로판테이프는 시간이 지날수록 변색되고 점착도가 약해지는 특성을 갖는데, 이런 연약한 성질이 아날로그를 그리워하는 마음과 별개로 점차 디지털을 수용할 수밖에 없는 현실과 연결지점이 있다고 생각한다.

작품에서 출력물을 스테이플러 혹은 압정으로 단단하게 벽면에 고정시키거나, 유리 액자 안에 넣어 보다 안정된 모습으로 걸려있게 만듦으로써 외부 환경으로부터 보호하는 형식을 취하지 않은 것은 종이의 연약한 성질을 온전히 드러내어 사라져가는 것들을 붙잡고자 하는 애뜻한 마음을 표현하기 위함이다. 종이와 셀로판테이프는 단단함과는 거리가 멀다는 공통점을 가진다. 시간의 흐름에 따라 퇴색되고, 약해짐이 예견돼있는 출력물과 출력물에 붙어있는 테이프의 모습은 보호 본능을 자극하며 애달픈 감정을 전달한다. 나는 첨단화된 디지털 세상에서 변화의 바람을 이기지 못하고 사라졌거나, 사라질 위기에 처했음에도 근근이 버티고 있는 아날로그에 대한 연민, 그리움, 잡아주고 싶은 마음을 투명 테이프 조각에 투영하여 보여주고자 한다.

본 논문에 실은 작품들은 모두 유화로 작업하였다. 유화는 르네상스 시기에 발명된 이래 현재까지 많이 사용되는 전통적인 회화적 재료 중의 하나이다. 광물질을 곱게 갈아 기름, 테레핀을 섞어 만들던 유화물감은 다양한 색채로 풍부한 표현을 가능하게 했고,<sup>17)</sup> 유화 특유의 깊고 차분한 발색

과 전통적 매체라는 특성이 내가 다루는 아날로그라는 소재에 적합하다고 생각했다. 색채의 사용에 있어서 채도가 높은 원색은 가능한 지양하고 따뜻한 갈색과 중립적인 회색을 위주로 차분하고 온화한 색감을 주로 사용하였다. 자연에서 갈색은 시든 것의 색이고 목재나 직물도 누렇게 변하다 갈색이 된다. 또, 갈색은 과거의 색이기 때문에 유행에 뒤쳐진 느낌을 준다.<sup>17)</sup> 회색은 미화되지 않은 노령의 색이자 고귀한 흰색이 더럽혀진 색이다.<sup>18)</sup> 낡고 사위어가는 아날로그의 이미지를 드러내기 위해 갈색조를 사용하고, 아날로그에 드리워진 그림자는 회색조를 사용하였다. 출력물을 재현한 형식이기 때문에 캔버스 표면에 표현적인 붓질을 강조하거나 마티에르를 통해 물성을 강조하기보다는 물감을 얇게 여러 번 지속적으로 쌓아서 섬세한 레이어를 강조하는 방식을 취했다. 또한, 완성단계에서 캔버스 화면 전체에 바니쉬로 광택을 주며 매끈한 마무리를 하는 것은 종이에 액자를 씌우는 것처럼 단단하게 보호하는 느낌을 주어 나의 작품세계에 어울리지 않는다고 판단했기에 광택을 내는 건성유나 글로스 바니쉬의 사용은 하지 않았다. 나는 작품에서 A4 용지에 인쇄한 아날로그 출력물을 등장시키는데, 앞선 글에서 밝힌 바와 같이 종이는 햇빛에 바래거나 구겨지기 쉬운 연약한 매체이다. 이러한 여린 특성을 가진 종이는 아날로그가 처한 차가운 디지털 환경에 대응시킬 지지체로서 적합하지 못한 소재라 판단하였다. 작품을 위한 지지체의 사용에 있어 주로 캔버스를 활용하고 일부 작품의 경우 나무 판넬로 대체하였다. 캔버스와 판넬은 특유의 질감을 지니면서 종이보다 질기고 단단하다. 캔버스는 물감을 두껍게 도포하여 판화용 롤러를 활용한 질감처리가 가능했고, 나무 판넬은 본연의 나뭇결을 살려 아날

17) 캐롤 스트릭랜드(Carol Strickland) 저, 김호경 역, 『클릭, 서양미술사-동굴벽화에서 비디오아트까지』, 예경, 2004, p.80.

18) 에바 헬러(Eva Heller) 저, 이영희 역, 『색의 유혹-재미있는 열세 가지 색깔 이야기』, 예담, 2002, pp.433~437.

19) 위의 책, p.453.

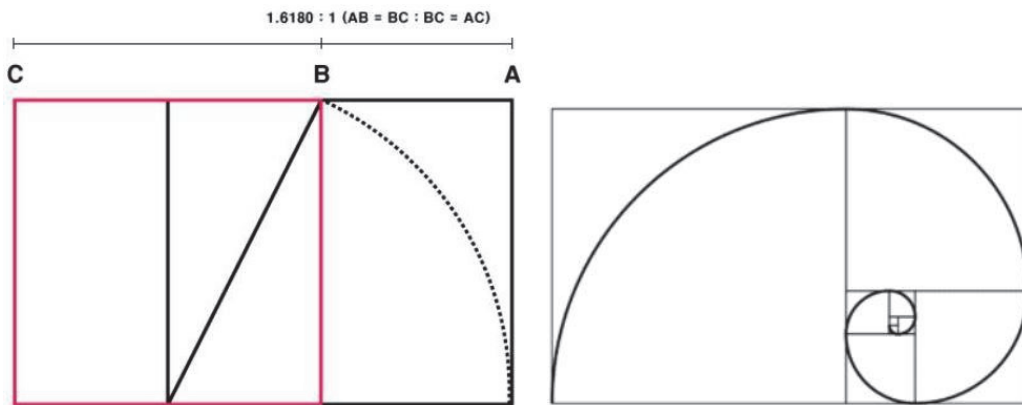
로그적 정취를 배가시키기에 좋은 매체가 되었다. 지지체의 질감처리와 작품 안에 등장하는 출력물에 얇게 쌓아 올린 묘사가 한 화면 안에 공존하며 작품을 한층 풍성하게 만들어 주는 작용을 했다. 두 바탕재 모두 나무와 천이라는 촉각적이고 따뜻한 아날로그적 물성을 지닌 재료로 나의 생각들을 담기에 적합한 재료가 되었다.

화면 구성에 있어 정사각형 캔버스의 중앙, 혹은 가장자리에 출력물을 위치시키고, 그 위를 기하학적 형태의 그림자가 지나가는 모습을 연출하였다. 밝은 벽면에 드리운 그림자의 면적이 넓을수록 현실에서 도태되거나 잊혀가며 존재성이 약화됨을 의미하고자 하였다. 한 장의 이미지를 다루는 작품에서는 화면의 중앙에 출력물을 배치하여 주목도를 높여 그리움을 배가시키는 역할을 의도하였다. 두 개 이상의 출력물이 벽에 붙어있는 작품은 디지털 시대 속 각각의 존재감에 차등을 두어 높낮이를 다르게 배치하였다.

## 2) 정사각형 캔버스와 그림자

황금비율은 세로와 가로 비율이 1:1.618로 고대로부터 이상적 비례라고 인식돼왔다. 황금비율은 해바라기, 국화 같은 자연물에서 나선형으로 확장된 형태, 인체의 이상적 비례, 이집트의 피라미드와 아테네의 파르테논 신전과 같은 건축물, 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452.4.15.~1519.5.2.)의 「모나리자」 등에서 발견할 수 있다. 황금비, 황금분할로도 일컬어지는 황금비율은 [도판 2]에서와 같이 선분을 두 부분으로 나눌 때, 짧은 선분인 AB와 긴 선분인 BC의 비례가 긴 선분 BC와 전체선분 AC의 비율과 같은 상태이다. 황금분할 사각형의 긴 변은 짧은 변에 대

하여 1.618배에 해당하게 된다.<sup>20)</sup> [도판 3]에 보이는 황금분할 사각형의 직사각형에서 정사각형을 분리하고 남은 직사각형 역시 황금 직사각형이 되는데, 이 역시 황금비율만큼 작아지고 이 과정을 반복하며 점차 작은 황금 직사각형이 생긴다.<sup>21)</sup> 황금 직사각형은 정사각형을 떼어내며 무한한 황금비율의 직사각형을 생산하는데, 나는 이런 엄격한 구성원리의 한 요인인 정사각형을 작품의 주요 규격으로 삼았다. 정사각형은 네 변의 길이가 같고 네 각이 모두 직각을 이룬다는 특성을 갖는데, 사각형이라는 조형요소를 디지털의 영향력 안에 있는 세계로 간주하여 정사각형 캔버스에 작업을 진행하였다. 디지털의 0과 1의 수치로 표현되는 엄격함, 정확성과 같은 특성, 디지털 이미지의 최소 구성단위인 픽셀(pixel)과 같은 형태인 정사각형이 작품을 표현하기에 적당한 규격이라고 생각했다.



[도판 2] 황금분할과 황금분할 사각형 작도법 [도판 3] 황금나선

20) 김동호, 「황금비율이 적용된 디자인 모듈개발에 관한 연구」, 『상품문화디자인학연구』, 제34권, 2013년도, p.13.

21) 김현준, 「자연형성원리로서의 황금비율적용에 대한 현대장신구 분석 연구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 박사학위논문, 2015, p.36.

나는 대다수 작품에 정사각형 캔버스를 채택하고 있지만, 일부 작품에서는 가로로 긴 직사각형 캔버스를 활용하였다. 일상에서 접하는 컴퓨터 디스플레이 모니터나 HDTV는 16:9 비율의 와이드 화면이 주를 이루며 마치 영화관 스크린과 같이 가로로 확장된 형태이다. 이는 인간의 눈에 이상적으로 비치는 황금비율을 추구한 결과이다. 나는 완벽하게 일치하지는 않으나 황금비율에 가까운 직사각형의 캔버스를 활용하여 확장된 디지털 세계를 가시화하였다. 디지털 화면과 같은 황금비율이 주는 시각적 이상성에 더하여 아날로그가 속한 디지털 세계를 보다 넓게 보여주려는 의도에서 가로길이가 긴 직사각형 캔버스를 사용하였다. 그리고 그 안에 놓인 아날로그 사물의 위치나 가파르게 꺾이는 기하학적 형태를 한 그림자의 영향력 아래 놓인 아날로그의 현실을 표현하고자 하였다.

정사각형의 심리학적 의미를 살펴보면, 심리분석가인 잉그리트 리델(Ingrid Riedel)은 모서리 진 사각형이 내가, 지금, 여기, 나를 위해 만들어 가는 인생의 영역을 상징한다고 말한다. 사각형은 제한되어 있고, 경계 안에 있어 시각적인 견고함과 틀, 규격을 상징한다고도 전한다. 사각형은 그 경계로써 보호, 안정감을 주는 긍정적 의미와 더불어 공간이 과하게 협소하거나 경계선의 확장이 불가하다면 포위당하는 느낌을 주어 감옥과 같은 부정적 의미를 지닌다고 밝힌다. 그중에서도 대칭을 이루며 가로, 세로 길이가 같은 정사각형은 무한함이나 자유로움과는 반대로 정적이고 비 역동적인 도형이라고 정의하고 있다.<sup>22)</sup>

광대함과 아늑함, 포용적 느낌을 주는 원과 달리, 사각형은 확고하고 단정적이며 규격화하는 느낌이 강하다. 디지털 세상으로 규정되는 현대사회

---

22) 잉그리트 리델(Ingrid Riedel) 저, 신지영 역, 『도형, 그림의 심리학 (원·십자·삼각형·사각형·나선·만다라 - 나의 삶을 힐링하는 6가지 도형 이야기)』, 파피에, 2013, pp.5~32.

에서 아날로그의 영역이 점차 축소되고 있다는 점에서 정사각형이 갖는 심리학적 의미와 상응한다고 여겨진다.

우리 주변에서 정사각형이 적극적으로 활용된 사례로 인스타그램을 들 수 있겠다. 대표적 소셜네트워크서비스(SNS)인 인스타그램은 정사각형이 규칙적으로 배열된 홈 화면을 드러내 정돈돼 보이지만, 이용자 입장에서 사진의 일부가 잘리거나 변형되는 경우가 많아 불편함이 있었다. 인스타그램은 2015년 8월 트레이드마크와도 같은 정사각형 포맷을 포기하기로 했다. 기존의 정사각형 포맷 외에도 가로, 세로 직사각형 형태의 콘텐츠를 지원하기로 한 것이다.<sup>23)</sup> 인스타그램은 정사각형이라는 고유한 특성을 내세웠고, 바꿔 말하면 정사각형 포맷으로 제한을 가하는 것이었다. 프레임의 제한으로 표현의 자유가 저해되는 면이 있었는데, 정사각형이라는 규제를 벗어나 직사각형 형태의 사진과 동영상 콘텐츠까지 확대하여 허용하게 된 것이다.



[도판 4] 소리의 시간,  
oil on canvas, 97×97cm, 2023

나는 작품에서 사면의 길이가 같은 정사각형의 캔버스로 경계를 한정 짓고, 그 공간 안에 아날로그 사물 이미지를 인쇄한 종이를 배치하였다. 정사각형인 캔버스에 디지털 사회로 규정되는 현대 사회의 제한된 프레임이라는 의미부여를 하고자 하였다. 작품 안에는 인쇄한 아날로그 사물의 이미지가 얇은 투명 테이프에 의지해 벽에 붙어있다. 이것은 디지털 사회에서 디지털과 공존하는 아

23) 김지민 기자, 「인스타그램 '정사각형' 포기... '스타워즈' 새 티저보면 안다?」  
(머니투데이, 2015.08.28.)

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015082811214417788&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com>

날로그 이미지이기도 하고, 디지털화에 잠식되어가는 아날로그 이미지이기도 하다. 작품 안에서 인쇄된 두 개의 이미지의 위치가 상이한데, 왼편의 시계는 아날로그 사물이지만 비교적 활용도가 높고, 오른편의 카세트테이프는 디지털 음원에 대체된 비율이 높아 현시점에서 일상적 사물은 아니기에 두 사물의 일상성 측면에서 비교하여 차등 배치하였다. 화면을 사진으로 분할하며 가로지르는 그림자로 아날로그에 덧씌워진 디지털의 그림자를 나타내고자 하였다.



[도판 5] Kazimir Severinovich Malevich, Black Square on White Ground, oil on linen, 79.5x79.5cm, 1915, Tretyakov Gallery, Moscow



[도판 6] '0.10: 마지막 미래주의 회화 전시회'의 카지미르 말레비치 섹션, 페트로그라드, 1915(전시실 귀퉁이에 「흰 바탕의 검은 사각형」이 있다.)

러시아의 화가 카지미르 말레비치(Kazimir Severinovich Malevich, 1878.2.23.~1935.5.15.)는 1915년 페트로그라드에서 열린 ‘0.10: 최후의 미래주의자 회화 전시회’에서 절대적으로 순수한 기하학적 추상을 표방한 ‘절대주의’를 처음으로 선보였다. 39점의 캔버스는 구조화되지 않은 공간에 원초적 색채의 기하학 형태로 환원된 작품이었다. 특히 「흰 바탕의 검은 사각형」에서 회화적 수단을 최대한 절제하여 환원주의의 표상을 창조하였는데,

검은색은 절제를 상징하고, 흰색은 순수성을 상징한다.<sup>24)</sup> 말레비치는 이 작품을 러시아 농가의 성스러운 장소에 놓는 이콘화 같이 전시장의 모퉁이를 가로질러 비스듬히 기울여 걸었다. 이콘화가 종교적 경배 대상이 되듯, 말레비치는 본인의 작품이 새로운 예술 자체로서의 표상이 되고, 숭배 대상이 되길 원했다.<sup>25)</sup> 말레비치와 나의 작업에서 정사각형이라는 틀을 공통적 요소로 다루고 있긴 하지만 의미상의 차이점을 보인다. 말레비치가 순수창조의 조형원리로서 검정색의 단순화된 정사각형을 드러냈다면, 나에게 있어 사각형은 디지털 사회로 규정한 프레임적 역할을 한다. 색채의 사용에 있어서도 그림자에 회색을 비롯하여 나머지 영역에 혼색한 차분한 색조를 사용하여 구체적 형상이 드러난 재현적 표현을 한다는 점이 다르다고 할 수 있다. [도판 5]가 [도판 6]에서와 같이 설치되어 경배의 대상이 되려 했다면, 나의 경우 평평한 벽에 작품을 전시하고, 디지털 사회에서 소외되고 사라져가는 아날로그에 대한 연민, 그리움의 감정을 다룬다는 차이점을 보인다.

그림자는 빛의 상대적 개념으로 어둠을 수반하고, 그 영역이 시간과 계절에 따라 수시로 변하는 시간성과 가변성을 특징으로 한다. 그림자는 독일어로 ‘샤텐’ (Schatten), 한자로 영(影)이라 표현한다. 영(影)은 형체의 그림자를 포함하여 거울이나 물에 비친 영상(映像), 가상(假相)을 의미한다.<sup>26)</sup> 실체가 있는 아날로그가 갖는 물질성에 비해, 가상(假象)을 기반으로 한 디지털은 차갑고 허상과 같은 느낌을 주는데 이러한 면이 그림자가 갖는 의미와 상통한다고 볼 수 있다. 고대 로마의 학자인 플리니우스는 <박물지>에서 기원전 600년경, 전쟁터로 가게 된 연인의 그림자 외곽을 따라 딸이 남긴 그림을 가지고 도공 부타데스가 진흙 모델링을 했다고 적

24) 게일 해리슨 로먼(Gail Harrison Roman) 저, 차지원 역, 『아방가르드 프런티어 : 러시아와 서구의 만남, 1910~1930』, 그린비, 2017, pp.160~163.

25) 이진숙 저, 『러시아 미술사 (위대한 유토피아의 꿈)』, 민음in, 2007, pp.355~356.

26) 이부영 저, 『우리 마음속의 어두운 반려자 그림자』, 한길사, 2004. pp.66~67.

고 있는데, 이렇게 선으로 인간의 윤곽을 그린 그림자에서 회화의 기원을 찾는다.<sup>27)</sup> 이후, 그림자는 많은 예술가에게 영감을 주는 소재가 되고 있다. 그림자는 심리학적으로 아직 분화되지 않은 어둡고 취약한 면으로 인식된다. ‘개인 그림자’는 거절당하고 억압된 심리, ‘집단 그림자’는 집단 무의식 속 지배적인 시대 정신 뒤에 숨어있는 부정적 요소를 상징한다.<sup>28)</sup> 그림자의 집단투사는 원초적 폭력을 중심으로 한 합법적 집단폭력인 전쟁, 도덕적 금욕주의를 표방하던 중세로부터 내려온 억압된 본능의 투사인 마녀사냥을 예로 들 수 있다. 특히 마녀사냥은 정치, 종교, 사회적 이념 대립의 중심에 있었다.<sup>29)</sup> 억압되고 어두운 이면을 상징하는 그림자는 수많은 편익에도 불구하고 발생하는 디지털 시대의 개인적, 사회적 문제라는 어둠과 연결지을 수 있을 것이다. 디지털 격차로 인한 소외, 디지털 정보의 범람 속에 느끼는 디지털 피로감, 그로 인한 디지털로부터의 자발적 배제, 해킹, 악성 프로그램 유포, 사이버 불링<sup>30)</sup>과 같은 사이버 범죄가 만연한 사회이다. 불안정한 시기에 과거를 그리워하는 것은 인간의 본성이라 할 수 있다. 차가운 현실 속에 따뜻했던 과거를 그리워하는 마음은 자연스러운 현상이고, 과거에 대한 매개역할을 하는 것이 아날로그 사물이라 할 수 있다. 그러나 디지털 중심의 현대사회에서 아날로그의 입지는 점차 축소되고 있고, 나는 이러한 현상을 작품의 캔버스 안에 등장하는 그림자로써 가시화하고 있다.

27) 빅토르 I. 스토이치타(Victor I. Stoichita) 저, 이윤희 역, 『(회화의 탄생에서 사진의 시대까지) 그림자의 짧은 역사』, 현실문화연구, 2006, pp.13~14.

28) 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung) 저, 설영환 역, 『융 심리학 해설』, 선영사, 2018, pp.286~289.

29) 이부영 저, 『우리 마음속의 어두운 반려자 그림자』, 한길사, 2004. pp.118~131.

30) 사이버 불링(Cyber Bullying): 정보 통신망을 이용해 타인을 위협, 모욕하는 행위. 그 유형으로는 명예훼손, 인물사칭, 사이버 스토킹, 그루밍 등을 들 수 있다.

(한희정, 정혜진, 「국내 사이버불링 연구 동향: 개념과 연구 경향성을 중심으로」, 『한국소통학보』, 제24권, 2014년도, pp.181~182)

현대생활이 불러오는 단절과 소외감을 표현하는 미국의 화가 에드워드 호퍼(Edward Hopper, 1882.7.22.~1967.5.15.)의 풍경화는 현실을 복제했다기보다 비어있는 공간을 창조하는 것에 가깝다.<sup>31)</sup> 호퍼의 작품 「Sun in an Empty Room」과 「Rooms by the Sea」는 빛, 그림자, 창문, 벽의 요소들이 상호작용하여 침묵이 흐르는 듯한 공간을 연출한다. 비스듬히 기울어지고 각진 그림자는 관람자의 시선을 사선으로 유도한다. 공간의 내부에는 대상이나 인물 없이 빛과 그림자로 채우는데, 극도로 단순한 하드 에지는 텅 빈 내부에 보이지 않는 무언가의 존재를 암시한다.<sup>32)</sup> 원초적이고 기하학적 형태가 두드러지는 빛과 그림자는 뉴트럴 톤의 색채와 어우러져 고립과 허무감을 불러오는 듯하다.



[도판 7] Edward Hopper, Sun in an Empty Room, oil on canvas, 73x100cm, 1963, Private Collection



[도판 8] Edward Hopper, Rooms by the Sea, oil on canvas, 74.3x101.6cm, 1951, Yale University Art Gallery, New Haven, CT

앞에서 언급한 호퍼의 작품과 나의 작품은 직선과 사선으로 캔버스 화면을 분할하고, 차분한 색감이 구조를 이루는 것에서 유사성을 찾을 수 있다. 호퍼는 작품에서 고독, 침묵, 공허함, 무기력 등의 감정을 전달하기 위

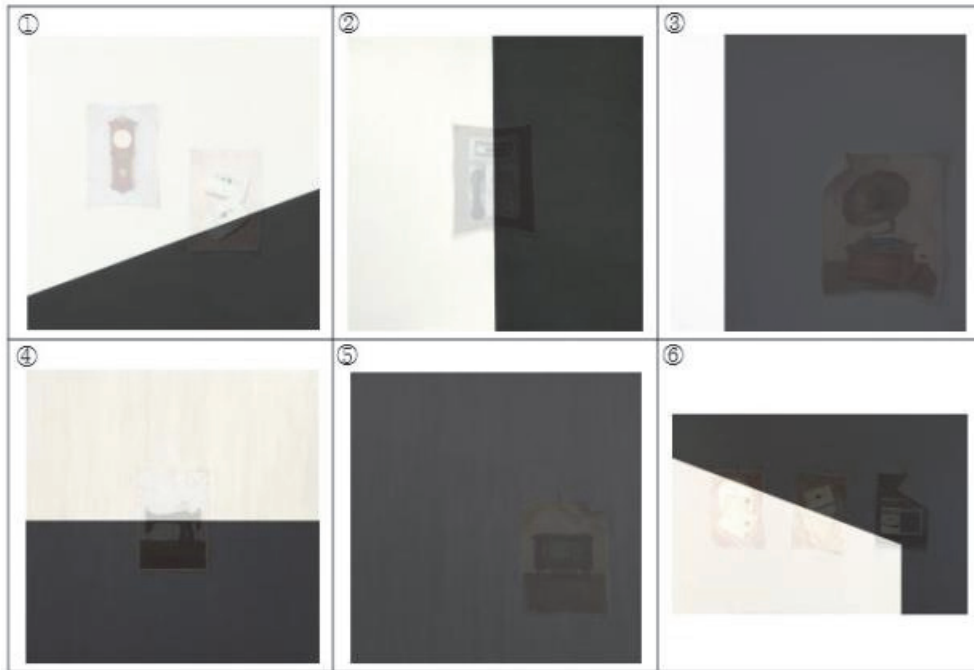
31) 롤프 귄터 레너(Rolf Gunter Renner) 저, 정재관 역, 『에드워드 호퍼』, 마로니에북스, 2005, p.85.

32) 김선영, 「에드워드 호퍼의 실내공간에 나타난 색채표현 특성 연구」, 『한국색채학회 논문집』, 제27권 제1호, 2013년도, p.108~109.

해 뉴트럴 톤을 사용하는 것이 자연스러웠을 것으로 추측해 볼 수 있고, 나는 아날로그가 사라져가는 것에 대한 아쉬운 소회를 표현하기 위해 차분한 톤으로 작품을 제작한다. 기하학적으로 화면을 분할하는 방식은 이성적이고 차가운 느낌을 준다. 여기서 호퍼와 내 작품 간 차이점이 발생하는데, [도판 7]과 [도판 8]은 실내에 빛을 유입시키는 외부요인인 창문, 열린 문의 형태와 벽면, 바닥의 모서리 각에 의해 그림자의 형태가 결정되는 반면, 나의 작품에서는 그림자의 형태를 드러내는 실체가 없이 관념적으로 정한 그림자라는 사실이다. 다시 말해, 호퍼를 비롯한 작가들의 풍경 속 그림자가 실제 자연의 빛에 의해 발생한 것이거나 인공조명이 실내외 공간 및 사물과 만나면서 생겨나는 실제적인 그림자에 관한 이야기임에 반해, 나의 작품 속 그림자는 허구적 이미지라는 것이다. 출력물을 투명 테이프로 고정시킨 벽면에 외부적 조명으로 인해 생긴 그림자가 아니라, 마치 빛의 효과로 벽에 드리워진 그림자처럼 보이도록 철저하게 ‘조작된 그림자’이다. 이것은 일견 평범한 그림자로 치부될 수 있지만, 평면적 화면을 입체적 공간처럼 만들어 주는 장치이다. 밝은 벽면에 회색빛의 어둠을 드리우면 전체적인 분위기에 상당한 영향을 미칠 수 있는데, 나는 그림자의 명도 및 면적의 차이를 화면 속에 만든다. 그것의 기준은 디지털 시대의 영향권 아래 놓인 아날로그의 존재가치로 두어 달리 조정한다.

[도판 7]과 [도판 8]의 작품 안에서 그림자는 현대인의 내면과 고독을 표현하는 수단 중 하나로 보이는데, 나의 작품에서 그림자가 디지털화되며 변화의 대상이 되거나 사라져가는 아날로그 사물의 현 위치를 표현하는 것과 비슷하다고 생각한다. 고독, 허무, 세상의 바깥으로 밀려남은 부정적 범주에 속하는데, 회화에서 그림자는 그러한 부분을 시각화하기에 좋은 소재로 작용하고 있다고 할 수 있다. 작품에서 비어있는 실내공간을 통해 공허감과 같은 현실 지각을 드러내는 호퍼와 달리, 나는 작품 안에서 벽면에

투명 셀로판테이프로 부착한 아날로그 사물이 인쇄된 종이를 전면에 내세운다. 여기에 더하여 나는 캔버스 안에 그려진 출력물과 그것에 걸쳐진 그림자 면적과의 관계성을 중요한 쟁점으로 삼는다.



[도판 9] 작품 그림자 도식

나는 작품에서 디지털 시대 속 아날로그의 존재감을 표현하는데, 디지털의 영향력을 상징하는 그림자와 아날로그의 번영기를 상징하는 밝은 영역으로 화면을 크게 나눌 수 있다. 그림자의 영역이 넓어질수록 아날로그의 존립이 어려워짐을 의미하고, 밝은 영역이 넓을수록 아날로그의 존재감이 발하는 것을 의미한다. 이때, 그림자는 실재하는 그림자가 아니라 디지털과 아날로그의 상관관계로 상징한 관념적 그림자이다.

①은 상단의 밝은 영역에 위치한 사물과 일부분이 그림자에 가려진 사물이 등장한다. 밝은 영역의 사물은 효용성이 있음을, 일부가 가려진 사물은

현재도 사용되고 있지만, 디지털화되어감을 의미한다. 화면 하단에서 사선으로 그림자가 가로지르며 불안정한 미래를 상징한다.

②는 화면의 중앙을 기점으로 세로로 분할되어 있다. 좌측의 밝은 면은 황금기를 의미하고, 우측의 어두운 면은 존재에 위협을 가하는 현실을 의미한다. 그 가운데에 위치하는 사물은 전성기를 지나 사양길에 접어든 존재자를 상징한다.

③은 좌측 1/5 영역이 밝고, 우측의 4/5가 어두운 영역으로 어둠의 비중이 훨씬 높다. 사물의 이미지는 그림자 영역에 잠식돼있는 모습으로, 존립이 불투명함을 보여준다. 좌측의 밝은 영역은 해당 사물의 현 수요와 과거의 번영을 의미한다.

④는 화면의 중앙을 가로로 분할하고 있다. 밝은 면과 그림자 영역의 가운데 걸쳐진 사물은 변화의 중심에 있다. 하단에 배치된 그림자 영역에 무게감이 느껴지고, 이것은 점차 상승하는 수면처럼 화면을 잠식해갈 수 있음을 예상해 볼 수 있다.

⑤는 화면 전체가 그림자에 뒤덮인 모습이다. 그림자 영역에 고스란히 속한 사물은 소멸에 깊이 다가가 있다.

⑥은 우측 하단을 향해 사선으로 하강하다 수직으로 떨어지는 기하학적 형태의 그림자가 특징적이다. 화면에 등장하는 세 개의 사물은 모두 그림자에 침범당하고 있지만, 그 정도를 달리한다. 좌측의 사물은 밝은 면에 해당하는 비율이 높아 현재의 효용 가치가 셋 중 가장 높음을 알 수 있고, 가운데 사물은 반 정도가 그림자 영역에 위치하며 활용도가 낮아지고 있음을 알 수 있다. 마지막으로 우측 가장자리에 위치한 사물은 그림자에 대부분 가려져 끝자락만 밝은 부분에 걸쳐져 있는데, 그림자의 영역이 넓은 만큼 쇠락의 길을 걷고 있음을 시사한다.

### 3. 작품 분석



[작품 1] 마음, oil on canvas, 97×97cm, 2023

촛불은 흔히 인간의 염원 혹은 자신의 몸을 태워 어둠을 밝힌다고 해서 희생의 상징으로 해석되는 한편, 서양미술사에서는 인생의 유한성과 덧없음을 뜻하기도 한다. 전쟁을 경험했던 독일 화가 게르하르트 리히터(Gerhard Richter, 1932년생)는 약 25점의 촛불과 해골 소재의 연작을 남겼는데, 명상과 죽음, 침묵에 관한 감정을 이야기한다.<sup>33)</sup> 나는 이 작품에서 앞서 말한 의미들에 더해 불변하는 아날로그적 사물로서의 지위를 부여하고자 한다. 어둠을 밝히기 위해 사용했던 도구는 초, 석유 등불, 가스등, 백열등, 형광등을 거쳐 LED 등까지 많은 발전을 해왔다. 요즘은 대부분 형광등이나 LED 등을 사용하고 있지만, 촛불도 여전히 사용하고 있다. 실용적인 면에서는 정전이 됐을

33) 김승환, 「현대미술에 나타나는 촛불과 해골 : 게르하르트 리히터의 작품을 중심으로」, 『현대미술학 논문집』, 제20권 제2호, 2016년도, pp.7~26.

때, 혹은 악취 제거나 심신 안정용으로 향초를 사용하기도 하고, 사회문제가 발생했을 때 촛불 집회에서 초는 순응하지 않는 저항의 의미로 등장하기도 한다. 기능적인 면을 넘어선 염원의 가치가 더해져 초의 생명력을 연장시킨다고 생각한다.



[도판 10] Gerhard Richter, Zwei Kerzen (Two Candles), oil on linen, 1982, 서울 리움 미술관 소장

1948년 8월 1일 ‘대한민국 우표’가 발행된 이래로 편지는 우체국을 매개로 발신자와 수취인을 잇는 정서적이고 필수적인 가교역할을 해왔다.<sup>34)</sup> 편지는 1990년대 말까지만 해도 유선전화, 공중전화와 함께 활성화된 통신 수단이었다. 인터넷을 비롯한 디지털 장비는 꾸준히 발전해 왔고, 현대에 와서는 개인 통신기기를 이용하여 e-mail, 각종 메신저, SNS를 통해 실시간으로 메시지를 주고받을 수 있게 되었다. 디지털 기기에 익숙한 요즘 시대에 손 편지를 쓰고 우표를 붙여 우체통에 넣기까지 일련의 행위 자체가 어찌면 특별하고 낮은 일로 받아들여질 수 있을 것이다.

나는 [작품 1]에서 인쇄된 촛불과 편지봉투 이미지를 배치시켰다. 둘 다 아날로그 사물이지만 현시대에 여전히 활용되는 빈도, 가치에 차등을 두어 두 이미지를 동일 선상에 배치하지 않고 촛불을 편지봉투보다 상단에 위치시켰

34) 이병섭 저, 『통신 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013, p.19.

다. 동일한 이유로 촛불 이미지는 종이에 구김이 없게 묘사해서 촛불의 가치가 여전히 보존됨을 나타냈고, 편지봉투 이미지는 그림자와 맞닿은 위치에 접힌 자국이 남아있도록 표현하여 그 활용도가 과거에 비해 많이 낮아짐을 표현하였다. 작품에 등장하는 촛불 이미지는 직접 촬영을 하여 얻은 초 사진에 흘러내리는 촛농 이미지를 임의로 첨가하여 회화로 구현하였다. 촛농은 초를 태우면서 발생하는 축적물로, 회화작업 과정에서 촛농 이미지를 추가함으로써 현재도 사용하는 사물이라는 점을 강조하기 위함이었다.

편지봉투 이미지는 두 개의 편지봉투 중 하단에 위치한 봉투의 기울기를 조정하여 상단의 편지봉투에 비해 불안정한 모습을 취하는데, 편지의 전성기가 지난 쇠퇴를 가시화한 것이다. 촬영을 통해 얻은 편지봉투 사진에 그림자를 과장하여 그려 넣음으로써 편지라는 매체의 쇠퇴를 다시 한번 강조하였다.

촛불과 편지봉투 이미지에 갈색조를 사용하여 오래되고 따뜻한 느낌을 주었고, 배경이 되는 벽면과 그림자는 각각 흰색과 회색을 사용하여 디지털 세상의 차가운 면모를 드러내고자 하였다.

[작품 1]을 자세히 살펴보면, 종이에 출력한 촛불과 편지봉투 이미지를 투명 테이프 조각으로 벽면에 아슬하게 부착시켜 벽과 만나면서 살짝 들린 모습이 그림자로 표현되어 있다. 그와는 달리 봉투 이미지의 1/3 정도가 외부적인 그림자에 흡수되어 어둠 속에 점점 드리워지는 모습을 연출하여 급변하는 디지털 세상 속에서 점점 후퇴할 수밖에 없는, 자신의 현실을 받아들이는 순응적 태도를 표현하려 하였다.



[작품 2] 소리의 시간, oil on canvas, 97×97cm, 2023

원목 께종 벽시계는 1980년대 전후 주택의 거실 벽면에 걸어 사용한 대형시계이다. 매시간 종이 울리는 실용성과 고풍스러운 장식성을 가진 추시계로 대중들에게 많은 사랑을 받았다. 매시간 현재 시각을 알려주는 벽시계의 께종소리는 거실 공간을 진동하면서 마치 교회나 성당의 종소리처럼 마음을 차분하게 하고 경건한 느낌을 준다. 요즘은 빈티지, 복고풍, 엔틱, 레트로 감성을 추구하는 복고상품으로 다시 선보이고 있기는 하지만 시대 변화에 따른 시계 디자인의 변화, 소형화, 스마트폰의 기능 수행 등으로 그 의미와 역할이 많이 변했다. 스마트폰에 익숙한 현대인은 시간을 확인할 때 디지털 화면을 통해 대부분 텍스트로 파악한다. 개인적 선호에 따라 다양한 알림음을 매번 다르게 설정할 수 있고, 원치 않으면 그 알림음을 무음화 시킬 수도 있다.

카세트테이프는 CD가 보급되고 일반화되기 전까지 소리와 음악을 담을 수 있는 주요 저장소의 하나였다. 라디오에서 DJ로부터 선곡된 음악을 카세트 녹음기 플레이어를 통해 실시간으로 녹음하여 저장하고 내가 원할 때

재생하곤 했다. 테이프 표면이나 라벨지 위에 저장된 음악의 제목과 가수 이름을 유성펜으로 직접 작성함으로써 나만의 소유물이 된다. 감겨있는 필름이 약해서 끊어지거나 잘못 되감았을 때 서로 꼬이기 쉬운 카세트테이프는 정성스러운 관리가 필요하다. 이렇듯 이 물건은 섬세함, 정성, 애정 등을 많이 필요로 하고 그 안에 나를 담는 매개체가 된다. 하지만 현시대의 대체물들은 대부분 물리적 실체감이 없고 소유에 대한 감성이 훨씬 덜하다. 고음질의 음악을 다운로드 받아 스마트폰에서 무한 재생해도 음질의 변화가 없고 쉽게 제거할 수 있다. 소유에 대한 관심과 애착의 정도가 다를 수 있다.

나는 [작품 2]에서 캔버스 화면에 패종 벽시계와 카세트테이프를 그려 넣어 그 시대의 문화와 감성 그리고 향수를 시각화하는 작업을 하였다. 두 사물을 캔버스 화면 위에 바로 그리지 않고 출력된 사진 이미지로 그려 넣었다. 사진 이미지는 출력 후 액자나 판넬 처리하여 보호성과 관리성을 갖게 하지 않고 투명 테이프나 마스킹테이프로 벽면에 일시적으로 고정시키고 촬영한 후 그 사진 이미지를 캔버스 위에 그렸다. 출력된 사진 이미지는 외부적 영향, 즉 자외선, 습도 등에 노출되어 영향을 받기 쉬운 상태로 색이 쉽게 변하기도, 종이가 구겨지기도 쉽다. 관리를 소홀히 하지 않더라도, 종이라는 재질은 다른 것에 비해 영향을 쉽게 받거나 그 존재가 상실되기 쉬운 존재이다. 내가 선택한 출력 이미지는 바로 이러한 특성을 담고 있다.

A4 용지에 세로형으로 출력한 사진 이미지는 직사각형으로, 캔버스의 정사각형 포맷과는 연결성과 차이점을 갖는다. 외부의 네모반듯한 정사각형의 캔버스는 마치 대형화된 픽셀과도 같고 안쪽의 모서리가 구불구불한 직사각형의 출력 이미지는 픽셀 내부를 구성하며 공존하는 요소 또는 잠식되어가는 요소가 될 수도 있다. 정사각형 안에 두 개의 직사각형은 정사각형을 구성하는 내용의 한 면이 되고, 하단에 사선으로 기울어진 그림자로 처리된

면은 정사각형을 사선으로 분할하는 요소가 된다. 이처럼 이들은 전체 정사각형을 구성하는 각각의 역할을 명확하게 분담하고 있다.

전반적인 색 처리는 원색을 자제하고 푸근하고 따뜻한 분위기를 연출하기 위해 선별하여 색을 사용하였다. 요즘 유행하는 필름카메라의 레트로 감성보다는 실내 벽에 내리치는 한낮의 따사로운 공기와 온도를 담고자 하였다. 내가 선택한 아날로그 사물 이미지는 신속하고 편리한 것과는 거리가 먼 것으로, 화면 속에서 아련함과 따사로움을 끌어낸다.



[작품 3] 기다리다, oil on canvas, 97×97cm, 2023

통화 기능이 없는 무선 호출기 사용량이 많았던 1990년대 초중반에는 공중전화를 사용하기 위해 인산인해를 이뤘다. 공중전화카드와 동전으로 요금 지불이 가능했는데, 통화를 하고 남은 잔액을 혹여나 필요할 다음 이용자를 위해 남겨두는 정이 있던 시대였다. 개인 휴대전화 보급률이 높아지면서 이용률이 현저히 떨어진 공중전화는 준폐의 기로에 놓여 있다. 전국적으로 공중전화 부스는 매해 줄어들고 있는데, 2010년에 15만3000대였던 공중전화

부스는 2020년 말 3만4000대로 10년 사이 11만9000대가 줄어든 것이다.<sup>35)</sup> 거듭된 적자로 제세동기, 무인 택배보관소 설치, 기존 부스의 전기 이륜차 공유 배터리 충전소 변환 사업을 추진하기도 했지만 원활하지는 않은 모습이다. 현대에 이르러 수요는 많이 줄었지만, 보편적 서비스<sup>36)</sup>로써 국민의 통신 접근권을 보장하기 위해 근근이 명맥을 이어가는 실정이다.

현대에 들어 기능의 변화를 꾀하는 공중전화는 그것의 외관 역시 많이 달라졌다. [작품 3]에 등장하는 공중전화 이미지는 과거에 사용했던 공중전화의 모습을 하고 있는데, 나는 작품에서 현대에 들어 재해석된 디자인이 아닌 과거에 사용했던 공중전화를 소재로 삼기 위해 인터넷에서 수집한 이미지를 참고하여 작품화하였다.

다른 작품들은 평면의 벽에 출력물을 위치시켰다면, [작품 3]에서는 캔버스 화면을 반으로 분할한 후 두 벽면이 만나는 모서리에 출력물이 부착된 형식을 취하도록 하였다. 벽면이 꺾인 자리를 따라 공중전화 이미지 역시 반으로 접히게 만들어 현대사회로 들어오면서 위기를 맞은 공중전화의 위태로운 상황을 시각적으로 제시하였다. 또한, 다른 작품에서 그림자를 회색으로 처리한 것에 비하여 [작품 3]은 배경의 어두운 영역을 녹색으로 처리하였다. 녹색은 이슬람에서 성스러운 색, 영원한 생명, 물질적, 정신적 풍요를 의미하고, 피부가 녹색인 고대 이집트의 신 오시리스는 생명의 신이자 죽음의 신이었다. 북유럽에서는 녹색이 아무리 무성해도 부를 보장할 수 없으며 악마의 색이 되기도 한다.<sup>37)</sup> 녹색이 가진 이러한 양면적 특성은 현대사회에서 통신 수단이 디지털화되며 가져온 득실과 맥을 같이한다 볼 수 있을 것이다. 시간

35) 김평화 기자, 「에물단지 공중전화 부스는 왜 사라지지 않을까」(조선일보 IT Chosun, 2021.12.16.) <https://it.chosun.com/news/articleView.html?idxno=2021121501905>

36) 보편적 서비스(Universal service): 모든 이용자가 언제 어디서나 적정한 요금으로 양질의 기본적 통신 서비스를 제공받을 수 있도록 하는 것을 말한다.

(윤상오, 김윤남, 「지식정보사회의 성숙과 정보통신 보편적서비스의 위기: 공중전화서비스 사례를 중심으로」, 『한국지역정보학회지』, 제13권 제1호, 2010년도, p.49)

37) 에바 헬러(Eva Heller) 저, 이영희 역, 『색의 유혹-재미있는 열세 가지 색깔 이야기』, 예담, 2002, pp.295~296.

과 공간의 제약을 벗어나고 인터넷 검색과 같은 다양한 기능을 수행하는 등의 이점과 더불어 해킹, SNS 중독과 같은 문제점 역시 양산하는 면이 그러하다. 이러한 특성을 녹색이 가진 양면적 의미에 반영하여 작업하였다.

크게 보아 화면의 왼쪽 반은 밝게, 나머지 반은 어둡게 처리하였다. 배경 좌측의 밝은 부분은 공중전화의 황금기를, 배경 우측의 어두운 녹색 부분은 디지털화된 현대사회를 나타냈다. 어두운 녹색 면이 얼룩과 같이 균일하지 못한 색을 띠는 것은 디지털 시대가 가진 명암을 표현한 것이다. 또, 밝은 벽면에 위치시킨 공중전화의 이미지로는 공중전화가 활성화되어 없어선 안 될 존재였던 과거의 모습을, 어두운 벽면의 공중전화 이미지로는 첨단 통신 장비에 밀려 존재의 위협을 당하고 있는 현재의 모습을 구현하였다.

작품 안에서 출력물을 부착하고 있는 투명 셀로판테이프 역시 화면의 밝은 면과 어두운 면에 하나씩 붙어있는데, 이는 공중전화가 활성화됐던 과거에 대한 그리움과 디지털 시대에도 명맥을 유지하고자 하는 바람을 표현하는 장치로 작용한다.



[작품 4] 소리 기억, oil on canvas, 91×91cm, 2023

1948년 컬럼비아 음반사가 내놓은 30cm짜리 레코드판을 시작으로 각 가정과 라디오에서 음악이 흐르게 되었다. LP 레코드판의 판매량은 카세트테이프가 등장하던 1970년대 이후로 감소했고, 1980년대 초 CD의 급성장으로 LP 레코드판의 수요는 급격히 하강했다.<sup>38)</sup> 음반을 비롯한 음향기기는 발명과 혁신을 거듭하며 편의성 증대, 소형화, 디지털화되었다. 레코드판, 카세트테이프, CD, MP3를 거쳐 스마트폰만 있으면 스트리밍 서비스로 손쉽게 음악을 즐길 수 있는 시대가 되었다. 사람들은 무선 이어폰을 귀에 꽂고 플레이 리스트에서 재생되는 음원에 귀를 기울이게 되었다. 원하는 곡이 흘러나올 때까지 다음 버튼을 누르는 습관은 일상이 된 지 오래다. 발전의 흐름에서 효율성이 뒤처짐에 따라 LP 판과 턴테이블의 수요가 현저히 낮아진 것은 자명한 사실이다. 디지털 음악은 대다수 사람들이 음악을 즐길 수 있는 방법이지만, 레코드판은 일부 음악 애호가의 선택을 받는 시대이다.

일부 애호가의 선택이 있긴 하지만, LP 레코드판과 턴테이블은 음반 시장의 변화와 음향기기의 발달로 디지털 매체에 그 영광을 내준지 오래다. 이런 현상을 [작품 4]에서 그림자의 면적으로 가시화하였다. 캔버스 화면의 왼쪽 1/5 정도를 네이플 옐로우 계열의 따뜻한 색감으로 처리하여 아날로그 음악 매체의 변영 혹은 수요를 표현했고, 나머지 화면의 대부분은 그림자 영역으로 처리하고 그 공간 안에 출력물을 위치시켜 아날로그 음원과 플레이어가 디지털 음원에 밀려날 수밖에 없는 현 세태를 드러내려 하였다. 그림자에 잠식당한 축음기 이미지는 왼쪽 상단의 일부가 말려 그림자 안에 온전히 포섭될 위태로운 상황에 놓여 있는 모습을 표현하였다.

축음기가 인쇄된 출력물에서 구겨진 자국과 그로 인해 발생한 그림자를 관찰할 수 있는데, 시대가 변함에 따라 디지털화되며 원형을 잃어가고 대중의 선택지에서 후순위로 밀려난 현실을 나타내는 시각적 요소이다. 종이의 구겨

---

38) 데이비드 색스(David Sax)저, 박상현·이승연 역, 『아날로그의 반격』, 어크로스, 2017, pp.40~41.

진 자국은 지워지지 않는다. 마찬가지로 시대의 발전에 따라 음악을 향유하는 방식이 변해가는 것 역시 거부할 수 없는 현실이다. 이러한 세태에서 LP 레코드판과 턴테이블을 소유하고자 하는 사람들에게 실체가 없는 가상의 음원에 비해 물리적 실재, 촉각적 느낌, 눈앞에 보이는 형태와 더불어 풍부하고 자연스러운 음질이 아날로그 방식의 기록 매체인 LP 판을 찾게 하는 이유일 것이다. 이렇게 소수이지만 LP 판의 가치를 인정하고, 미약하게나마 붙잡고자 하는 이들의 마음을 투명 셀로판테이프에 의지한 모습으로 표현했다.



[작품 5] 할머니의 재봉틀, oil on panel, 97×97cm, 2023

1850년대 미국에서 처음 생산했던 재봉틀은 거대하고 공장 냄새나는 이미지가 강한 제품이었다. 대표적인 재봉틀 업체 싱어(Singer)사를 비롯한 재봉틀 제작업체들은 가정용 재봉틀의 보급을 위해 1850년대 말과 1860년대 초 가볍고 날렵한 디자인을 쏟아냈고, 우리나라에 처음 도입된 재봉틀 역시 싱어사 제품이었다. 1960~70년대 한국에서 재봉틀은 주부들이 탐내는 제품이었고, 인기 있는 혼수품으로 손꼽혔다.<sup>39)</sup> 그 시절 혼수품으로 들었을 할머니의

재봉틀은 훌륭한 장식품이자 실용품이었다. 솜씨가 좋았던 할머니는 그 재봉틀로 나와 동생의 옷을 만들어 주신 적이 있다. 재봉틀이 돌아가는 소리와 함께 발판을 젓다 보면 어느새 옷이 완성됐다. 오래된 재봉틀에서 새 옷이 만들어지던 그 광경은 무척이나 흥미롭고 신기했다. 재봉틀은 원단에 바늘이 지나간 자리마다 구멍이 뚫리고, 바늘 눈에 만들어진 실의 고리들이 맞물리는 바늘의 왕복운동으로 바느질이 완성된다. 오랜 시간과 손길을 요구하는 손바느질에 비해 효율적이었던 할머니의 발재봉틀은 이제는 생산이 중단되고, 디지털 전자 미싱으로 대체된 지 오래다.

할머니의 재봉틀은 이제 그 자리에 없다. 외갓집에서 들리던 재봉틀 소리는 내 기억 속에만 존재할 뿐이다. 나는 [작품 5]에서 과거의 추억을 보존하여 현재로 연장하고자 하였다. 이를 위하여 오래된 사진첩에 남아있는 할머니의 재봉틀 사진을 참조하여 작업하였다.

나의 기억 속 깊숙이 자리한 할머니의 재봉틀에 대한 따뜻한 느낌을 표현하고자 기존의 작품처럼 캔버스에 구현하는 차가운 벽면은 지양했다. 대신 바탕재를 캔버스에서 나무 판넬로 전환시켜 유화물감으로 나무표면의 질감을 추가하여 배경 처리를 했다. 현재는 전자 미싱에 밀려나 앤티크 소품으로 변모한 발재봉틀의 현실을 빗대어 그림자가 인쇄 이미지 중앙을 가로지르도록 처리하였다. 반면 수평으로 분할된 공간 속 그림자처리는 물감을 축적하며 판넬 고유의 나무 질감을 상실시켰다. 내 기억 속 한편에 자리했던 재봉틀의 존재를 불러와 화면 가운데 인쇄된 이미지로 붙잡아 두고 셀로판테이프로 잡아둔 연약한 기억이 누군가의 추억을 건드려주길 바랐다.

작품 중앙에 자리한 재봉틀 출력물은 가장자리가 헤어지고 구겨진 모습을 하고 있다. 이것은 쓸모를 다하여 더 이상 실재하지 않는 할머니의 재봉틀, 더 나아가서는 전자 미싱으로 대체된 발재봉틀의 생애를 은유한다. 모든 사물은

---

39) 현시원 저, 『사물 유람 : 큐레이터를 자극한 사물들』, 현실문화, 2014, pp.118~120.

시간의 흐름 속에서 낡아지고 흘러간 과거가 된다. 잠재적 과거의 산물이자 혁신의 대상이 되는 순리에 따라 할머니의 발재봉틀은 현실에서 부재하지만, 나의 기억 속에는 존재자로서 살아있다.



[작품 6] 드르륵 텔레비, oil on panel, 97×97cm, 2023

1970년대 TV가 흔하지 않던 시대에는 마을의 소위 부잣집에나 있던 귀한 가전이였다. 만화방에 모여 일정 금액을 지불해 시청권을 획득하거나, TV가 있는 집에 온 동네 아이들이 모여 시청했다고 한다. 브라운관에 먼지라도 앉을세라 미닫이문으로 여닫아 보관하는 귀한 재산이었다. 흑백 TV로 출발한 텔레비전은 21세기에 들어 아날로그식에서 디지털 텔레비전으로 변모하여 화질, 음향, 선택 가능한 채널 수의 향상, IPTV의 상용화, 디스플레이의 기술적 발전을 거듭하였다. 한때 소수의 가정에서만 누릴 수 있는 부의 상징이기도 했던 텔레비전은 현재 어느 가정에서나 흔히 볼 수 있는 가전제품이 되었다.

누구나 소유할 수 있게 되면서부터 이것에 썩워졌던 지위와 부의 상징이라는 프레임은 해제되었다. 때로는 자녀의 학업 방해물로 치부되어 유배되거나,

N스크린<sup>40)</sup> 서비스가 생겨나면서 스마트폰이나 태블릿 PC와 같은 기기로 대체되기도 한다. 현재 아날로그 텔레비전 방송은 디지털로 전환된 상태이고, TV를 통해 유튜브 프리미엄, 넷플릭스와 같은 OTT 서비스로 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있게 되었다. 또, 신문이나 TV를 통해서만 뉴스를 접했던 시대에서 노트북과 스마트폰으로 실시간 뉴스를 접할 수 있는 시대가 되었다.

모든 사물의 외관은 변하고, 그것의 의미와 역할도 변한다. TV를 보기 위해 온 동네 사람들이 한 집에 모이는 일도, 인기 프로그램 방영 시간에 맞춰 귀가하던 풍경도 그 시절을 겪었던 이들의 기억 속에 존재할 뿐이다. 과거에 경험한 TV의 형태, 그것을 대하는 태도가 현재에 와서는 낯설고 오래된 일이듯 [작품 6]에서 아날로그 TV가 인쇄된 A4 종이를 구겨지고 찢어져 낡은 형태로 나타냈다. 종이는 습도, 일조량, 물리적 힘에 따라 바래고 형태가 변하는 특성을 동반하는데, 작품에 등장하는 귀퉁이가 접히고 말린 종이는 그만의 역사를 보여준다. 이는 출력물 안에 인쇄된 아날로그 TV가 디지털 TV로 전환되기까지 겪은 변혁의 시간과 궤를 같이한다고 볼 수 있을 것이다.

작품의 화면 구성에 있어서도 출력물의 위치에 따라 중요도, 의미가 달라질 수 있는데, 출력물을 화면의 하단 구석에 배치해서 현재로부터 떨어진 과거임을 부각시켰다. 또, 다른 작업에서처럼 공간을 나누지 않고 화면 전체에 그림자를 드리워 아날로그 TV가 사라져감을 시각화하였다. 옛날 TV에서만 볼 수 있던 목재 미닫이 장에서 연상되는 나무 소재인 판넬에 유화로 작업했고, 나뭇결을 섬세하게 묘사하여 재현성을 배가시켰다. 동네 아이들에게 방 한 칸을 내주던 TV 주인의 따뜻한 배려를 추억하고 그리워하는 이들의 마음을 대변하여, 화면의 귀퉁이에서나마 구겨진 종리와 함께 붙어있는 작은 투명 테이프 조각을 그려 넣었다. 작은 셀로판테이프는 연약하고 허술해 보이기까지 하지

---

40) N스크린(N-screen): 영화, 음악 등 하나의 멀티미디어 콘텐츠를 N개의 기기에서 연속으로 즐길 수 있는 기술(혹은 서비스)를 말한다. (네이버 지식백과 용어로 보는 IT -IT동아, 이문규, <https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3572445&cid=59088&categoryId=59096>)

만, 그것이 붙잡고 있는 아날로그 TV에 대한 그리움과 사라져감에 대한 안타  
까워하는 마음까지도 작다 할 수는 없을 것이다.



[작품 7] 나의 아날로그에게, oil on canvas, 112.1×162.2cm, 2023

MBC FM4U에서 매일 밤 방송 중인 <별이 빛나는 밤에>는 1969년 3월 17일 첫 방송을 시작으로 2024년 현재까지 이어지고 있는 대표 라디오 프로그램이다. 55년여 세월이 흐르는 동안 방송 매체로서의 라디오 환경과 더불어 라디오 수신기의 형태에도 많은 변화가 있었다. 카세트 라디오는 카세트테이프와 더불어 1980~2000년대 초까지만 해도 음악을 듣기 위해 필수적인 제품이였다. 라디오 청취를 위해서는 안테나를 세우고 해당 방송의 주파수를 찾기 위해 열심히 다이얼을 돌려야 했다. 요즘은 방송사마다 라디오 어플이 마련되어 주파수를 맞추기 위한 노력 없이도 접근이 손쉽다. 그럼에도 불구하고 텔레비전, 인터넷, 유튜브와 같은 영상 콘텐츠의 범람으로 라디오 청취율은 저조해졌다. 카세트 라디오로 라디오를 듣던 시대에는 송출되는 음악 중 간직하고 싶은 곡을 공테이프에 녹음해서 나만의 플레이 리스트를 만드는 일이 흔했다. 라디오에 신청곡이나 사연을 보내는 수단도 정성스레 꾸민 손글씨 엽서나

편지였다. 라디오는 공감과 위로를 전하는 사람 이야기로 가득한 사람 냄새나는 매체이고, 이것을 담아내던 카세트 라디오와 카세트테이프도 아날로그적 낭만이 존재하는 기기이다.

현대에 와서는 라디오 어플로 대체되거나 넘쳐나는 영상자료에 밀려난 신세가 된 라디오와 마찬가지로 사용이 뜸해진 카세트 라디오와 카세트테이프, 엽서의 모습을 구겨진 종이에 인쇄된 형태로 담았다. 카세트 라디오가 디지털 음향기기로 전환되면서 재생기기를 잃어버린 카세트테이프의 사용률도 함께 떨어졌고, 우편으로 라디오에 사연을 보내던 청취자들도 문자나 방송사 홈페이지 게시판 이용하게 된 상황을 반영하여 화면에 보이는 세 출력물 이미지들의 구겨진 정도를 다르게 하였다. 라디오 사연 엽서로서의 역할을 차지한다면 손글씨 엽서는 벽 장식 소품으로 활용하거나 축하 메시지, 마음을 전하는 기능적 측면에서 [작품 7]에 보이는 나머지 두 사물에 비해 현재 활용도가 비교적 높은 편에 속하기에 엽서 출력물의 가장자리만 구겨진 형태를 취하였다. 카세트테이프의 경우 소수의 애호가에게 선택받는 기호품임을 감안하여 카세트테이프 출력물에는 카세트 이미지를 가로지르며 구김을 가하고 비스듬히 부착된 설정을 하였다. 카세트 라디오는 라디오의 기능 면에서 어플로 대체되는 현 상황을 반영하여 구겨짐과 동시에 종이의 한쪽 끝이 접히며 말려 내려간 형태로 나타냈다. 또, 그것을 지나는 그림자에 침범당한 영역 역시 다르게 설정하였다. 활용도가 낮을수록 그림자에 잠식당한 비율을 높게 표현하였다. [작품 7]의 배경색은 두 영역으로 나뉘는데, 세 출력물에 등장하는 아날로그 사물의 황금기였던 시기를 상징하는 밝은 면은 베이지 톤을 사용하여 따뜻한 느낌을 주고자 하였고, 디지털화되며 사용률이 저조해 입지가 불안정해진 현실을 상징하는 그림자는 짙은 회색으로 처리하였다.

다른 작품들이 정방형 캔버스에 그려진 것과 달리 [작품 7]의 캔버스 규격은 직사각형 형태를 택하였다. 이것은 정사각형에 비해 확장된 형태로, 편지,

카세트테이프, 카세트 라디오라는 각자의 역사를 가진 아날로그 사물의 세계가 한 화면에 담기며 연관성을 맺는 확장된 세계관을 가시화함과 동시에 각 사물의 독립적 활용도를 담아내는 역할을 포함한다.

작품에 등장하는 옛날 엽서와 우표는 현재 찾아보기 쉽지 않은 관계로 인터넷에서 수집한 이미지를 편집하여 작업했고, 카세트테이프는 내가 소유한 것을 직접 촬영하여 작품에 담았다. 레트로 바람을 타고 재해석된 디자인이 아닌 구형 카세트 라디오를 작품에 내세우기 위해 품물시장에서 발견한 카세트 라디오를 촬영하고 작품화하였다. 나는 어릴 때 라디오를 들으며 잠이 들었고, 카세트 라디오와 카세트테이프를 사용해본 경험이 있다. <별이 빛나는 밤에> 주파수를 맞추던 기억이 손끝에 남아있고, 이 불편하면서도 설레던 추억을 연약한 셀로판테이프에 담아 표현하고 싶었다. 얇은 셀로판테이프 한 조각으로 지나간 시간을 붙잡고 기억하려는 시도는 현실의 영역에서 뒤로 물러나 앞선 과거로 발을 들이는 의미로 볼 수 있을 것이다.



[작품 8] 떨어지다, oil on canvas, 112.1×162.2cm, 2023

우리나라는 1982년 한국전기통신공사가 발족한 이래 연간 100만 회선이 넘는 신규 전화를 공급하며 1가구 1전화를 넘어선 통신선진국의 반열에 올랐다.<sup>41)</sup> 유선전화 보급률은 2022년 기준 국민 100인당 23.1대로 나타났으며 20년 전의 절반에도 못 미치는 수준이다. 이에 반해 이동통신의 보급률은 100인당 140대를 웃도는 수치를 보인다.<sup>42)</sup> 공중전화와 함께 전통적인 보편적 서비스의 하나였던 유선전화는 초고속 인터넷의 급속한 확산과 개인 휴대전화의 높은 보급률로 이용률이 저조해졌다. 전화번호부에 손으로 기록한 전화번호를 뒤적여 전화를 걸던 유선전화는 휴대전화와는 다르게 발신자 번호가 표시되지 않는 관계로 수화기를 들어 통화가 시작되기 전에는 발신인을 알 수가 없다. 덕분에 유선전화를 주로 쓰던 시대에는 반가운 사람의 전화일지 모른다는 설렘과 함께 장난 전화가 골칫거리였던 시절이기도 하였다. 내가 사용해본 유선전화는 버튼식이었지만, 시대를 더 거슬러 올라가면 숫자 회전 장치가 있는 다이얼식 전화가 대부분이었다. 현재 나를 포함해 대다수 가정에서 집 전화를 보유하는 일은 매우 드물다. 수발신을 비롯해 인터넷 검색과 금융, 영상 등의 기능을 수행하는 스마트폰에 비하면 유선전화는 이동성이나 기능 면에서 뒤쳐질 수밖에 없는 구조이다.

[작품 8]에서 돌돌 말린 채 나무 바닥에 떨어져 있는 전화기 이미지는 스마트폰에 온전히 자리를 내어줄 수밖에 없는 유선전화의 상황을 가시화한 것이다. 작품 안에서 유선전화를 인쇄한 출력물의 둥글게 말려 들어간 부분이 어떤 이미지를 포함하고 있는지에 대한 시각적 파악이 어렵다. 이것은 통신기술의 발달을 거듭하며 이미 스마트폰에 자리를 내어준 유선전화의 알 수 없는 미래를 나타낸다. 현재는 업무용 유선전화를 위주로 하여

---

41) 이병섭 저, 『통신 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013, p.62.

42) 윤민혁 기자, 「‘계륵’ 유선전화 20년만에 반토막…1200만회선 붕괴」 (서울경제, 2022.08.03.) <https://www.sedaily.com/NewsView/269NL4SR5N>

소수의 가정에 비치되어 있는 형국이지만, 시간이 좀 더 흐르면 그마저도 사라져 사용자의 기억 속에만 남게 될지도 모르는 일이다. 축 처진 모양새와 종이의 구겨진 자국을 따라 생긴 그림자는 유선전화의 불안정한 존립을 대변한다. 작품을 가까이에서 보면 출력물의 가장자리가 찢어지고 헤어진 것을 발견할 수 있는데, 낡고 오래되어 쇠잔해 가는 모습을 회화적으로 형상화한 것이다. [작품 8]의 출력물에 인쇄된 전화기는 버튼식보다도 오래된 다이얼식 전화기로, 골동품 대열에 속하게 되었다. 허름하고 끝이 낡은 종이로 묘사하여 다이얼 전화기의 유구한 세월의 흔적을 표현하였다. 벽에 아슬아슬하게 붙어있던 투명 테이프도 종이와 함께 바닥으로 떨어진 모습을 하고 있다. 벽면으로부터 탈락된 테이프는 디지털 사회에서 도태되어 밀려난 유선전화의 현실을 나타내는 시각적 요소이다.

다른 작품에서 대부분 정사각형 캔버스를 사용한 것과는 달리 [작품 8]에서는 직사각형 캔버스를 사용하여 바닥 공간의 특성을 좀 더 보여주면서 확장된 형태를 취하였다. 사선으로 기울어진 공간 구성은 안정감을 잃고 불안정한 느낌을 선사한다. 우측 사선의 끝자락에 놓인 출력물 이미지는 위태로우면서도 자신의 현실을 받아들이는 듯 처연한 감정을 유발하는 기계의 역할을 담당한다. 작품의 벽면에 해당하는 부분은 판화용 롤러를 활용하여 울퉁불퉁한 질감을 만들어 순탄하지만은 않은 차가운 현실을 나타냈다. 붓질을 통한 묘사 과정에서는 물감을 대하는 태도가 신중하고 얇게 쌓아 올리는 방식이라면, 판화용 롤러를 사용하여 화면에 물감을 올릴 때에는 크고 거친 동작이 수반된다. 판화용 롤러가 빠르게 지나간 자리는 울퉁불퉁한 요철이 생기기 마련인데, 그에 따라 미세한 그림자가 발생한다. 이는 신속하고 편리하지만 차가운 속성을 가진 디지털의 명암을 재인하게 되는 요소라 할 수 있다. 하단의 나무 바닥은 붓으로 나무의 흔적들을 묘사하면서 멀어져가는 아날로그를 나타내고자 하였다. 작품 안에서 디지털

세계로 상징되는 흰 벽면을 상단에 배치하고, 아날로그를 상징화한 나무 바닥을 하단에 배치하여 디지털의 근간이 되는 아날로그의 면모와 더불어 디지털이 우선시되는 사회 풍조를 가시화하였다.



[작품 9] 흔적 1, oil on canvas, 45.5×45.5cm, 2024

차가운 회색 벽 가운데에 한쪽 가장자리만 남겨진 찢어진 종잇조각만이 얇은 테이프에 의지해 간신히 벽에 붙어있게 만들었다. 종잇조각이 만들어 낸 그림자는 오른쪽을 향하여 비스듬히 늘어지며 흩어지고 있는데, 냉엄하고 절제된 화면의 구성 안에서 나약하고 정적인 미감을 보여준다. 관람자의 시선에서 전작들과의 연관성으로 짐작해보자면, 모서리만 남은 종이에 는 아날로그 사물 이미지가 인쇄돼 있었을 것으로 추측할 수 있다. 구겨진 채 뜯겨나간 종이의 원본은 무엇인지는 전혀 알 수 없다. 눈으로 확인되는 정보라고는 바랜듯한 작은 종잇조각이 투명 셀로판테이프 끝자락에 매달려 있다는 것뿐이다. 나는 이 작품에서 명맥은 어떻게든 유지하고 있지만, 시대의 변화에 밀려 사라질 위기에 처한 아날로그의 현재를 표현하고자 하였다. 또한, 종이가 붙어있는 벽은 바랜 종이만큼이나 건조한 회색빛이다. 배

경 작업을 할 때 물감을 두껍게 도포 해 판화용 롤러로 문질러서 거칠고 차가운 벽의 이미지를 두드러지게 하였다. 이는 급속한 발전의 속도를 따라가지 못하면 도태되는 현실 세계의 모습을 내포한 회화적 표현이다.



[도판 11] '흔적 1'의 배경 부분 이미지 컷



[작품 10] 흔적 2, oil on canvas, 45.5×45.5cm, 2024

앞선 작품들에서는 종이 위에 출력된 아날로그 사물 이미지를 투명 셀로판테이프로 부착해 벽면에 겨우 지탱하고 있는 형식을 취하고 있었다.

[작품 10]에서는 회색으로 가득한 캔버스 화면에 투명 셀로판테이프 조각 이미지만이 남아있을 뿐이다. 화면 중앙 쪽에 자리를 잡고 있는 투명 테이프 조각이 어떤 출력 이미지를 부착했었는가에 대해서는 추측만 가능하다. 지금은 사용하지 않는 삐삐(beeper, pager)<sup>43)</sup>, 플로피 디스크<sup>44)</sup>일 수도 있고, 점차 사라져가는 공중전화, 우체통일 수도 있다. 혹은 현재 흔히 사용하고 있는 스마트TV, 아이패드, 스마트폰이 놓이게 될 수도 있다. 1980~1990년대에 널리 사용했던 삐삐도 그 당시엔 획기적인 제품이었을 것이다. 현재는 그 자리가 스마트폰으로 대체되었지만, 언젠가 스마트폰도 새롭게 출현할 디지털 기기에 자리를 내주게 될 날이 올 것으로 예상된다. 과거에 혁신적인 제품이 새로운 시대에는 역사의 뒤안길로 사라져간 것과 마찬가지로, 오늘날 추앙받는 디지털 제품도 사라져가며 또 다른 아날로그의 역사를 쓰게 될 날이 올지도 모른다. 작품의 중앙에 홀로 남아있는 투명 테이프만이 붙잡고 있던 아날로그 이미지를 기억할 것이다. 여기서 투명 셀로판테이프는 아날로그를 추억하는 이들의 애뜻한 마음을 상징하는 회화적 장치이다. 본 작품 <흔적 2>에서도 앞의 <흔적 1>과 마찬가지로 물감을 판화용 롤러로 문질러 차갑고 거친 느낌을 주었으며, 작업의 동인도 같다.

43) 삐삐 : ‘무선 호출기’의 애칭으로, 공중 통신망과 무선호출 시스템을 이용해 무선 호출기를 휴대한 가입자에게 호출이나 데이터 전송서비스를 제공함. (이병섭 저, 『통신 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013, p.78.)

44) 플로피 디스크(floppy disk) : 『정보·통신』 원판 모양의 자성(磁性) 매체 위에 데이터를 기록하는 컴퓨터 외부 기억 장치의 하나. 연질 플라스틱제로 종이 재킷(jacket)에 들어 있다. (국립국어원 표준국어대사전, <https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%94%8C%EB%A1%9C%ED%94%BC%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%81%AC>)

### Ⅲ. 결 론

신속성, 편의성, 정확성을 요구하는 시대로 변해가면서 아날로그의 지위는 크게 하락했고, 디지털의 범위가 확대되었다. 나는 급변하는 현대사회의 흐름 속에서 점차 디지털의 바깥으로 밀려나는 아날로그에 대한 아쉬운 소회, 향수를 회화적 언어로 풀어내었다.

본 논문은 미디어를 통해 접한 디지털의 다양한 순기능, 역기능에 대한 정보와 레트로, 뉴트로 열풍을 지켜보면서, 동시대에 존재하는 디지털과 아날로그의 상관관계와 아날로그를 그리워하는 일군의 심리에 관한 관심이 계기가 되어 연구하게 되었다.

본 논문을 통하여 디지털 발전이 진전될수록 발생하는 각종 사회문제에 대해 밝히고, 디지털이 가져다주는 여러 편익으로 날이 갈수록 좁아지고 있는 아날로그의 입지를 확인할 수 있었다. 더불어 디지털 문명의 발달 과정에 반작용처럼 발생하는 아날로그 노스탤지어 현상에 대해서도 면밀히 파악하게 되었다. 나는 이러한 정보를 바탕으로 현대사회 속 아날로그 사물의 현주소를 작품을 통해 그림자와 아날로그 이미지의 상관관계로 표현하였다.

나는 지금까지 제작한 작품에서 존립을 보장받을 수 없게 된 아날로그 사물 이미지를 위주로 다뤄왔다. 세상에 처음 모습을 드러낼 때만 해도 첨단기술로 칭송받았을 아날로그 사물이 기술의 비약적 발전과 시대적 요구에 따라 디지털화되어갔듯이, 현재 최첨단의 옷을 입고 있는 디지털 기기

도 안위를 걱정해야 할 날이 올 것이다. 현대인의 필수품인 스마트폰이 언젠가는 구시대의 유물로 전락하여 또 다른 의미의 아날로그화가 될 수도 있을 것이다. 나는 이러한 생각을 토대로 앞으로 이어갈 작업에서 현재 동시대에 쓰이고 있는 디지털 기기까지로 소재를 확장하여 회화작품을 진행할 계획이다. 더불어, 기존 작품의 화면 안에서 보여주던 아날로그 이미지가 출력물임을 강조하기 위해 물감을 얇게 도포하는 방식을 취한 것이 회화적인 표현으로써는 장점이 될 수 있지만 아쉬움이 남기도 하였다. 아날로그의 특징 중 하나는 촉각적 물질성이다. 사라져간 아날로그와 사라져갈 디지털 기기를 3D 프린팅을 통해 입체화하여 촉각성을 강조할 생각이다. 또, 기존 회화작품에서 유화물감으로 표현하였던 그림자를 조명을 활용한 실제하는 그림자의 침범으로 보여주어 눈앞에 보이는 사물의 존재에 관한 고찰을 보다 현장감 있게 해볼 수 있는 작업으로 영역을 넓히고자 한다.

현대인은 디지털 세계를 살며 아날로그 역시 접하고 있다. 급속도로 변화가는 세상에서 아날로그는 쉼표와 같은 역할을 할지도 모르겠다. 디지털의 도전을 받으면서도 여전히 존재감을 발하는 종이책이나 특유의 질감과 감성으로 소유하게 되는 필름 카메라, 만년필과 같은 것들이 그러하다.

이처럼 현시대에도 살아남아 소임을 다하고 있는 아날로그 사물도 있지만, 사라졌거나 사라져가는 아날로그를 경험한 이들은 그것에 대한 기억과 그리움이 있으리라 생각한다. 나의 작품 안에서 출력물 이미지로 박제된 아날로그 사물은 과거의 기억을 소환하는 도구적 역할을 한다. 나의 작품이 보는 이로 하여금 디지털 중심의 현대사회에서 도태되고 잊혀가는 아날로그에 대한 추억을 되살려주는 계기가 되길 바란다.

## 참 고 문 헌

### 1. 단행본

게일 해리슨 로먼(Gail Harrison Roman) 저, 차지원 역, 『아방가르드 프런티어 : 러시아와 서구의 만남, 1910~1930』, 그린비, 2017.

김재희 저, 『물질과 기억-반복과 차이의 운동』, 살림, 2008.

데이비드 색스(David Sax) 저, 박상현·이승연 역, 『아날로그의 반격』, 어크로스, 2017.

롤프 귄터 레너(Rolf Gunter Renner) 저, 정재곤 역, 『에드워드 호퍼』, 마로니에북스, 2005.

박은희 저, 『디지털 마니아와 포비아』, 커뮤니케이션북스, 2007.

빅토르 I. 스토이치타(Victor I. Stoichita) 저, 이윤희 역, 『(회화의 탄생에서 사진의 시대까지) 그림자의 짧은 역사』, 현실문화연구, 2006.

에바 헬러(Eva Heller) 저, 이영희 역, 『색의 유혹-재미있는 열세 가지 색깔 이야기』, 예담, 2002.

이병섭 저, 『통신 역사』, 커뮤니케이션북스, 2013.

이부영 저, 『우리 마음속의 어두운 반려자 그림자』, 한길사, 2004.

이진숙 저, 『러시아 미술사 (위대한 유토피아의 꿈)』, 민음in, 2007.

잉그리트 리델(Ingrid Riedel) 저, 신지영 역, 『도형, 그림의 심리학 (원·십자·삼각형·사각형·나선·만다라 - 나의 삶을 힐링하는 6가지 도형 이야기)』, 파피에, 2013.

칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung) 저, 설영환 역, 『융 심리학 해설』, 선영사, 2018.

캐롤 스트릭랜드(Carol Strickland) 저, 김호경 역, 『클릭, 서양미술사-동굴벽화에서 비디오아트까지』, 예경, 2004.

현시원 저, 『사물 유람 : 큐레이터를 자극한 사물들』, 현실문화, 2014.

## 2. 정기 간행물 & 학술지

고진용, 여준상, 「디지털 피로감이 레트로, 뉴트로 제품 태도에 미치는 영향: 노스탤지어의 매개효과를 중심으로」, 『서비스마케팅저널』, 제15권 제2호, 2022년도.

김동호, 「황금비율이 적용된 디자인 모듈개발에 관한 연구」, 『상품문화디자인학연구』, 제34권, 2013년도.

김선영, 「에드워드 호퍼의 실내공간에 나타난 색채표현 특성 연구」, 『한국색채학회 논문집』, 제27권 제1호, 2013년도.

김승환, 「현대미술에 나타나는 촛불과 해골 : 게르하르트 리히터의 작품을 중심으로」, 『현대미술학 논문집』, 제20권 제2호, 2016년도.

윤상오, 김윤남, 「지식정보사회의 성숙과 정보통신 보편적서비스의 위기: 공중전화서비스 사례를 중심으로」, 『한국지역정보화학회지』, 제13권 제1호, 2010년도.

이의영, 이현진, 「미디어아트에서 아날로그적 감성에 대한 연구」, 『기초조형학연구』, 제12권 제5호, 2011년도.

한희정, 정혜진, 「국내 사이버블링 연구 동향: 개념과 연구 경향성을 중심으로」, 『한국소통학보』, 제24권, 2014년도.

### 3. 학위 논문

김현준, 「자연형성원리로서의 황금비율적용에 대한 현대장신구 분석 연구」, 대구가톨릭대학교 대학원 예술학과 박사학위논문, 2015.

정다울, 「한국 Z세대에 나타나는 레트로 패션 문화」, 서울대학교 대학원 의류학과 박사학위논문, 2021.

조현정, 「디지털 패러다임과 아날로그 감성 커뮤니케이션에 관한 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 정보디자인 전공 석사학위논문, 2002.

황은, 「타시타 딘(Tacita Dean) 필름 작업 연구 : '쇠퇴'와 '시대착오' 개념을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 예술학과 석사학위논문, 2020.

### 4. 웹 사이트 & 디지털 아카이브

국립국어원 표준국어대사전, ‘플로피 디스크’

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchResult.do?pageSize=10&searchKeyword=%ED%94%8C%EB%A1%9C%ED%94%BC%EB%94%94%EC%8A%A4%ED%81%AC>

김민 기자, 「美 미술 공모전서 AI가 그린 그림이 1등상 받아 논란 “예술의 죽음” vs “AI도 사람이 작동”」 (동아일보, 2022.09.05)

<https://www.donga.com/news/article/all/20220905/115301579/1>

김지민 기자, 「인스타그램 '정사각형' 포기... '스타워즈' 새 티저보면 안다?」

(머니투데이, 2015.08.28.)

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015082811214417788&outlink=1&ref=https%3A%2F%2Fsearch.naver.com>

김평화 기자, 「애물단지 공중전화 부스는 왜 사라지지 않을까」

(조선일보 IT Chosun, 2021.12.16)

<https://it.chosun.com/news/articleView.html?idxno=2021121501905>

네이버 지식백과 용어로 보는 IT -IT동아, 'N스크린' (2024.04.06.)

<https://terms.naver.com/entry.naver?docId=3572445&cid=59088&categoryId=59096>

윤민혁 기자, 「'계륵' 유선전화 20년만에 반토막...1200만회선 붕괴」

(서울경제, 2022.08.03.)

<https://www.sedaily.com/NewsView/269NL4SR5N>

이병철 기자, 「“나는 AI입니다” 학술지에 버젓이 등장한 AI...학계 “신뢰성 심각한 위협”」 (조선비즈-사이언스조선, 2024.04.22.)

[https://biz.chosun.com/science-chosun/science/2024/04/22/S54VJUCC5FB2LMNFADEKLURSIA/?utm\\_source=naver&utm\\_medium=original&utm\\_campaign=biz](https://biz.chosun.com/science-chosun/science/2024/04/22/S54VJUCC5FB2LMNFADEKLURSIA/?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz)

최지혜 기자, 「[재미있는 유통①] 50년 역사 지닌 '야쿠르트 아줌마'의 변천사」 (매일일보, 2021.06.20.)

<https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=838735>

# ABSTRACT

## A Study on Painting Expressions

### Using Analog Sensibility

– Focusing on my Paintings –

Kim Eun Mi

Dept. of Western Painting

Graduate School of

Sungshin University

This paper analyzes the contents and formative aspects of my work, focusing on my work of exhibition for master's degree [Analogrium] exhibited in January 2024. The exhibition title [Analogrium] is a word created by combining 'analog' and 'missing', and it is a literalization of the analog sensibility and longing that remains on one side of our minds in this advanced world of the 21st century.

Entering the era of the 4th industrial revolution, the new era is pursuing convenience and speed with the development and spread of various science and technology fields such as the Internet of Things, Big data, and AI. Although technological civilization is

developing and moving toward to a digital world that artificial intelligence rapidly transcends human capabilities, digital would certainly not exist without analogue. I would like to tell people about longing and nostalgia for the analog, which is gradually being eliminated and disappearing in the rapidly changing flow of society through pictorial expressions.

To this end, I would like to investigate the social meaning and role of analog and consider the correlation with digital first. In addition, along with analog nostalgia, I want to determine the cause of retro and newtro phenomena that want to experience analog slowness despite the convenience brought by digital technology.

I use the things that have been pushed out in the process of the arrival and progress of a new era as the main subject of my work. There are several elements that appear in the work to bring out the affection, memory, and nostalgia for the disappearance of objects that were rich in an era. They include a shape of paper that an analog object image printed which temporarily attached to the wall with a soft transparent cellophane tape and a shadow passing over it. It visualizes the current state of analog objects according to the degree of invasion of shadows applied to a printed paper.

Through this paper, it was an opportunity to analyze various

social problems that arise as digital development progresses, and to confirm the position of analogue, which is getting narrower due to the various benefits of digital. In addition, it seems natural to miss the warm emotions of analogue since live in a cold digital civilization. By focusing on presence of analog objects that I selectively paint, which perceived and interpreted differently in time to tried to reflect the regret of the disappearance things.

Through this paper, I would like to examine the relationship between digital and analog, and suggest that digital cannot be free from the battlefield of innovation, just like analog, which faces a crisis of extinction according to the trend of the times. I hope that it will be an opportunity for people to remind them of analog memories and think about disappearing through my work.