

金 瑋 教授指導
碩士學位請求論文

웹디자인에서 콜라주(collage)기법 적용사례 연구

- 분야별 국내/외 웹 사이트 메인화면을 중심으로 -

2006

誠信女子大學校 아트·디자인大學院
造形藝術學科 視覺디자인專攻
高 旻 廷

웹디자인에서 콜라주(collage)기법 적용사례 연구

- 분야별 국내/외 웹 사이트 메인화면을 중심으로 -

金 琿 教授指導

이 論文을 碩士學位論文으로 提出함.

2006年 6月

誠信女子大學校 아트·디자인大學院

造形藝術學科 視覺디자인專攻

高 旻 廷

認 准 書

高 旻 廷의 碩士學位 論文을 認准함.

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印

誠信女子大學校 아트·디자인大學院

논문개요

입체주의 피카소에서부터 시작된 순수회화에서의 꼴라쥬 기법은 매체의 변화에 따라 프린트 미디어, 디지털 시대에 이르기까지 조형적 표현의 한 방법으로써 시대를 달리하며 발전해 왔다. 꼴라쥬 기법은 오브제의 속성을 다각도로 분석, 종합, 재현해서 재구성함으로써 인간의 시각, 촉각, 청각적인 욕구를 충족시키며 조형적 잠재성을 표현할 수 있는 수단이다. 오늘날 컴퓨터 그래픽 프로그램에서는 선택된 조각의 위치조절, 크기변형, 기하학적인 형태의 작업이 빠르고 꼴라쥬 표현 적용이 쉽다. 꼴라쥬의 표현 방법인 이미지의 왜곡, 합성, 질감표현 등 다양한 디지털 필터의 사용으로 다양한 표현이 가능하고 물리적으로 블렌딩(blending)하기 어려운 작업도 아주 간단히 재료를 구성하여 꼴라쥬 할 수 있는 장점이 있다. 이러한 꼴라쥬 기법은 현대의 디자인 분야에서도 다양한 시도가 나타나고 있다. 기존의 순수회화에서의 꼴라쥬 기법 적용이 디지털매체의 특성과 잘 맞아 웹디자인에서는 평균 4%정도의 비율을 보였다. 본 연구에서는 웹디자인에서의 적용사례와 디지털 표현에서의 가능성을 연구하였다. 본 논문에서 기준이 된 꼴라쥬 기법으로 표현된 사이트는 디자인 포털 사이트인 디자인정글과 국외 디자인 어워드 사이트 e-creative에서 75개를 선정했다. 75개의 사이트를 국내·외 분야별로 조형적인 분류를 통해 재료구성, 결합방식, 공간제시, 사실묘사의 여부, 웹디자인 요소로 분석했다. 그 결과 디지털 매체인 컴퓨터로 만들어진 그래픽과 일상적인 소재의 사진이미지 혼용비율이 가장 높았고, 국외에서는 추상적이며 세련된 느낌의 그래픽사용의 비율이 국내보다 높았다. 국내는 드라마틱한 결합방식으로 사실적 재구성의

표현이 많은 반면, 국외는 분해와 해체, 왜곡 변형 기법을 활용한 비율이 국내보다 높았다. 이러한 결과는 국내는 구상표현이 많고 국외는 비구상 표현비율이 더 높은 결과로 나타났다. 디지털 이미지의 조각을 컴퓨터상에서 이미지 조각들을 자르거나 붙이기 하는 것은 회화에서의 꼴라쥬와 같은 것이므로 표현기법 분류에서도 잘라 붙이기의 비율이 가장 많이 나타났으며, 일상적인 소재를 활용한 입체표현도 상업적인 목적을 가진 사이트에서 비율이 높았다. 전체적으로 2차원적인 평면의 표현이 59%를 나타냈지만, 입체·공간적 표현이 앞으로 웹디자인 추세에 맞춰 점점 많아질 전망이다. 웹디자인의 요소 분류에서는 디자이너들이 사용자에게 감성을 전달하고자 할 때 가장 손쉬운 방법인 그래픽 이미지를 이용하는 비율이 59%로 가장 높았다. 국내에서는 한글 문자요소의 꼴라쥬 표현이 거의 없었으나 국외에서는 국제적인 통용 언어인 영어 문자요소를 활용한 꼴라쥬의 표현 비율이 높았다. 컴퓨터를 이용한 꼴라쥬 표현이 쉽고 결과를 예측할 수 있어 다양한 기법들이 활용되었고, 그래픽과 사진 재료의 활용만으로도 다양한 재료의 질감이나 구성을 보여줌으로써 꼴라쥬적인 느낌을 충분히 웹에서 표현 할 수 있는 가능성을 보여줬다. 꼴라쥬가 입체주의 시기에 조형예술의 창작동기 부족으로 인한 작품 활동의 어려움을 극복할 수 있는 하나의 대안으로 제시되었듯 웹디자인에서의 꼴라쥬 차용은 디지털 도구들의 장점을 활용하여 디자이너들의 창작동기를 부여할 수 있는 좋은 방법론이 되고 있음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 웹디자인에서 꼴라쥬 표현 방법을 구체화 시키고, 창의적인 발상기법을 제시했다는 것에 의의를 두고자 하며, 웹디자인 안에서의 공간적인 꼴라쥬 표현과 모션그래픽에서의 보다 다양한 표현 기법들의 체계적인 연구가 이루어지기를 바란다.

목 차

논문개요

I. 서 론

1. 연구목적	2
2. 연구범위 및 방법	3

II. 콜라주와 웹디자인

1. 순수회화에서 콜라주의 형성과 특성	5
(1) 콜라주기법의 개념과 형성과정.....	5
(2) 콜라주기법 및 표현특성	17
2. 웹디자인의 요소와 스타일	26
(1) 웹디자인의 개념 및 구성요소	26
(2) 웹디자인 스타일	31
3. 디지털시대의 콜라주.....	35
(1) 디지털미디어의 특성과 콜라주 표현	36
(2) 디지털디자인에서 콜라주 표현	40
(3) 웹디자인에서 콜라주 활용과 기대효과	49

III. 웹디자인에서 플라쥬 표현 사례 분석	
1. 대상선정 및 분석방법	51
2. 웹디자인에서 플라쥬 표현의 조형적 분류	60
(1) 재료구성에 의한 분류	61
(2) 결합방식에 의한 분류	63
(3) 표현기법에 의한 분류	66
(4) 공간표현에 의한 분류	69
(5) 사실묘사 여부에 의한 분류	72
(6) 웹디자인에서 플라쥬 표현의 구성요소별 분류	75
3. 사례분석 결과	79
IV. 결 론	81
참 고 문 헌	
ABSTRACT	

표 목 차

[표-1] 꼴라쥬 기법의 형성	16
[표-2] 꼴라쥬 기법의 표현방법	22
[표-3] 회화 꼴라쥬의 조형적 특성에 따른 분류	23
[표-4] 웹 그래픽 포맷 종류와 지원사항	29
[표-5] 디지털 미디어의 특성요약.....	38
[표-6] 회화 꼴라쥬의 특성	38
[표-7] 디지털미디어에서의 꼴라쥬 적용의 활용성	39
[표-8] 분야별 꼴라쥬 표현 사이트 비율	50
[표-9] 선정된 표본 사이트(49~55p)	53
[표-10] 재료구성 기준의 예	60
[표-11] 재료구성에 의한 분류	61
[표-12] 분야별 사이트의 재료구성 비율	61
[표-13] 국내 사이트- 재료구성 비율	62
[표-14] 국외 사이트- 재료구성 비율	62
[표-15] 결합방식 기준의 예	63
[표-16] 결합방식에 의한 분류	64
[표-17] 분야별 사이트의 결합방식에 의한 분류 비율	64

[표-18] 국내 사이트-결합방식에 의한 분류 비율	65
[표-19] 국외 사이트-결합방식에 의한 분류 비율	65
[표-20] 표현기법 기준의 예	65
[표-21] 표현기법에 의한 분류	67
[표-22] 분야별 표현기법에 의한 비율	67
[표-23] 국내 사이트-분야별 표현기법에 의한 비율	68
[표-24] 국내 사이트-분야별 표현기법에 의한 비율	68
[표-25] 공간표현 기준의 예	69
[표-26] 공간표현에 의한 분류	70
[표-27] 분야별 공간표현에 의한 비율	70
[표-28] 국내사이트-공간표현에 의한 비율	71
[표-29] 국외사이트-공간표현에 의한 비율	71
[표-30] 사실묘사의 여부 기준의 예	72
[표-31] 사실묘사의 여부에 의한 분류	73
[표-32] 분야별 사실묘사의 여부에 의한 비율	73
[표-33] 국내사이트-사실묘사 여부에 의한 비율	74
[표-34] 국외사이트-사실묘사 여부에 의한 비율	74
[표-35] 웹디자인 요소별 분류기준 예	75

[표-36] 웹디자인에서 꼴라쥬 표현의 구성요소별 분류	76
[표-37] 분야별 웹디자인에서 꼴라쥬 표현의 구성요소별 비율	76
[표-38] 국내사이트-웹디자인 꼴라쥬 표현의 구성요소별 비율	77
[표-39] 국외사이트-웹디자인 꼴라쥬 표현의 구성요소별 비율	77
[표-40] 분류별 그래프	78

그림 목 차

[그림-1] Iseshu의 시문집Ishiyama-gire의 일부	24
[그림-2] 12세기 러시아 이콘 (Icon-성상화)	24
[그림-3] Picasso, 등나무의자가 있는 정물	24
[그림-4] Picasso, Glass and Bottle of Saze, 1912	24
[그림-5] Boccioni, 돌진하는 기병들	24
[그림-6] Arp. 우연의 법칙, 1916	24
[그림-7] Heartfield, AIZ Magazine, 1932	24
[그림-8] Marcel Duchamp, fountain, 1917	24
[그림-9] 오이디푸스왕, 막스 에른스트, 1922	24
[그림-10] Wolf Vostell, Fiestas de la Merced, 1962	25
[그림-11] Rauschenberg, monogram, 1955~1959	25
[그림-12] Richard hamilton, 1956, 도대체 무엇이 오늘날의 가정을 이처럼 색다르고 매력있게 만드는가?	25
[그림-13] Allan Kaprow, No rules expert, 2000	25
[그림-14] Georges Braque음악적 형태들(기타와 클라리넷)	25
[그림-15] Kurt Schwitters 당신이 원하는 대로	25
[그림-16] Barbara Kruger무제 / 당신은 당신이 아니다	25

[그림-17] Max Ernst 거대한 삼림	25
[그림-18] Morton Schamberg 神(신)	25
[그림-19] http://www.djcacapeiter.com.br/site	33
[그림-20] http://www.geum-ja.co.kr 친절한금자씨 영화홍보	33
[그림-21] http://juxtinteractive.com	33
[그림-22] http://www.gmunk.com/2001_NYC_update	33
[그림-23] http://www.designpm.co.kr	33
[그림-24] http://www.f-l-a-v-o-r.com	33
[그림-25] http://www.garagemedia.com/specimen/specimen22.html	33
[그림-26] http://www.gmunk.com/2001_NYC_update	33
[그림-27] http://www.guiborchert.com	34
[그림-28] http://www.intentionallies.co.jp/content_normal.html	34
[그림-29] http://www.tuhonband.co.kr	34
[그림-30] http://www.dance-mania.co.kr	34
[그림-31] http://barbie.everythinggirl.com	34
[그림-32] http://heineken.co.kr	34
[그림-33] http://www.inphi.net	34
[그림-34] http://www.agencynet.com	34

[그림-36] 백-아베 비디오 신서사이저	45
[그림-37] 스타인케	45
[그림-38] 라이엘리나	45
[그림-39] The Veiling, Bill Viola. 1995	45
[그림-40] Hi Seoul Festival, korea,2004	45
[그림 41] juxtinteractive	47
[그림-41-2] billabong	47
[그림-41-3] Lundstromach사-	48
[그림-41-4] http://www.shorn.com	48

I. 서론

콜라주기법은 12세기 초 일본 헤이안 시대(平安時代)¹⁾에 활을 장식하는 풍습에서부터 시작된다. 활에 시를 새기고 꽃을 주제로 하여 색칠하고 금이나 은종이를 작은 새와 별 모양으로 오려 붙여 정착시키는 기법이었다.²⁾ 순수 회화에서의 콜라주는 입체주의 시기에 대상을 철저히 분해함으로써 더욱 다양한 조형성을 얻게 된다. 콜라주는 하나의 받침판위에 각기 다른 재료의 단편들을 붙이고 조립하는 방법으로 오브제의 속성과 그 조합에 주목하고 재구성함으로써 새로움을 표현하는 기법으로 빠삐에폴레(papier colle), 포토몽타주(photo montage), 메르츠 콜라주(merz collage), 아상블라주(assa emblage)등의 다변적인 양상을 띠며 조형예술의 기법으로 자리하게 되었다. 현대 예술과 문화 영역에서는 표현방법의 다양한 시도가 나타나고 있고 매체에 따라 다양한 기법이 증가하고 있다. 콜라주 기법은 오늘날 건축, 설치미술, 환경예술, 크로스오버 탈장르예술 등 여러 예술장르에서 그 양식과 원리를 발전시키는 현대미술의 중요한 방법론이 되고 있다. 컴퓨터와 인터넷의 발전으로 디지털 매체가 예술분야에서 자리 잡음으로써 디지털디자인

1) 헤이안 시대: 일본 역사에서 794~1185년의 기간. 시대명은 794년 나라(奈則)에서 천도한 헤이안쿄(平安京:교토)의 이름을 땄으며, 정치, 문화의 중심이 헤이안쿄에 있었던 시대이다. 이 시대에 궁중 귀족 문화가 화려하게 꽃피었는데, 미학적인 세련됨을 추구함으로써 미술과 문학이 더욱 새롭게 발전했다.

2) Herta Wescher, Robert E. Wolf 역(譯), 「Collage」, New york:Abrams,1979. p7

에서의 적용 가능한 기법들은 점점 발전되어가고, 디지털과 맞지 않는 기법들은 사라지고 있는 추세이다. 콜라주 기법은 디지털의 특성과 잘 맞아 디지털디자인 분야인 비디오 아트, 미디어아트, 웹아트 등에서 콜라주의 고유한 특징을 가미하여 더욱 다양하고 창의적이며 흥미로운 결과물을 보여주고 있다. 본 논문에서는 디지털디자인의 한 분야인 웹디자인에서의 콜라주 적용을 연구하고자 한다.

1. 연구 목적

웹은 인터넷 사용자가 늘어감에 따라 가장 접하기 쉬운 매체가 되었고, 초기의 텍스트 위주의 화면에서 이미지와 동영상의 첨가, 다양한 인터랙션 구현 등으로 빠르게 발전하고 있다. 디자인의 흐름 또한 초기의 정보와 기능 중심의 디자인에서 점차 사용자의 요구와 감성이 중요시되어 시각적 표현방법에 더욱 초점을 맞추고 있다. 그러므로 웹 디자이너들은 전통적인 표현 방식을 탈피하고 화려한 그래픽과 개성 있는 이미지로 다른 사이트들과의 차별성을 필요로 하게 되었다. 그래서 본 연구에서는 과거의 순수회화에서부터 나타나는 콜라주 방법론을 현대의 웹디자인에 적용시킬 수 있는 가능성에 대해 주목하였다. 웹디자인에서는 디지털표현의 손쉬운 수정 및 합성, 호환성으로 인한 경제적이며 무한정 복제가 가능하다는 장점이 콜라주의 해체적, 유연성, 다원성의 특징을 표현하기에 용이하며, 시각적인 유희는 웹 공간의 흡입력을 줄 수 있어 다양하고 개성 있게 표현되고 있다. 이러한 사이트를 분야별로 선정하여 사례분석을 통해 웹디자인 안에서 콜라주적 표현의 현 상황을 파악하여 웹디자인에서의 콜라주 적용의 장단점과 가능성을 알아

보고, 웹에서의 꼴라쥬 표현을 통한 새로운 디자인을 도출해낼 수 있는 가능성을 모색해 본다. 본 논문의 연구목적은 기계적이고 딱딱한 디지털 시대에 더욱더 인간의 감성에 초점을 둔 실험적이고 창의적인 웹 사이트를 디자인하기 위해서 꼴라쥬의 기법과 유형분석을 통해 웹에서의 다양한 시각표현을 제시하기 위함이다.

2. 연구 범위 및 방법

웹 사이트 분석을 통한 꼴라쥬 기법 적용사례를 연구하기 위하여 사이트디자인의 성격을 한눈에 보여주며 감성적인 부분이 강조되는 웹 사이트 메인 화면에서 꼴라쥬 표현이 시각적인 이미지로 표현된 사이트를 연구대상으로 한다. 본 논문에서는 꼴라쥬적 표현을 외형적인 시각표현에 초점을 두어 살펴보았다. 꼴라쥬 기법에 관한 이론적인 이해를 위해 먼저 선행연구 및 관련서적을 중심으로 꼴라쥬 개념 정의와 배경, 시대별 기법의 형성과정과 관련기법 및 표현특성을 고찰해 본다. 둘째, 웹디자인의 요소와 발전과정을 통하여 그 개념을 이해하고 스타일 유형을 정리한다. 셋째, 이연구과정 가운데 근본적으로 함께 다뤄져야 할 내용인 디지털디자인 중 비디오 아트, 웹아트, 미디어 아트에서의 꼴라쥬 표현을 살펴보고 디지털의 특성과 꼴라쥬 적용 및 전망에 대해 알아본다. 넷째, 구체적인 꼴라쥬 적용사례를 분야별 사이트를 국내, 국외로 나누어 조형적인 특성에 따라 분류해보고 현재 웹디자인에서 꼴라쥬적 조형특성과 그 중요성 및 한계성을 찾아 새로운 방향을 제시하고자 한다. 연구의 분류기준이 된 표본 웹 사이트는 2005년부터 2006년 3월까지 국내 디자인 포털 사이트인 정글 사이트(<http://jungle.co.kr>)의 추천

갤러리와 해외 e-creative사이트(<http://www.e-creative.net>)에서 총75개 사이트를 선정하여 분류하였다. 디자인 에이전시 24개, 개인 15개, 엔터테인먼트 11개, 의류쇼핑 10개, 상품 홍보 15개로 추출하여 총 75개를 분석 자료로 사용하였다. 위에서 추출한 분석대상 중 국내, 국외 분야별 사이트를 꼴라쥬의 조형적인 특성으로 분류하여 재료구성, 결합방식, 표현기법, 공간표현, 사실묘사 여부, 웹디자인 구성요소에 의한 분류를 통해 분포율을 알아보고 디지털 매체인 웹상에서 나타나는 현재의 꼴라쥬 표현을 파악하고 그에 따른 효과와 적용 가능성에 대해 분석해본다.

II. 콜라주와 웹디자인

1. 순수회화 콜라주의 형성과 특성

(1) 콜라주 기법의 개념과 형성

웹디자인에서 콜라주(collage)표현은 그래픽이미지와 사진 등으로 오브제의 재구성을 통해 새로운 우연의 형상을 창조한다. 콜라주의 의미는 ‘풀로 붙이다’, ‘바르다’라는 뜻의 콜레(collere)에서 유래된 말로 미술에서는 천이나 인쇄물, 나뭇조각, 모래 등 각종재료를 캔버스나 패널 같은 평면에 붙여서 구성하는 회화기법³⁾을 가리킨다. 이는 흔히 뻐뻐에 콜레와 동일한 의미를 지닌다. 그러나 뻐뻐에 콜레는 종이만을 이용하는 경우이며 보다 폭넓은 재료가 사용될 때 ‘Collage’라고 한다. 라루스(Petit Larousse)사전⁴⁾에는 "콜라주는 하나의 받침판위에 각기 다른 재료의 단편들을 붙이고 조립하는 방법으로 특히 종이만을 사용하고 그려진 이미지의 가치보다 주로 종이자체의 질감과 색채의 가치로서 기능을 갖는 것을 뻐뻐에 콜레라 부른다."⁵⁾

콜라주는 입체주의 시기에 갑작스럽게 나타난 것이 아니라 고대인들의 집짓

3) 안연희, 현대미술사전, 미진사, 1999, P420

4) 라루스(Petit Larousse)사전 : 프랑스의 대표적인 백과사전. 1960~64년에 10권, 68년에 보유(補遺)1권을 간행했다. 이 책의 특색은 사전적 사항을 가미한 소(小)항목주의로서 1만쪽에 16만5270항목을 수록했으며 설명이 간결하다. 채색지도와 컬러사진을 많이 쓰고 참조가 많다. 언어학자인 피에르 아타나스 라루스(1817~75년)한 후 때때로 개정판을 내어 오늘날에 이르렀다.

기나, 바느질, 장신구, 무기 등에서도 그 모습은 쉽게 찾아볼 수 있을 만큼 오래전부터 우리의 주변에 있어왔고, 시대에 따라 다른 모습으로 전개되어 왔다. 하지만 그것이 하나의 기법과도 같이 사용하기 시작한 것은 헤이안 시대 일본에서였다. 당시 일본에서는 활에 시를 새기고 섬세한 색채로 칠하는 풍습이 있었다. 이것은 꽃을 주제로 하여 작은 새와 촘촘히 박힌 별을 금이나 은종이를 오려 붙인 후 정착시키는 기법을 사용한 것이다. 이러한 기법으로 가장 유명한 것은 12세기 초의 Iseshu의 것이다.⁶⁾ [그림-1] 헤이안시대의 시 문집에서 나타나기 시작하는 콜라주 형식의 표현기법은 당시의 서예작품을 돋보이도록 하기위한 장식적 수단으로 이용되었다. 그 후로 책은 다양한 제본형태와 장식적 가공품으로서 중요한 역할을 했다. 본격적인 콜라주 형태가 나온 것은 러시아의 성상 이콘(Icon)으로 보석이나 성상의 상부장식이나 독특한 벽지형태를 만드는데 사용되어 졌다.[그림-2] 이콘은 단지 의미 없는 장식용의 그림이 아니라, 신화적 상징이며 종교의 한 부분으로 일상생활과 민간문화의 통합된 부분으로 받아들여졌다. 이렇듯 초기형태의 콜라주는 수세기동안 사용되어 왔으며 현대회화에서 다양하게 응용되어 창작되고 있다. 콜라주는 단편화된 부분들의 조합이기도 하지만, 이를 이용한 작가들에게는 그들의 창작의지와 초현실적 세계를 표현하는 수단으로서 작용하고 있다.

5) John Golding, Cubism: A History and Analysis, (New York,1950), p,107-108

6) 남형우, 현대건축에 나타난 공간형태의 중첩성에 관한연구, 영남대, 1989, p27

1.1 입체주의 시기의 플라쥬

입체주의 회화는 인상주의 화가들이 이루어 놓은 시각적 조형논리를 보다 정신공간 개념의 추구방향으로 전환시킨 회화이념이다. 입체주의 발전단계는 1908년부터 1911년까지의 원근법과 결별하여 시점의 복수성에 의한 사물의 해체를 추구하는 분석적 입체주의(analytic cubism : 사변적 또는 과학적 입체주의)에서 이후 시각적, 사실적 요소를 부활하고 분석된 것을 재결합시키는 종합적 입체주의(synthetic cubism)로 이어진다. 이때 종합적 입체주의 시기에 접어들면서 나타난 것이 사물의 이용(object)측, 플라쥬이다. 플라쥬 기법을 사용하기 시작한 입체주의 시기의 전반적인 특징을 대상을 철저히 분해함으로써 대상의 원형을 상실한 반면, 더욱 다양한 조형성을 얻게 되어 대상 없이도 조형이 성립될 수 있다는 가능성을 인식하게 된 것이다. 이로써 대체로 비예술적 소재로 생각되었던 제품이나 모든 현실의 재료들이 오브제로 사용되어 예술작품을 구성할 수 있게 되는 계기가 마련되었다. 최초의 입체주의 플라쥬 작품은 Picasso의 <등나무 의자가 있는 정물>로 그림의 1/3에 프린트된 유포조각을 사용하였다.[그림-3] 여기서 유포조각은 그의 입체주의적 물체들, 유리잔, 파이프, 신문 등이 그 위에 놓여 있는 것 같은 표면적 역할을 한다. 그는 'Glass and Bottle of Suze' 에 서와 같이 다양한 시선으로 병과 유리컵을 구성하여 표현하였다. 이 작품에서 병과 유리컵은 부분적으로만 묘사되었고 그 단편들은 다시 재구성되어 화면에 조합되어져 있다. 이와 같은 입체주의의 조형적 특성은 목적과 의미를 해체시킴으로써 끝없는 페러독스를 파생시키는 해체주의 공간에도 영향을 미쳤다. 단편적, 구성적, 해체된 모습의 기하학적 형태와 내용에서 느껴

지는 부조화는 기존의 조화, 통일, 안전성 등의 가치에 도전한 것이었다.⁷⁾ 입체주의에서의 플라쥬는 사물들의 형식적인 성질들을 나타내는 선과 면들이 플라쥬 된 재료들을 가로질러 그려지기도 하고, 서로 분리되어 나타나기도 한다. [그림-4] 그리고 플라쥬된 재료들이 지니고 있는 자연적인 색채로 인하여 물체의 고유색이나 명암을 재현하지 않고도 대상을 표현할 수 있게 된다. 결과적으로 입체주의에 활용된 오브제의 조형적 특성을 재료 자체의 성질은 도외시 되고 어떠한 형상이나 이미지를 상징하는 회화적인 은유성을 표현하는 것이 목적이었다.⁸⁾ 입체주의에 있어서 플라쥬는 회화기법의 시작을 붓으로부터 현실의 사물로 옮겨가게 하였으며, 재료사용의 측면에서 새로운 매체의 탐구시대로 접어들게 하는 계기가 되었고, 공간의 본질을 파악하기 위하여 피사체 가운데 자신을 투입시켜 시점에 따라 변화되는 모습을 화폭에 담는 시도야 말로 큐비즘에 있어서의 중요한 공적이라 하겠다. 또한 회화에서 사물에 대한 설명이 직접적인 방법에서 간접적인 방법으로 바뀌어 가면서, 은유적 표현과 우연성에 대한 추구는 플라쥬의 표현특성의 바탕이 되고 있다.

1.2 미래주의 시기의 플라쥬

입체주의의 뼈때에 플레와 , 플라쥬의 의미가 오늘날의 근대예술의 폭넓은

7) 김은경, “해체주의적 공간구성에 나타나는 플라쥬적 특성에 관한 연구“, 건국대, 2001,p40

8) Herschel B. Chipp, Theories of Modern Art, Univ. of California Press, 1968, p254~257

발전 속에서 보편적으로 널리 알려져 있는 반면, 미래주의의 콜라주의의 역할은 거의 알려져 있지 않다. 그러나 보치오니(Boccioni), 소피시(Soffici), 세베리니(Severini)와 같은 미래주의 작가들은 마리네티의 미래주의 선언문에 자극을 받아 미래주의 회화 선언문을 발표하고 고전적 회화작품의 형식을 비판하며 생활속의 기계미와 속력의미를 추구하였다. 같은 취지의 입체주의의 콜라주의와 깊은 관계를 가지는 한편, 본질적이고 역동적인 작품을 창조했다. 미래주의 작가들은 공통적인 콜라주의 기법을 추구한 것이 아니라 작가 각각의 특징을 가지고 발전시켰다. 움베르토 보치오니(Umberto Boccioni)는 그의 콜라주의 작품에서 종이를 평면배치 하듯 사용하고 그 위에 붓질과 색으로 덮는 방법을 사용하였다. 그는 일상생활에서 찾을 수 있는 수많은 재료들 안에서 표현수단을 발견하려 했다. 그의 작품<돌진하는 기병들>에서 1차대전당시의 시대적 상황이 맞물려진 작품의 소재와 미래주의가 지향하는 속도와 미와 다이내믹함을 엿볼 수 있다.[그림-5] 미래주의의 콜라주의는 콜라주의 자체가 지닌 순수 조형적 가치의 탐구에 있었으며 세베리니는 콜라주의 기법 자체를 종래의 재료관념에서 벗어나 새로운 창조적 수단으로 실증하려 하였다. 미래주의의 이념이 새롭게 변화하는 사회적 현실의 리얼리티라는 관점에서 타자기, 전화, 신문, 활자가 인쇄된 종이 등을 대상으로 한 표현을 유발하였으며, 이러한 미래주의의 콜라주의는 현실의 객관적 사실을 재현시키려는 의식과 함께 변화되는 현대적 재료의 이용과 기존 가치관에 대한 부정이라는 의미에서 이해되고 발전되어 갔다.

1.3 다다(dada)에서의 콜라주의

다다는 다다이즘(dadaism)의 준말로 제1차 세계대전 중과 그 직후에 전 세계로 확대되어 미국과 유럽에서 일어났던 반문명, 반합리적인 예술 운동이자 20세기 아방가르드 예술의 전반적 기법들을 총체적으로 보여준 예술이다. 전쟁으로 인한 파국적 상황에서 19세기 부르주아의 과학적 실증주의의 모순이 드러나자 기존의 모든 것을 파괴하고 원래의 상태로 환원시키려는 반항과 부정의 운동으로 시작되었다. 그들은 매스미디어가 모든 재료를 제공해 준다고 여기며 정치성을 띤 포토 몽타주와 비논리적인 앙상블라주 기법을 주로 사용하였고, 우연성을 중요시하는 헤프닝을 즐겨 상연하였다. 우연이란 이미 많은 시대의 예술가들의 영감의 원천으로 중요한 역할을 해왔던 것은 사실이나 다다 작가들의 우연에 대한 접근 방식은 보다 자극적이고 충격적인 양상으로 이루어진다. 즉, 우연의 요소들을 논리적 귀결의 결과로서 받아들이고자 하였으며, 우연은 어떠한 주제나 전개를 통한 결과들을 설명함으로써 나타내는 것이 아니고 논리와 이치의 연결을 파괴하려고 하는 인식론적 사고로서 일어나고 있다고 생각했기 때문에 어떤 특정한 선입견이나 편견 등의 요소를 제거해 버린 차원에서 보여지는 순수한 느낌의 상태를 출발점으로 한다.⁹⁾ 이러한 반예술적 양상으로 드러난 우연의 법칙은 그들의 작품제작의 가장 위대한 방법으로 받아들여지며 다다이스트들의 콜라주의 작품의 바탕을 이루게 되었다. 또한 다다예술은 새로운 소재를 사용하고

9) 김형모, 콜라주의기법의 건축형태구성예의 적용에 관한 연구, 연세대,1997,p.12~13

모든 유희기법 꼴라쥬, 즉, 몽타쥬, 릴리프, 프로타쥬, 앳상블라쥬를 탄생시켰다. 그리고 다다의 작가로는 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 슈비터즈(Kurt Schwitters)와 만 레이(Man Ray)등이 있다. 이들은 물질감의 관계속에서 개인적 변화를 체험해 나갔으며, 여기서 입체파 미학의 꼴라쥬를 극복하기 위한 새로운 재료와 다양한 표현기법이 등장하게 되는데, 한스 아르프의 우연에 의한 추상적 꼴라쥬 [그림-6], 에른스트의 년센스와 무의미한 개념의 fatagaga¹⁰⁾collage, 슈비터즈의 merz¹¹⁾ collage 또는 포토 몽타쥬 등이 허무적이고 비이성적인 정신 밑에서 우연의 법칙을 이용하여 나름대로의 독창적인 방법으로 전개되었다. 포토몽타주는 사진을 이용한 꼴라쥬로 물체를 조립하는 방법으로 전개되며, 사진들 각각은 마치 신문광고의 헤드라인과 같은 표현특성을 갖고 있어, 강한 메시지를 전한다.[그림-7] 다다이스트들은 혼란하며 폭발적인 이미지와 사실적이고 자극적인 분열을 표현하기 위한 목적에서, 신문이나 잡지의 사진 이미지를 오려내어 문자나 그림등과 함께 붙이는 방법으로 사진을 하나의 기준이미지로 이용했다. 그 결과 사진은 이러한 관점에서 생각해 볼 때 적절한 소재일 뿐 아니라, 매우 독특한 표현

10) 아무 의미도 없는 순수한 상태에서 년센스적인 요소의 그림을 제작한다라는 뜻으로 다다의 허무적이고 불합리한 정신을 반영하고 있다.

11) 독일 다다이스트 슈비터즈가 자신의 작품에 붙인 명칭이다. 그의 예술을 대표하는 개념으로 메르츠라는 단어 자체는 'Kommerz-und Privatbank'라는 문구가 적힌 인쇄물에서 우연히 선택한 글자를 조립한 것이다. 메르츠의 중심사상은 폐품미학과 우연성으로 슈비터즈에게 메르츠는 시각으로 확장될 수 있는 모든 예술 형태를 의미했으며, 이것은 쓰레기임에도 불구하고 조형성을 지닌 작품으로 승화되었다.

효과를 창조해 낸다. 입체파의 꼴라쥬가 다분히 화면상의 구조에 대한 새로운 조형탐구였던 반면에 다다의 꼴라쥬는 기본적인 직관과 상관없이 자유로운 상상력에 의해 표현되어지고 있다. 또한, 입체파의 물체가 조형수단으로서 회화나 조각에 부속하여 생각되어지고 있는데 반하여 다다에서의 꼴라쥬는 극도의 물질감을 이루는 단계를 표현해 나가고 있다. 다다이스트들에게 꼴라쥬 기법은 그들의 의도를 나타내는 적합한 방법으로 적극적으로 사용되었다. 그들은 전통적인 회화 개념을 벗어나 예술 외적인 영역의 소재, 즉 일상의 용품과 기성 제품을 작품 안에 도입했다.[그림-8] 여기에서 사용된 기성의 이미지는 작가가 창조한 이미지가 아니라 일상의 인공적 제품인 오브제의 이미지와 사진이나 인쇄된 복제 이미지를 포함하는 것으로 이러한 기성 이미지나 오브제를 꼴라쥬와 3차원적 꼴라쥬인 앳상블라쥬 양식을 통해 작품화했다. 장르 구분 없이 모든 재료를 모으는 충격적인 이 기법은 삶의 예술에 접근하려는 그들의 의지를 반영하며 인간 감수성과 취미를 제거한 '우연의 법칙'에 따라 배열된 다양한 재료와 색깔로 모험적인 구도를 만들어내고 중심이 제거된 이미지의 불확실성은 삶이 분출해서 나타나는 자유로운 상태와 결합할 것을 추구한다. 즉, 혼란하고 불안정한 세계를 무관심한 우연의 결합이 사고에서 추리된 기하학과 유사한 질서로 재구성¹²⁾ 된다.

12) 김은경, "실내디자인의 꼴라쥬 기법과 표현요소에 관한 연구", 홍익대,1998,p.12~13

1.4 초현실주의에서의 콜라주

초현실주의는 다다의 자연스러운 결과로 제 1차 세계대전 종전 직후에 탄생해 2차 대전 발생 직후까지 프랑스를 중심으로 꾸준히 파생된 전위적인 문학 예술운동이다. 초현실주의자들은 콜라주기법을 통하여 기성 이미지와 물체 또는 발견된 이미지와 물체들을 통해 새로운 표현 욕구를 충족시키는데 이용하였으며 그 이론적 기반을 프로이트의 정신분석학에 두었다. 그들은 꿈, 환상, 무의식의 세계를 이루었다는 점에서 기존의 미학과는 구별되며 인간정신의 해방에 따른 보다 폭넓은 예술의 세계를 개척했다고 볼 수 있다. 다다와 마찬가지로 우연성을 중요하게 여겼지만 그들은 객관적 우연이라는 용어를 사용하며 우연적 상황을 획득하기 위해 다양한 기법을 각자 개발했다는 점에서 이전의 운동과 차이가 있다. 포토몽타주가 부정적이고 냉소적인 태도를 보이는 수단이었던 반면에 초현실주의에서의 몽타주는 단순한 기술적인 혼합의 문제에 대해 다른 사물과의 병치로부터 오는 적극적인 병치를 노린다. 막스 에른스트(Max-Ernst)¹³⁾가 인간 심리학에 관심을 두고 비이성적이며 잠재적인 충동을 추구하는 독특한 형식의 콜라주를 시도한 것을 그 예로 들 수 있다. [그림-9] 그는 실제 대상을 모아서 콜라주를 만드는 것이 아니라 여러 대상의 조합된 이미지를 직접 그려 묘사하여 콜라주와 같이 보이도록 하였다. 또한 스케일의 변형으로 현실적으로 불가능해 보이는

13) 막스 에른스트(Max-Ernst) : 그는 누구보다도 독창적이면서 강렬하고 시적인 세계를 창조하였다. 콜라주나 포토타주(오토마티즘의 일종으로 문체를 마찰시켜 독특한 영상을 얻는것)를 종합시켰을 뿐만 아니라 데칼코마니에 의해 독특한 형태와 질감을 획득하였다.

구조적 형상을 통해 중력 거부적 형태를 나타낸다.¹⁴⁾ 콜라주와는 반대로 ‘찢어내고, 뜯어낸다’는 의미를 지니는 데콜라주는 재료나 사물의 파손, 지우기(베르비송), 찢기 등을 통해 색다른 효과를 야기 시키는 기법을 말한다. [그림-10] 이러한 발상은 1930년대 초현실주의 화가인 레오 마레가의 도적 파괴 행위를 통해 새로운 미적 가치를 찾으려 한데서 출발되었다. 이와 같이 이성과 광기, 현실과 꿈, 논리적 우연과 비논리적 우연 등 이원적 발상을 통해 부정의 결합, 대립의 문제들의 제시는 절대적 초현실 내에서 미래에 대한 해결의 어떤 희망으로 제안된 것이었다. 그들의 업적은 오늘날 헤프닝, 팝아트, 정크 아트, 환경예술 등의 콜라주 양식과 원리를 발전시킨 여러 예술장르 전반에서도 찾을 수 있다.

1.5 네오다다, 팝아트, 헤프닝

네오다다에 있어 비속한 일상적 모티브나 소재로서의 작품을 구성하는 것은 방법적으로 다다의 성격과 일맥상통하나 네오 다다는 현실의 오브제를 미적 가치로 환원하여, 일상적인 생활주변에서 볼 수 있는 물품이나 폐품같은 비예술적인 오브제를 끊어모아 작품을 창작하는 앳상블라주 계열의 폐품미학을 창조했다. [그림-11] 일반대중에게 가장 인기 있고 즐겨 애용하는 ‘소비상품’이라는 매개물을 통해서 오브제와 예술과의 접촉을 진행한 팝 작가들은 각자가 손질을 거치지 않음으로써 개성적 성격을 제거하며, 특히 반복적

14) 김은경, “해체주의적 공간구성에 나타나는 콜라주적 특성에 관한 연구”, 건대 석론, 2001, p49

인 구성과 깔끔한 마무리로서 오브제의 기계적인 특성을 강화한다.

팝아트는 세가지의 다른 방법으로 추상표현주의에 도전했다. 추상표현주의가 추상적인 것을 하고 있을 때 그것은 구상적이었다는 점과 추상표현주의보다 더 새롭다는 점, 그리고 더 미국적이라는 점이다. 또한 미술을 개인주의적인 것에서 사회 대중적인 것으로 보편화 시켰다는 특징을 갖고 있으며 현대 기계문명의 새로운 질서와 비개성적인 현대인의 정신적 상황을 반영해 주고 있다. [그림-12] 팝아트에서 오브제가 갖고 있는 일상성을 회화의 소재로 끌어들이었다는 것은 회화를 일루전¹⁵⁾에서 해방시켜 직접적인 현실을 사물화 함으로써 얻어진 보편성과 무명성을 강조하기 위한 것이며, 꼴라주 자체가 하나의 독립된 작품으로서 표현되는 미술의 새로운 장이 열리게 된다.

키로프에 의하면 해프닝이란 “정해진 시간과 공간 속에서 연출된다고 하는 점에서 연극에 관련이 있는 예술 형식”이며 그 내용은 환경(enviroment)의 논리적인 전개라고 한다. 그리고 환경이란 보는 사람을 둘러싸고 있는 빛, 소리, 색채를 포함한 온갖 소재로 된 공간 전체를 말한다. 꼴라주를 3차원으로 확장시킨 것으로 보고 있다. 해프닝은 매체에 관심 있는 작가들에게 지속적인 탐구의 대상이 되고 있다.[그림-13]

다음 [표-1]에서 꼴라주 기법의 형성을 시기별로 의도와 소재 및 표현방법으로 다음과 같이 요약해보았다.

15) illusion 환각, 환영, 착각, 오해, 환상 의 뜻. 네이버 영한사전

[표-1] 꼴라주 기법의 형성

형성	의도	소재 및 표현방법
입체주의	재료자체의 성질을 제거하고 형상이나 이미지를 회화적 은유성의 표현	종이, 벽지, 신문, 카드보드, 붙이기, 칠하기, 뼈에 붙여
미래주의	순수 조형적 사치의 탐구 운동의 양식, 역동성 강조 속력의 아름다움 추구	점묘적인 방식으로 정식적인 특성강조
다다	선입견, 편견의 요소를 제거하여 순수한 느낌의 상태에서의 우연성 표현 전통가치의 반항 이성우위의 부정	새로운 소재를 사용 몽타주, 릴리프
초현실주의	절대적, 비관계적 태도 꿈의 세계 표현 자유스러운 유희	부조화의 오브제들의 우연적인 병치, 이중성 자동기술법
네오다다	현실의 오브제를 미적가치로 환원	앗상블라주, 페뎀미술
팝아트	오브제가 갖고 있는 일상성을 회화의 소재로 사용	일상적인 사물
해프닝	일상의 오브제와 인간 행위가 합쳐진 환경적인 것	정해진 시간과 공간 속에서 연출

김은경, “실내디자인의 꼴라주 기법과 표현요소에 관한 연구”, 홍익대,1998 논문에서 발췌
시대별로 오브제의 재료가 다양해지고, 잘라 붙이는 표현에서부터 해체, 합성, 왜곡, 나열등의 표현기법으로 2차원적인 표현에서 3차원적인 사물과 공간 표현이 나타난다. 웹디자인에서도 꼴라주 표현의 발전 방향이 점점 입체적이고 공간적 표현이 많아질 전망이다.

(2) 콜라주 기법 및 표현특성

2-1. 빠삐에 콜레(papier colle)

입체과 화가들은 몇 단계의 실험적인 입체조형 과정을 거치면서 대상 자체의 존재를 회복시키려는 데에 관심을 두고 시각적 요소를 중요시함으로써 경직된 논리의 화면에서 좀 더 다양한 화면의 구성에 몰입하게 된다. 이 시기의 특징으로 나타나게 되는 것은 화면의 현실적 회복의 수단으로써의 빠삐에 콜레로 화면 속에서 공간적 깊이감, 색채적 특징, 물체의 질감을 강조해 줌으로써 화면에서 잃어버린 구체적 이미지를 회복시킴과 아울러 더욱 풍부한 조형성을 창조하게 된다. [그림-14]Georges Braque의 음악적 형태들(기타와 클라리넷)작품은 종이 조각들의 표면에 형태, 색채, 그리고 위치로 구성된 불연속적이고 평범한 빠삐에 콜레의 공간은 원근화법의 전통법칙에 따른 공간의 환상적인 재현에 대안을 제시한다. 인간 인식과의 관계에서 객체로서의 현실성 문체와 사물의 주관적 의식의 객관화에서 성립되는 표현 방법으로서 회화의 자율성을 보장하는 이러한 작업들은 여러 이물질들을 첨가시키는 리얼리티에 대한 부단한 탐구였다.

2-2. fatagaga 콜라주(fatagaga collage)

다다이즘이 출발시킨 콜라주의 하나로 fatagaga라는 말은 원어로는 <Fabrication de tableau garantis gazometriques>로서 아무 의미 없는 순수한 넌센스의 콜라주를 의미하며, 아메바와 같은 원시 생물형태의 종이 조각들을 바닥에 떨어뜨림으로써 제작되어 진다. 이것은 서로가 다른 요소를 가진 실체에 페인팅이나 드로잉과 붙여진 물체의 단편에서 오는 이미지적

요소 또는 여기에 행위를 가함으로서 전연 예기치 않은 예술적 화면을 창조하고 있다. 서로 거리가 먼 각각의 실체들이 낮은 평면 위에서 우연히 만남으로써 변질되는 이미지들은 평면에서의 새로운 환상을 일으키게 한다. 우선적으로 빌려온 이미지 자체를 위하여 비합리적이고 충격적인 방법으로 조립시킴으로써 새로운 화면의 조형성을 실현하게 된다. 이로써 형상의 의식적인 배열에도 불구하고 빌려온 이미지들이 산출하는 충격적인 효과를 예측할 수 없다는 점에서 우연적이고 넌센스적인 요소를 갖게 된다.

2-3. 메르츠 콜라주(merz collage)

메르츠란 슈비터스(Kurt Schwitters)가 자신의 새로운 예술을 설명하기 위하여 스스로 창조해 낸 말로 자신의 작품 중에서 'commerz bank' 라는 단어의 단편을 우연히 발견해 낸 것이다. 메르츠 콜라주는 슈비터스가 주면의 사물을 모두 모아 작품을 제작한 방법으로 문자나 까지도 그림의 소재로 등장하게 된다. 슈비터스는 예술에 있어서 본질적인 것은 조형하는 것이며 매체는 어떤 재료이건 사용 가능하다는 견지에서 거리에서 주운 폐품들을 자의적이고 의도적으로 화면에 붙이는 방법으로 콜라주를 제작했다. [그림-15] Kurt Schwitters, 당신이 원하는 대로에서 슈비터스는 모든 현실의 재료와 모든 형태의 예술을 하나의 예술로 종합한다는 개념을 갖는다. 그의 생각은 (메르츠 바우)에서 결합되어 나타나면서, 모든 예술의 경계선은 사라지고 환경의 개념까지 도입되며 예술과 현실은 완벽하게 일치될 이룬다.¹⁶⁾

2-4. 포토 몽타주(photo montage)

포토몽타주란 여러 장의 사진을 적당히 맞춰 하나의 작품을 만드는 것으로, 이것 역시 콜라주의 확대에 의한 방법이다. 이것은 다다에서 표출되는 우연의 효과와 무의식적 사진 조립에서 만들어진 것이다.¹⁷⁾ 종이라는 재료의 차원을 넘어서 사진을 이용한 독특한 콜라주를 발전시킨 것으로 물체를 조립하는 방법을 이용하고 있다. 포토 몽타주의 발견은 다다의 반 예술적인 이미지를 위한 가장 적합한 매체로 이용되었고 관습적인 사실주의에 대한 또 다른 차원의 공격이었으며, 전통적인 예술의 개념을 부정한 것이었다. 포토 몽타주는 잘려진 도해(illustration) 또는 그 단편들을 함께 배열하고 조립하는 회화적 기법이며, 도해만을 사용한 점과 그들을 주제와 메시지를 위해서 선택한다는 점에서 그 외의 콜라주와 구별된다.[그림-16]

2-5. 프로타주(frottage)

프로타주는 오토마티즘의 일종이라고 할 수 있는 초현실주의의 한 방법으로 마찰을 뜻하는 프랑스어 froter에서 나온 용어이다. 프로타주는 한 장의 종이를 나뭇잎, 울이 굵은 천 등 재질감이 있는 표면위에 놓고 연필, 목탄 등으로 문질러서 독특한 영상을 얻는 일종의 탁본적 기법이며 나타난 이미지는 거의 우연적이며, 이들은 새로운 배경에서 재조직된다.

16) 이석주, 현대미술에 있어서의 오브제의 유형과 의미, 홍익대, 1980, p30

17) 박영신, 콜라주 기법의 응용을 통한 미술수업의 연구, 한국 교원대, 1994, p32

2-6. 그라타주(gratage)

캔버스 위의 유화물감이 마르기 전에 빗이나 포크, 팬, 면도칼, 깨진 유리조각, 바늘 등으로 문지르거나 긁어내는 기법으로, 색의 두께 변화에 따라서 빛, 그림자 등의 미묘한 시각적인 효과를 얻는 영상 방법이다. [그림-17]

2-7. 데칼코마니(decoupage)

유리판이나 두꺼운 도화지 같이 수분이 흡수되지 않는 표면에 물감을 묻힌 후 그 위에 다른 표면으로 겹쳐지게 하여 물감이 눌러지면서 생기는 우연의 효과 즉 아무도 예측하지 못하는 추상적 무늬를 나타내는 것이다. 많이 쓰이는 방법은 종이에 물감을 발라서 두겹으로 접는 것인데, 작가도 예측 못하는 대칭적인 우연한 영상을 얻게 된다.

2-8. 컴바인 아트(combine art)

그림에 여러 가지 재료와 사물을 옮겨서 여기저기 주변에 있는 모든 것, 천과 세탁감, 일상용품, 창틀, 지나간 시대의 패넬들을 첨가하는 이러한 방법은 화면이 다면화된다. 투명한 막을 덮어씌움으로써 나타나는 현상이 환영처럼 스며 퍼지게 하는 방법인 컴바인 아트는 구체적인 내용을 규정하지 않은 채 콜라주를 행동기록으로 만드는 것이다.

2-9. 앗상블라주(assamblage)

앗상블라주는 실생활에서 사물들의 조건을 설정하지 않거나 단지 약간의 변경된 오브제들의 직접성을 제공한 합성체이다. 이것은 칠하거나, 그리거나,

조각되는 것이라기보다 주로 조립된다. 전체 또는 부분적으로 그 구성요소는 이미 형상 지어진 것이어야 하여 그것은 예술의 재료로써 의도된 것이 아닌 자연적이거나 제품화된 재료, 오브제¹⁸⁾ 또는 그 단편들로 이루어진다. 앓상블랑주는 거의 모든 기성품을 요소로 하여 만들어지는 미술로 오브제의 창작이 아닌 오브제의 집합이라는 의미를 지니며 미술을 환경의 영역으로 이끌어 낸 것이라 할 수 있다.¹⁹⁾ [그림-18]

2-10. 콜라주의 표현특성

콜라주 기법에 의한 조형성의 가장 큰 장점이자 특징은 일상의 어느 곳에서도 취할 수 있는 이질적 재료들의 결합으로 평면 위에 입체적인 새로운 조형을 창조하였다는 것이며, ‘재료의 무한성’이라는 넓은 길을 마련해 주었다는 것이다. 또한 회화 작품의 표면에 대해서도 그동안은 관람자가 ‘환영의 공간’이라 느꼈다면, 콜라주 기법을 통해 표현된 작품의 표면은 현실의 재료로 이루어 졌다는 점에서 ‘현실세계로 전환되었다’는 혁신적 의미를 가진다. 평면의 2차원 세계에 대담한 구성과 형성 배합을 이용한 것은 작품 관람자에게 새로운 리얼리티를 부여한 것이기 때문이다. 이러한 혁신적 의미를 주도하고 있는 콜라주의 작품들의 특징은 다음 표와 같이 정리해 볼 수

18) 물건, 물체, 객체 등의 의미를 지닌 프랑스어로 예술과는 아무런 관계가 없는 물건이나 그 한 부분을 일상적인 용도에서 떼내어 결합함으로써 보는 사람에게 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체.

19) 김정희, 건축공간 구성방법으로써 콜라주 기법의 적용에 관한 연구, 건국대학교 건축전문대학원, 2001,p16

있다.[표-2] 결국 콜라주 표현 양상은 시대를 반영하고 시대의 흐름과 같이 공존하면서 대상으로부터 자유롭게 다변적인 양상을 띠는 혼합적 조형 예술의 기법으로 자리하게 되었다.

[표-2] 콜라주 기법의 표현방법

기법명	표현방법	표현매체	효과	표현
빠베에콜레	분석적 해체	종이	구체적 이미지의 회복 종이 자체의 질감과 색채에 의한 효과 주제의 설명을 위한 해체	2차 원적
포토몽타주	합성(잘려진 단편들의 배열, 조립), 왜곡, 변형	사진, 인쇄매체	주제와 메시지 전달을 위한 사진이미지 이용	2차 원적
fatagaga	형상들의 배열	사진, 문자, 페인팅	무의미한 넌센스의 콜라주 형상의 의식적인 배열에도 불구하고 빌려온 이미지들이 산출하는 충격적인 효과(우연성)	2차 원적
메르츠 콜라주	병치, 집합, 혼성	패물, 사진, 문자	조형성 강조 예술을 환경의 영역으로 확대 자유로운 3차원적 병치	2~3 차원 적
프로타주	문지르기	종이, 연필, 목탄, 재질감 있는 재료	오토마티즘적 접근(우연의 효과) 네가티브(negative)적 이미지 도출	2차 원적
앓상블랑주	병치, 집합, 변형, 개별적 성질의 소거	인공적 소재 등으로 매체가 다양화됨	일상을 예술로 끌어들임. 개별적 성질을 제거, 여러 단편의 집합에 의한 충격효과, 자의성, 임의성의 표현	3차 원적
데콜라주	찢기, 뜯어내기	종이 및 현실 오브제	파괴적 행위를 통해 우연성의 창조, 사회적인 비판	2~3 차원 적
컴바인 페인팅	병치, 집합	현실의 다양한 오브제	예술의 새로운 방향제시 예술의 대중화	2~3 차원 적

김은경, “실내디자인의 콜라주 기법과 표현요소에 관한 연구”, 홍익대,1998 논문에서 발췌
이 표를 참고로 표현기법을 단순히 잘라 붙이기, 배열, 합성, 일상적 소재 사용으로 기준을 만들었다.

[표-3] 회화 꼴라주의 조형적 특성에 따른 분류

결합방식	병치/나열	왜곡/변형	분해와 해체의 재구성	드라마틱한 재구성
표현기법	잘라 붙이기	합성	일상적 소재	배열
공간제시	평면		입체/공간	
사실묘사 여부	구상		비구상	
요소	언어/문자	시각요소	질감요소	

본 논문에서 사용된 조형적 분류기준대로 순수회화와 프린트 미디어 꼴라주작품을 분류했다. (꼴라주의 표현특성 분석 및 화에디자인 적용에 관한 연구, 맹미령, 숙명여대 디자인대학원 2005논문의 분류 기준 참고함.)



[그림-1] Iseshu의 시문집 Ishiyama-gire의 일부



[그림-2] 12세기 러시아 미콘(Icon-성상화)



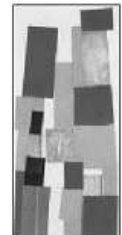
[그림-3] Picasso, 등나무의자가 있는 정물



[그림-4] Picasso, Glass and Bottle of Saze, 1912



[그림-5] Boccioni, 돌진하는 기병들



[그림-6] Arp, 우연의 법칙, 1916



[그림-7] Heartfield, AIZ Magazine, 1932



[그림-8] Marcel Duchamp, fountain, 1917



[그림-9] 오이디푸스왕, 막스 에른스트, 1922



[그림-10] Wolf Vostell,
Fiestas de la Merced, 1962



[그림-11]
Rauschenberg,
monogram, 1955-1959



[그림-12]
Richard Hamilton,
도대체 무엇이 오늘날의
가정을 이치릴 색다르고
매력있게 만드는가? 1956



[그림-13] Allan Kaprow,
No rules expert, 2000



[그림-14] Georges Braque
음악적 형태들
(기타와 클라리넷)



[그림-15]
Kurt Schwitters
당신이 원하는 대로



[그림-16] Barbara Kruger
무제 /
당신은 당신이 아니다



[그림-17] Max Ernst
거대한 삼림
(그라타슈)



[그림-18]
Morton Schamberg
神(신)

2. 웹디자인의 요소와 스타일

(1) 웹디자인의 개념 및 구성요소

웹디자인이란 인터넷을 바탕으로 웹 페이지의 시각효과를 최대한 살려 정보 전달력을 높이고 다양한 방법으로 창조하고 구성하는 것이다. 기업이나 기관의 홍보나 정보공유 매체 정도로만 여겨지던 초기의 웹은 이제 가장 중요한 커뮤니케이션 수단 중의 하나가 되었고, 그러한 웹 공간을 디자인하는 웹디자인의 중요성은 더욱 부각되고 있다. 즉, 웹디자인은 단순히 인쇄매체에서 화면으로 옮겨간 디자인의 한 영역이라는 차원을 넘어서 웹의 구조를 기획하고, 콘텐츠를 시각화하며, 웹 페이지를 조직화하여 새로운 커뮤니케이션을 발생시키는 개념이다. 사용자들에게 보다 쉽고 정확한 정보의 내용 전달을 위해 디자인과 기술이 복합적으로 다루어지는 디자인 분야 중에서 가장 과학적인 분야의 하나로 그래픽적인 시각적 감각과 기능적인 테크닉 면을 골고루 지니고 있어야 한다. 본 논문에서의 꼴라주 표현은 웹디자인에서 시각적인 그래픽 위주로 선정하여 분류하였다. 웹디자인은 다른 매체의 디자인에 비해 훨씬 유동적이고 개방적이다. 불특정 다수의 사용자가 접근할 수 있으며 상호작용이 이루어진다. 웹디자인은 누군가에게 보여주기 위하여 제작되고 사용자들로부터 효과적이고 빠른 반응을 얻을 수 있어야 한다는 속성으로 인해 광고디자인에 비유할 수 있으며, 전자 상거래에 있어 판매 증진을 위한 수단으로서 매우 중요한 역할을 담당한다. 또한 효과적인 정보전달이라는 기능으로 출판물의 역할을 하며, 화면상에서 애니메이션이나 동영

상, 사운드 재생 등 멀티미디어 형태로 다양하게 표현된다. 웹디자인은 기업의 이미지 증진을 위한 홍보수단으로 필수적이며 고객에 대한 서비스 제공 차원에서 뿐만 아니라 상업적인 마케팅을 위한 설득 커뮤니케이션으로 그 적용범위는 매우 다양하다. 웹디자인에 있어서 시각적 요소는 타이포그래피, 색채, 일러스트와 사진, 동영상과 애니메이션, 인터랙션 요소로 분류할 수 있다.²⁰⁾

(1) 문자(typography)

타이포그래피는 넓은 의미로 문자를 구성하는 디자인을 일컫는데 서체의 디자인, 글자배열, 레이아웃 등 인쇄를 전제로 했던 문자 표현 일체가 포함되며 좁은 의미로는 활자, 사식 등 기계적인 수법에 의한 서체를 가리킨다. 폴라주 표현에서 문자의 사용은 메시지를 전달하기 위한 표현 수단으로 쓰거나, 문자 자체의 형태를 시각적인 요소로 보여준다. 문자가 작품 구상의 재료로 사용될 때 시각적인 전달 효과는 물론 그 내용에 있어서도 새로운 의미를 부여할 수 있음을 알 수 있다. 문자는 개념에 의한 객관적 언어와 정서적, 비논리적, 시각적인 용도지만 비언어적 표현이 지닌 각각의 특질과 그 관계에 대한 적절한 이해와 활용은 조형 표현의 또 하나의 개발 가능성을 제시하는 것이라 할 수 있다.

²⁰⁾안창호, 웹디자인에 있어서의 시각적 구성요소에 관한 연구, 영동대학교 교수,2000,한국디자인포럼

(2) 색(color)

컬러라는 심미적 결정에 가장 영향력 있는 디자인 틀로서 색채가 적절하게 사용된다면 광범위한 영역에서 정보표현의 효율을 개선하는데 쓰일 수 있는 가장 강력한 도구이다. 따라서 컬러는 각 화면마다 일체감을 주기 위한 배경화면과 문자의 색, 또는 각종 서비스의 특징을 나타내는데 효과적인 이미지의 일환으로 사용된다. 동일한 크기와 형태의 사물일 때 컬러가 첨가됨으로써 형이 구분되는 유용성이 있고, 문자, 심볼, 마크, 로고타입 등의 가독성을 증가시키는 방법 중의 하나로 컬러가 사용된다. 그러므로 컬러 이용시 주목성을 높이고 신속성 있는 메시지를 전달하기 위해서 칼라의 명도, 채도, 색상의 대비 및 조화와 함께 효과적인 표현에 힘써야 한다.

(3) 일러스트와 사진(illustration, photo)

웹 사이트에서 사용자에게 원하는 감성을 전달하고자 디자인할 때 가장 손쉬운 방법이 그래픽을 이용하는 것이다. 그래픽은 그 요소 자체만으로도 시각적인 감성을 지니고 있기 때문이다. 그래픽은 타이포그래피에 비해 보다 직접적이며, 빠르게 사용자에게 그 함축적인 내용을 전달하기 때문에 의미 전달의 시간을 단축시키며, 전체적인 내용과약을 용이하게 해 주는 장점을 지닌다. 반면에 전송속도상의 문제로 사용자로 하여금 답답하게 할 수 있으며, 지나친 그래픽의 사용은 유용한 정보에 대한 가독성을 떨어뜨려 정보전달력을 떨어뜨릴 수 있다. 웹디자인에서의 이미지는 최소의 용량으로 최대의 효과를 나타내야 하는 중요한 요소로서, 정보의 사실성을 나타내고 내용의 이해를 돕는다. 또한 콘텐츠의 내용을 전달하거나 아이덴티티(identity)

를 부여하기 위하여 여러 가지 효과를 적용하여 전체적인 분위기를 조율하는 역할을 한다. 웹에서는 이미지의 용량과 로딩시간이 중요하므로 적절한 이미지 포맷을 사용해야 한다.

[표-4] 웹 그래픽 포맷 종류와 지원사항²¹⁾

	GIF87a	GIF89a	JPEG	Progressive JPEG	PNG
브라우저에 기본적으로 탑재	●	●	●	●	
손실 없는 압축	●	●			●
투명한 배경 지원		●			●
인터페이스 방식 지원	●	●		●	●
애니메이션 지원		●			
표현가능 색상	256	256	1670만	1670만	1670만

웹에서의 그래픽포맷은 JPEG가 손실이 가장 적으나 표현가능색상이 많아 용량이 많고, GIF파일이 256색을 지원하면서 가장 압축률이 높아 많이 사용되어진다.

(4) 동영상(motion pictures)과 애니메이션(animation)

동영상은 시각 표현이 직접적으로 가능하기 때문에 정보전달에 있어서 가장 효과적이다. 또한 짧은 시간에 많은 이미지를 연출하는 특징을 가지고 있으며, 이미지가 계속 변하기 때문에 사용자의 집중력을 향상시키고 지루하지 않게 하는 효과가 있다. 그러나 아직은 웹 페이지에서 표현된 동영상과 애니메이션은 주된 조형요소로서 사용되기 보다는 다른 조형적 요소들과 더불어

21) 김재영, '웹진 디자인의 그리드 시스템에 관한 연구', 명지대학교 대학원 석사학위논문, 2001,p.21

어 움직임을 표현할 때 사용되고 있다. 웹디자인에서 애니메이션의 의미는 본질적인 의미인 생기를 주는 일, 즉 움직임이 있는 모든 이미지를 애니메이션이라고 말한다. 일러스트레이션을 이용한 캐릭터의 움직임에서부터 문자의 움직임까지 다양한 형태를 갖고 있다. 홈페이지의 주목성을 위해 메인 이미지로 사용되기도 하고, 로딩 화면이나 배너, 아이콘 등으로 활용되기도 한다.

(5) 인터랙션 (interaction)

초기의 인터넷은 단순히 텍스트뿐이었는데, 하이퍼텍스트라는 새로운 텍스트 형태가 개발되면서 문서간의 연결이 긴밀하게 되었다. 텍스트에 링크를 걸어 그 링크를 마우스로 클릭하면 해당 페이지를 보여주는 기능이 웹 인터랙션의 시초라고 말할 수 있다. 단순한 텍스트 형태의 링크는 '움직이는 텍스트 링크'로 발전되었고 더 나아가 '움직이는 그림'링크로 발전되었다. 웹 인터랙션의 여러 기술 중 자바에플릿²²⁾은 크기가 작아 네트워크 전송에 적합하고, 웹 애니메이션 프로그램인 플래시²³⁾는 플래시의 인터랙션 표현에 있어서 다양한 기술들을 구현한다.

22) 자바에플릿: 자바 프로그램을 HTML(HyperText Markup Language)문서에 삽입하여 정적이던 페이지를 보다 활기차고, 화려한 동적인 페이지로 표현할 수 있다. 이렇게 HTML문서에 삽입되어지는 자바로 만든 네트워크 소프트웨어가 애플릿이다.

23) 플래시(Flash) : 매크로미디어사의 벡터를 기반으로 한 드로잉 도구인 동시에 최고의 웹 애니메이션 제작용 프로그램

(2) 웹디자인 스타일

스타일이란 사물이나 사람 혹은 경험에 대해 우리가 보고 느끼는 전체적인 인상이라 할 수 있다. 웹 사이트도 이러한 인상을 가지게 되는데, 우리는 여러 요소들을 효과적으로 조절함으로써 원하는 일관된 스타일을 만들 수 있다. 웹 페이지에서 스타일이 좋다, 나쁘다 라고 하는 것 보다는 스타일이 웹 사이트의 내용의 성격에 잘 맞는다, 잘 맞지 않는다 라고 표현해야 할 것이다. 즉, 스타일이란 그 내용의 성격 및 구성과 잘 맞아 떨어져야 하며, 그러기 위해서는 내용의 명확한 분석과 정의가 선행되어야 한다. 사용자들은 웹 페이지의 글이나 이미지의 내용보다도 그 표현된 스타일을 먼저 인지한다. 그러므로 혹 잘못 적용된 스타일은 원활한 커뮤니케이션을 방해할 수도 있으므로 신중하게 고려되어야 한다.

[스타일 기법의 예]

- 키치(kitsch) 스타일 : 천박하며 저속한 모조품이란 뜻으로 촌스럽고 과장 표현, 현란한 컬러를 쓰며 사용자에게 편안함과 해학의 미를 전달하는 사이트를 말한다. [그림-19]djcapeiter, [그림-20]친절한 금자씨
- 그런지(grunge) 스타일 : 그런지는 남루한, 맛있는, 지지분한, 보잘 것 없는 등의 사전적 의미를 가진 말로 웹상에서는 자유분방한 타이포의 배열, 이미지들의 겹침 등의 표현을 말한다. [그림-21] juxtinteractive, [그림-22] Bradley grosh
- 미니멀(minimal) 스타일 : 최소한의 간소한 등의 사전적 의미를 가진 말로 텍스트 이미지 등의 절제된 표현 극도로 단순한 제작방식으로 만들어진 사이트를 말한다.[그림-23],[그림-24]

- 디지털아트(digital art) 스타일 : 디지털 기술을 효과적으로 사용하는데 있어 실험정신이 보이는 차별화된 디자인의 사이트를 말한다. 텍스트나 그래픽에 있어서 과감한 레이아웃과 컬러를 보이며, 단순한 gif 애니메이션을 넘어서 멀티미디어와 상호작용성을 지원하는 신기술을 적극적으로 도입하고 있다. [그림-25],[그림-26]

- 테크니컬(technical) 스타일 : 기술이 주가 되고 디자인 모티브가 되어 제작되어진 사이트를 말한다. [그림-27],[그림-28]

- 모션 그래픽 스타일 : 역동적인 현란한 움직임, 사운드 믹싱, 테크닉 등이 잘 조화된 사이트를 말한다.[그림-29],[그림-30]

- 스토리텔링(storytelling) 스타일 : 사용자와 대화하는 형식으로 웹상에서 사용자를 이야기에 참여시켜 인터랙션을 유도 시킨다. [그림-31],[그림-32]

- 3D스타일 : 디자인 요소에 입체적이고 공간적인 느낌을 부여한 사이트이다. [그림-33],[그림-34]

웹디자인 스타일 중 그런지 스타일, 키치 스타일, 디지털 아트 스타일에서 꼴라주 기법을 적용한 사이트를 많이 찾아볼 수 있었다. 이러한 특징은 꼴라주의 표현 중 잘라 붙이기, 희화적인 표현, 우연적인 표현 등이 이러한 스타일에 맞는 적절한 표현 기법이 될 수 있기 때문이다. 그런지 스타일과 디지털 아트 스타일에서는 분해 및 해체의 재구성으로 표현된 추상적인 표현이 많았고, 키치 스타일과 스토리텔링 스타일에서는 드라마틱한 구성으로 일상적인 재료를 이용해 공간적인 입체 표현을 한 사이트들이 있었다.



[그림-19] <http://www.djacapeiter.com.br/site>



[그림-20] <http://www.geum-ja.co.kr>



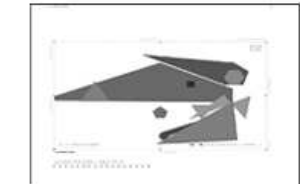
[그림-21] <http://juxtinteractive.com>



[그림-22] http://www.gmunk.com/2001_NYC_update



[그림-23] <http://www.designpm.co.kr>



[그림-24] <http://www.f-i-a-v-o-r.com>



[그림-25] <http://www.garagemedia.com/specimen/specimen22.html>



[그림-26] http://www.gmunk.com/2001_NYC_update/

키치, 그런지, 미니멀, 디지털 아트 스타일 모두 풀라쥬 표현이 가능하다.



[그림-27] <http://www.guiborchert.com>



[그림-28] http://www.intentionalies.co.jp/content_normal.html



[그림-29] <http://www.tuhonband.co.kr>



[그림-30] <http://www.dance-mania.co.kr>



[그림-31] <http://barbie.everythinggirl.com>



[그림-32] <http://heineken.co.kr>



[그림-33] <http://www.inphi.net/>



[그림-34] <http://www.agencynet.com>

테크니컬, 모션그래픽, 스토리텔링, 3D 스타일 모두 풀라쥬 표현이 가능하다.

3. 디지털 시대의 꼴라주

‘디지털 시대’란 디지털 정보를 처리하고 전달하는 디지털 미디어가 지배적이고 보편적인 매체 형태인 시대를 의미한다.²⁴⁾ 18세기 산업혁명에서 20세기 과학기술 혁명에 이르기까지 기술의 발전은 예술의 변화에 많은 영향을 끼쳤다. 꼴라주 역시 표현의 방법과 전달에 있어 디지털화와 멀티미디어화를 가져왔다. 회화에서의 꼴라주는 일상의 종이나 벽지 등 쉽게 구할 수 있는 물질을 마구 자르거나 연결하여 그것을 화폭에 배경으로 삼아 여러 단편의 집합 효과를 내거나, 물질이나 물체를 파편화하여 원래의 형태를 알 수 없게 표현하는 등의 방법으로 이미지를 창조하였다. 회화에서의 꼴라주 표현에 있어서 물리적으로 어려운 작업도 컴퓨터를 이용한 디지털 이미지 처리 시스템에서는 이미지의 강화, 수정, 변형에 사용되는 다양한 디지털 필터로 이미지의 입자나 질감, 세부, 대비, 색상균형 등이 쉽게 표현된다. 미술에 있어서의 회화적 도구들을 컴퓨터에서도 꼴라주, 데칼코마니, 스크래치, 엠보싱 등의 모든 조형기법을 재현해 놓는다. 디지털 시스템을 활용했을 때 아주 빠른 시간에 공간의 제한 없이 꼴라주 이미지들의 표현이 가능해지면서, 디지털디자인의 대표적인 웹아트, 비디오 아트, 미디어 아트, 웹디자인에서 꼴라주 기법들이 적용 되고 있다. 인터넷의 발달로 인해 디지털디자인 중에서 가장 자주 쉽게 접할 수 있는 분야는 웹디자인이므로 디지털 매체의 기초가 되는 컴퓨터와 웹디자인에 대한 내용이 중심이 된다.

24) 이미지 표현과 소통에 관한 연구, 2001. 김직자. p12

(1) 디지털 미디어의 특성과 꼴라주 표현

디지털 미디어의 특성은 무한복제성(perfect duplicability)이다. 말 그대로 디지털 정보가 완벽하게 복제될 수 있다는 의미다. 이진수의 숫자로 된 데이터로 표현됨으로 시공간을 떠나 새로운 영역에 존재하므로 영원히 존재할 수도 있다. 완전복제는 원본이 여러 개 존재할 수 있다는 뜻이므로 똑같은 것이 동시에 여기저기에 존재할 수도 있고 하나의 원본을 한참 시간이 흐른 뒤 복제를 반복하여도 이론상 시간이 흘러감에 따라 남아 없어지지 않고 영원히 존재할 수 있다.

변형의 조작가능성(manipulatability)은 이미지가 디지털 데이터로 되어 있어 변형을 손쉽게 할 수 있다. 기존의 아날로그 이미지는 한번 만들어진 이미지는 변형을 기하기가 어려운데 비해 디지털화됨으로써 이미지의 여러 가지 변화에 변화를 거듭하는 무한대의 변형을 가할 수 있는 것이다. 컴퓨터 이미지는 물질이 아닌 탈 물질화에 따른 상황이므로 여러 가지 이미지적 상황이 연출될 수 있는 것이다. 이러한 조작가능성은 이미 컴퓨터 그래픽을 통해 실제로 카메라로 찍은 듯한 생생한 영상을 영화 속에 구현하고 있다. 실체의 재현이라는 이미지의 근본적인 성격을 상상력의 발현이라는 새로운 차원의 개념으로 재구성하게 될 것이다.²⁵⁾

네트워크(networkability)로 인해 디지털 매체가 유무선의 연결망을 통해 연결이 되어있어서 디지털 미디어 작품의 경우 상호작용성의 특징을 갖는

25) 월간미술(2001년 5월호)디지털 시대의 미술-김주환/미술비평 연세대 신문방송학과 교수

다. 이미지를 바라보는 관객의 디지털 매체에 대한 반응으로 인하여 여러 가지 형태와 차원의 상호작용이 가능함을 뜻한다. 물론 관객과 작품 간의 상호작용성은 미술 분야에서 오래전부터 논의되어 온 주제이다. 그러나 디지털 이미지의 상호작용성은 특히 매체간의 자동인식과 지적인 행위자의 등장에 의해 완성되는 것이며 이는 아날로그 이미지 매체와는 근본적인 차이점이 된다. 종래 예술 감상은 수동적 감상에 머물게 했지만 컴퓨터 아트는 관객이 직접 참여해서 작품과 교감할 수 있게 한다. 참여속의 예술 감상은 작품과 관객이 밀접한 교류 속에서 하나가 되게 하고 작품 감상을 극대화시킨다. 이것을 대화형 예술(interactive art)이라 하며 컴퓨터에 의한 예술 형식에서는 매우 중요한 의미를 갖는다.²⁶⁾

복합성을 가진 디지털 미디어는 여러 종류의 디지털 정보가 하나로 어울려 하나의 이미지를 만드는 것을 말한다. 이미지는 텍스트, 사운드, 화상 등 여러 이미지의 조합으로 보여 질 수 있다. 디지털 이미지 매체를 멀티미디어라고 불릴 정도로 복합매체의 성격을 가지고 있는 것이다. 눈과 귀 인간의 오감을 자극할 수 있는 이미지로의 표현이 가능해진 것이다.

컴퓨터의 디지털화된 빠른 데이터의 처리속도로 인해 우연한 이미지의 효과 또한 우리의 상상력을 자극시킨다. 이러한 데이터의 처리에 의한 우연적 효과나 무한한 표현으로 인해 인간의 감각을 자극시키고 한정된 획으로 끝나는 것이 아닌 상호작용을 극대화 시킨 이미지의 창출을 기대 할 수 있다.

26) 미디어 아트의 개념. 김 윤, 디자인 넷. 2002.10. P43

[표-5] 디지털 미디어의 특성요약

무한복제성	디지털 정보가 완벽하게 복제될 수 있다. 영원히 존재
변형의 조작가능성	디지털 데이터로 되어 있어 변형을 손쉽게 할 수 있다.
네트워크	디지털 매체가 유무선의 연결망을 통해 연결 될 수 있다.
복합성	텍스트, 사운드, 화상 등 여러 종류의 디지털 정보의 조합
즉각적 접근 가능성	즉시 검색이 가능하여 수많은 데이터베이스가 사용된다.

디지털미디어의 특성은 무한복제, 변형조작, 네트워크, 복합성, 즉각적 접근가능성이다.

[표-6] 회화 꼴라주의 특성

기존 오브제간의 결합
다변적인 요소에 의한 중첩, 병치, 왜곡 등의 표현
기성품을 분해 또는 재구성 하는 방법으로 새로운 의미 창조
창조적인 사고 표현을 시도한 창작물

콜라주의 표현특성 분석 및 화에디자인 적용에 관한 연구, 맹미령, 숙명여대 디자인대학원 2005에서 발췌

이러한 디지털 미디어의 특성이 디지털디자인에 있어서 꼴라주의 표현을 가능하게 하는데 많은 장점을 가지고 있다. 꼴라주는 찢어 붙이는 것의 표현 기법에서 시작하여 여러 가지 오브제들을 조합하여 나타나는 예상치 못한 결과물에 대한 조형의 의미까지 발전해 왔다. 디지털 매체 즉 컴퓨터에서는 오브제의 스케일이나 합성 등의 변형이 쉬어 결과물을 예상할 수 있어서 보다 완성도 있는 결과물을 얻을 수 있다. 디지털 필터의 사용으로 우연성이나 즉흥적인 이미지를 만들 수 있고, 사진과 그래픽, 사물 등 여러 가지 재료구성이 가능하다. 관람자와의 교류도 가능해 시간, 공간의 표현도 무한하

며 사운드, 영상 등 멀티미디어의 활용으로 무빙 디자인에서도 콜라주 표현의 적용도 가능하다. 이렇듯 디지털 기술은 콜라주 표현을 컴퓨터에서 가능하게 하며, 창조과정에서 아이디어를 수시로 진행 중인 디자인에 반영시켜 수정할 수 있으며 시행착오를 반복하더라도 원하는 결과를 기대할 수 있다. 콜라주의 기본 정신이 다양한 예술분야에서 활용되었듯이 cut, paste를 통한 새로운 이미지를 창조하는 것이 현재 디지털 미디어 디자인에서 나타나고 있다. [표-7]에서와 같이 디지털의 특성이 콜라주의 표현을 빠르고 우연적인 효과를 낼 수도 있으며, 오브제의 결합을 다양하고 쉽게 변형하고 합성할 수 있어 다양한 창작물을 기대할 수 있게 되었다. 많은 사람들이 작품을 공유하며 직접 참여할 수도 있게 되어 회화에서의 콜라주보다 다양한 매체에서 더욱 다양한 표현들을 할 수 있을 것이다.

[[표-7] 디지털미디어에서의 콜라주 적용의 활용성

디지털 적용의 용이성	콜라주 표현의 적용
무한복제성	병치, 나열의 구성, 여러 작품을 공유
조작가능성	오브제의 왜곡, 변형, 흥미롭고 즉흥적 표현 가능
네트워크	관람자와의 교류로 공간적인 콜라주 표현 가능
복합성	여러 매체의 조합으로 무빙표현에서도 가능

디지털의 무한복제성, 조작가능성, 네트워크, 복합성은 콜라주 표현을 쉽고 빠르게 작업하고 여러작품을 공유할 수 있게 한다.

(2) 디지털디자인에서 콜라주 표현

디지털디자인에서 대표적인 분야별 작가의 작품을 중심으로 비디오아트 작가 백남준, 웹아트 프로젝트 그룹인 아다웹(adaweb)의 작가 스타인케, 라이엘리나와 미디어아트에서는 미디어 아티스트 빌 비올라(Bill viola), juxtinteractive사의 아트 디렉터로 활동 중인 웹 디자이너 토드 퍼거슨(Todd purgason)의 작품을 예로 설명하며 콜라주 표현을 살펴본다.

2-1. 비디오 아트에서 콜라주

비디오 아트는 1960년대 미술개념의 확장을 시도한 두 움직임, 즉 플럭서스²⁷⁾와 해프닝의 배경에서 나타났다. 한국의 백남준과 독일의 볼프 포스텔은 당시 텔레비전의 일방적인 영향력에 대한 저항으로 텔레비전 수상기를 파괴하는 퍼포먼스를 벌였다. 백남준은 1957년 독일 쾰른에 있는 WDR 라디오국에서 첫 번째 오디오테이프 콜라주를 만드는데, 이는 이후 비디오 콜라주 작품의 효시라 할 수 있다. 비디오테이프를 좀 더 직접적이고 접촉적인 참여 TV로 만들기 위하여 백남준은 그 제작과정에서 콜라주 편집기법을 사용한다. 회화적 콜라주가 현실과 현실의 우연적 요소를 화면에 차용함으

27) 플럭서스(Fluxes : 흐름, 끊임없는 변화, 움직임을 뜻하는 라틴어)란 명칭은 1960년 무렵 전통적인 예술형식과 스타일을 벗어난 예술가들의 생각을 널리 알리기 위해 계획되었던 잡지의 제목으로서 매키우너스(George Maciunas)가 선택한 것이다. 그 잡지는 발행되지 못했지만, 플럭서스란 명칭은 1962년 매키우너스가 비스바덴에서 조직한 최초의 콘서트 시리즈인 <새로운 음악(Nauseate Music)>에서 처음으로 사용되었다. 르네 블록 저 전경희 역 《플럭서스》 p.13, 열화당, 1990, 서울

로써 회화적 구성의 내적 논리를 파괴하고 동시에 새로운 시각적 효과를 창출할 수 있었듯이, 음악적, 비음악적 원천들로부터 다양한 소리의 합성을 만드는 음악적 꼴라주 테이프 역시 비논리적 구성 자체가 제시하는 새로운 미학을 마련할 수 있었다. 백남준은 1959년 <케이지에게 보내는 찬사>에서 행위를 동반하는 소리의 효과를 높이기 위하여 꼴라주 음악 테이프를 제작하고, 같은 수법의 비디오테이프 제작으로 그 특유의 새로운 시청각적 영상 효과를 창출할 수 있었다. 1968년 보스턴의 WGBH-TV의 실험 방송 <매체는 매체다>라는 프로그램을 위해 그가 제작한 비디오테이프 <전자 오페라 1번>(Electronic Opera No.1)은 꼴라주 기술에 의한 이미지의 반복, 중첩, 분열 등 백남준 테이프의 양식적 특성을 보이는 초기 대표작이다. [그림-35] 꼴라주 기법에 의한 이미지의 시청각적 효과는 비디오 신서사이저 개발과 함께 일종의 영상의 마술사로, 촬영된 이미지를 변형, 왜곡, 채색할 뿐 아니라 컴퓨터 조작으로 순수 추상 패턴까지 가능하게 하였다. 백남준이 자처하듯이, 비디오 신서사이저에 의해 “레오나르도와 같이 정확하고, 피카소와 같이 자유스럽고, 르노아르같이 현란하고, 몬드리안 같이 심오하고, 폴락 같이 강렬하며, 잰스퍼 존스같이 서정적인 TV스크린 캔버스”가 가능하게 되었다.²⁸⁾ 백남준은 결국 꼴라주 기법과 신서사이저 사용으로 “비디오 인공 혼합물”을 창조할 수 있었던 것이다. [그림-36]

28) 백남준, *Video 'n' Videology*

2-2. 웹 아트에서 꼴라주

웹아트란 웹을 기반으로 하는 예술(art based on net)이며 웹 브라우저를 기본으로 하는 작품이다. 즉 웹이라는 매체의 특성을 살려 그래픽을 포함한 다양한 미디어를 통해 행해지는 커뮤니케이션 활동을 근간으로 하는 예술작품을 웹아트라 한다. 웹에서 프레임은 웹상에서 표현되는 요소들을 사용자의 클릭을 통해 재조직하여 새로운 시각적 환경으로 전환시키는 틀이다. 아래 웹아트 작품들은 브라우저 상에 나누어진 프레임간의 연상 이미지와 단어의 흐름으로 user의 다중시점으로 인한 내러티브²⁹⁾가 조화를 이루는 대표적인 작품이다. 대표적인 웹아트 프로젝트 그룹인 아다웹(adaweb)의 스타인케 작품 <블라인드스팟(adaweb.walkerart.org/project/blindspot/)은 하나의 웹 페이지에 19개의 텍스트로 구성된 짧은 이야기지만 3개로 구성된 프레임간의 이동을 통해 소리, 글, 이미지를 전달하고 있다. [그림-37] 라이엘리나의 전쟁에서 돌아온 내 남자친구는 웹아트 초기의 대표적인 작품이다. [그림-38] 흑백이미지와 단순한 텍스트 작품으로 보이지만 작품에서 보여주는 프레임에 의한 전개는 아주 다양한 시점을 제공한다. 각 프레임은 이미지와 단어로 이루어져 있고 그 요소를 user가 클릭할 때 다시 그 공간은 여러개의 프레임으로 다시 나누어진다. 이미지 혹은 텍스트 중 user가 무엇을 선택하느냐에 따라 작품은 다중시점을 지니게 되며 스토리의 전개는

29) 내러티브(Narrative): 시간과 공간에서 발생하는 인과 관계로 엮여진 실제 혹은 허구적인 사건들의 연결을 의미한다.

달라진다. 프레임을 이용한 다중시점의 성격을 지니는 웹아트 작품은 사용자의 클릭은 결국 하나의 프레임을 cut하고 다른 프레임을 paste하는 행위 및 운동이라고 볼 수 있다. 이것은 꼴라주의 생성원리인 cut과 paste이며, 꼴라징이다. 이것이 웹상의 꼴라주의 기본적 작용원리이며 따라서 사용자와의 상호작용을 통해서만 존재하는 꼴라주라고 정의될 수 있다.³⁰⁾

2-3. 미디어 아트에서 꼴라주

넓은 의미에서의 미디어 아트는 기술매체, 특히 현대 커뮤니케이션의 주요 수단인 대중매체를 활용한 예술 일반적으로 이해되며 좁은 의미로는 보통 컴퓨터를 기반으로 하는 1990년대 이후의 예술을 가리킨다. 빌 비올라 작품 [그림-39]에서는 마주보는 두 대의 프로젝터가 서로 다른 영상을 여러 장으로 겹쳐있는 반투명한 스크린에 투사하는 형태이다. 일상적인 재료를 꼴라주 하여 만든 이러한 스크린은 이미지가 분절될 뿐만 아니라 두 개의 이미지가 방 안에서 연결되는 통로로 사용되었고, 3차원의 현실과 비현실을 오가는 중첩된 구조를 느끼게 한다.³¹⁾ 여러 대의 스크린 사이에서 일어나는 움직임은 또 다른 축을 생성하고 있다. 결국 미디어 아트에서 이루어지는 공간의 특징은 축의 중첩, 상호 관입, 비정형성 등의 꼴라주 특징을 띄고 있다. 그러나 과거 회화에서와는 달리 축의 다원화가 작품 내부뿐만 아니라

30) 아방가르드 관점에서 본 디지털 매체예술로서 웹아트, 한정진, 홍익대 광고홍보대학원, 2006 .p70

31) 미디어 아트에 나타나는 꼴라주적 공간 형태 연구, 김나현, 중앙대 첨단영상대학원, 2004, p34

외부에도 존재하는 차이가 있다. 2004년 Hi Seoul Festival [그림-40]미디어 아트에 나타나는 다원적 공간은 최근 환경예술이나 무용에 미디어가 접목되면서 관객들에게 실시간으로 전달된다. 공간의 연출로 사용되는 이러한 우연적 요소들은 관객과 함께 즐길 수 있게 된다.

2-4. 웹디자인에서 꼴라주

인터넷에 대한 대중들의 인식과 관심이 증폭되면서 디지털디자인 중 웹아트, 웹디자인이 가장 쉽게 접할 수 있는 분야가 되었다. 넘쳐나는 정보와 여러 목적의 사이트들이 주목성을 끌기 위해 첨단 기술과 뛰어난 창의력으로 웹을 디자인하고 있으며 국내외 할 것 없이 웹디자인 어워드가 활발히 진행되고 있다. 아주 독특한 그래픽으로 많은 주목을 받았던 미국의 디자인 에이전시 회사 juxtinteractive에서 크리에이티브 디렉터로 있는 플래시의 대가 토드 퍼커슨 (Todd purgason) 이 타이포와 그래픽의 꼴라주적 표현으로 많은 어워드에서 수상한 바 있으며 juxtinteractive 사이트[그림-41], 뿐만 아니라 billabong usa[그림-42], lundstromach[그림-43], nestea, macromedia, toshiba 사이트 등에서 아주 세련되고 주목할 만한 테크닉을 개발했다. 그들의 작업은 communication arts, how magazine, cre@te online을 비롯한 세계 각지의 매체에서 스포트라이트를 받고, clio award, how magazine's international design competition award, communication arts award [그림-44]등에서 수상함으로써 세계수준의 디자인 스튜디오로 알려졌다.



[그림-35] 전자오페라, 백남준 1968



[그림-36] 백-아베 비디오 신서사이저



[그림-37] 스타인케 <블라인드스팟(adaweb.walkerart.org/project/blindspot/)>



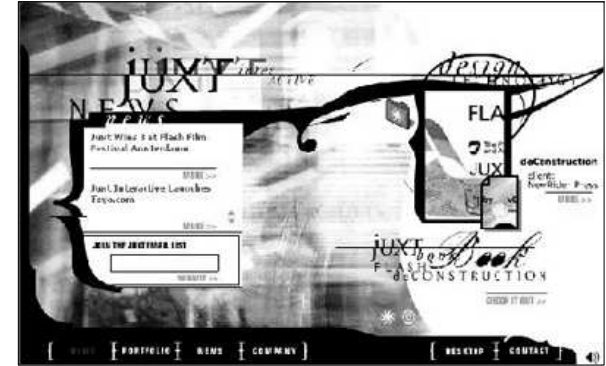
[그림-38] 라이엘리나 <전쟁에서 돌아온 내 남자친구(www.teleportacia.org/war/wara.htm)>



[그림-39] The Veiling, Bill Viola, 1995



[그림-40] Hi Seoul Festival, Korea, 2004



[그림-41-1] juxtinteractive사의 웹디자인에서의 콜라주.

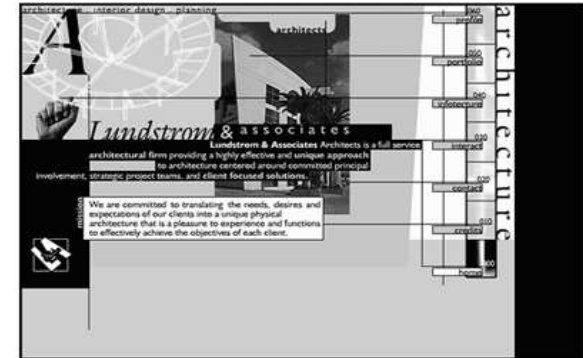
http://www.juxtinteractive.com의 홈페이지, 토드 퍼커슨 2000년 작품 타이포의 해체와 이미지의 창조적인 콜라주 작업과정을 통해 끊임없이 흘러가고 있는 역동적인 에너지를 형상화.



[그림-41-2]billabong 웹디자인에서의 콜라주.

<http://www.juxtinteractive.com/interim2004/billabong>

juxtinteractive사의 토드퍼커슨의 작품으로 Billabong브랜드와 그 팀 선수들을 웹상에서 홍보하기 위한 사이트이며, 역동적인 화면과 상호작용이 조화를 이루고 있다.



[그림-41-3] Lundstromach사의 웹디자인에서의 콜라주

Lundstrom&Associates의 2002년 웹사이트, 건축회사의 공간적인 느낌을 문자를 중심으로한 콜라주 표현으로 역동적이며 흥미롭게 표현했다.



[그림-41-4] <http://www.shorn.com> 웹디자인에서의 콜라주

Communication Arts Awards 인터랙티브 엔터테인먼트수상작.

3. 웹디자인에서 플라주 활용과 기대효과

초기의 웹디자인 모습과는 달리 현재 웹디자인은 점차 기능 위주의 디자인보다 디자인과 기능이 함께 하거나 감성적이고 개성 있는 디자인이 많아졌다. 멀티미디어와 3D 인터페이스가 강세를 나타내고 서로간의 모방과 영향이 두드러지게 나타나며, 다 문화적인 디자인 스타일이 많이 보이는 등 새로운 미디어에 대한 이해를 바탕으로 기술과 디자인이 접목되는 경향이 강세를 보이고 있다. 플라주 기법이야말로 여러 예술 분야에서 적용될 만큼 다양한 재료와 결합방식으로 응용이 가능하여 창의적인 디자인의 발상에 있어 무한한 가능성을 가지고 있다. 기능과 목적에 충실하면서 좀 더 아름답고 미적인 사이트를 추구하는 경향의 바탕에는 사용자의 미에 대한 욕구가 자리하고 있다. 미의 기능을 점차 중요시하면서 기존의 회화 기법인 미니멀이나 키치, 플라주 등의 스타일이 가미되면서 다양하고 독특한 디자인들이 나타나고 있다. 사용자들에게 새롭고 신선하게 다가가고 기억에 남는 디자인이 주목을 받는 상황에서 플라주 기법이 디지털의 특성과 조화를 이루어 감성적이고 창의적인 웹디자인에 많은 영향을 주고 있으며 앞으로 사운드와의 관계도 플라주 기법을 활용하면 더욱 다양한 표현을 기대할 수 있다. 현재 분야별로 플라주 표현을 적용한 사이트의 비율을 알아보고자 분야마다 약 100여개의 사이트를 디자인정글 사이트에서 무작위로 추출하여 그중 플라주적인 표현을 한 사이트들의 개수를 %로 계산 해 본 결과 디자인 에이전시에서 가장 높은 9.3%가 나타났다.[표-8] 그 뒤를 이어 엔터테인먼트, 쇼핑, 개인 디자이너 사이트들에서도 4% 정도가 나왔으나, 기업, 금융, 여행, 포털 사이트에서는 플라주 표현을 찾아볼 수 없었다. 그 결과 창의적인

디자인 발상과 홍보 또는 다른 사이트들과의 차별성을 시각적인 이미지로 보여주는 감성적인 사이트에서 플라주의 표현이 적용이 되었고, 9.3%라는 수치는 앞으로 더 플라주적인 표현을 기대해 볼 수 있는 가능성을 보여주었다. 반면 신뢰성과 정보 위주의 사이트인 금융, 포털, 여행 분야의 사이트들에서는 아직까지 우연적이고 추상적이며 튀는 감각적인 느낌의 디자인보다 차분하고 안정적인 클래식한 스타일의 디자인을 선호하므로 플라주 표현은 찾아볼 수 없었다. 그러나 기업이나 전자전자 분야에서 3%정도의 수치는 점점 더 다른 기업들과의 제품들과의 차별성을 위해 고정관념의 틀을 벗어난 디자인을 원하는 것으로 보인다.

[표-8] 분야별 플라주 표현 사이트 비율

	에이 전시	기업	포털	게임/애 니	음악/엔 터테인 먼트	쇼핑	영화/홍 보	디자인 너	전기전 자/IT	금융	여행
사이트수	13	5	0	1	2	5	6	6	3	0	0
전체	140	140	100	64	50	120	140	100	64	20	20
비율	9.3%	3.6%	0.0%	1.6%	4.0%	4.2%	4.3%	6.0%	4.7%	0.0%	0.0%

플라주 표현 사이트의 비율이 평균 4~5% 를 보인다. 디자인 에이전시에서 가장 많이 활용되고 있다.

플라주적 표현이 현재 웹디자인에서는 플라주의 공간적 시도가 아직까지 활발하지는 않았으나 건축이나 미디어 아트에서처럼 2차원적인 평면에서 3차원으로 확대되어지는 공간적 표현도 기대되며, 디지털 그래픽에서 뿐만 아니라 다양한 멀티미디어의 적용으로 모션그래픽에서도 프레임을 통한 활용의 가능성이 있으며, 동영상과 애니메이션에서의 표현도 연구되어야 할 대상이다.

Ⅲ. 웹디자인에서 플라주 표현 사례분석

회화 플라주 기법이 디지털 시대에서 표현되는 형태를 알아보기 위해 디지털디자인분야 중 가장 자주 접할 수 있는 웹 사이트 디자인에서의 표현을 분석해보았다. 웹 사이트 메인화면에서 플라주적인 표현을 시각적인 요소로 보여주는 사이트를 대상으로 선정했다.

1. 대상선정 및 분석방법



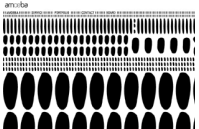


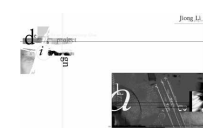


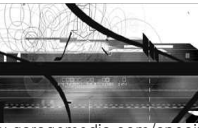

웹 사이트의 선정은 국내 최대의 디자인 포털 사이트인 디자인 정글³²⁾과 국외 디자인 어워드 사이트인 e-creative 에서 2005.1~2006.3월 까지 플라주 표현이 적용된 사이트를 선정하였다. 본 논문에서 분석 자료가 된 사이트는 웹 사이트 메인화면에서 플라주의 표현이 시각적인 이미지로 표현된 사이트들이다. 플라주 표현이 된 사이트를 분야별로 나누어 봤을 때, 디자인 에이전시 24개, 개인 15개, 엔터테인먼트 11개, 의류쇼핑 10개, 상품 홍보 15개로 추출하여 총 75개를 분석 자료로 사용하였다. 금융, 포털, 여행서비스 분야의 사이트에서는 플라주 기법이 활용된 사이트를 찾아볼 수 없었으며, 기업이나 게임분야에서도 1,2개 사이트를 볼 수 있었을 뿐 거의 찾아볼 수 없어 제외시켰다. 의외로 IT/전자 분야에서는 딱딱하고 차가운 느낌을


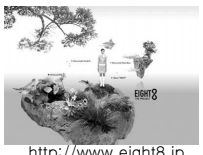
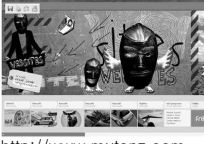







플라주 기법을 활용하여 감성적으로 표현한 사이트들을 볼 수 있었으며 상품 홍보 분야에 적용했다.






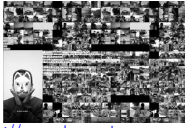
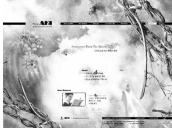
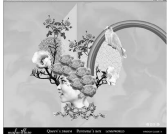



분야별 웹 메인화면 사례는 [표-9]를 참고한다. 위에서 추출한 분석대상 중국내, 국외 분야별 사이트를 플라주의 조형적인 특성으로 분류하여 재료구성, 결합방식, 표현기법, 공간표현, 사실묘사 여부, 웹디자인 구성요소별 분류를 통해 분포율을 알아보았다. 재료구성에 의한 분류에서는 이미지의 재료를 그래픽, 사진, 그래픽+사진으로 분류했다. 결합방식에 의한 분류에서는 요소와 요소들의 결합방식으로 병치/나열, 왜곡/변형, 분해와 해체의 재구성, 드라마틱한 사실적 재구성으로 분류했다. 표현기법에 의한 분류에서는 플라주의 표현기법을 참고하여 크게 잘라 붙이기, 합성, 일상적 소재의 활용, 배열로 분류했다. 공간제시에 의한 분류는 웹상에서 이미지를 2차원적인 평면, 3차원 입체/공간의 표현으로 분류했다. 사실묘사의 여부에서는 구상과 비구상으로 나누어 분류했으며, 웹디자인의 플라주 표현의 구성요소별 분류에서는 웹디자인 요소 중 시각이미지, 문자, 인터랙션 요소로 분류했다. 단 웹디자인의 구성요소인 '색'은 플라주의 특성상 색상분류의 특징은 보이지 않아서 분류대상에서 제외 하였고 시각이미지에 일러스트와 사진, 동영상과 애니메이션을 포함시켰다. 분포율을 통해 플라주가 현재 웹디자인에서 적용이 되고 있는 분야를 기준으로 디지털 매체인 컴퓨터에서의 표현을 조형적인 분석틀로 파악하고 그에 따른 효과와 적용 가능성에 대해 분석했다.


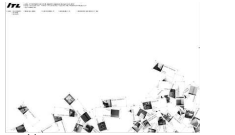




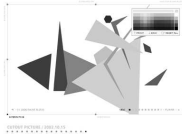



32) 정글사이트(<http://jungle.co.kr>)는 디자인 포털 사이트로서 그 독창적인 영역을 구축해왔으며, 디자인 검색, 디지털 소스, job등을 통하여 국내 디자인 시장의 디지털화를 주도해 왔다. 디자이너를 위한 전문적인 디자인 정보와 대중에게 디자인의 즐거움을 함께 전하는 온라인 미디어이다.

[표-9] 선정된 표본 사이트(49~55p)

디자인 에이전시	국내
 http://www.pickplus.co.kr	 http://www.devantedesign.com
 http://www.amoeba.co.kr/index.htm	 http://www.artworksgroup.net/korean
디자인 에이전시	국외
 http://www.creaktif.com/	 http://www.design-agency.com/project/
 http://juxtinteractive.com	 http://freedominteractivedesign.com
 http://www.garagemedia.com/specimen/	 http://okaydave.com/

디자인 에이전시	국외
 http://www.24-7media.de	 http://www.eight8.jp
 http://www.mutanz.com	 http://www.tsxcREW.com/#
 http://www.dbrain.co.jp	 http://www.booneoakley.com/index_flash.html
 http://www.in-colour.net	 http://www.ecotonoha.com/ecotonoha.html
 http://www.disloc.rp-online.de	 http://www.cesarsantos.com

디자인 에이전시 -----		국외
 http://www.worksite.com/version2c/wonk3.htm	 http://timecode.web.pt/#	
 http://www.studiosmackdown.com	 http://www.8outof10.com/06	
개인 -----		국내
 http://www.gondre.net/gondre.html	 http://www.byeontaewoo.com	
 http://www.akiweb.co.kr	 http://www.maravilloso.co.kr	
 http://www.exptypo.com	 http://bluesangja.wawa.to	 http://www.ricqua.com

개인 -----		국외
 http://www.h4che.com	 http://www.intentionalies.co.jp	
 http://www.misprintedtype.com/v3/about.php	 http://www.adhema.com	
 http://www.matthewmahon.com	 http://www.conclaveobscurum.ru/	
 http://www.f-l-a-v-o-r.com	 http://www.gmunk.com/2001_NYC_update	
엔터테인먼트 -----		국내
 http://www.yoonband.com	 http://www.6diary.co.kr	

엔터테인먼트 ----- 국내		
 http://www.geum-ja.co.kr	 http://www.songseungheon.com	
 http://www.lovelyweek.co.kr	 http://www.sad-movie.co.kr	 http://www.loveinmagic.com
엔터테인먼트 ----- 국외		
 http://www.vanupie.com/home.html	 http://www.fbx.co.uk/main.htm	
 http://www.guiborchert.com	 http://www.djacapeiter.com.br/site	
패션, 쇼핑 ----- 국내		
 http://www.conversekorea.net	 http://kyumbie.com	

패션, 쇼핑 ----- 국내		
 http://www.bohochild.com	 http://www.hungout.com	 http://www.pputi.co.kr
패션, 쇼핑 ----- 국외		
 http://www.americanos.com.pl	 http://beyes.jp/recommend	
 http://www.grupow.com/nike	 http://www.102porciento.com/webesp/webesp.htm	 http://www.newbalance100.com/flash/default.asp
제품홍보, 광고 ----- 국내		
 http://www.cokeplay.com/main.aspx	 http://webzine.baskinrobins.co.kr/200601	
 http://www.1618design.co.kr/index.php	 http://www.bacchusd.com/index.jsp	

제품홍보, 광고 ----- 국내	
 http://www.samsung.co.kr/story/vol03/no04/index.jsp	 http://land.anycall.com/event/anystyle/event_main.jsp

제품홍보, 광고 ----- 국외	
 http://barbie.everythingirl.com	 http://www.vanilla-coke.de
 http://www.boostmobilestreetball.com	 http://www.nestleice.com/index.jsp
 http://heineken.co.kr/index.asp	 http://www.yutakaloveslondon.com
 http://www.billabong-usa.com	 http://www.psp-style.co.kr

2. 웹디자인에서 플라주 표현의 조형적 분류

(1) 재료구성에 의한 분류

컴퓨터로 웹디자인을 함에 있어 이미지의 재료를 컴퓨터 그래픽, 사진, 컴퓨터 그래픽과 사진으로 크게 나누어 분석했다. 그래픽(graphic)은 디지털화된 도구로 만들어진 그림 또는 도형의 이미지이며, 사진(photography)은 카메라로 물체의 화상을 찍은 화상을 의미한다. 분류결과 그래픽+사진 구성이 48%로 가장 많았으며, 컴퓨터 그래픽은 여러 디지털 필터와 다양한 도구로 회화적인 느낌은 물론 벡터 이미지, 동영상, 애니메이션 등 다양한 상상의 이미지들까지 표현이 가능해서 기존의 일상적인 사물들로 플라주 했던 것보다 훨씬 많은 재료를 만들 수 있기 때문에 그래픽의 활용도 40%였으며, 사진으로만 다양한 재료를 실사 이미지로 플라주 한 디자인이 12% 였다. 웹이라는 매체의 특성상 컴퓨터가 이미지를 디자인하는 도구로 사용되어 그래픽과 사진의 혼용이나 그래픽만을 가지고 플라주한 기법들이 주를 이루었다.

[표-10] 재료구성 기준의 예

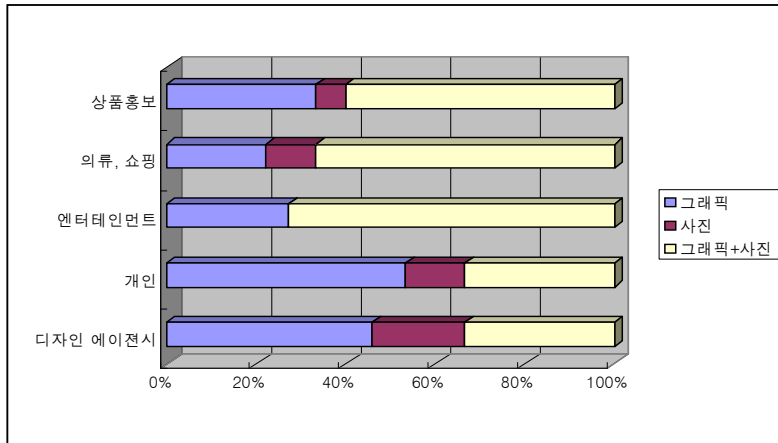
그래픽으로 구성	사진으로 구성	그래픽+사진으로 구성
		
컴퓨터 그래픽으로만 구성	사진으로 전체를 배열	사진이미지에 그래픽으로 변형

[표-11] 재료구성에 의한 분류

	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
그래픽	2	10	4	4	1	2	0	2	1	4	30 (40%)
사진	2	3	1	1	0	0	1	0	0	1	9 (12%)
그래픽+사진	0	8	2	3	6	2	3	3	6	3	36 (48%)
합계 (사이트 수)	4	20	7	8	7	4	5	5	7	8	75 (100%)
	24		15		11		10		15		

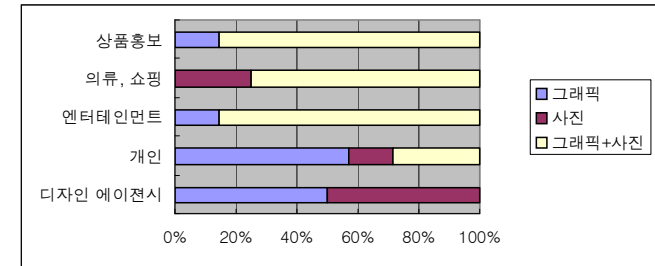
그래픽과 사진의 혼용 비율이 가장 많았다.

[표-12] 분야별 사이트의 재료구성 비율



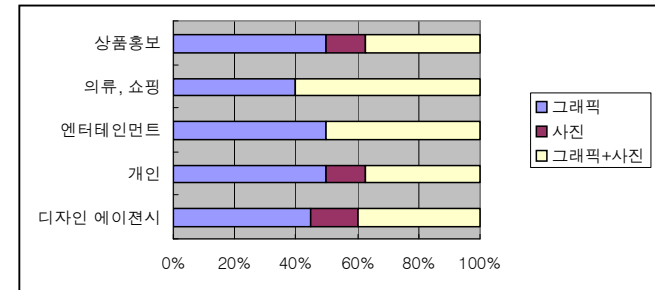
엔터테인먼트 분야나 의류쇼핑 등 상업적인 홍보사이트에서 그래픽+사진의 혼용이 가장 많고, 창의적인 표현 위주의 개인사이트와 디자인 에이전시에서는 그래픽을 많이 사용하였다.

[표-13] 국내 사이트- 재료구성 비율



국내사이트에서는 그래픽+사진의 혼용으로 주로 표현 되었고, 디자인 에이전시는 그래픽, 사진으로 각각 한가지 재료로만 구성하였다.

[표-14] 국외 사이트- 재료구성 비율







국외사이트는 그래픽과 그래픽+사진의 비율이 비슷하며 국내보다 그래픽의 활용도가 높았다.

(2) 결합방식에 의한 분류

병치/나열은 유사요소의 반복과 병치, 나열하는 방법으로 단순성과 반복성으로 새로운 창작을 유발하여 규칙적인 느낌이 작품전체에 주의를 끄는 효과를 나타낸다. 왜곡/변형은 일정한 규칙을 무시한 의도적인 부조화 표현으로 이질적인 것을 혼합하거나 실제 본질과 다른 것을 중첩, 변형시킴으로써 왜곡과 과장을 하여 주관적이며 감각적인 회화적인 표현이 특징으로 나타난다. 분해, 해체의 재구성³³⁾은 요소들을 분해 및 해체된 과편으로 자유롭게 재구성하는 의미이며, 드라마틱한 재구성은 사실이 아닌 것을 사실처럼 이야기가 있는 대상으로 다시 구성해 예술 공간 확장의 개념으로 분류하였다. 전체적으로 보면 결합방식은 비슷한 비율로 표현되고 있지만, 상품홍보, 의류쇼핑, 엔터테인먼트에서 드라마틱한 재구성이 많았고, 개인과 에이전시 분야에서 분해, 해체의 재구성으로 추상적이며 감성적인 디자인이 많았다.

[표-15] 결합방식 기준의 예

병치/나열	왜곡/변형	분해/해체의 재구성	드라마틱한 재구성
			
사진을 배열	자연이미지를 확대왜곡	이미지와 문자해체 재구성	실제공간과 그림합성

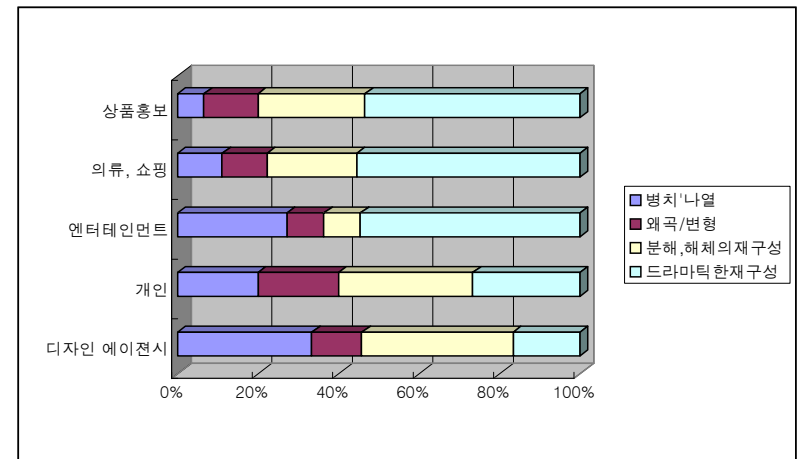
33) 재구성이란 대상을 본래 있던 곳에서 분리하여 낯선 장소에 위치시키거나 조합시킴으로써 비현실적인 배치, 자연적 원근의 역전, 재질의 변환 등을 시도할 수 있다. 재구성의 결합방식은 초현실적인 상황을 만들어내고 그렇게 함으로써 고정관념에 도전하여 감상자에게 심리적 충격을 주면서 동시에 신비로움을 유발해낼 수도 있다.

[표-16] 결합방식에 의한 분류

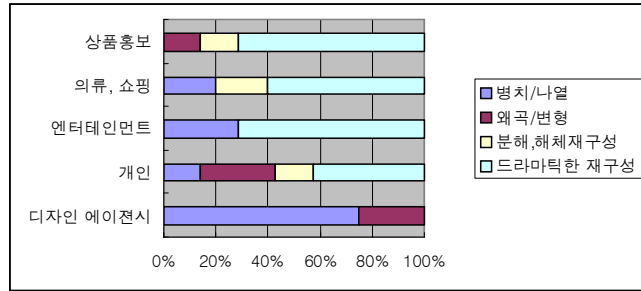
	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
병치/나열	3	5	1	2	2	1	1	1	0	1	17 (23%)
왜곡/변형	1	2	2	1	0	1	0	1	1	1	10 (13%)
분해, 해체의 재구성	0	9	1	4	0	1	1	1	1	3	21 (28%)
드라마틱한 재구성	0	4	3	1	5	1	3	2	5	3	27 (36%)
합계 (사이트 수)	4	20	7	8	7	4	5	5	7	8	75 (100%)

드라마틱한 재구성으로 이야기가 있는 사실적인 재구성 표현이 가장 높은 비율을 보인다. 병치/나열은 디자인 에이전시에서, 쇼핑, 상품홍보, 엔터테인먼트에서는 드라마틱한 재구성비율이 높았다.

[표-17] 분야별 사이트의 결합방식에 의한 분류 비율

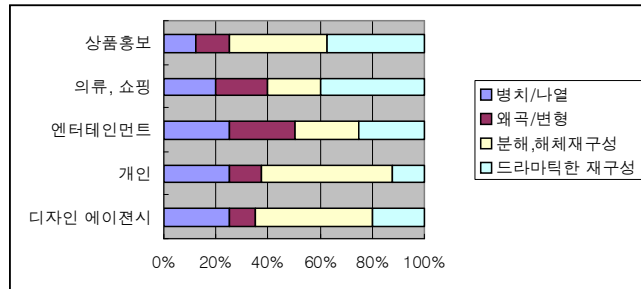


[표-18] 국내 사이트-결합방식에 의한 분류 비율



드라마틱한 재구성이 국외보다 훨씬 많이 나타났으며 왜곡/변형의 비율은 상대적으로 낮았다. 콜라주의 성격을 잘 표현할 수 있는 분해/해체의 재구성, 왜곡/변형 방식을 잘 활용하지 못하고 있는 상황이다.

[표-19] 국외 사이트-결합방식에 의한 분류 비율

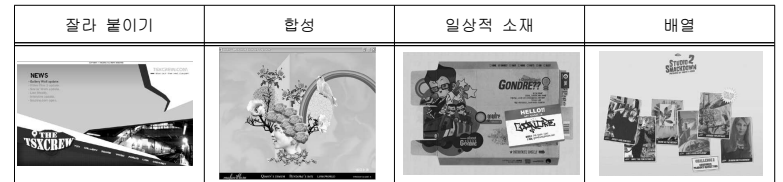


사실적인 표현 기반의 드라마틱한 재구성의 비율은 국내보다 낮은 반면, 분해/해체 재구성의 비율이 국내보다 훨씬 많은 비율로 나타났으며, 결합방식이 골고루 적용되고 있었다.

(3) 표현기법에 의한 분류

회화에서의 콜라주 표현기법은 종이를 이용한 해체의 재구성인 빠삐에 콜레와 잘려진 단편들의 합성, 왜곡 변형의 표현을 사진이나 인쇄매체로 메시지를 전달하는 포토몽타주, 조형성을 강조한 페물, 사진, 문자를 이용해 예술을 환경의 영역으로 확대한 메르츠 콜라주, 우연의 효과로 네가티브적 이미지를 도출하는 프로타주, 일상적인 소재를 여러 단편의 집합으로 변형, 집합하는 3차원적인 표현의 앗상블라주 등이 있다. 이 기법의 표현 방법의 특징만을 4가지로 요약하여 잘라 붙이기, 합성, 일상적 소재 활용, 배열로 나누어 분류해 보았다. 그 결과 콜라주의 기본적인 표현 방법인 cut, paste방식인 잘라 붙이기의 비율이 49%로 가장 많았으며 일상적인 소재의 사진 활용이 23%였다. 배열기법은 매우 단순하지만 강렬한 인상을 남기기 때문에 개인사이트, 디자인 에이전시에서 활용되었다. 국내 디자인 에이전시 분야에서는 배열기법이 가장 많은 반면 국외 디자인 에이전시 분야와 개인 사이트에서는 에서는 잘라 붙이는 방법을 가장 많이 사용하였으며 4가지 표현기법을 골고루 활용하고 있는 것을 확인 할 수 있었다.

[표-20] 표현기법 기준의 예



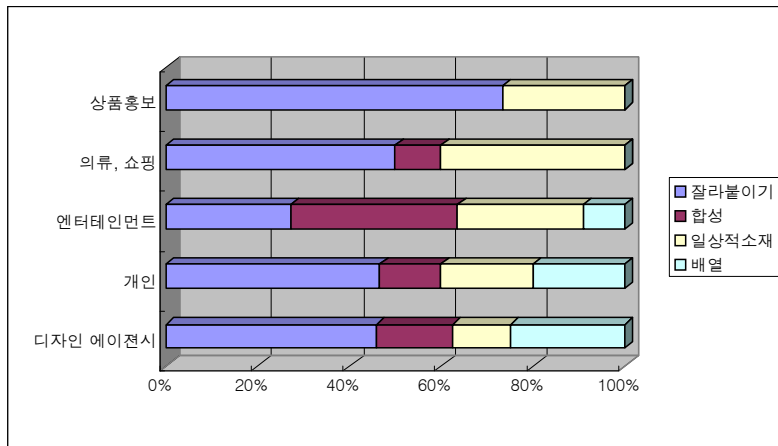
그래픽이미지 잘라붙임, 사람얼굴사진과그래픽합성, 패키지단면도를 활용, 포스터를 화면에 배열

[표-21] 표현기법에 의한 분류

	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
잘라 붙이기	0	11	4	3	1	2	3	2	5	6	37 (49%)
합성	1	3	1	1	3	1	0	1	0	0	11 (15%)
일상적 소재	0	3	2	1	2	1	2	2	2	2	17 (23%)
배열	3	3	0	3	1	0	0	0	0	0	10 (13%)
합계 (사이트 수)	4	20	7	8	7	4	5	5	7	8	75 (100%)
	24		15		11		10		15		

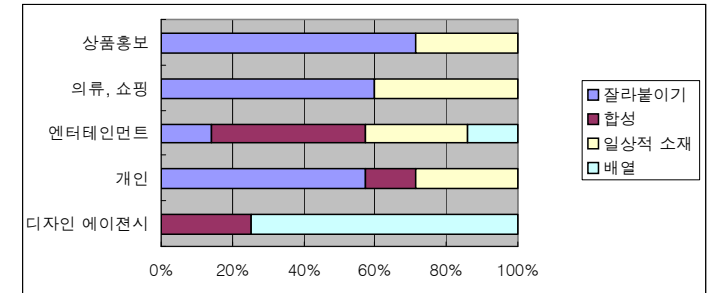
콜라주의 기본적인 표현 방법인 cut, paste방식의 잘라붙이기가 49%로 가장 높고, 배열이 가장 낮았다.

[표-22] 분야별 표현기법에 의한 비율



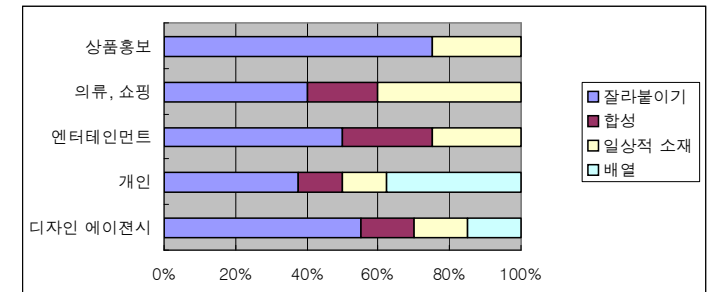
잘라 붙이기 비율이 높았지만, 엔터테인먼트와 개인, 디자인 에이전시에서는 대체적으로 다양한 표현기법을 보였다.

[표-23] 국내 사이트-분야별 표현기법에 의한 비율



국내 디자인 에이전시 분야에서 배열 기법을 많이 사용하였다. 배열 기법은 강렬한 인상을 주며 쉽게 표현할 수 있고 인터랙티브한 요소를 함께 적용할 수 있다.

[표-24] 국내 사이트-분야별 표현기법에 의한 비율





국외에서는 전체적으로 잘라 붙이는 기법을 많이 사용하였고, 배열 기법이 가장 낮은 비율을 보인다. 잘라 붙이는 기법이 콜라주의 기본이 되는 표현 방법이며 가장 창의적이며 개성있는 표현을 할 수 있는 방법이다.

(4) 공간표현에 의한 분류

플라쥬가 제시하는 공간구성 방식은 가상공간위에 표현요소를 늘어놓아 원근이나 크기를 왜곡하여 공간자체를 재구성하고, 평면공간이나 오브제로 채워진 배경 앞에 이질적인 다른 오브제를 병치하여 추상회화를 표현하기도 한다. 평면적인 구성은 사진이나 그래픽 이미지를 형태, 크기 등의 변형으로 작가가 전달하고자 하는 메시지를 보여주며, 재구성으로 인한 기하학적인 표현도 나타난다. 입체/공간에서의 표현은 실제공간에 이질적인 소재의 부분만을 차용하여 표현하기도 하고, 기존의 회화에서도 일상의 소재를 회화로 끌어 들였듯이 적극적인 표현을 위해 실제 재료로 발상의 전환을 가져오기도 했으며 가상공간을 드라마틱하게 구성하기도 한다. 상품홍보와 쇼핑사이트에서는 실제 이미지를 보여줌으로 입체적 표현이나 공간 안에서 입체적인 표현을 하였으며, 전체적으로 보면 평면적인 플라쥬 표현이 59%로 많았으나 다른 예술 분야에서처럼 공간적인 플라쥬 표현도 점점 더 많아질 전망이다. 모니터 상에서 2차원적인 형태로 보여 지는 웹 사이트에서도 입체적인 질감이나 가상공간에서의 플라쥬 표현의 시도를 볼 수 있었다.

[표-25] 공간표현 기준의 예

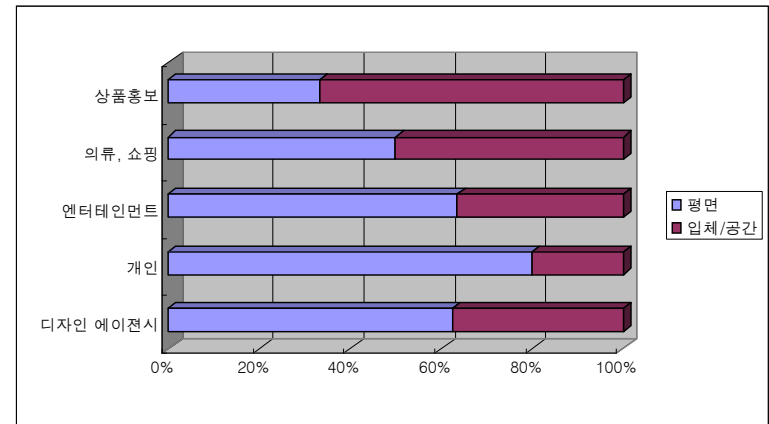
평면	입체	공간
		
문자의 평면 재구성	일상소재의 사진을 그래픽과 합성	3차원 공간에서 아이콘표현

[표-26] 공간표현에 의한 분류

	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
평면	3	12	5	7	5	2	2	3	3	2	44 (59%)
입체/공간	1	8	2	1	2	2	3	2	4	6	31 (41%)
합계 (사이트 수)	24		15		11		10		15		75 (100%)

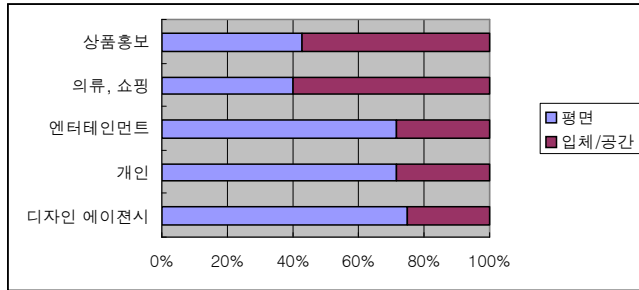
플라쥬의 잘라붙이는 평면표현이 59%로 더 많았지만, 국외에서 입체/공간표현 비율이 높았고, 앞으로 웹디자인 추세에 따라 공간표현의 플라쥬가 많이 나타날 것이다.

[표-27] 분야별 공간표현에 의한 비율



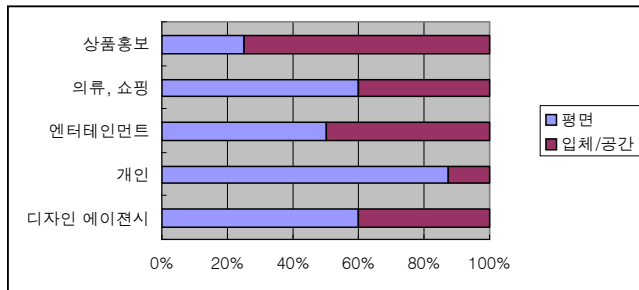
플라쥬 표현의 특성상 오려서 붙이고 합성하는 등의 2차원적인 표현이 많아 평면적인 표현이 반 이상을 차지하고 있으며, 상업성을 띠는 사이트일수록 입체적이고 공간적인 표현이 많다.

[표-28] 국내사이트-공간표현에 의한 비율



국내 사이트는 평면적인 표현이 더 많고, 상품홍보와 쇼핑 분야에서는 3차원적인 표현이 더 많다.

[표-29] 국외사이트-공간표현에 의한 비율

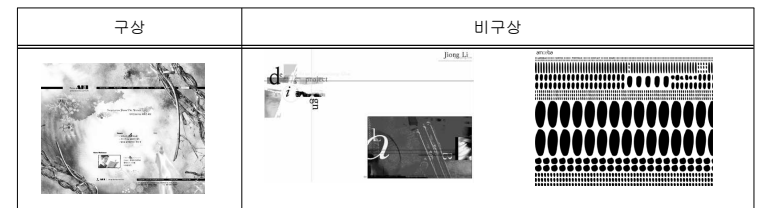


국외사이트는 평면과 입체/공간 표현의 비율이 비슷하다.

(5)사실묘사 여부에 의한 분류

사실묘사의 여부는 눈에 보이는 형태나 세계를 재현하는 구상과 직관이나 사물을 사실대로 재현하지 않고 상상으로 자유로이 표현하는 비구상으로 나누었다. 분류기준이 된 웹 사이트 전체의 73%가 구상 표현을 하였고, 개인과 디자인 에이전시 분야에서는 비구상 표현이 40~50% 정도로 많은 비율을 보였다. 국내 사이트에서는 대부분이 구상 표현을 했으며, 국외 사이트는 각 분야별로 비구상 표현의 수치가 20~30% 나왔으며, 특이한 결과는 국외 개인 사이트에서는 약 75%정도의 비구상 표현을 볼 수 있었다. 비구상 표현이 디지털 플라쥬에 있어 고급스럽고 개성적인 이미지를 창조해 낼 수 있었고, 표현방법 또한 디자이너마다 달라서 각자의 개성을 웹디자인에서 한껏 발휘할 수 있는 가장 세련된 방법이라 하겠다. 국내 웹디자인에서도 비구상 표현의 기법을 좀 더 발전시켜 나간다면 디지털의 장점과 플라쥬에서의 기본정신을 접목해 더욱 감성적이고 다양한 웹디자인에 가까이 갈 수 있는 방법이 될 것이다.

[표-30] 사실묘사의 여부 기준의 예



자연의 형태를 실제로 구상표현

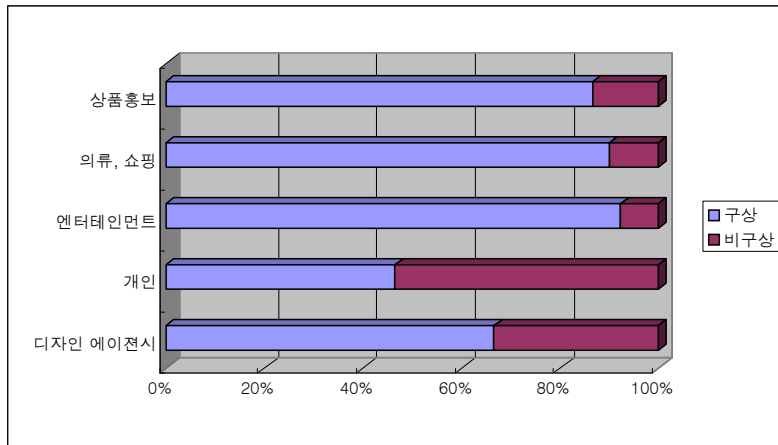
추상적이고 주관적인 느낌의 비구상 표현 사이트

[표-31] 사실묘사의 여부에 의한 분류

	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
구상	3	13	5	2	7	3	5	4	7	6	55 (73%)
비구상	1	7	2	6	0	1	0	1	0	2	20 (27%)
합계 (사이트 수)	4	20	7	8	7	4	5	5	7	8	75 (100%)
	24		15		11		10		15		

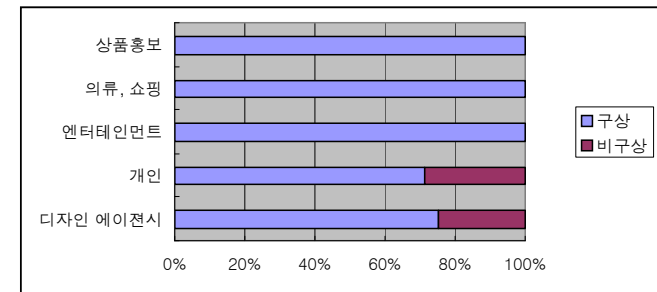
구상 비율이 73%로 더 많았다. 반면 국외사이트는 비구상 비율이 높게 나타났다.

[표-32] 분야별 사실묘사의 여부에 의한 비율



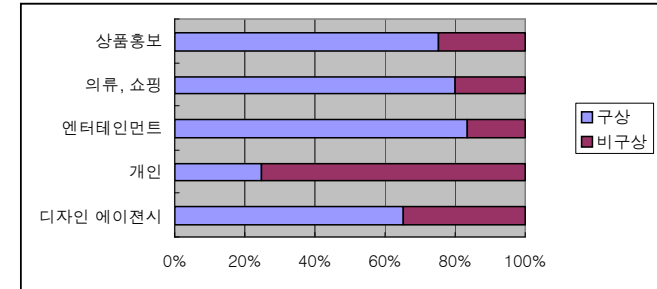
전체적으로 구상 표현이 더 많으며 개인 사이트에서는 비구상 표현이 많이 나타났다.

[표-33] 국내사이트-사실묘사 여부에 의한 비율



국내 사이트는 국외 사이트에 비해 구상 표현이 더 많은 비율을 보인다.

[표-34] 국외사이트-사실묘사 여부에 의한 비율



국외 사이트에서는 비구상 표현이 월등히 많다. 각 분야별로 골라쥬의 비구상 표현도 분포되어 있고, 개인 사이트에서는 비구상 표현이 국내의 2배정도의 수치를 보인다.

(6) 웹디자인에서 플라쥬 표현의 구성요소별 분류

웹디자인에 있어서 시각적 요소는 타이포그래피, 색채, 일러스트와 사진, 동영상과 애니메이션, 인터랙션 요소로 분류할 수 있다. 이번 분류는 웹디자인의 요소를 시각 이미지, 문자, 인터랙션 요소로 나누어 시각 이미지에 일러스트와 사진, 동영상과 애니메이션을 포함시켰다. 그 요소들의 위주로 플라쥬 표현이 된 사이트들을 각각 분류한 결과 웹 사이트에서 사용자에게 원하는 감성을 전달하고자 디자인할 때 가장 손쉬운 방법인 이미지를 이용하는 비율이 59%로 가장 높았다. 그 다음이 인터랙션 요소가 28%로 주롤 링크 아이콘에 의해 인터랙션 되는 사이트들이 많았으며, 그 아이콘들이 플라쥬 표현이 되었다. 이미지는 타이포그래피에 비해 보다 직접적이며, 빠르게 함축된 내용을 전달하기 때문에 의미 전달의 시간을 단축시키며, 전체적인 내용과약을 용이하게 해 주는 장점을 지니므로 이미지를 이용한 플라쥬 표현이 가장 많이 나타난 것으로 보인다. 또한 문자요소를 플라쥬한 사이트들은 단순히 문자정보의 기능 뿐 아니라 화면을 구성하는 장식으로서의 역할로 활용함으로써 문자의 활용이 이미지의 의미를 이해하는데 도움을 주기도 하며 문자의 조형적인 아름다움이 강렬한 인상을 주기도 한다.

[표-35] 웹디자인 요소별 분류기준 예

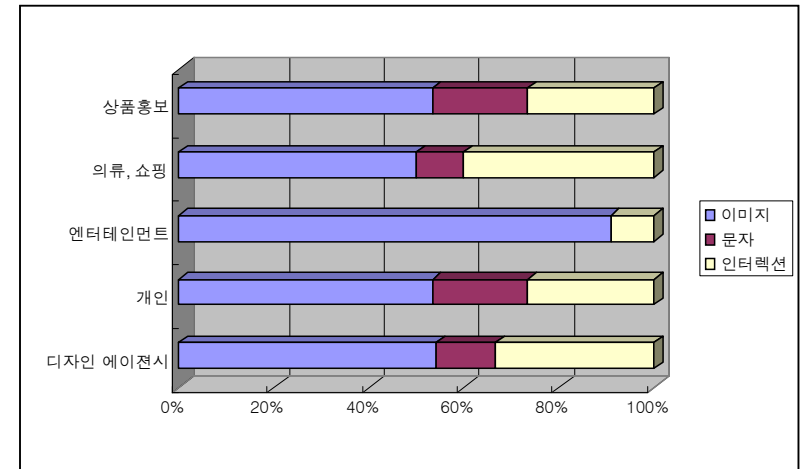
이미지 요소	문자 요소	인터랙션 요소
		
이미지요소 위주로 플라쥬함	문자요소를 이용함	아이콘 자체를 플라쥬함

[[표-36] 웹디자인에서 플라쥬 표현의 구성요소별 분류

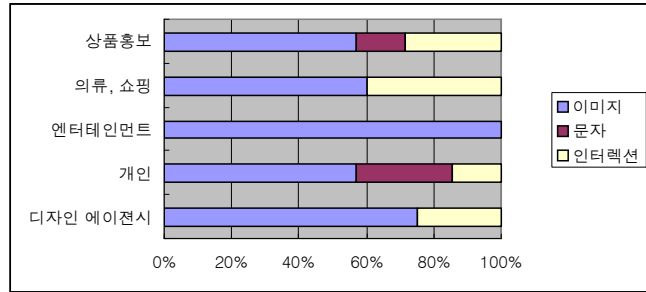
	디자인 에이전시		개인		엔터테인먼트		의류, 쇼핑		상품홍보		합계 (개)
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
이미지	3	10	4	4	7	3	3	2	4	4	44 (59%)
문자	0	3	2	1	0	0	0	1	1	2	10 (13%)
인터랙션	1	7	1	3	0	1	2	2	2	2	21 (28%)
합계 (사이트 수)	4	20	7	8	7	4	5	5	7	8	75 (100%)
	24		15		11		10		15		

이미지 위주의 플라쥬 표현이 가장 많이 나타났다. 인터랙션 요소로서 아이콘의 플라쥬 표현도 28%로 많이 활용되고 있다.

[표-37] 분야별 웹디자인에서 플라쥬 표현의 구성요소별 비율

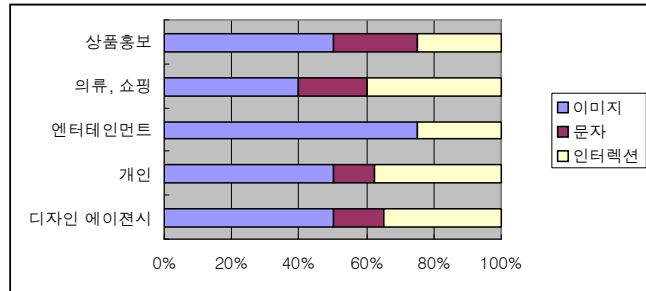


[표-38] 국내사이트-웹디자인 꼴라쥬 표현의 구성요소별 비율



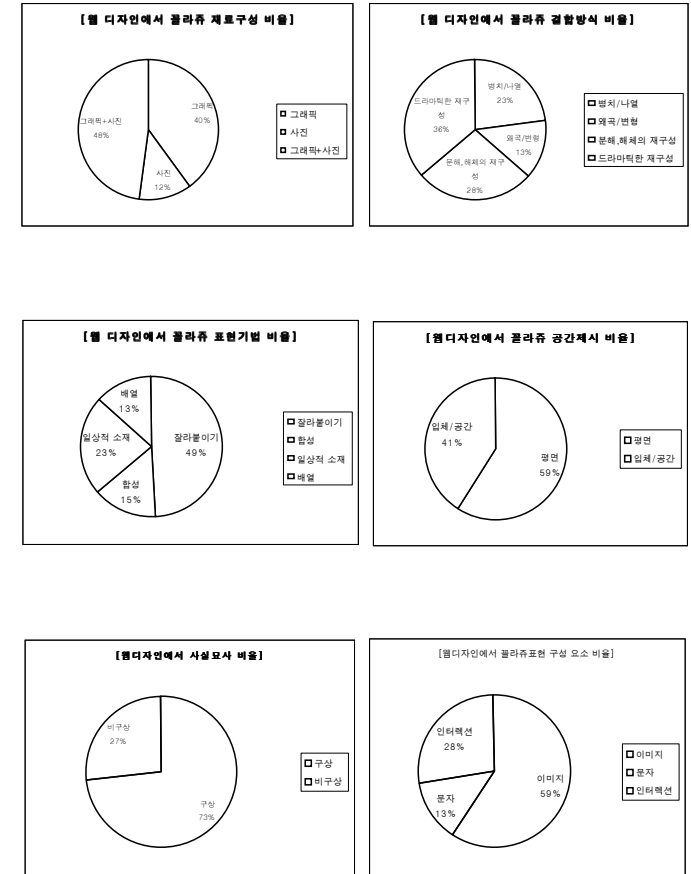
주로 이미지 위주의 꼴라쥬 표현이 많이 나타난다.

[표-39] 국외사이트-웹디자인 꼴라쥬 표현의 구성요소별 비율



국내 사이트와 비교했을 때 인터랙션 요소 꼴라쥬 표현 비율이 높게 나타났으며, 문자의 활용도 여러 분야에서 골고루 표현되었다. 문자 요소의 적절한 꼴라쥬 표현은 영문서체의 특성상 한글보다 이미지화 했을 때 조형적인 표현이 쉽고 국제적으로 통용되는 언어이기 때문일 것이다.

[표-40] 분류별 그래프



4. 사례분석 결과

웹디자인은 디지털 매체인 컴퓨터로 만들어진 그래픽과 사진의 혼용비율이 가장 높게 나타났으며, 이 결과는 컴퓨터 그래픽과 사진을 같이 사용했을 때 다양한 표현을 빠른 시간에 의도한대로 표현할 수 있어서이다. 그러나 감성적이고 창의적인 디자인일수록 컴퓨터 그래픽만을 사용하여 독특하고 개성있는 표현을 했다. 또한 국외에서 그래픽사용이 더 많이 나타났으며 그래픽만으로 풀라주한 디자인들의 특징은 추상적이며 세련된 느낌의 디자인이 많았다. 국내는 드라마틱한 결합방식으로 사실적 재구성의 표현이 많은 반면, 국외는 분해와 해체, 왜곡 변형 기법을 활용한 비율이 높게 국내보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 국내는 구상표현이 많고 국외는 비구상표현 비율이 더 높은 결과로 나타났다. 디지털 이미지의 조각을 컴퓨터상에서 이미지 조각들을 자르거나 붙이기 하는 것은 회화에서의 풀라주와 같은 것이므로 표현기법 분류에서도 잘라 붙이기의 비율이 가장 많이 나타났으며, 일상적인 소재를 활용한 입체표현도 상업적인 목적을 가진 사이트에서 비율이 높았다. 대체로 표현기법은 골고루 사용되었다. 공간표현은 2차원적인 평면의 표현이 59%를 나타냈지만, 입체/공간적 표현이 앞으로 웹디자인 추세에 맞춰 점점 많아질 전망이다. 웹디자인의 요소에 따른 분류에서는 디자이너들이 사용자에 감성을 전달하고자 할 때 가장 손쉬운 방법인 이미지를 이용하는 비율이 59%로 가장 높았다. 웹 사이트 메인화면에서 풀라주적인 이미지로 사이트의 성격을 한눈에 보여준다. 국외에서는 국제적인 통용 언어인 영어 문자를 활용한 풀라주들의 표현 비율도 높게 나타났다.

[표-49] 사례분석 결과

분류기준	사례분석 결과
재료구성	- 그래픽+사진 의 활용도 48%, 그래픽 40%였으며, 사진12% - 엔터테인먼트 분야나 의류쇼핑 등 상업적인 홍보사이트에서 그래픽+사진의 혼용 - 창의적인 표현 위주의 개인사이트와 디자인 에이전시에서는 그래픽 위주 디자인함.
결합방식	- 디지털매체로 쉽게 표현 가능하므로 결합방식은 비슷한 비율로 표현. - 상품홍보, 의류쇼핑, 엔터테인먼트에서 드라마틱한 재구성 - 개인과 에이전시 분야에서 분해, 해체의 재구성으로 추상적이며 감성적인 디자인 - 드라마틱한 재구성이 국내에서 훨씬 많이 나타났으며 왜곡/변형의 비율은 더 낮음 - 풀라주의 성격을 잘 표현할 수 있는 분해/해체의 재구성, 왜곡/변형 방식을 잘 활용하지 못하고 있는 상황
표현기법	- 잘라 붙이기의 비율이 49%로 가장 많았음. 일상적인 소재의 사진 활용이 23%임. - 잘라 붙이기 기법은 컴퓨터에서 쉽게 변형 할 수 있어 의도한대로 표현이 가능 - 배열기법은 매우 단순하지만 강렬한 인상을 남겨 개인사이트, 디자인 에이전시 활용 - 국내 디자인 에이전시 배열, 국외 디자인 에이전시 분야와 개인은 잘라 붙이는 방법 - 국외 사이트는 4가지 표현기법을 골고루 활용.
공간표현	- 전체적으로 평면적인 풀라주 표현이 59%로 많음. - 상품홍보와 쇼핑사이트에서는 실제 이미지의 입체적 표현이나 공간 표현이 많음 - 국외 사이트가 국내보다 입체/공간 표현의 풀라주가 더 많은 비율을 보임. - 컴퓨터 모니터상의 2차원적인 평면에서도 다양한 입체/공간표현이 가능하며 발전가능.
사실묘사	- 국내 사이트에서는 대부분이 구상 표현 - 국외 사이트는 각 분야별로 비구상 표현의 수치가 20~30% 나옴 - 국외 개인 사이트에서는 약 75%정도의 비구상 표현을 볼 수 있었음 - 매체가 디지털화 되면서 비구상 표현이 더 쉬워짐
웹 구성요소	- 웹 사이트에서 감성을 전달하는 가장 손쉬운 방법인 이미지 이용 비율이 59% - 국외의 경우 문자의 풀라주 표현이 국내보다 다양한 분야에서 나타남 - 인터랙티브 요소에서도 풀라주 표현된 아이콘의 표현이 배열방식으로 나타남 - 다양한 인터렉션효과를 주는 프로그램의 발달로 인터랙티브 요소의 높은 비율을 보임

IV. 결론

콜라주의 조형적 기법으로서의 의의는 오브제의 속성과 그 조합에 주목하고 재구성함으로써 새로움을 표현하려고 했다는데 있다. 이러한 콜라주 기법은 매체의 변화에 따라 회화에서부터 프린트 미디어, 최근 디지털 시대에 이르기까지 다양한 표현의 변화를 가져왔다. 현대 과학기술의 발달로 표현에 이용되는 매체들도 다양해지고 방법 또한 점차 다양화되면서 오늘날의 콜라주 기법의 적용은 여러 예술 분야에서 나타나고 있다. 이런 콜라주의 정신은 현대의 웹디자인 분야에서도 다양한 시도가 나타나고 있어 적용사례를 연구해 보았다. 웹디자인에서 콜라주 표현은 디지털의 장점을 살려 표현할 수 있는 좋은 방법론이 될 수 있음을 알 수 있었다. 컴퓨터 그래픽 프로그램에서는 선택된 조각을 새로운 위치에 옮기는 것뿐만 아니라 방향을 바꾸고 크기나 형태를 바꾸는 기하학적인 변형을 주는 작업이 빠르고 쉬워지면서 콜라주 표현에 용이한 도구가 되고 있다. 이미지를 왜곡하는 변형을 주기도 하며 물리적으로 블렌딩 하기 어려운 작업도 아주 간단하게 사용할 수 있으며 이미지의 수정, 변형, 합성에 사용되는 다양한 종류의 필터로 이미지의 질감, 대비, 색상균형을 조절할 수 있어 다양한 방법으로 재료를 구성하여 콜라주 할 수 있는 장점이 있다. 이러한 디지털의 장점을 가진 콜라주적 표현을 웹 사이트의 조형적인 분류를 통해 재료구성, 결합방식, 공간제시, 사실여부, 요소적 측면을 통한 적용사례를 분류해 본 결과 웹이라는 특성상 디지털 매체인 컴퓨터로 만들어진 그래픽과 사진의 혼용비율이 가장 높게 나타났으며 감성적이고 창의적인 디자인일수록 컴퓨터 그래픽만을 사용하였다. 또한 국외에서 그래픽사용이 더 많이 나타났으며 그래픽을 콜라주한 디

자인들의 특징은 추상적이며 세련된 느낌의 디자인이 많았다. 국내는 드라마틱한 결합방식으로 사실적 재구성의 표현이 많은 반면, 국외는 분해와 해체, 왜곡 변형 기법을 활용한 비율이 높게 국내보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 국내는 구상표현이 많고 국외는 비구상표현비율이 더 높은 결과로 나타났다. 디지털 이미지의 조각을 컴퓨터상에서 이미지 조각들을 자르거나 붙이기 하는 것은 회화에서의 콜라주와 같은 것이므로 표현기법 분류에서도 잘라 붙이기의 비율이 가장 많이 나타났으며, 일상적인 소재를 활용한 입체 표현도 상업적인 목적을 가진 사이트에서 비율이 높았다. 전체적으로 2차원적인 평면의 표현이 59%를 나타냈지만, 입체/공간적 표현이 앞으로 웹디자인 추세에 맞춰 점점 많아질 전망이다. 웹디자인의 요소 분류에서는 디자이너들이 사용자에게 감성을 전달하고자 할 때 가장 손쉬운 방법인 이미지를 이용하는 비율이 59%로 가장 높았다. 국외에서는 국제적인 통용 언어인 영어 문자를 활용한 콜라주들의 표현 비율도 높게 나타났다. 한글 문자의 콜라주 표현도 강한 인상을 주는 좋은 방법이 될 것이다. 예전 순수회화에서의 콜라주 표현이 디지털 시대에 컴퓨터를 도구로 디자인하는 웹디자인에 적용을 분석해본 결과 다음과 같이 정리해보았다.

첫째, 컴퓨터그래픽과 사진의 혼용으로 다양한 소재와 재료를 이미지에 사용할 수 있으며, 2D, 3D 그래픽 프로그램으로 이미지를 자유롭게 쉽게 무한정 복제, 왜곡, 변형할 수 있어 불가능한 이미지 표현이 없다. 둘째, 콜라주 표현은 사실적인 재구성으로 드라마틱하고 흥미로운 공간적인 표현이 가능하고, 분해와 해체의 결합방식으로 잘라 붙이기 하는 등의 다양한 비구상적인 표현으로 작가들의 개성을 더욱 다양하게 표현할 수 있는 방법론이 된

다. 셋째, 국외에서의 꼴라쥬 표현은 다양한 기법으로 여러 분야에서 골고루 적용되고 있었으며, 꼴라쥬 기법을 자기 스타일로 구축해서 디자인하는 디자이너들이 더욱 세련되고 개성 있는 표현들을 이끌어가고 있었다. 꼴라쥬 표현이 구상, 배열, 드라마틱한 재구성에 치우쳐 있는 것은 웹디자인의 기능성과 편리성을 충족시키기에 적절한 기법이므로, 상업적인 목적을 가진 사이트에서 주로 표현하였다. 국내에서의 꼴라쥬 표현은 사실적인 재구성 표현에서 더 발전하여 비구상적인 꼴라쥬 표현과 문자와의 결합이나 입체적인 표현 등으로 한층 더 발전해 나가야 할 것이다.

꼴라쥬가 입체주의 시기에 조형예술의 창작동기 부족으로 인한 작품 활동의 어려움을 극복할 수 있는 하나의 대안으로 제시되었듯이 꼴라쥬는 웹디자인의 방법에 회화적 꼴라쥬 기법의 차용에서 디지털 도구들의 장점을 활용하여 디자이너들의 창작동기를 부여할 수 있는 좋은 방법론이 되고 있음을 알 수 있었다. 이에 본 연구는 국내외 웹 그래픽 디자인에서 꼴라쥬 표현기법을 구체화 시키고 유형화된 방법론을 제시했다는 것에 의의를 두고자 하며, 앞으로 사운드와 모션그래픽과의 관계에서도 꼴라쥬 표현을 기대하며 체계적인 후속 연구가 이루어지기를 바란다.

참고문헌

<단행본 및 정기간행물>

- 1) 「현대미술사전」, 안연희, 미진사, 1999
- 2) 「media art & design net」. design net, 2002.10
- 3) 「Cubism: A History and Analysis, John Golding, New York,1950
- 4) 「디지털미디어로서의 넷아트에 대한 고찰」 김성훈, 이승환, 한양대학교 디자인대학, 2001
- 5) 「웹아이덴티티와 웹스타일에 관한 연구」 박유신, Society of Korea Illusart Vol 10.2002
- 6) 「웹디자인에 있어서의 시각적 구성요소에 관한 연구」 안창호, 한국디자인 포럼, 2000
- 7) 「디지털 미디어 환경에서의 상호작용성의 개념화와 유형화에 대하여」, 김주환, 한국 언론학회 세미나 자료, 2001

<학위논문>

- 1) 「Theories of Modern Art, Univ, of California Press,」 Herschel B. Chipp, 1968
- 2) 「실내디자인의 꼴라쥬 기법과 표현요소에 관한 연구」 김은경, 홍익대, 1998
- 3) 「이미지 표현과 소통에 관한 연구」 김직자, 한남대학교, 2001
- 4) 「웹페이지 디자인의 감성평가 방법개발」 조진표. 포항공대 대학원, 2001
- 5) 「해체주의적 공간구성에 나타나는 꼴라쥬적 특성에 관한 연구」, 김은경, 건국대, 2001

- 6) 「웹디자인의 스타일 유형과 사용자 심상모델에 대한 비교분석」 천가경, 성신여자대학교 대학원, 2002
- 7) 「백남준의 비디오 아트 연구」, 손리주, 안동대학교육대학원 2002
- 8) 「미디어 아트에 나타나는 플라즈믹 공간 형태 연구」 김나현, 중앙대 첨단영상대학원, 2004
- 9) 「콜라주의 표현특성 분석 및 화예디자인 적용에 관한 연구」 맹미령, 숙명여대 디자인대학원, 2005

<웹 사이트>

- | | |
|---|---|
| 1) http://jungle.co.kr | 2) http://www.e-creative.net |
| 3) http://www.pickplus.co.kr | 4) http://www.devantedesign.com |
| 5) http://www.amoeba.co.kr | 6) http://www.artworksgroup.net/korean |
| 7) http://www.creatif.com | 8) http://www.design-agency.com |
| 9) http://juxtinteractive.com | 10) http://freedominteractivedesign.com |
| 11) http://www.garagemedia.com | 12) http://okaydave.com |
| 13) http://www.24-7media.de | 14) http://www.eight8.jp |
| 15) http://www.mutanz.com | 16) http://www.tsxcrew.com |
| 17) http://www.dbrain.co.jp | 18) http://www.booneoakley.com |
| 19) http://www.in-colour.net | 20) http://www.ecotonoha.com |
| 21) http://www.disloc.rp-online.de | 22) http://www.cesarsantos.com |
| 23) http://www.wonksite.com/version2c | 24) http://timecode.web.pt |
| 25) http://www.studiosmackdown.com | 26) http://www.8outof10.com |
| 27) http://www.gondre.net/gondre.html | 28) http://www.byeontaewoo.com |
| 29) http://www.akiweb.co.kr | 30) http://www.maravilloso.co.kr |
| 31) http://www.exptypo.com | 32) http://bluesangja.wawa.to |

- | | |
|---|---|
| 33) http://www.ricqua.com | 34) http://www.h4che.com |
| 35) http://www.intentionallies.co.jp | 36) http://www.misprintedtype.com/v3 |
| 37) http://www.adhemas.com | 38) http://www.matthewmahon.com |
| 39) http://www.conclaveobscurum.ru | 40) http://www.f-l-a-v-o-r.com |
| 41) http://www.gmunk.com | 42) http://www.yoonband.com |
| 43) http://www.6diary.co.kr | 44) http://www.geum-ja.co.kr |
| 45) http://www.songseungheon.com | 46) http://www.lovelyweek.co.kr |
| 47) http://www.sad-movie.co.kr | 48) http://www.loveinmagic.com |
| 49) http://www.vanupie.com/home.html | 50) http://www.fbfx.co.uk/main.htm |
| 51) http://www.guiborchert.com | 52) http://www.djcacapeiter.com.br |
| 53) http://www.conversekorea.net | 54) http://kyumbie.com |
| 55) http://www.bohochild.com | 56) http://www.hungout.com |
| 57) http://www.pputi.co.kr | 58) http://www.americanos.com.pl |
| 59) http://beyes.jp/recommend | 60) http://www.grupow.com/nike10/ |
| 61) http://www.102porciento.com | 62) http://www.newbalance100.com |
| 63) http://www.cokeplay.com/main.aspx | 64) http://webzine.baskinrobbins.co.kr |
| 65) http://www.1618design.co.kr | 66) http://www.bacchusd.com/index.jsp |
| 67) http://www.samsung.co.kr/story/vol03/no04/index.jsp | 68) http://land.anycall.com/event/anystyle/event_main.jsp |
| 69) http://socool.curitel.com | 70) http://barbie.everythinggirl.com |
| 71) http://www.vanilla-coke.de | 72) http://www.boostmobilestreetball.com/ |
| 73) http://www.nesteaiice.com/index.jsp | 74) http://heineken.co.kr/index.asp |
| 75) http://www.yutakaloveslondon.com | 76) http://www.billabong-usa.com |
| 77) http://www.psp-style.co.kr | |

ABSTRACT

A study about the collage technique
application case in web design

-Focus on foreign/domestic web main pages classified by field-

Ko, Min-jeong
Major in Graphic Design
Dept. of Plastic arts
Graduate School of Arts · Design
Sungshin Women's University

The collage technique in pure painting started by Picasso has been developed as a way of formative expression upon the change of the media from printed material to digital field. It fulfilled the desires of visual, tactual and acoustic senses of human being by analyzing, integrating and reconstructing the aspect of objet, and became the method to express the formative potentiality. Various experiment of this technique has been tried in the modern web design field, so we studied the applied cases and the potential in the digital expression field. With computer graphic programs, work of position controlling, size changing, geometric shaping of the chosen material is quick and the application of collage technique is easy. Distortion, composition

and texture expression as expressional methods of collage are available with various digital filters, and it also enables blending works to be easy with just simple materials which are actually difficult in physical blending work. Since applications of the collage technique in pure painting get along with the features of digital media, it shows an average of 4% of use in the web design field.

In this study, the 75 web sites chosen as cases with collage techniques are among those in the design portal site, "Design Jungle" (<http://jungle.co.kr>) and the foreign design award site, "E-creative" (<http://www.e-creative.net>). The 75 sites are classified to foreign/domestic categories with formative grouping, and analyzed by composition of material, method of combination, exhibition of space, expression of reality, web design factor. In result, the percentage of composite use of computer graphics and photographic images with usual items is the highest. And in the foreign category, the percentage of graphic use of abstract and refined images is higher than in the Korean category. Whereas in the korean category, expression of realistic reconstructions through dramatic composition are abundant, in the foreign category, the percentage of techniques using disassembly, dismantling and distortion is higher. This result shows that in korea concrete expressions are mostly used and in foreign countries abstract expressions are used more. Cutting and pasting pieces of

digital images are the same to collage in painting, so the percentage of cutting in the category of expressional techniques was the highest. And the percentage of solid expressions using usual items was the highest in the web sites with commercial purpose. In general, 2-dimensional plane expressions have 59% proportion, but 3-dimensional/solid expressions are expected to increase in the future. In the category of web-design factor, the use of graphic images which is the easiest way for designers to deliver their emotion to users was the highest with 59%. In Korea, the collage expression using Korean characters was rare. However, in foreign countries, the percentage of the collage expressions using alphabetic characters was high. Various techniques of collage have been used because collage expressions using a computer are comparatively easy, and it shows the potentiality that the collage feeling could be expressed by showing the texture of diverse materials and the composition of them with graphic and photograph images. As "Collage" was suggested as an alternative which can overcome the hardship in creation caused by the lack of motive in the era of cubism, we recognized that the adoption of the collage techniques in the web design field has been a good methodology to motivate designers using the strength of the digital media. So this study classified the collage expression techniques in the web design field into specific

categories. It's meaningful that it suggests creative conception methods. I hope that there will be further studies of various expressional techniques of space collage expression and motion graphics.