

정 원 철教授指導
碩士學位請求論文

판화매체로서의 닌 실버 프린트
(Non-silver print) 기법의 연구

2 0 0 4

誠信女子大學校 造形大學院
조형예술학과 미디어·프린트전공
박 유 진

판화매체로서의 닌 실버 프린트
(Non-silver print) 기법의 연구

정 원 철 教授指導

이 論文을 碩士學位論文으로 提出함

2004年 5月

誠信女子大學校 造形大學院

조형예술학과 미디어·프린트전공

박 유 진

認 准 書

박유진의 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 造形大學院

논문개요

우리는 디지털 이미지 속에서 살고 있다. 현대는 디지털 이미지 홍수의 시대라 해도 과언이 아니다.

판화와 사진 또한 판과 필름이라는 중간매체를 사용하지 않는 디지털 프린트 작업이 활발히 진행되어지고 있는 실정이다. 판화와 사진은 편리성과 첨단매체의 유혹으로 인하여 본래의 특성과 존재가치를 잃고 왜곡되어지는 부분이 있는데 이러한 현실 속에서 바로 인식시키는 계기로서의 의미를 되짚어 보고자 하는 것이 본 논문의 목적이다.

본 논문은 19세기 사진 인화 방법에 속하는 프린트 기법인 닌 실버 프린트(Non-silver print)를 통하여 그 기법 안에서 회화적 요소를 찾아 판화에 적용시켜 활용하는 것을 중점으로 다뤘다.

과거 고전적인 프린트 기법인 닌 실버 프린트는 사진 기법의 발명과 함께 발전하였으나 사진적 특성 이외에도 판화적, 회화적 특성을 갖추고 있으므로 이 요소를 현재 판화 작업에 접목시켜 적용시킨다면 판화적 영역을 보다 더 확장시킬 수 있으리라 생각한다.

각 장에서는 빠르게 진행 되어지는 디지털 이미지 속에서 지극히 수공적인 닌 실버 프린트의 현대적 의미를 연구했고 닌 실버 프린트 기법을 주된 매체로 사용했던 19세기 회화주의 사진 운동(pictorial photography movement)에 대하여 고찰하였다.

그리고 닌 실버 프린트 기법들 중에서 시아노타입(cyanotype), 만다이크 브라운(van dyke brown) 그리고 검 마이크로메이트 프린트(gum bichromate print) 기법의 진행과정과 특성에 대하여 설명하였

으며 또한 년 실버 프린트 기법을 판화와 접목시켜 활용할 수 있는 예
들을 도판과 함께 제시하였다.

결론적으로 본 논문에서는 과거 수공적이고 고전적인 사진 프린트 기
법인 년 실버 프린트 기법을 통하여 디지털 이미지가 범람하고 있는
현 시점에서 수공적이며 장인적인 작업 과정의 의미에 대하여 다시 한
번 고찰해 보고 판화에 있어서의 확장과 도약을 위해 년 실버 프린트
의 판화적 요소를 제시하며 그 활용 방법을 연구하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 판화와 사진의 경계	5
1. 현대판화의 개념변화	5
2. 디지털 시대의 사진	7
3. 판화와 사진의 경계	9
III. 회화주의 사진운동과 년 실버 프린트 기법	11
1. 회화주의 사진운동	11
2. 년 실버 프린트 기법의 판화적 요소	19
IV. 년 실버 프린트 기법과 특성	23
1. 년 실버 프린트 기법의 종류	23
1) 시아노타입(Cyanotype)	
2) 반다이크 브라운(Van dyke brown)	
3) 검 프린트(Gum print)	
2. 년 실버 프린트 기법의 활용	46
V. 결 론	63

참고문헌

ABSTRACT

I. 서론

인쇄술과 더불어 발전해 온 판화예술은 중간매체인 판으로 인한 복수성과 간접성이라는 특성을 통하여 회화와는 다른 영역을 구축하여 왔다. 인쇄매체로서의 효율성에 의해 복수적 특성을 강조하며 발전해 온 판화는 예술가들의 관심 속에서 간접성이라는 측면을 중요시하며 예술적 장르로 발전하기 시작하였다.

반면에 사진은 어두운 방 또는 암상자라고도 부르는 카메라 옵스큐라(camera obscura)에서 시작되어 카메라의 발명 이후, 사실의 재현이라는 진실성과 객관성을 바탕으로 발전하였다.

거의 한 세기 동안 기술에만 치중해 있었던 사진은 예술의 역사 속에서 흐를 수 있도록 공헌한 작가들로 인하여 오늘날 다양한 예술 장르와 더불어 새롭게 태어날 수 있게 되었다.

이러한 판화와 사진은 21세기의 디지털 시대에 이르러 과학 기술의 발달과 함께 많은 변화를 경험한다.

판화에 있어서 중요한 요소는 중간매체인 판이다. 또한 사진에 있어서 필름은 이미지를 생산해 내는 최종적인 매개체로서 없어서는 안 되는 요소였다. 그러나 중간매체인 판이 없는 판화와 필름이 없는 사진이 디지털 프린트라는 명칭으로 생겨났으며, 현재 우리는 이러한 디지털 프린트들의 홍수 속에 있다고 해도 과언이 아니다.

이러한 상황변화는 매체의 다변화라는 긍정적 요소를 지니고 있음에도 불구하고 디지털 기술이 지닌 빠르고 효율적인 탁월한 특성으로 인해 느리고 노동집약적인 전통적 판화제작방법을 외면하게 하는 역기능

을 노출시키고 있다.

디지털 프린트라는 빠른 결과물을 얻게 됨으로써 느낌을 통한 장인적 작업에 대한 내성이 사라지고 있는 것이다.

사진 또한 디지털 기술의 편리함 때문에 전통적인 필름의 사용을 디지털 기계 장비가 그 역할을 대신하고 있으며, 디지털 이미지는 재현이 아닌 사실의 변형을 통한 작업 경향을 확산시킴에 있어서도 크게 기여하고 있다.

마셜 맥루한(Marshall MacLuhan)은 "새로이 등장한 매체는 항상 기존 매체의 성격에 감퇴와 변화를 초래하는 반면, 상대적으로 낡은 매체가 가장 최신 매체의 영향으로 더욱 알차게 되기도 한다."라고 말하며, 새로운 매체 발명의 효과란 그것이 낡은 매체를 예술적 방향으로 돌려놓으려는 데에 있다고 주장해 왔다.¹⁾

그렇다면 마셜 맥루한의 주장처럼 디지털 이미지가 난무하는 이 시점에서 예술적 활용도가 더욱 강화될 만한 낡은 매체는 과연 무엇인가?

그것에 대한 해답은 현재까지 존재하고 활용되고 있는 모든 아날로그적 표현 매체들이 될 수 있겠지만 좀더 과거로 거슬러 올라가 지금은 잊혀져 많이 사용하지 않고 있는 기법들을 새로운 관점에서 분석해 보는 것이 더욱 의미가 있을 것이다. 그 대표적인 예로 필름과 인화지의 대량생산화와 함께 자취를 거의 감췄지만 사진과 판화적 요소, 그리고 회화적 속성을 모두 지니고 있는 초기 사진 인화법이 있다.

초기 사진 인화법은 사진이 상업적으로 발전하기 이전부터 시도했던 고전적인 기법들로 그 중에서도 종이 위에 유제를 발라 인화하는 닌 실버 프린트 기법들이 대표적이라 할 수 있다.

1) 존 A. 위커, 정진국(역), 대중 매체시대의 예술, 열화당, 1987, p.18.

본 논문에서는 이러한 시대적 상황 속에서 초기 사진 인화법 중의 하나인 닌 실버 프린트에서 회화적 요소를 찾아보고 특히 판화매체로서의 관점에서 심도 있게 고찰해 보고자 한다.

이는 판화와 사진이 편리성과 첨단 매체의 확산 속에서 본래의 특성과 존재 가치가 왜곡되어지고 있는데 그 특성을 바로 인식하는데 도움이 되는 계기로서의 의의가 있으리라 생각하며, 다음과 같은 체계로 분석해 보고자 한다.

첫째, 현대의 판화와 사진의 흐름과 함께 그 경계에 있는 닌 실버 프린트에 대하여 고찰해 보고자 한다.

둘째, 닌 실버 프린트 기법을 주된 매체로 활용했던 회화주의 사진 운동에 대하여 알아보고, 닌 실버 프린트 기법의 판화적 요소에 관하여 연구해 볼 것이다.

셋째, 판화적 요소를 포함하고 있는 닌 실버 프린트 기법 중에서 시아노타입(Cyanotype), 반다이크 브라운(Van dyke brown) 그리고 검바이크로메이트 프린트(Gum bichromate print)의 기법과 특성에 관하여 살펴볼 것이다.

마지막으로 그 각각의 기법들을 활용한 작품의 예를 도판과 함께 제시하고자 한다.

앞서 언급했듯이 복수성과 간접성이라는 판화의 특성 중 초기판화가 효율적 인쇄 매체로서의 역할에 치중하며 복수성을 강조한 반면, 판화가 시각예술의 중요한 한 장르로 포함되면서부터 판이라는 매개체를 통해 표현되는 독특한 간접성의 영역을 더 중요시하고 있다.

하지만 아직도 판화작가를 포함한 많은 사람들이 판화의 가장 큰 매력을 복수성으로 잘못 인식하고 있는 듯하다. 이러한 오해는 판화보다

빠르고, 편하고, 질 좋은 복수제작매체가 넘쳐나고 있는 이 시점에서 판화를 낡은 매체로 간주해 버리게 되는 원인이 된다는 점에서 반드시 바로 잡아야 할 부분이라 할 수 있다. 그런 점에서 볼 때 판화매체만이 지니고 있는 간접적 표현영역을 훌륭한 작품을 통해 확고히 제시하려는 노력과 그 영역을 넓혀 나가고 새로이 개발하려는 노력이 절실하다고 하겠다. 본 연구는 그러한 노력의 일환으로서 간접적 표현영역을 확장하는 의미와 함께 디지털 사진기술로 인해 그 정체성마저 위협받고 있는 전통적 사진영역들을 적극적으로 판화매체의 영역으로 끌어들이 새로운 표현의 가능성을 타진해 보는 의미 또한 지닌다고 할 수 있다.

II. 판화와 사진의 경계

1. 현대판화의 개념변화

전통적으로 판화 예술은 판화가가 사용하는 여러 종류의 매체를 포함하여 일컬어지는 말로 판(版)에서 산출된 복수적인 이미지를 말하며 단순한 복사나 재생을 의미하는 것이 아니다.²⁾

판화는 단순한 복사나 재생산품이 아니라 오리지널 작품이 여러 개의 작품으로 만들어지는 복수 예술이며, 평면적인 것뿐만 아니라 틀에 넣어 찍혀진 것도 있다. 그리고 이러한 입체적 작업들은 멀티플 아트(multiple art)라는 개념으로 설명되어진다.

판에 의한 그림인 판화는 어떤 바탕재 위에 형(形)을 붙인 것이라고도 할 수 있는데 그 제 1의 형(形)은 다시 제 2의 형(形)을 만들어 낸다. 여기서 판(版)이란 사진의 필름과는 다른 작가의 수작업에 의해 형성된 복수제작이 가능한 것을 말한다. 결국 판(版)이란 이 기능을 수행하기 위한 어떤 흔적 즉, 이미지를 가지고 있는 중간매체이다.

그리고 프레스의 압력에 의해서 찍어내는 예술이기 때문에 회화와는 다른 표현 기법을 가지고 있다.

그러나 판화는 기계적인 메커니즘을 이용하여 무한정 찍어 내는 인쇄물과는 당연히 구분되어야 하고 복제예술과 복수예술 또한 구분되어야 한다.

2) 장화진, 판화 감상법, 대원사, 1996, p.8.

복제예술이라 함은 어떤 원화를 작가에 의하지 않고 제 3자인 기술자에 의해서, 혹은 기계적 메커니즘을 통하여 그대로 복사, 전사, 유포하는 것을 의미한다.

복제는 오리지널 판화의 개념이 정립되기 전까지는 판화가 도달아 왔던 중요한 기능 중의 하나였다. 그러나 복수예술이라 함은 작가가 자신의 창작물을 복수로 만드는 행위이고, 그가 복수로 창작한 모든 작품이 원작(original)이 되는 것이다.³⁾

전통적인 판화 기법들은 판화가들의 숙련된 작업 방식을 통해서 판(版)이라는 간접적인 중간 매체로 사용되어지고 있는데 이 점이 유사한 복수성을 지닌 사진과 비교할 때 다른 점이라 할 수 있겠다. 물론 판화에서도 사진을 이용한 작업도 하고 있지만 이 경우 필름을 그대로 사용하는 것이 아니라 역시 판 위에 제판이라는 과정을 거치게 된다.

그러나 이러한 사진 기법을 이용한 전통적인 판화기법도 디지털(digital)화 되면서 필름과 판이 필요치 않은 21세기의 컴퓨터 프린트(computer print)방식으로 변화되고 있다.

시대가 변하면서 시대에 민감한 예술방식 또한 변화를 초래하고 있다. 과학 기술의 발전은 예전에는 상상하지도 못했던 기법들이 기술의 발달로 현실화 되고, 이것은 판을 중간매체로 사용했던 판화에 있어서도 본래의 특성과 존재가치를 위태롭게 하고 있다.

이러한 시점에서 판화의 의미와 표현의 특성들에 관하여 생각해 보고자 한다. 단지 디지털 이미지를 배척하고자 하는 것이 아니라 본래 판화의 개념을 다시 생각해보고 흐름에 휩쓸려 하는 디지털 작업이 아닌 진지한 고찰이 필요하다.

3) 박남신, 현대판화기법 I 목판화와 동판화, 예경, 1994, p.12.

2. 디지털 시대의 사진

사진의 발명 이래로 사진의 과정은 촬영, 현상, 인화의 과정을 거쳐 전개되어 왔다. 사진에 있어서 필름이란 관화에 있어서 판처럼 아주 중요한 중간 매개체였다. 하지만 현재와 같이 디지털 카메라와 컴퓨터가 발달해 가면서 사진 또한 영향을 받게 되었다. 필름이라는 네거티브의 영향 없이 디지털 촬영 후 컴퓨터 프로그램에 의한 이미지 수정은 바로 출력이라는 단계로 이어진다.

디지털 사진술은 이미지를 컴퓨터에서 변형, 수정, 분류, 보관할 수 있으며 이미지 검색이나 활용 면에서 획기적인 변화를 가져왔다.

최근에 와서 디지털 카메라의 수요가 늘어나면서 누구나 쉽게 이미지를 만들 수 있게 되었다. 심지어 휴대 전화기에도 카메라가 장착되어 언제 어디서든 자신이 원하는 이미지를 기록, 저장시킬 수 있게 되었고 때로는 원하지 않는 이미지까지도 만들어지고 있는 것이 현실의 모습이다. 물론 전문적인 교육과정을 거친 사진가들과는 차이가 있겠지만 과거의 현상과는 많이 달라졌음을 실감케 하고 있다.

개인용 컴퓨터 사용의 증가로 많은 예술가들이 컴퓨터를 사용해서 원본 사진을 조작하고 사진은 컴퓨터 언어로 대치되어져 나타나게 된다.

‘혁명’이라고까지 말할 수 있는 디지털 혁명은 우리 삶에 있어서 커다란 변화를 가져왔다. 기존의 아날로그에서 디지털로 전환된 이 시점에서 사진은 지속적인 톤이 아니라 비트맵의 격자형 구조를 가지게 되었다. 즉 채현 구조의 원리가 바뀌게 된 것이다.

디지털이란 우리가 육안으로 확인할 수 있는 색상이나 모양, 크기 등의 이미지 정보 등을 컴퓨터 연산의 기본 단위인 데이터로 인식하고

이것을 활용하거나 저장하는 방식이다. 컴퓨터는 그 연산 작용과 함께 데이터를 인간이 확인할 수 있도록 모니터 상으로 출력해 주거나, 언어로 입력한 것을 자기들의 언어인 0과 1로 바꿔주는 매개체이다. 이미지를 디지털화 하기 위해서는 직접 디지털 카메라를 이용해 촬영하는 방법이 있다. 디지털 사진이란 컴퓨터상에서 이루어지는 모든 화상 처리 작업과 데이터화된 모든 이미지를 일컫는다. 그리고 인터넷에서 유통될 수 있는 파일 구조를 가지게 되었다. 이 말은 사진의 유동성을 의미하는 것으로, 사진 정보의 확산력을 말하는 것이다.⁴⁾

과거에도 그래왔듯이 그 시대마다 새롭게 생성되는 패러다임은 예술 분야에 전파되고, 그렇게 예술적 표현들은 그 시대를 반영하는 것과 동시에 그 시대의 특징적인 문화를 형성하는데 선구자적인 역할을 해왔다. 지금 모든 예술분야의 디지털 기술 응용은 이미 우리 사회 전반에 디지털 문화가 깊이 형성되어 있음을 반증하는 것이다.

현대는 디지털 이미지 시대라고 해도 과언이 아닐 정도로 대상의 이미지들이 범람하는 사회이다. 조작 방법이 간편해졌다는 이유로 널리 보급되어서 예술가가 아닌 일반인들에게도 손쉽게 사용되어지고 있는 디지털 이미지는 예술가와 일반인의 경계 또한 점차 허물고 있다.

암실이 필요하지 않으므로 일반인들도 사진 이미지 작업에 참여할 수 있게 되었고, 보존과 관리가 용이해 졌으며 이미지의 변형을 통한 표현영역의 확장으로 인하여 19세기 회화주의 사진 운동(pictorial photography movement) 이후, 제 2의 픽토리얼리즘(pictorialism) 즉, 디지털 픽토리얼리즘(digital pictorialism)의 시대가 도래 하였다.⁵⁾

4) 이용환, 디지털 이미지론, 눈빛, 2003, p.17.

5) 회화주의(pictorialism): 사진의 표면의 기계적인 성질을 없애기 위하여 사진가들은 의도적으로 초점을 흐리게 맞추어 사진의 표면을 뿌옇게 만들었으며, 사진의 표면 위에는

현대 예술에 있어, 사진은 그 전통적인 신화, 즉 현실의 충실한 복제라는 의미를 넘어선 것이 사실이다. 물론, 아직도 이 전통에 대한 신봉과 찬양이 지속되고 있기는 하지만, 그 객관성에 관한 전적인 신뢰가 사라진 것은 부인할 수 없다.⁶⁾

이렇듯 ‘카메라’라는 기계의 손쉬운 조작 방법과 컴퓨터의 발달이 일반인에게 보편화 되어지면서 점점 전문가적 영역이 축소되어지고 있는 이 시점에서 작가는 일반인들과는 다른 창조적 영역을 확장해 나가야 할 시점에 와 있는 것이다.

3. 판화와 사진의 경계

현대에 와서 판화와 사진은 디지털 프린트라는 명칭 아래 그 관계가 모호해지고 있다. 사진 또한 사실적인 재현 이외의 변형을 통한 창조적 작업이 활발히 진행되어지고 있기 때문이다.

전통적인 판화와 사진의 경계선상에 있는 기법들의 경우에는 판화에서도 제판과정을 통한 사진 기법을 사용하고 있으나 역시 중간매개체인 판을 이용하여 이미지를 만들어낸다. 전통적인 판화 기법에 있어서 사진기법을 활용한 예는 포토에칭(photo etching), 스크린 프린트

색을 칠하거나 긁어내기도 하였다. 또한 사진의 구성법도 미술에서 사용하는 방법을 그대로 이용하였으며, 스케치나 모델을 이용하여 사진을 미술처럼 만들려고 많은 노력을 기울였다. 이와같이 사진이 미술을 모방하고 미술화하려는 시대적 흐름을 사진사에서는 회화주의(pictorialism)라 부르기도 한다.

- 김철권, 사진의 의미와 사진의 구조, ONE&ONE, 2004, p.74

6) 윤준성, 현대사진이 꾸는 꿈, 푸른 세상, p.188.

(screen prints), PS판(pre-sensitized plate) 기법 등으로 다양하다. 이러한 기법들은 판화적이고 사진적인 요소들을 포함하고 있으며 판화에 있어서 사실적인 이미지를 표현하고자 할 때에 쓰이는 기법이다.

넌 실버 프린트는 위의 기법들의 선구이다. 일반적 사진이 다뤄지던 시대에 일종의 예술적 영역을 지키기 위한 시도로서 제기되었던 이 기법은 회화주의 운동 사진가들에 의해서 주로 사용되어졌다.

흔히 사진을 현상하고 인화할 때 사진의 이미지는 필름과 인화를 위한 확대기를 사용하여 크기를 조절하게 된다. 그러나 넌 실버 프린트의 경우에는 유제를 바른 종이 위에 필름을 밀착시키는 1:1 프로세서 방식이기 때문에 현대사진의 인화 방식과는 약간의 차이가 있다.

넌 실버 프린트를 하기 위해서는 유제를 바른 종이 위에 확대된 크기의 네거티브를 이용하는 기본적인 방법이 있다. 하지만 이밖에도 얇은 물체를 밀착하여 이미지를 얻을 수도 있으며, 카메라를 사용하지 않고 투명 필름에 드로잉을 함으로써 이미지를 만들 수 있다.

중간 매체의 다양한 표현 방식 이외에도 판화처럼 종이뿐만 아니라 천에도 프린트가 가능하며 검 프린트와 같은 경우에는 다색 판화처럼 원하는 색상을 다색으로 프린트 할 수 있는 특성이 있다.

이렇듯 넌 실버 프린트는 판화적, 사진적 요소를 갖추고 있으므로 판화와 사진의 경계선상에 있는 기법들을 판화에 도입시켜 적용한 것과 같이 넌 실버 프린트도 판화기법으로 많이 활용될 수 있는 가능성을 가지고 있다.

III. 회화주의 사진운동과 년 실버 프린트 기법

1. 회화주의 사진운동

회화주의 사진은 1850년대부터 1910년대까지 유럽에서 발생하였지만 미국에서는 1930년대까지 널리 유행하였다. 이 시기는 이전의 수많은 시도와 열망, 그리고 탐구들이 결실을 맺게 되었다고 할 수 있을 만큼, 일련의 창의력이 동시다발적으로 집중된 기간이었다.

대략 1875년경부터 15년 동안은 기술과 사회정치적 상황은 우호적인 관계를 보이다가 1890년대 초에는 건판과 소형 사진기 등의 출현으로 사진 이미지 생산 조건에 근본적인 변화를 초래하였으며 기업적 사진가, 보도사진가, 초상사진가 이외에도 여가와 재미로 사진을 다루는 새로운 작가층, 즉 아마추어들이 크게 성장한다.

그러나 사진기와 재료들이 이전보다는 저렴해 졌다고는 하지만 아직까지는 노동계급이 접근하기에는 비싼 상태였으므로 대체로 그 사용자들은 중간계급과 19세기 사회정치적 변화 속에서 출현했던 새로운 부르주아들이었다.

사진의 모든 분야에 과학이 개입함으로써 이제는 과학의 반대편에 서서, 신비와 위엄을 앞세워 그 기계적 이미지에 대해 모종의 특권을 보장해 줄 수 있는 어떤 보호자, 즉 예술적 영역이 중요하게 요구되었다.⁷⁾

7) 장-클로드 르마니, 앙드레 루이에, 정진국(역), 세계사진사, 까치, 2003, p.164.

이런 사회의 이중적 기류는 여가로 사진을 찍는 부유한 아마추어, 그리고 산업의 물결이 휘몰아치는 시대 속에서 사회 개혁을 떠맡으려는 시도가 사진적 모색을 통하여 반영되고 있었다.

예술로서의 사진을 예술적 사진으로 강조한 작가들은 협회를 결성하였고 전시회를 개최하였으며, 예술가로서 교육받은 바 있었던 이들 대다수는 사진을 예술적 범주에 넣기 위하여 노력하였다. 초기 사진가들 대부분이 이류, 삼류 화가 출신이었고 사진가로 어느 정도 경제적인 성공을 거두자 사진을 예술로 끌어올리려고 시도하였다.

그리고 점차 증가하던 사진의 실용적 측면과 대량 생산을 위한 상업주의에 맞서 예술사진을 활성화시키기 위한 국제적 운동으로서 회화주의 사진 운동(pictorial photography movement)을 전개하였다.

1890년부터 1910년 사이 활발히 진행되었던 회화주의 사진 운동은 유례없던 기법과 재료 그리고 효과를 탐색하게 만든 국제적 운동으로 발전하게 된다. 예술사진만을 대상으로 한 최초의 전시회가 1880년대에 빈, 함부르크, 파리, 런던 등에서 개최되었다.

회화주의는 도덕적 규범으로서 사실주의의 강요에 반대하기 위한 최초의 사진 운동이었다. 회화주의자들은 최종적인 이미지, 소재의 외양을 완전히 통제하고 실행하는 것에서 완전히 자유로움을 느꼈으며, 표현된 사진을 통제했다.

회화주의라고 부르는 창조성 있는 사진의 종류는 사진 분리와 운동 기간 직후(20세기의 시작에서부터 1920년대 초기)에 가장 최고조에 도달했다. 따라서 회화주의는 순수주의자의 태도에 반항하여 고개를 들기 시작했다.

이 두 적대 진영의 충돌은 앤셀 아담스(Ansel Adams)와 윌라드 밴

다이크(Willard Van Dyke)를 포함한 F64운동의 동정자들과 윌리엄 모르텐센(William Mortensen) 사이에 교환된 뜨거운 편지 행태로 1930년대 초기에 서부에서 발행된 ‘카메라 크래프트’ 잡지에서 일어났다.

모르텐센이 회화주의를 하나의 형식으로 인식했을 무렵에는 이미 쇠퇴의 경향이 있었지만 그는 확실한 회화주의의 대변자였고 실행자였다. 광택인화지를 사용하여 세밀한 인화를 하는 순수주의자와 거친 인화지 위에 부드럽고 흐린 인화를 하는 회화주의로 간단하게 개념화될 수 있다.⁸⁾

사진의 본질이었던 재현을 넘어서서 사진을 조작하고 수정하고, 그리고 그 일부를 오려내어 인위적인 세계를 구상하는 등의 작업을 통하여 현실을 단편화하여 전체 이미지 속에 재구성하기에 이르렀다. 또한 다양한 기법들을 사용하여 사진의 기계적인 사실성을 제거하고 회미한 윤곽, 거친 질감의 인화지 그리고 형태와 물체의 현실감을 흐릿하게 하기 위한 빛의 효과적인 처리를 시도하였다. 사진에 수정을 가하고 붓질도 서슴지 않았으며 밑그림을 그린 후, 그 위에 사진을 붙이기도 하였다. 사실의 정확한 묘사 대신에 회화적인 년 실버 프린트가 등장하면서 회화주의 사진가들의 주된 기법으로 사용되었다.

사진을 가지고 화가의 손재주와 같은 인상을 표현해 내기 위한 가장 혁신적인 방법은 인화 과정 그 자체에서 변화를 가져올 수 있는 중크롭산 고무 방법이었다. 그 이전에 광선에 민감한 감광유제를 바르는 방식도 효과적이라고 알려졌었지만, 1890년대의 미술 사진에 있어서는 그 방식과 반쯤 잊혀졌던 제작 과정 등을 되살려서 확실하게 하나

8) A.D.콜먼, 김철권 역, 사진의 의미와 사진의 구조, ONE&ONE, 2004, pp.22-23.

의 테크닉으로 만들어 낸 것이 가장 애용되었다.⁹⁾

넌 실버 프린트 중 검 프린트에서는 감광유체에 물감을 섞어 색을 나타내고, 그 표면 위로 중첩시킬 수 있는 바탕을 만들어냄으로써 어느 정도의 두께를 유지할 수 있었다. 붓이나 다른 도구들을 자유롭게 사용할 수 있으며, 이렇게 부분적으로 조립된 전체 이미지는 작가의 수작업을 느낄 수 있게 해 주었다.

이전에는 사진이 질감을 표현한다거나 관객들로 하여금 표면의 촉감을 느낄 수 있게 하는 능력을 갖지 못했었다. 넌 실버 프린트는 질감의 표현을 가능하게 하였다. 비록 개체 각각의 이미지마다 다른 느낌을 주기에는 아직 부족하나 이러한 것이 어느 정도는 극복된 것이다.

회화주의 사진은 기계 도구를 사용하여 만드는 사진에 대한 회의와 회화에 대한 열등의식이 복합적으로 작용하여 나온 것으로서, 사진의 역사에 있어서는 그다지 중요하게 다루고 있지 않고 때로는 사진을 오히려 퇴행했다는 혹평까지도 받는다.¹⁰⁾ 오히려 사실성의 재현이라는 사진의 특성을 중요시 했던 그 당시에 있어서 조절과 변형을 통한 픽토리얼리즘(pictorialism)은 비주류에 속하는 것이었다. 하지만 시대가 변하면서 현재에 와서 수정과 변형이 더욱 용이해지고 있는 디지털 이미지가 디지털 픽토리얼리즘(digital pictorialism)을 이루며 주류로서 급부상하고 있는 것은 격세지감을 느끼게 한다.

19세기 기계적으로 재현하는 사진의 재현성보다 다양한 기법을 원했던 대표적인 회화주의 사진가로는 고무인화법인 검 프린트(Gum print)에 정통했던 로베르 드마쉬(Robert Demachy [도판 II-1] <무

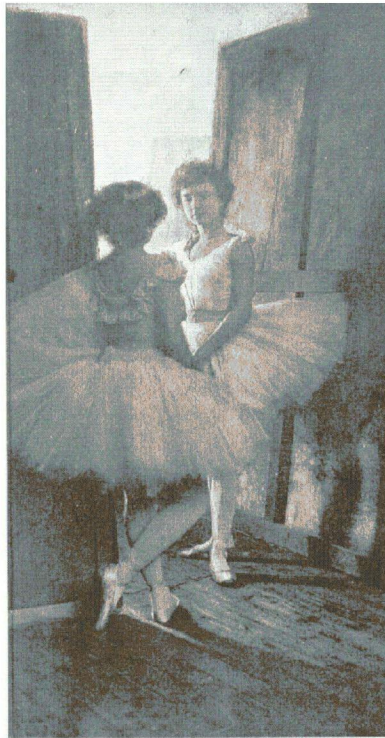
9) 아론 샤프, 문범(역), 미술과 사진, 미진사, 1986, p. 284.

10) 정한조, 사진 감상의 길잡이, 시공사, 1997, p.199.

대 뒤>)가 있다.

그밖에도 합성사진을 제작한 오스카 귀스타브 레일렌더(Oscar G. Rejlander)를 들 수 있다. 그는 여러 장의 음화를 중첩시켜 인화하였다. 스웨덴 인이면서 영국에서 작업하는 화가이자 사진가였다. 1857년 [도판 II-2] <인생의 갈림길(The Two Ways of Life)>이라는 작품은 총 30장의 음화가 제작되어진 후에 적당한 자리에 맞춰 부분적으로 하나씩 인화하면서 전체 광경을 만들어 낸 것이다. 즉, 기계적 수법에 서 벗어나 회화적 기법으로 수정하였다. 이 작품은 여러 부분의 인화지를 모아 최종적으로 한 장의 인화지로 집산시켜 완성하는 것에 6주가 소요되었고 빅토리아 여왕이 구입하였다.

그리고 최종 구성을 위하여 미리 스케치를 그려보는 것으로 작업을 시작하고 조합하며 일부를 오려내어 작업하기도 했던 헨리 피치 로빈슨(Henry Peach Robinson [도판 II-3] <구성 연습>) 등이 있다.



[도판 III1-1] 로베르 드마쉬 <무대 뒤>
검 프린트 1897년경.



[도판 III1-2] 오스카 귀스타브 레일랜더 < 인생의 갈림길 >
알부민판 조합사진 1857년.



[도판 III1-3] 헨리 피치 로빈슨 <구성 연습>
연필과 오려붙인 인화지 1860년.

2. 년 실버 프린트 기법의 판화적 요소

회화주의 사진 운동은 살펴본 대로 기계적인 사실의 재현을 중요시하던 시대적 배경 속에서 사실의 재현 이외의 회화적 분위기의 표현을 추구하면서 발전해 나갔다. 그리고 이러한 목적을 수행해 나가는데 있어서 가장 적절한 매체로서 회화주의 운동가들은 초기 사진 인화법 중에서 년 실버 프린트를 선택하게 된 것이다.

사실적 재현성만을 중요시 했던 일반 사진 기법과는 달리 인화과정의 조절을 통한 회화주의 운동의 사진 영역은 작가적 역량을 통한 제 2의 창조적 과정으로써 판화적 요소와 일맥상통 한다고 볼 수 있다.

년 실버 프린트 기법은 종이 표면에 화학 약품을 섞은 유체가 빛에 반응하여 이미지를 형성하는 것으로 조절이 가능하며, 종이 및 바탕재에 따른 응용성을 내포하고 있어 실험적인 프린트 과정이 시도되었다. 평면에 인화되던 이전의 사진 기법과는 달리 여러 종류의 종이 표면에 따른 질감에 따라서 다양한 느낌의 표현이 가능하며, 면, 실크, 린넨 등의 천에도 이미지의 표현이 가능하다.

붓질의 표현과 종이에 따라 다양한 회화적 표현을 가능하게 하는 성질 때문에 주로 사용되었으며, 특히 검 프린트¹¹⁾는 중첩된 다색 이미지의 표현도 가능하였고 같은 이미지도 색상을 바꾸어가며 여러 가지 프린트 방식으로 표현을 할 수 있는 장점을 가지고 있다.

사실의 재현이라는 일반적인 사진 기법을 통한 촬영, 현상, 인화의 과정과는 달리 년 실버 프린트는 구도, 대상 그리고 빛의 효과에 따라

11) 검 프린트(gum print) : 검 바이크로메이트 프린트(gum bichromate print)의 줄임말로 중크롬산 고무 인화 또는 고무 인화 방식으로 표기되어지기도 한다.

작가가 선택하는 제 1의 창작 요소를 거쳐 인화 과정에 있어서 작가의 역량에 따라 조절, 수정하는 제 2의 창조적 과정을 거치게 된다.

년 실버 프린트는 빛에 민감하게 반응하는 화학 약품들이 반응하여 색을 만들어 내거나 화학 약품과 아라비아 고무액 그리고 색을 나타낼 수 있는 물감의 혼합으로 이미지를 만들어내는 것이다.

이때 빛의 반응으로 인하여 빛에 노출된 부분은 색상이 남게 되고 노출되지 않는 부분은 씻겨 나가게 되는데 그 조절과 종이 종류에 따라 응용이 가능하였기 때문에 여러 방법으로 프린트를 할 수 있다.

특히 검 프린트의 유체에 포함되는 아라비아 고무액은 색을 내지 못하므로 물감으로 색을 형성하게 되는데 원하는 색을 조절하여 사용할 수 있는 특성을 가지고 있다.

이러한 검 프린트 기법은 그 이전에는 전혀 볼 수 없었던 사진의 연필과 붓으로 제작한 그림과의 밀접한 관계를 가능하게 해 주었다.

이렇듯 사진의 특성이라고 할 수 있는 사실의 기록과 재현이 아니라 붓질과 색상의 조절이라는 창조적 과정을 통하여 일반 사진 기법과는 다른 회화적 영역을 가지고 있다.

또한 간접성을 바탕으로 같은 이미지의 복수 제작도 가능하기 때문에 판화적 요소도 포함하고 있다.

과거에는 사진의 특성인 재현성을 중요시하였기 때문에 사실의 재현이 아닌 조절과 변형을 통한 회화주의 사진은 사진으로서의 기능을 하지 못한다고 하여 외면당하기도 하였다.

그러나 판화적 영역에서 보면, 예술적인 측면을 고려할 때 일반 사진의 재현이 아닌 조절을 통한 촬영, 현상, 인화 과정 후, 작가에 의해 재창조되고 간접적인 표현의 프로세스를 거친다는 점에서 판화의 특성

을 갖추고 있다고 할 수 있다.

컴퓨터를 이용하여 빠르고 편하게 프린트 된 작업은 느리지만 손으로 이루어낸 작업과는 확연히 다른 느낌을 선사한다. 즉, 수제품이나 공산품이나의 차이를 절실히 느낄 수 있다는 것이다. 작업을 하는 데 공들인 만큼, 그 작업은 그만큼의 정성과 애정이 들어가게 된다. 장인정신에 비견할 만한 섬세한 손놀림과 고도의 정신집중력으로 손수 깎은 판으로 찍어낸 프린트와 기계가 만들어낸 프린트는 똑같은 열매를 맺을 리 없다. 버튼을 클릭 하는 것만으로도 너무나 쉽고 빠르게 이미지가 생산되어져 나오고, 그렇게 편하게 만들어진 이미지들은 언제 어디서나 손쉽게 구해질 수 있으니, 이미지의 홍수는 당연한 결과일수 밖에 없을 것이다. 그러다 보니 생각을 천천히 곱씹어보고 되새김질하여 정리한 후 차근차근 작업 계획을 세우기보다는 얼마든지 버튼하나로 수정이 가능해졌으므로 가볍게 작업에 임하게 된다.

이렇듯 현대 사회는 앞만 바라보면서 빠르게 진행되어져 왔다. 그러다 문득 아날로그에 대한 향수와 애정이 그동안 잊혀져 왔던 ‘느림’이라는 주제로 다시 대두되어지기 시작하였다.

요즈음 느림과 여유, 그리고 단순하고 소박한 삶과 관련된 책들이 쏟아져 나오고 있다. 이 바쁘고 복잡한 세상에 느림과 단순함이 화두로 떠오른 것은 왜일까? 살벌한 현실의 속도전에 지칠 대로 지쳐, 염증을 느낀 평범한 사람들의 순수한 요구가 반영된 결과가 아닌가 한다.

아날로그의 본질적 속성을 제대로 파악하거나 그것의 강점에 대해 진지하게 고민해 보지도 않고, 무조건 모든 것을 디지털 방식으로 바꾸려는 것은 상당히 위험한 발상이다. 대표적인 예를 들자면, 느린 것은 빠른 것보다 열등하다는 생각이 그러하다. 일상을 휩쓸고 지나가는 디

지털 급류에 휘말리다 보니, 느낌은 그 빠른 물살에 압도당하여 좋지 못한 것 혹은 무능한 것으로 오해받고 있다. 그래서 우리는 모두 ‘빨리 빨리’를 외치는 속도전의 전사가 되었고, 속도전에서 살아남지 못하면 시대에 뒤떨어진 낙오자가 될지도 모른다는 심리적 불안감까지 안고 있다.¹²⁾

디지털의 속도가 빨라지면 빨라질수록 느리게 생각하는 여유가 절실히 필요하다. 그런 속성과정 없이는 절대로 제대로 된 지식이 만들어질 수 없다.

아날로그는 상상력과 창의력이 뻗어나갈 수 있는 가능성의 문을 활짝 열어둔 세계이다. 열려 있는 가능성의 문을 디지털이 다시 닫고 있는 것은 아닌지 성찰해 볼 필요가 있다.

12) 유명만, 아나디지털(AnaDigi)다, 한연, 2002, pp.121-122.

IV. 년 실버 프린트 기법과 특성

1. 년 실버 프린트 기법의 종류

현재 널리 쓰이고 있는 흑백 인화 방법인 젤라틴 실버 프린트(Gelatin Silver Print)는 젤라틴 층 가운데 감광성을 띠는 은입자(銀粒子)가 있어서, 이 은입자가 빛을 받으면 검게 되는 성질을 이용한 것이다.

그러나 년 실버 프린트는 제 2철염이 빛에 의하여 제 1철염으로 변화하는 것을 이용한 것으로 종이 표면에 바르는 유제 속에 은염 물질이 포함되지 않기 때문에 은염이 아닌 비은염이라고 부르고 있다.

따라서 은염이 포함되지 않은 유제를 사용하는 모든 기법의 통칭인 년 실버 프린트 기법의 시각적 공통점은 은염을 통해 표현되는 검은 색이 나타나지 않고 사용하는 유제에 따라 특징적인 색감을 보이고 있다는 점이다.

년 실버 프린트의 여러 기법 중 푸른 색 계조를 나타내는 시아노타입(Cyanotype), 갈색 계조를 표현할 수 있는 반다이크 브라운(Vandyke brown), 여러 가지 색상의 표현이 가능한 검 바이크로메이트 프린트(Gum bichromate print)에 관하여 살펴보도록 하겠다.

1) 시아노타입(Cyanotype)

시아노타입(cyanotype)은 파란색(blue)이라는 그리스어로부터 온 시

안(cyan)과 프린트(print)라는 의미의 타입(type)이라는 단어로 그 색상이 파랗다고 하여 블루 프린트(blue print)라고도 불리며, 사진술의 공식적인 발명의 3년 후인, 1842년에 영국의 천문학자인 존 허셜 경(Sir John Herschel)에 의하여 ‘시아노타입’이라고 알려졌다.

시아노타입은 두 종류의 약품으로 만들어지는데 그 중 하나는 빛에 민감한 연두색의 ferric ammonium citrate 가루이다.

다른 하나는 흑백필름 인화과정에서 조색할 때에 사용하기도 하는 potassium ferricyanide로 색을 파란색으로 변하게 하는 역할을 한다.

시아노타입은 은염이 아니라 철염으로 이미지를 형성한다. 이때 염분은 베이스의 산과 상호작용 하여 생기는데 철분에 함유된 약간의 염은 유기적인 관계 속에서 빛에 노출 되었을 때 철염으로 환원된다. 이러한 철염은 철염에 의해 영향 받지 않는 다른 금속들을 환원하는 강력한 환원제로 작용한다. 암모니움 철염은 빛의 작용에 의해 철염으로 바뀐다. 이렇게 만들어진 철염은 시안화철 칼륨에 대해 환원제로서 작용하며 빛에 노출되지 않은 부분은 철분 상태로 남게 되어 현상 도중에 씻겨지게 되는 것이다. 청사진과도 같은 원리로 1:1 밀착 방식이며 물에 수세만 하면 되기 때문에 간단하게 사용할 수 있으며, 유제를 바르고 건조 시켰을 때에는 노란 색이지만 감광시켰을 때에는 녹회색 계조로 나타나고 수세 시켰을 때에는 파랗게 변한다.

작업 도중에 약품이 피부에 침투되었을 경우 검은 반점으로 남아 피부가 상하게 되므로 반드시 장갑을 착용하고 작업에 임해야 한다.

시아노타입은 태양광 아래에서도 작업이 가능하기 때문에 크기에 구애받지 않고 작업할 수 있다는 점이 장점이라 할 수 있다. 또한 여러 계조의 푸른 색상을 얻을 수 있지만 푸른 색 이외의 다른 색상은 얻을

수 없는 장점과 단점을 가지고 있으며 작업 방법은 다음과 같다.

(1)유제 준비

빛에 민감한 연두색 가루인 Ferric Ammonium Citrate 20g을 증류수 100ml에 녹인다. 그리고 빛과 반응하여 푸른색으로 변하게 만드는 Potassium Ferricyanide 8g을 증류수 100ml에 녹인 후, 두 약품을 1:1의 비율로 섞는다.

두 종류의 유제는 빛이 통하지 않는 갈색 시약병에 각각 보관하였다가 작업할 때에 섞어서 사용하도록 하며 1:1의 비율로 만들어 놓은 유제는 보관하지 말고 당일 사용하도록 한다.

이 때 주의 할 점은 약품이 몸에 해롭기 때문에 항상 장갑과 마스크를 착용하고 더스트 박스를 이용하여 약품이 공기 중을 통하여 인체 내로 쌓이는 것을 막도록 한다.

(2)유제 바르기

1:1로 섞인 유제는 노란 색상을 띠고 있으며 빛에 반응을 보이므로 갈색 시약병에 담아 보관하도록 한다.

준비된 종이 위에 붓으로 얇게 펴서 바른다. 일반 붓으로도 가능하지만 작업할 때 붓털이 빠지는 등의 번거로움과 고르게 유제를 바르기 위해서 스펀지 붓을 사용하여 유제를 바르도록 한다.

여러 번 겹쳐서 바를 경우 더 진한 색상을 얻을 수도 있다. 1:1로 섞인 유제는 노란 색상으로 나타난다.

유제를 바를 때에는 가장자리에 붓질의 효과를 주기 위해서 자연스럽게 바르기도 하지만 깨끗한 사각형의 이미지를 얻고자 한다면 다시 쉽

게 떼어낼 수 있는 종이테이프로 이미지 가장자리를 붙여주어 유제가 종이테이프 안쪽에만 있도록 하고 유제를 바른 후에는 종이테이프를 다시 떼어내는 방법도 있다.

(3)건조

종이에 바른 유제는 빛과 반응이 시작되기 때문에 어두운 곳에서 건조 시킨다. 자연건조를 시키는 것이 좋지만 암실에서 건조 시킬 경우에는 건조 속도가 느리기 때문에 헤어드라이어나 건조기를 사용하기도 하는데 항상 주의할 점은 빛이 영향을 주지 않는 작업 범위 내에서 건조 시켜야한다는 것이다.

또한 유제가 있는 앞면은 손이 닿지 않도록 주의하고 뒷면을 만져보고 차가운 느낌이 들지 않을 때까지 건조시키도록 한다.

(4)노광

노광은 감광기를 사용하거나 야외의 강한 태양빛 아래에 놓아두기도 하는데 노광량에 따라서 색상의 차이가 현저하게 나타나게 된다.

시아노타입은 강한 태양광을 필요로 하기 때문에 옥외에서 작업하는 것이 편리할 수도 있으나 정확한 데이터를 만들려면 시간이 더 소요되더라도 감광기를 사용하는 것이 더 바람직할 수도 있다.

원하는 이미지의 색상에 따라 다르겠지만 비교적 노란 유제가 녹회색으로 바뀌면 수세에 들어간다.

(5)수세

다른 과정 없이 바로 수세로 들어간다. 종이 표면에 기포가 생기지

않고 물이 골고루 흡수될 수 있도록 주의한다.

흐르는 물에 15분-30분 정도 수세를 하는데 노란 색상의 약품이 종이로부터 다 없어질 때까지 넣어둔다.

녹회색의 표면은 노란색이 빠져나가고 다시 파랗게 변하게 되는데 파란 색상을 조절하길 원한다면 가정에서 세탁할 때에 사용하는 표백제로 조절이 가능하다.



[도판 IV1-1] 박덕률, 시아노타입.

2)반다이크 브라운(Van dyke brown)

반다이크 브라운 프린트는 풍부한 브라운 색상 계열의 이미지를 얻을 수 있으며 결과물이 짙은 갈색으로 나타나기 때문에 반다이크 브라운이라고 알려져 있다. 이것은 백금이 첨가되는 다른 프린트 기법보다는 비교적 저렴하고 경제적이라고 할 수 있다.

모든 기법들은 그 기법만의 독특한 특성을 가지고 있다. 특히 빛에 민감한 이 프린트 기법들은 빛의 시간에 따라 다른 톤의 이미지를 형성하므로 적절한 테스트 단계를 거쳐 원하는 색상을 얻을 수 있다.

예를 들어 하이라이트가 강한 네거티브의 경우에는 빛에 반응하는 시간을 더 길게 주어 선명한 이미지를 얻도록 하며, 이 때 종이 위의 유제는 미세한 연한 노란색에서 노광을 주면 붉은 빛의 갈색으로 나타나다가 정착과 수세 과정이 끝나면 어두운 갈색으로 변한다.

색의 변화는 반다이크 브라운 프린트가 시아노타입보다 반응 시간이 적게 걸린다.

비록 은이 첨가되지만 시아노타입과 함께 철염이 포함된 프린트 과정에 속하는 반다이크 브라운 프린트 역시 유제가 인체에 닿을 경우 해롭기 때문에 항상 주의해야 한다.

반다이크 브라운 프린트는 시아노타입처럼 단색 계열의 색상으로만 나타나지만 시아노타입보다는 빛에 빠르게 반응하는 특성을 가지고 있다. 미리 비율에 따라 혼합해 둔 세 종류의 유제를 사용하기 때문에 작업할 때마다 약품을 섞어야하는 번거로움은 없으나 마지막으로 수세하기 전에 별도의 현상 과정이 있어서 Regular fixer를 거쳐야 하며, 작업 과정은 다음과 같다.

(1)유제 준비

증류수 33ml에 Ferric Ammonium Citrate 9g, 증류수 33ml에 Tartaric Acid 1.5g, 그리고 증류수 33ml에 Silver Nitrate 3.8g의 세 종류의 약품을 각각 섞는다.

첫 번째 약품과 두 번째 약품을 섞고 다시 마지막 약품을 섞어 하루 정도 보관한다. 시아노타입과는 달리 세 종류의 약품을 모두 섞어 한 병에 보관하도록 하며 물론 빛의 영향이 적은 어두운 갈색 시약병에 담아 보관한다.

만들어 놓은 유제는 보관상의 문제가 없다면 6개월에서 1년 또는 그 이상 사용할 수 있다. 보관은 시원하고 통풍이 원활한 어두운 곳에 두는 것이 좋다.

항상 유제를 만들 때에는 환기가 잘 되는 곳에서 약품이 흡수되지 않도록 장갑과 마스크를 착용하고 작업에 임하도록 한다.

(2)유제 바르기

스펀지 붓을 사용하여 유제를 바르고 작업할 때에는 항상 장갑을 착용하여 약품이 인체에 닿지 않게 주의하여야 한다. 반다이크 브라운의 유제는 시아노타입의 유제보다 색이 더 흐리기 때문에 유제를 바를 때에 더 세심하게 작업하여야 한다.

어두운 곳에서 유제를 바르면 유제가 닿는 부분이 잘 보이지 않기 때문에 종이 표면에 유제를 바르는 동안은 밝은 곳에서 바른다. 유제 바르기는 빠른 속도로 작업하고 작업을 마친 후에는 빛이 차단되는 곳으로 옮기도록 한다.

(3)건조

종이 위에 바른 유제는 빛에 반응하기 때문에 암실에서 건조시키며, 자연 건조가 아닌 헤어드라이어나 건조기 등의 기계로 순간 건조 시킨 경우에는 다른 톤의 브라운 색상을 만들어 낼 수도 있다.

유제를 바른 앞면은 만지지 않도록 주의하며 뒷면이 차갑게 느껴지지 않을 때까지 건조시킨다.

(4)노광

완전 건조 시키지 않았을 경우에는 필름에 손상이 가해지므로 완전 건조를 시킨 후에 감광기를 사용하여 종이 위에 네거티브 필름을 올려 놓고 테스트하여 원하는 색상을 만든다.

노광 후에는 연한 노란색의 유제가 붉은 갈색의 이미지로 나타난다.

(5)수세

제 1수세는 5분가량 수세하는데 노란색의 약품이 종이 표면에서 빠져나가게 된다.

수세할 때에도 약품이 빠져나간 트레이 안의 물에 피부가 접촉하지 않도록 주의하는 것이 필요하다.

(6)현상

다른 과정과는 달리 만다이크 브라운 프린트에는 별도의 현상과정이 있는데 Regular fixer를 물과 1:20으로 희석하여 사용한다.

이 때 노광 후의 붉은 갈색의 이미지가 어두운 갈색 톤을 형성하며 나타나게 된다.

(7)수세

색상이 어두운 갈색 톤으로 변하면 수세를 하도록 하고 제 2수세는 흐르는 물에서 30분가량 수세하도록 한다.

마지막 단계인 두 번째 수세를 마치면 어두운 갈색 톤의 프린트를 얻을 수 있다.



[도판 IV1-2] 박유진, 만다이크 브라운 프린트

3)검 프린트(Gum print)

회화적 사진을 창시한 중요한 작가이자 은행가의 아들이었던 로베르 드마쉬(Robert Demachy)는 “자연은 신이 만들어 놓은 그 자체로 존재하는 것이 아니라 인간이 ‘예술’로 변화시켜야 진정한 예술이며, 한편 자연은 그 아름다움을 끌어내는 대상으로서의 역할에 지나지 않는다.”고 말한다. 로베르 드마쉬가 사진이라는 객관적인 장르에서 주관적인 아름다움을 표현하고자 하였을 때 선택한 것이 피그먼트 프린팅 프로세스(pigment printing process) 중 고무인화법인 검 바이크로메이트 프린트(gum bichromate print)이다.

검 프린트는 1839년 프랑스의 알퐁스 루이즈 프아트뱅(Alphonse Louise Poitevin)에 의해 처음 발명되었고, 1852년 영국의 탈보트(Talbot)도 발견하였으나 1855년 알퐁스 루이즈 프아트뱅이 발명 특허를 얻게 되었다.

검 프린트는 시아노타입이나 만다이크브라운 기법이 모노톤으로만 표현되는 한계를 지니고 있는데 비해 천연색은 아니지만 원하는 어떤 색상이건 중복시켜가며 표현할 수 있다는 점 때문에 회화주의 사진 운동의 주된 기법으로 사용되었으며 로베르 드마쉬(Robert Demachy), 클레런스 화이트(Clarence H. White), 알빈 랭던 코번(Alvin Landon Coburn), 하인리히 쾨(Heinrich Kuehn), 콩스탕 뤼요(Condant Puyo) 그리고 에드워드 스타이켄(Edward Steichen) 등의 작가들에 의해서 활발하게 연구되었다.

사진, 판화 그리고 회화의 속성을 고루 갖춘 검 프린트는 아라비아 고무액과 안료, 그리고 중크롬산칼륨 용액을 혼합하여 종이에 바르고 빛에 노출시키면 빛이 닿은 부분만 경화(硬化)되기 때문에 물에 넣으

면 빛에 노출되지 않은 부분이 씻겨져 나간다. 그리고 이러한 과정을 여러 번 반복하면서 이미지의 상태를 조정하는 것이다. 이 때 안료를 바꾸거나 목탄지와 같은 거친 종이를 사용하면 마치 목탄화나 파스텔화 같은 분위기의 작품을 만들 수 있다.

이 기법은 중크롬산칼륨과 혼합된 아라비아고무가 빛에 노출될 때 그 가용성이 변화하는 속성에 기초하고 있다. 칼륨화 된 고무 위에 강력하게 빛을 쬐일수록 그것은 그만큼 물에 쉽게 녹지 않는다. 수채화 물감을 미리 처리한 고무와 혼합시켜 이를 물에 녹여 이것이 마르면 음화 뒷면에 붙인 뒤 태양광선에 노출시키고 상이 떠오르도록 더운 물로 세척한다. 인화는 붓질로 그리고 때로는 인화지 위에 반복해서 뜨거운 물과 톱밥을 섞을 때 발생하는 거품으로 세척하면서 이뤄지기도 하는데, 이런 방식은 1892년 빅토르 아르티그(Victor Artigue)가 고안했다.

물이 너무 뜨거우면 모든 안료들이 씻겨져 버리고, 또 취약한 부위는 단지 다시 한번 같은 과정을 반복하여 강화시키면 된다. 음화를 극히 조심스레 먼저 번과 꼭 같은 자리에 다시 올려놓고 전 과정을 다시 한번 그대로 되풀이하는 것이다.

이 방식은 한 장의 인화지 위에 다른 색상들을 정착시킬 수 있게 하였다. 또한 원하지 않는 부분들은 과감하게 씻어내 버리는 과정을 거친 후의 붓 자국이 자연스럽게 남게 되는 고무 인화지에 새겨진 상들은 수채화나 담채 소묘와 놀랄 만큼 유사한 수준에 근접되었다.

이 방법을 혁신한 루이에 라데베즈에게서 고무 인화 방식을 배운 드마쉬는 즉시 그것을 엄청난 잠재력을 지닌 예술적 매체로 승격시키기 시작하였다.

수작업을 가미할 수 있는 인화기법에 도취된 작가들은 그중에서도 특히 필요하지 않은 부분의 사진 이미지들을 제거하면서 이미지들을 만들어 낼 수 있는 ‘깎어내기 기법’을 채택하였다.

중크롬산 고무 인화법에서 빛은 사실상 색소 층 속에 이미지를 형성시키면서, 색소를 담고 있는 중크롬산염을 검게 태운다. 그 이미지를 드러나게 하려면 색소 층에 묻혀 있는 다른 잉여 물질들을 물로 세척해내야 하는데 이때 세척 용수의 압력을 조정하면서 원치 않는 현실의 부분을 큰 어려움 없이 제거할 수 있었다.¹³⁾

13) 장-클로드 르마니, 앙드레 루이에, 정진국(역), 세계사진사, 까치, 2003, p.180.



[도판 IV1-3] 로베르 드마쉬 <치장을 한 작업실 모델>
검 프린트 1889년.



[도판 IV1-4] 하인리히 쿤
〈알프레드 스티글리츠의 초상〉
검 프린트 1904년.



[도판 IV1-5] 에드워드 스타이켄 <고독>
검 프린트 1901년.

(1)종이 준비

검 프린트의 경우 중첩된 색상의 프린트를 얻기 위해서 별도의 종이 준비 작업이 필요하며 세단계의 과정을 거치게 된다.

종이의 특성상 유연성이 있고 상대습도에 따라 증감하며, 팽창, 수축한다. 즉, 새로운 종이 물에 젖으면 마르면서 줄어들게 된다. 그러므로 반복해서 중첩할 경우에는 두 번째 이상의 코팅(coating) 때 정확하게 편을 맞추기 위해서 미리 종이를 한번 줄여 주어서 여러 번의 현상과 건조의 과정을 반복해도 똑같은 크기의 종이를 작업할 수 있도록 하고 있다.

종이는 나무에서 생산된 펄프를 물 속에서 건져 올린 얇은 막으로 이 작업에서 종이의 선택은 작업 결과를 변화시킬 수 있으므로 매우 중요하다. 약간의 질감이 있어서 유체를 지탱할 수 있어야 하고 물에서 장시간의 현상을 견딜 수 있을 만큼 강해야 하는데 작업에서 주로 Rives BFK를 쓰고 있다. 이 외에도 Fabriano Artistico Hot Press, Fabriano 5, Magnani Pescia, Saunders Waterfold, Somerset Preshrinking Paper등을 쓴다.

첫 번째 단계로 종이를 52-60℃의 뜨거운 물속에 15-20분 정도 넣었다가 줄에 걸어서 말리며 이때 종이의 표면에 기포가 생겨서 물이 침투하지 않는 곳이 없도록 앞면과 뒷면을 확인하면서 작업한다.

이 작업 과정이 끝나고 두 번째 단계에서 종이가 마른 후에 사이징(sizing)을 하게 된다. 사이징이란 배수성 코팅을 하는 작업으로 물감이 종이에 완전히 흡수되지 않고 현상할 때 빠져 나올 수 있도록 하는 작업이다. 보통 식용 젤라틴(gelatine)을 사용하며 이것을 찬물에 녹인 후 중탕으로 가열하여 60℃ 정도로 데우고 작업이 끝날 때까지 젤라

틴이 굳지 않도록 온도를 유지하기 위하여 뜨거운 물이 든 트레이(tray) 안에 젤라틴이 들어있는 트레이를 놓고 작업을 한다. 또한 종이를 한 장씩 젤라틴에 넣고 약 15분 후 전체 종이를 뒤집어서 맨 처음 들어간 종이가 맨 처음 나올 수 있도록 하고, 이 상태에서 종이를 그냥 건져내면 젤라틴의 양이 너무 많아지므로 물감이 아예 정착될 수 없게 된다. 따라서 부드러운 플라스틱 봉을 이용해서 건어냄으로써 적당량의 젤라틴을 유지하도록 하고 있다.

이 작업 후에는 줄에 걸어서 말리고 젤(gel) 상태의 젤라틴은 마르기 전에 닿게 되면 매끈한 표면이 망가지면서 표면이 불규칙해져서 이미지에 영향을 주기 때문에 마르는 동안은 표면에 닿지 않도록 하면서 작업을 하도록 한다. 그러나 일단 말라서 굳은 젤라틴도 현상할 때 물에 들어가고 또한 뜨거운 물에서는 어느 정도 다시 젤 상태로 돌아가서 그 위에 바른 유제와 함께 종이로부터 분리되기도 한다.

그러므로 세 번째 단계에서 이런 현상을 막기 위하여 하드너(hardner)로 젤라틴을 굳혀 주는 과정을 포함시킨다. 하드너로는 그록살(glyoxal)을 사용하고 있다. 이것을 물에 희석하여 트레이에 넣고 종이를 한 장씩 담근 후, 약 15분 후에 처음 들어간 것부터 꺼내어 줄에 걸어 말리고 있다. 종이가 마르게 되면 약간 딱딱해진 느낌을 받을 수 있다.

여기까지 세 단계 과정을 통하여 검 프린트(Gum Print) 작업을 위한 종이 준비를 마무리 지었다.

(2)유제 준비

세 가지를 혼합하여 유제를 만드는데 100ml의 증류수에 25g의 암

모니엄 바이크로메이트(Ammonium Bichromate Sensitizer)와 고무액(Gum Arabic), 물감 등의 재료를 사용하는데 그 중에 암모니엄 바이크로메이트는 독성이 매우 강하고 피부에 접촉되면 알레르기를 일으키기도 하기 때문에 취급할 때에 주의해야만 한다.

장갑과 마스크를 착용하고 약품 가루를 증류수와 섞은 후 빛이 차단되는 시약병에 넣어 보관하며 약품을 섞은 후 1시간 이상 기다렸다가 사용하도록 한다.

14°baume의 아라비아 고무액을 준비하고 물감은 건조 후에도 수용성을 유지하는 물감을 사용하는데 작업에서는 수채화 물감을 사용하고 있다. 그러나 제조 회사와 색상에 따라 현상 시간과 색감 등이 다르게 나타나므로 여러 시도가 필요하다.

(3)유제 바르기

이 재료들은 사용 직전에 섞고 스포이드로 방울 수를 세어가면서 측정하게 된다. 순서는 물감과 고무액을 섞어서 색상을 확인한 후 바이크로메이트(bichromate)를 섞는다. 왜냐하면 바이크로메이트가 노광할 때에는 콜로이드인 고무액을 굳힌 후 현상할 때 다 빠져나가서 프린트에는 영향을 주지 않지만 그 전에는 강한 주황색을 띄고 있어서 섞어 놓으면 원하는 색에 주황빛이 포함되어 원래의 색과 다르게 나타나므로 마지막에 섞도록 작업하고 있다.

고무액과 바이크로메이트는 주로 1:1의 비율이지만, 바이크로메이트의 비율이 높아질수록 빛에 반응하는 속도가 빨라지므로 같은 시간의 노광으로 콜로이드를 더 단단히 굳혀 안정된 현상을 할 수 있게 된다. 그리고 1:2 이상으로 바이크로메이트가 더 많아 진다면 노광과다의 위

힘이 있고 반대로 고무액의 비율이 높아지게 되면 콜로이드가 약하게 굳기 때문에 현상할 때에 중간 톤들이 씻겨져서 콘트라스트가 세어지게 된다.

섞은 유제는 스펀지 붓으로 종이에 가로 세로로 빠르게 바른 후, 붓으로 마르기 전에 부드럽게 펴준다. 종이에 바른 후 빛이 차단되는 곳에서 말리고 종이 뒷면을 만져도 차지 않도록 완전히 마를 때까지 기다린다.

(4)노광

준비된 종이 위에 네거티브(negative)를 놓고 노광을 준다. 반복적으로 중첩을 할 경우에는 유제가 도포된 종이 위에 얹혀지는 것이므로 맨 처음 흰 종이에 발려지는 것보다 표면상의 정확력이 떨어지므로 첫 번째 코팅과 같은 굳기를 얻기 위해 노광시간을 조금씩 늘려주어야 한다. 노광 후에는 흐릿한 고스트 이미지(ghost image)가 보이기도 하지만 색상에 따라서 나타나지 않기도 한다.

(5)현상

노광 후에는 물에 넣어 현상하는데 이때 이미지가 위쪽을 향해 있을 경우에는 바이크로메이트가 빠져나와 프린트를 뿌영게 만들 수 있으므로 물 속에 다 담그고 이미지가 물과 접하도록 뒤집어서 놓는다.

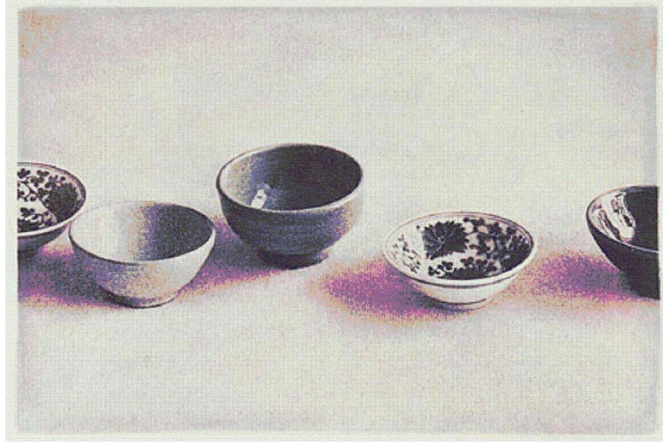
먼저 바이크로메이트가 나오며 물은 계속 갈아주고 그 다음에는 검(gum)이 물감과 함께 나오게 된다.

물은 사이즈(size)가 녹을 수 있으므로 40℃ 이상으로 올라가지 않도록 하며 고무액이 녹기 시작한 이후부터는 표면이 젖었을 때는 다른

기법들과는 달리 이미지를 건드리면 자국이 생기므로 닿지 않도록 물을 충분히 채워주고 원하는 톤이 나올 때까지 담가놓는다.

(6)건조

건조할 때에는 줄에 걸어 말리도록 하며 수평으로 건조시키지 않는다. 왜냐하면 남아 있는 물이 한 곳에 모여 부분적 현상이 일어나 물감이 자국을 남기기 때문이다. 그리고 완전히 마르기 전에는 유제를 다시 바르지 않고 완전히 마른 후에 바르도록 한다. 일단 건조된 후에는 다시 물에 넣어도 그 색은 더 이상 빠지지 않게 된다.



[도판 IV1-6] 김수강, 검 프린트.

2. 닌 실버 프린트 기법의 활용

닌 실버 프린트(Non-silver print) 기법의 판화적 적용은 다양하게 나타난다. 사진과 판화와 회화적 요소를 모두 갖춘 이 기법은 기본적으로 1:1 네거티브 필름의 밀착으로 이루어지지만 그 활용 범위는 더 폭넓게 이루어진다.

필름이 아닌 얇은 나뭇잎, 레이스, 양과 껍질 등의 물체를 감광 시킨다거나 카메라를 이용하지 않고 투명 필름지에 드로잉을 하여 만들어진 이미지를 정착시킬 수도 있다.

또한 판화지에 감광 유제를 바를 경우 붓의 터치를 살리며 원하는 부분에만 유제를 바른다면 그곳에만 이미지가 나타나게 된다. 일종의 모노프린트처럼 물체를 올려놓고 감광시켜 나타나는 포토그램의 효과도 가능하다. 판화지 뿐만 아니라 천에도 프린트되기 때문에 다양한 재료를 화면으로 사용할 수 있다.

검 프린트(Gum print)의 경우에는 판화지 위의 유제가 정착되어 마르기 이전까지는 붓을 사용하여 원하지 않는 부분의 수정이 가능하기 때문에 다른 프린트 기법보다는 활용이 더 유동적이며 약품의 감광 정도에 따라 색상이 고정된 것이 아니라, 유제에 석인 물감의 색상에 의하여 표면의 색상이 정해지는 것이므로 다색 판화처럼 여러 겹의 작업을 할 수 있다.

이 효과는 마치 판화의 메조틴트 작업과 그 느낌이 유사하여 판화적 활용도 기대해 볼만하다.

1) 작업 크기

기본적으로 닌 실버 프린트(Non-silver print)는 빛에 반응하는 유제의 반응 정도에 따라 이미지가 만들어지는 작업으로서 원하는 크기대로 작업이 가능하다.

감광기를 사용한다면 감광기의 크기에 따라 작업 크기도 제한이 가해지겠지만, 태양광 아래에서도 작업이 가능하기 때문에 작업 크기에 제한이 없다.

그러므로 작업 구상 시에도 다양한 크기의 표현이 가능하게 이루어지며 태양광 아래에서 작업할 경우에는 오전 10시부터 오후 3시까지의 광원이 풍부하므로 그 시간대에 작업하는 것이 좋다.

[도판 IV2-1]은 담쟁이 넝쿨을 3장의 판화지 위에 밀착시켜 작업하였다. 시아노타입으로 푸른색을 나타내며 담쟁이의 길이나 넓이에 구애받지 않고 작업이 가능하게 이루어진다.

2) 바탕재

빛에 민감하게 반응하는 화학 약품으로 만들어진 유제는 표면에 흡수된 후에 빛을 받는 부분과 빛을 받지 않는 부분으로 나누어지고 그것에 따라 이미지가 나타나게 된다.

와트만지, 한지, 판화지, 켄트지, 목탄지 등의 종이뿐만 아니라, 면, 실크 그리고 린넨 등의 천 종류에도 작업이 가능하다. 그러므로 [도판 IV2-2]와 같이 다양한 바탕재에 따라 그 느낌이 달라지므로 그에 따른 표현의 다양성도 넓힐 수 있다.

3) 중간매체의 측면

(1)네거티브의 확대

가장 기본적인 방법으로 흑백 네거티브를 확대하여 그 확대한 네거티브를 종이와 1:1로 밀착시켜 이미지를 만든다.

밀착시킨 네거티브로 이미지를 얻어야 하기 때문에 작업 크기와 같은 크기의 네거티브를 만들어야 한다.

그러므로 35mm 등의 작은 필름 네거티브를 이용하여 확대된 네거티브를 만드는 것이 중요하다.

(2)필름을 사용하지 않은 물체의 밀착

네거티브 필름을 사용하지 않고 얇은 물체의 활용으로도 이미지를 만들 수 있다. 예를 들어 얇은 레이스[도판 IV2-3]나 나뭇잎[도판 IV2-4], 실 등의 천과 물건들을 1:1 밀착 시키면 그 형상 그대로 이미지가 만들어진다.

이 경우 두께가 얇은 물체를 사용해야 윤곽선 이미지가 뚜렷하게 나타난다.

예를 들어 나뭇잎을 1:1로 밀착 시킬 경우, 나뭇잎 크기 그대로의 윤곽선이 나타나며 잎맥의 형태도 나타나게 된다.

(3)포토그램 형식의 작업

포토그램은 일반 사진처럼 카메라를 사용하여 필름에 어떤 형상을 담은 후 그 필름을 인화하여 만드는 것이 아니라 카메라를 사용하지 않고 평면이나 입체로 된 물체를 직접 인화지 위에 올려놓고 그대로 빛을 쬐어서 만드는 기법이다.

모홀리 나기도 즐겨했던 작업으로 얇은 물체뿐만 아니라, 입체적인 물체로도 작업이 가능하다.[도판 IV2-5]

얇은 물체 외에도 작업이 가능하지만 입체적인 물체는 나뭇잎의 잎맥이 나타나는 등의 세밀한 작업은 할 수 없으며 표면의 전체적 윤곽선만 표현이 가능하다.

(4)드로잉으로 만들어진 판

투명 필름에 드로잉 하여 작업하는 방법과 이미지가 있는 네거티브 필름 위에 뽀족한 니들로 수정을 가하여 만드는 방법이 있다.

이 방법은 중간매체인 판을 드로잉을 통해 만드는 것으로 빛에 감광되어질 경우, 드로잉 된 부분은 밝게 나타나고 드로잉 외의 부분은 어둡게 나타나 이미지를 형성하게 된다.

4) 유제의 부분적 드로잉

중간 매체인 판에 드로잉 하여 만들어진 판을 이용하는 것 이외에 바탕재인 종이 위에 빛에 반응하는 유제를 부분적으로 드로잉을 할 경우, 유제가 발린 부분에만 이미지가 나타나게 된다.

석판 작업을 하듯이 붓으로 원하는 부분에 유제로 드로잉을 한 후 감광 시키면 [도판 IV2-6]와 같이 유제가 있는 부분에만 이미지가 나타나게 되는 특성을 가지고 있다.

5) 다색 이미지

(1)색상조절

시아노 타입이나 만다이크 브라운 프린트는 단색 제조이기 때문에 검 프린트처럼 원하는 색상을 마음대로 쓸 수는 없지만 미묘한 표현을 위해 세탁용 표백제 (5% sodium hypochlorite)로 어느 정도는 조절이 가능하다.

(2) 색상의 변환

검 프린트의 경우에는 감광 유제에 따라 색상이 정해져 있는 것이 아니라, 유제에 섞이는 물감의 색상에 의해서 이미지의 색이 정해지기 때문에 원하는 색상을 폭넓게 사용할 수 있는 장점이 있다.

따라서 원래 각인된 이미지의 색 이외에 변환된 색을 사용함으로써 초현실주의적인 느낌의 표현 또한 가능하다.

(3) 중첩된 색상

한 가지 색이 아닌 중첩된 색상의 작업이 용이하며, 원하지 않는 부분은 마르기 전에 부분적으로 수정이 가능하다.

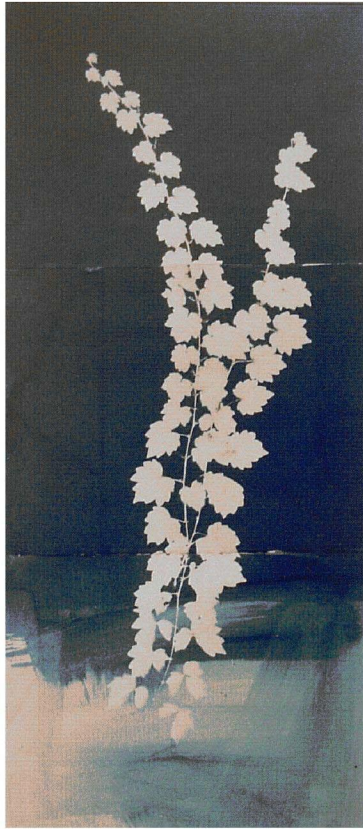
기법들 간의 중복적인 표현도 가능하며 검 프린트는 판화의 다색 표현과 같이 한 색상이 마른 후에는 [도판 IV2-9]과 같이 그 위에 다른 색상의 중복된 표현이 가능하게 이루어진다.

또한 [도판 IV2-10]처럼 같은 이미지를 이용하여 각각의 다른 색상으로 표현 할 수도 있다.

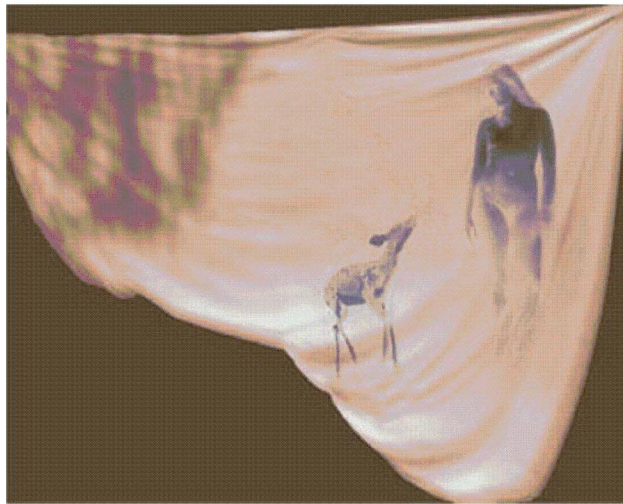
6) 표현의 다양성

이미지가 그대로 나타나는 메조틴트 느낌의 섬세한 표현도 가능하며, 붓의 터치를 이용한 다소 거친 느낌의 표현도 가능하다.

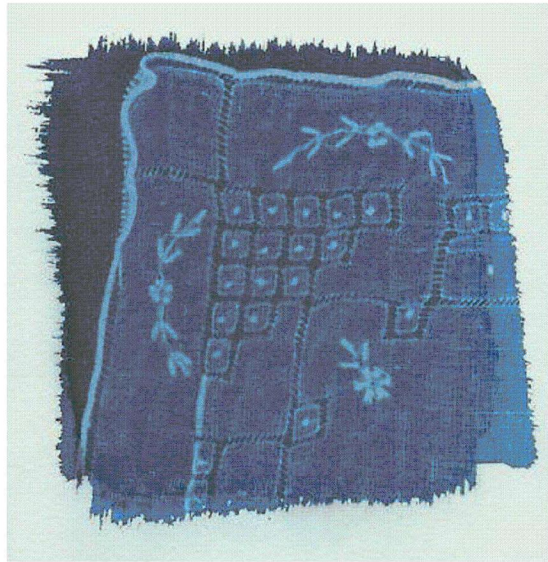
검 프린트의 경우, 유제가 건조되기 이전의 표면은 완전히 마르지 않았기 때문에 붓질을 통한 표현도 가능하며 이 방법들은 이미지 위에 덧바르는 것이 아니라 이미 올려져 있는 색상을 걷어냄으로써 이미지를 조절하게 된다.



[도판 IV2-1] 박유진 < 담쟁이 > 시아노타입

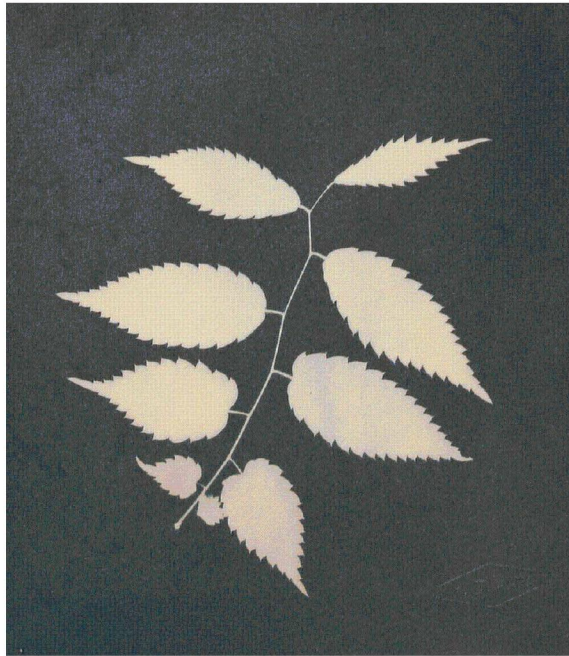


[도판 IV2-2] Sarah Van Keuren 시아노타임



[도판 IV2-3] Terri ST. Arnauld

< embroidered handkerchief > 시아노타입



[도판 IV2-4] 박유진 < 나뭇잎 > 시아노타입



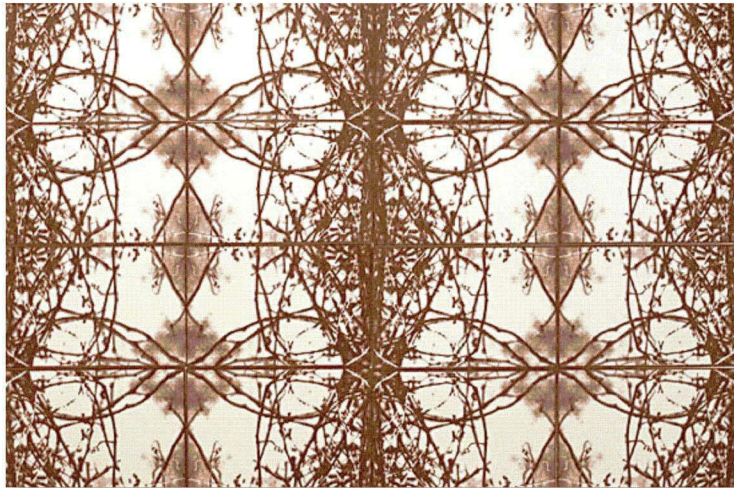
[도판 IV2-5] Anita Chernewski < chances > 시아노타입



[도판 IV2-6] Lloyd Godman < alch3 > 시아노타입



[도판 IV2-7] Kai Hamann < dandelions > 시아노타입



[도판 IV2-8] Stephen Livick 검 프린트



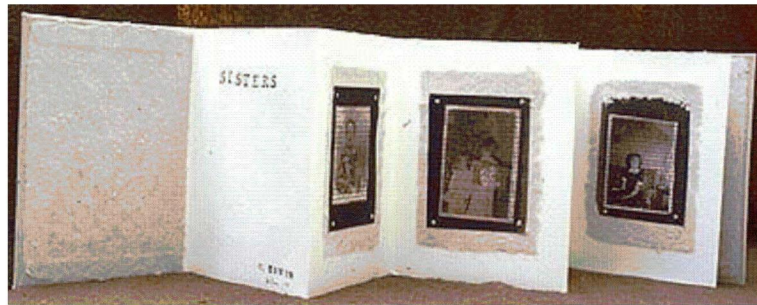
[도판 IV2-9] Henry Rattle < still life 2 > 검 프린트



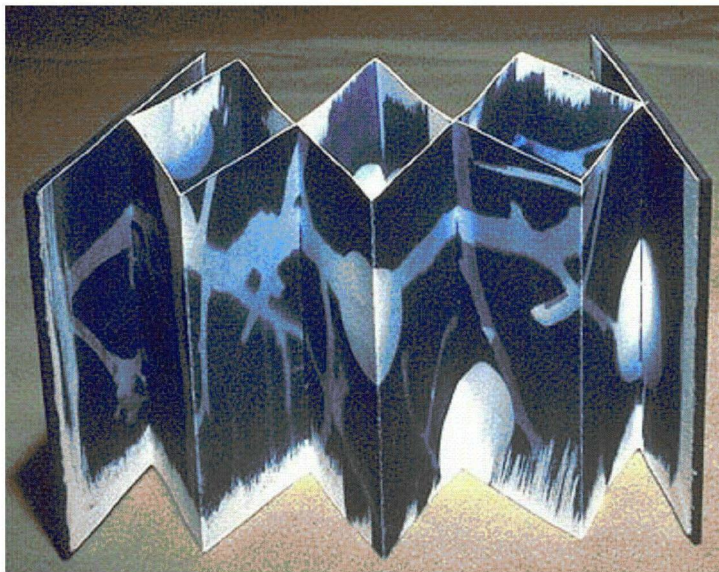
[도판 IV2-10] Jean-Louis Giudicelli 검 프린트



[도판 IV2-11] June Miguel Justado 검 프린트



[도판 IV2-12] Gail Erwin < sisters > 반 다이크 브라운



[도판 IV2-13] Gail Erwin < sticks and stones > 시아노타입

V. 결 론

우리는 디지털 이미지 시대에 살고 있다. 아날로그는 이제 과거 속 산물에 속한다. 판화와 사진의 영역 또한 전통적이고 수공적인 기법보다는 편리하고 효율적인 디지털 영역으로 확대, 이전되고 있는 실정이다.

새로운 매체가 한 방향으로만 급속도로 발전하게 되면 공급 초과 현상이 나타난다. 오히려 그 반대편에 있는 매체가 다시 주목을 받게 되는 역현상이 나타나기도 한다.

디지털 이미지의 홍수 속에 과거의 수공적 기법은 과연 어떤 부분에서 그 존재가치를 가질까에 대해 생각해 보면 손맛의 직접성, 생산된 이미지의 촉각성, 축적된 노동과 시간의 시각화 등으로 거론될 수 있을 것이다. 이런 차이점에서도 나타나듯이 새로운 매체가 탄생할 때 이전의 매체가 갖는 특성과 장점을 고스란히 이어 받으면서 또 다른 장점을 더 첨부하여 완전히 대체되는 경우는 거의 없다. 새로운 매체란 문화, 사회, 과학기술적 환경의 변화에 의해 자연스럽게 발생하는 또 다른 하나의 결과물일 뿐이지 애초부터 무엇을 대체하기 위해 연구 개발되는 것이 아니기 때문이다. 그런 점에서 볼 때 현재의 주류매체가 갖는 의미를 더 정확히 파악하기 위해 과거로부터의 변천과정을 되짚어 보는 일은 매우 중요하다고 하겠다. 이러한 과정에서 이 시대에 다시 새로운 의미와 가치를 지닐 수 있다고 판단된 매체가 년 실버 프린트 기법이었다.

회화주의 운동의 영향으로 발전하게 된 년 실버 프린트는 사진가들에

의해 개발된 기법이지만 그대로의 재현이 아닌 수정과 조절 그리고 색상의 변화를 통한 창조적 요소를 포함하고 있는 기법이다. 완벽한 재현이 불가능하다는 요소가 사진가들에게는 치명적 한계로 여겨져 필름과 인화지가 공장을 통해 대량생산이 가능해지면서 그들로부터 외면을 받아 오늘에 이르렀지만, 닌 실버 프린트 기법이 갖는 바로 그 사진 인화법으로서의 한계적 요소가 판화매체의 관점에서 봤을 때에는 새롭게 주목하게 되는 요인이 되는 것이다.

말하자면 닌 실버 프린트(Non-silver print) 기법 중에서 검 프린트(Gum print)의 경우에는 다색판화의 경우처럼 여러 가지 색의 표현이 가능하며 메조틴트와 그 느낌이 유사하고 시아노타입(Cyanotype)과 반다이크 브라운 프린트(Van dyke brown print)는 인화물질 고유의 모노톤으로 표현되는 독특한 느낌을 나타낸다.

이러한 요소는 아퀴틴트적 요소를 갖고 있으면서도 또한 기존의 전통적 판화기법이 표현해내지 못하는 매우 독특한 영역으로 특히 사진 이미지의 활용빈도가 높아지고 있는 현 시점을 감안할 때 새로운 표현의 가능성을 가지고 있다고 할 수 있다.

이처럼 과거와 현재, 장르의 경계를 넘나들며 자기 자신에게 유용한 매체들을 유연하게 탐구하고 그것을 바탕으로 자신의 작가적 영역을 더욱 차별화해 나가려는 노력은 매우 중요하다. 특히 자신의 개별적 성향이나 작업의도에 관계없이 유행하는 주류의 매체에 이끌려 다니는 경우가 많은 우리 현실에서는 더욱 절실한 태도라고 생각한다.

참고문헌

곽남신, 현대판화기법 I 목판화와 동판화, 예경, 1994.

김철권, 사진의 의미와 사진의 구조, ONE&ONE, 2004.

신창옥, 비은엄 그 창조적 테크닉, 삼경, 1999.

유영만, 아나디지(AnaDigi)다, 한언, 2002.

윤준성, 현대사진이 꾸는 꿈, 푸른 세상, 2003.

이용환, 디지털 이미지론, 눈빛, 2003.

장화진, 판화 감상법, 대원사, 1996.

정한조, 사진 감상의 길잡이, 시공사, 1997.

뷰먼트 뉴홀, 정진국(역), 사진의 역사, 열화당, 1987.

아론 샤프, 문범(역), 미술과 사진, 미진사, 1986.

장-틀로드 르마니, 앙드레 루리예, 정진국(역), 세계사진사, 까치, 2003

존 A. 워커, 정진국(역), 대중 매체시대의 예술, 열화당, 1987.

참고사이트

<http://www.masters-of-photography.com> -사진가들 소개

<http://www.alternativephotography.com> -년 실버 프린트 작가 소개

<http://www.unblinkingeye.com> -년 실버 프린트

<http://www.unblinkingeye.com/AAPG>

-Austin alternative Process Group 텍사스 년 실버 프린트 모임

<http://www.bostick-sullivan.com> -년 실버 프린트

<http://www.astro.wisc.edu/~mukluk/oat.html>

-Wendy Mukluk의 년 실버 프린트 기법

http://www.artic.edu/~fendsly/altProc_GumPrint.html -검 프린트 기법

<http://www.livick.com> -Stephen Livick의 검 프린트

<http://www.gumphoto.fsnet.co.uk> -Hamish Stewart의 검 프린트

<http://cator.hsc.edu/~mollusk/ChemArt/index.html>

-Paul H. Mueller의 시아노타입과 반 다이크 브라운 기법의 설명

<http://www.photogs.com/bwworld/bwalternative1.html>

-반 다이크 브라운 기법의 설명

<http://www.astrid.com/alternative2.html>-시아노타입과 반 다이크 브라운

<http://www.mikeware.demon.co.uk> - Mike Ware의 시아노타입

<http://home.powertech.no/pervo/cyanotype.htm> -시아노타입

ABSTRACT

A Study on Non-Silver Print Technique of Printmaking Media

Park, Yoo-Jin

Major in Media·Print

Dept. of Plastic Arts

Graduate School of

Sung Shin Women's University

Advisor Prof. Jung, Won-Chul

We are living in digital images. It can be said that the modern times is the age flooded with digital images. Even in printmaking and photography, digital print which does not use the intermediate media of print and film is rapidly on the increase.

This study aims to raise awareness of the values of printmaking and photography and reestablish their status in life as they are losing their original qualities and existence value and are being distorted as they are subject to the temptation of convenience and digital high tech.

Thus, this study addresses non-silver print process, one of the 19th century photography print methods to identify its

pictorial elements and widely utilize it by applying the elements to printmaking.

Non-silver print, a classical print method in the past, retains the printmaking and pictorial qualities as well as photographic qualities as it developed in the times of photography invention. Thus, application and integration of these elements to the present printmaking could contribute to the expansion of the area of printmaking.

Each chapter examines the pictorial photography movement in the 19th century which employed non-silver print technique, and explores the procedures and characteristics of cyanotype, van dyke brown and gum bichromate print among many methods of non-silver print technique.

Further, it visits the modern meanings of non-silver print technique which is much more of manual art in the vortex of overflowing digital images at fast pace, and presents examples with several plates of print which could in use by being integrated into printmaking.

In conclusion, this study revisits the meaning of artisan's manual work processes in the age of overflowing digital images through non-silver print technique, a classical manual photography print method in the past. It also addresses pictorial elements of non-silver print technique for the sake of expansion and progress and researches ways to utilize the elements.