



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

김 용 식 교수 지도

석사학위 청구논문

현대인의 익명성 형상화연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2017

성신여자대학교 대학원

판화학과

황 진 희

현대인의 익명성 형상화 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 11월

성신여자대학교 대학원

판화학과

황 진 희

인 준 서

황진희의 석사학위논문으로 인준함.

2016년 11월

심사위원장 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

심 사 위 원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 2013년부터 2016년까지 본인이 성신여자대학교 판화학과 재학 중에 만들어진 작품을 중심으로 내용적 측면과 조형적 측면을 연구 분석하고, 어떠한 관점으로 그 의미를 시각적으로 전개하는지에 대하여 서술하였다.

정보의 바다인 21세기 인터넷 시대에 살고 있는 우리는 익명의 네트워크 시스템 안에서 자신의 정체성을 밝힐 필요성도, 의무도 갖고 있지 않다. 본인은 이와 같은 현대사회 안에서 인간의 내면에 내재한 분노, 폭력성과 그에 더불어 시스템 안에서 발생하는 무력감을 시각화 시키고자 하였다. 사람들이 익명에 기대어 현실에서 사람 대 사람으로서 얼굴을 마주보고 할 수 없었던 폭력을 표출해내는 모습, 이러한 익명의 폭력성은 결국 순환되어 상처받은 사람은 결국 상처를 주고, 상처를 주는 사람 또한 상처를 받는다. 이 관계에서 '누가' 상처를 주었는지, 받았는지는 모두 무의미해지며 결국 무력한 익명의 사람만이 남는다.

본인은 현대사회에서 만연되어있는 익명성이라는 현상을 연구해 보았다. 본인은 익명의 폭력성 안에서 상처 주는 자와 상처 받는 자를 구분지어 대립시키지 않고 모두가 같은 무력한 익명의 사람만이 남는 것을 전제로 하여 작품을 제작한다. 익명의 사람들이 폭력성을 띄면서도 대립되지 않고 무력한 모습을 나타내기 위해 본인은 얼굴이 없는 익명의 이미지를 복제화, 레이어 중첩 등의 표현방법을 통해 드러내고 그 의미를 분석하였다. 이에, 본 논문은 익명의 이미지를 어떠한 관점을 갖고 조형적으로 표현하였는지, 현대사회에서의 익명인에 내재 되어 있는 의식의 흐름과 심리적 상황을 서술하고자 한다.

본인은 인터넷상에서 이루어지고 있는 익명의 악플에서 드러나듯이 현대사회는 정치적, 사상적으로 그 성향이 뚜렷하지 않은 애매한 회색론적 사고로 만연되어 있다고 생각한다. 이러한 현대사회를 살아가는 사람들의 이미지는 익명인으로 드러난다. 본인은 현대사회를 표상하는 현대인의 모습을 ‘익명인’으로 상징하고 이를 상징적으로 형상화 하여 오늘의 시대성을 드러내고자한다. 자신의 내면에 쌓여있는 욕구와 불만을 익명으로밖에 분출할 수밖에 없는 사회이면에 내재되어 있는 사회현상과 내적 욕구를 폭넓은 시각으로 다양한 관점에서 관찰하고 분석하여 이의 새로운 조형적 표현의 모색을 추구하고자 한다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품의 내용적 측면	3
1) 익명의 소통	3
2) 익명의 폭력	8
2. 작품의 조형적 측면	13
1) 익명의 가시화	13
2) 익명의 복제화	17
① 선드로잉의 복제화	17
② 복제화의 콜라주	21
3) 무채색	23
3. 작품 분석	27
III. 결론	51

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 록

[작품 1] mobⅣ, 100x70cm, mixed media on paper, 2015	27
[작품 2] mobⅢ, 100x70cm, silkscreen on paper, 2015.....	29
[작품 3] One of person, 50x70cm, silkscreen, etching on paper, 2015.....	31
[작품 4] One of person Ⅱ, 50x70cm, silkscreen, etching on paper, 2015.....	32
[작품 5] mobⅤ, 100x70cm, mixed media on paper, 2016.....	35
[작품 6] noname, 25x25cm (x8), mixed media, 2016.....	37
[작품 7] notitle, 45x45cm (x4), silkscreen, lithography on fabric, 2016.....	39
[작품 8] scatter, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016.....	41
[작품 9] scatter Ⅱ, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016.....	43
[작품 10] enumerate, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016.....	45
[작품 11] mob, 가변설치, silkscreen, linocut on newspaper, 2015.....	47
[작품 12] untitled, 89x115cm, silkscreen on fabric 2015.....	49

참 고 도 판 목 차

[참고 도판 1] 줄리안 오피(Julian Opie).〈Contemporary Art Center, Art Tower Mito 포스터〉 2008.	14
[참고 도판 2] 익명 구글이미지.....	15
[참고 도판 3] anonymity 구글이미지.....	15
[참고 도판 4] 퀴담(Quidam) 포스터 이미지	16
[참고 도판 5] 작품 11 가변설치 사진.....	23
[참고 도판 6] 로버트 롱고(Robert Longo) 〈Untitled〉, 1981-87.....	24
[참고 도판 7] 작품 7 상세사진.....	25

I. 서론

과학 기술의 발달로 현대사회는 새로운 소통 개념의 공간이 탄생하였다. 인터넷이라고 명칭된 이 공간은 남녀노소 누구나 쉽게 접근하여 정보를 구하고 소통할 수 있다. 본인은 어렸을 때부터 학교의 지역적 특성 때문에 ‘집’이라는 가족과 함께하는 안정적인 생활공간보다 타인과 공동생활을 하는 기숙사에서 많은 시간을 보냈다. 기숙사에서는 항상 일정 기간이 되면 그 동안 지내온 방을 다른 사람과 교체해야 했으므로 본인은 실제 거주하는 기숙사라는 공간을 한정적이며 불안정한 것으로 인식하게 됐다. 본인에게 인터넷 공간은 거주공간이 이동되어도 어느 곳에서나 접속하여 연결하고 정보를 교환할 수 있는 불변의 공간이었으므로 자주 바뀌는 본인의 불안정한 현실공간과 대비되었다. 본인은 인터넷 공간에서 다른 사람과 소통하면서 자연스럽게 익명으로 활동하는 사람들의 모습을 보게 되었다. 자신의 실체를 숨기고 남을 흉내 내는 사람, 무조건적으로 남을 비방하는 사람 등 이들은 인터넷 상에서 자신의 모습이 드러나지 않으면 어떠한 말이라도 거리낌 없이 하였다. 이는 본인이 익명성에 관심을 갖게 된 계기가 되었다. 실재의 현실과 가상공간간의 괴리는 가상의 세계에서 가질 수 있는 익명성에서 나오게 된다. 사람과 사람 사이, 권력 앞에서 쉽게 내뱉을 수 없는 언어적 폭력은 익명의 가면을 쓰고 가상의 공간 안에서 무작위로 표출된다. 그러나 이 익명성과 폭력의 밑바탕은 결국 무기력한 현대인의 현실 기피에서부터 나타난다고 볼 수 있다.

본인 작품에서 나타나는 인간 이미지들은 현대사회의 아이콘(Icon)으로서 익명인을 상징한다. 인터넷 상에서의 ‘닉네임’, ‘ID’가 익명 안에 속하며 현대인들은 인터넷 공간 속 다양한 익명체제 안에서 활동한다. 본인은 현대사회를 표상하는 무기력한 현대인들이 익명으로 표출되는 모습을 작품으로 형상화 시키고, 본 논문을 통해 본인의 작품을 서술하기 위해 작품의 중심이 되는 내용과 조형

을 분석하고 서술하고 하고자한다.

본론의 1장에서는 현대 사회에서의 익명성의 방식에 대해 분석하고 그로인해 나타나게 되는 익명성이 가지는 폭력성의 상관관계에 대해 서술한다. 익명성이 나타나는 공간의 특성과 그에 따른 배경을 예시로 들며 익명 속에 내재한 인간 내면의 본질에 대해 탐구하고 익명성이 폭력, 권력과 결합하여 어떻게 형상화 되는지, 현대사회에서의 권력과 폭력의 순환구조가 어떻게 진행되는지 분석한다.

2장에서는 본론 1장에서 논하였던 익명인들의 모습을 조형적으로 어떻게 표현하였는지 서술하고, 익명인 이미지를 가시적 조형이미지로 변환하는 과정을 논하고자 한다. 본인 작품의 조형적 특징으로서 드로잉, 복제화, 콜라주의 개념, 표현방법 그리고 색채를 내용과 연계하여 분석한 것을 서술하고자한다.

3장에서는 내용적인 측면과 조형적인 측면에서 함께 작품들을 분석할 것이다.

결론에서는 본 연구를 통하여 작품을 제작하는 과정을 되돌아보고 본인의 앞으로의 작업방향성을 객관적인 시각으로 바라보고 앞으로 나아가야할 방향성을 새롭게 제시하고자 한다.

Ⅱ. 본 론

1. 작품의 내용적 측면

1) 익명의 소통

현대는 정보의 사회라고 해도 과언이 아닐 만큼 정보의 중요성과 필요성이 강조되고 있는 시대이다. 현대인들은 대부분 매스 미디어라고 일컫는 신문이나 방송을 통하여 많은 정보를 접하고 있다. 현대 문명의 시작인 19세기 말 산업 혁명 이후부터 사회 전반 깊숙이 파급되어진 매스 미디어는 1960년대에 들어 디지털 프로세스를 기반으로 한 컴퓨터의 출현으로 인하여 상상할 수 없을 정도로 우리의 삶의 모습을 변화시킬 뿐 아니라 세계 곳곳에서 일어나고 있는 일들을 실시간으로 우리에게 알려 주고 있다. 컴퓨터는 다량의 정보를 빠르게 처리할 수 있는 능력을 가지고 있다. 이러한 컴퓨터의 발전과 더불어 정보의 세계화로 인해 전 세계적으로 컴퓨터 상호간을 연결해주는 네트워크 체제가 필요하게 되었는데, 이러한 필요성에 따라 발전된 것이 바로 인터넷이다.

21세기 현대사회에서는 대다수 사람들이 기본적으로 스마트폰, 컴퓨터를 보유하고 있으며 이를 통해 인터넷이라는 네트워크를 사용한다. 우리들은 이 기기들을 통해 남녀노소 누구나 인터넷을 쉽게 활용하며 누구든지 이 새로운 공간을 통해 만나고 소통한다. 이러한 소통을 위한 공간은 전 세계로 확장되어 보다 더 간편하게, 쉽게 효과적으로 소통할 수 있는 방향으로 발전하고 있다.

이러한 인터넷의 발달로 현대인들은 글자 몇 개로도 자신의 생각을 손쉽게

전달할 수 있으며 자신이 드러나지 않는 곳에서 보다 자유롭게 자신의 생각을 말할 수 있게 되었다. 이는 특히 익명이 보장되는 사이트에서 많이 찾아볼 수 있다. 예를 들면 가상의 계정을 만들어 영상, 음성, 글자 등 편지를 교환하는 방식인 전자우편(Email)이나, 가상의 계정을 만들어 활동하는 사이트의 익명계시판, 수많은 익명으로 활동할 수 있는 사이트, 혹은 마음대로 자신의 얼굴, 이름을 바꿀 수 있는 인스타그램(Instagram)과 같은 소셜 네트워크 서비스(SNS) 등이 있다. 이러한 공간에서는 자신의 얼굴, 이름, 핸드폰번호, 주소 및 그 외 신상정보들을 솔직하게 기입할 필요가 없다. 소통을 하기 위해서 자신을 증명해야만 하는 필요가 없다는 것이다. 이를 통해 인터넷을 통한 ‘익명’이 모습을 드러내게 되었다. 익명이란 실명의 반대말이지만 목적과 용법에 따라 가명, 필명, 닉네임 등으로 대체하여 사용한다. 이러한 익명이 인터넷의 발달과 함께 나타나게 된 이유에는 커뮤니티의 발달과 깊은 연관관계가 있다. 인터넷으로 소통하는 방식이 발달하게 되면서 자연스럽게 공통된 관심사를 나누는 공간이 생기게 되었다. 이러한 공간 안에서 자연스럽게 소통하게 된 현대인들은 보다 더 자유로운 표현을 원하게 되었다. 사람들은 이 공간에서 현실세계의 규범과 규제, 일반적인 잣대, 혹은 위계로부터 벗어나 무엇에도 얽매이지 않는 표현을 원하였다.

지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 그의 저서 <꿈의 해석>에서 “이드(id)¹⁾야말로 인간의 진정한 심리적 실체”라고 하였다. 그의 이론에 의하면 인간은 원래 욕망(id)을 따르는 존재이지만 그 욕망의 상실에 대한 두려움으로 인해 ego와 superego를 만든다. 원래 인간은 자기만 아는 이기적이고 본능에 충실한 동물이나 인간의 이성은 그 본능에 대해 경각심을 불러일으킨다. 본인은 인간의 절대적 본성의 욕망을 깊이 생각하고 이에 이기적인 인간의 본성 중에 서

1) 이것은 본능적 에너지, 리비도(libido)의 저장고이며 쾌락을 추구하고 불쾌함을 피하는 쾌감원리(快感原理)만을 따른다. 여기서는 도덕도 선악(善惡)도 없으며 논리적인 사고도 작용하지 않는다. 시간관념도 없고 무의식적이다. 어린아기의 정신은 거의 전부 이드로 이루어졌는데, 뒤에 이드의 일부가 외계와 접촉 변화하여 자아가 형성된다. [두산백과] 이드 [id] 2010

익명으로 드러나는 현대 사회의 이면 현상에 주목하여 작업한다. 특히 본인은 익명과 연관된 무력감에 관심을 가졌다. 현실에는 많은 도덕적 규범들, 양심, 보편가치를 뜻하는 초자아(superego)가 존재하는데 우리는 현실과 욕망을 중재하는 역할의 자아(ego)를 이용하여 이드를 억제하고 이런 초자아와의 심리적 조화를 이룬다. 2)인터넷의 익명은 현실세계와 분리되면서 이러한 초자아의 작용을 어느 정도 제한한다. 따라서 현대인들은 인터넷 상에서 익명으로 본능적인 표현의 욕구를 죄책감이나 불안 없이 풀어낼 수 있는 것이다. 이러한 자유로운 익명의 모습은 현대사회의 이면에 자리하고 있는 고질병인 우울증, 무기력증에서 비롯된다.

에리히 프롬(Erich Pinchas Fromm, 1900~1980)³⁾의 사상을 다룬 평전 <우리는 사랑하는가>와 <자유로부터의 도피>에 따르면, 에리히 프롬은 1937년에 출간된 <사회연구지>에 발표한 논문 <무력의 감정>에서 현대의 자본주의 사회는 경제적 풍요의 수단으로 작용하는 한편, 체념과 무기력, 맹종이라는 인간 소외를 가져왔다고 분석하였으며, 우리가 '진짜 삶'을 살지 못하고 무기력한 이유를 "자발적으로 행동하지 못하고 진정한 느낌과 생각을 표현하지 못하는 무능

2) 정신분석의 인격이론 중 구조론에서 인격의 사회가치·양심·이상의 영역, 상위자아(上位自我)라고도 한다. 구조론에서는 인격을 하부(下部)의 충동·본능영역의 이드(id)와 의식적 주체의 중핵이 되는 자아, 그리고 초자아의 영역으로 나누어 생각한다. 초자아는 대부분 무의식적이다. 초자아의 기능으로서 개인의 행동에 대해 내부로부터 선악의 판단을 내려서 그 행동을 촉진하거나 제약하거나 한다. 또 행동을 비판적인 눈으로 보기도 하고, '나쁜' 행동을 하였을 경우 죄악감을 불러일으키기도 하고, '착한' 행동을 하였을 경우 자존심을 높여 주기도 한다. 유아기(乳幼兒期)에는 선악이 부모나 주위 사람들의 판단에 맡겨지지만, 이러한 가치는 점차 본인 자신 속으로 도입되어 간다. [두산백과] 초자아 [superego, 超自我] 2010

3) 방법론적으로는 '사회적 조건'과 '이데올로기' 사이에 '사회적 성격'이라는 개념을 설정하였으며, 이 3자의 역학관계에 의해 역사와 사회의 변동을 파악하고자 했다. 이러한 시도는 사회심리학이라는 새로운 장을 여는 계기가 되었으며 이를 통해 근대 사회의 숨어 있던 성격이 확연히 드러났다. 그는 이 방법론을 적용하여, 납득할 수 없는 무시무시한 광기로 가득 찬 나치즘을 수용하고 지지한 대중들의 심리를 분석하고, 나아가 사회심리학적 시각으로 현대인들의 소외의 양상을 고찰하고 근대적 세계 속에서 인간이 참다운 자기를 실현해가는 길을 찾고자 했다. [해외저자사전] 에리히 프롬 [Erich Fromm] (2014. 5. 교보문고)

력, 그로 인해 타인과 자신에게 가짜 자아를 내보일 수밖에 없는 것이 열등감과 무력감의 뿌리"라고 말했다. 즉 사회적인 위치와 타인의 시선에서 위치한 우리는 끊임없이 '보여지는 삶'에 주목한다.

개인의 자발적인 행동은 지양되고, 자신의 사회적인 지위를 지키기 위해서 상사 혹은 권력자의 요구에 따르는 수동적 행위가 지향될 뿐이다. 자신의 진짜 성격, 모습이 아닌 아부와 침묵으로 점철된 가짜 자아, 즉 사회적인 가면(페르소나)을 쓰고 살아가는 현대인이 무력감과 열등감에 빠지는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다. 현대인의 병이라고 일컬어지는 우울증이 사회에 만연한 것도 여기에 기인한다. 본인은 이러한 사회적인 가면을 쓰고 다니며 스트레스를 적립하는 현대인들의 이면에서 무력감과 동시에 심리적 폭력이 시작되고, 이 무기력함의 모습에서 원초적으로 의사를 표현하려 하는 욕구가 익명으로 나타난다고 본다.

4) 권력이란, 지배자가 피지배자에 대하여 자유, 안전, 편익 등 생활상의 가치를 배분하는 힘. 다시 말해 인간의 인간에 대한 관계를 규제하는 사회적인 힘이다. 그러므로 권력이 타인을 지배하고 복종시키기 위한 사회적 힘인 이상, 그 본질은 물질 강제, 즉 폭력(violence)으로서 유지된다. 결국 폭력과 권력은 결과적으로 떼려야 뗄 수 없는 사이이다. 국가 권력 외에도 변화하는 사회와 노동자들 사이⁵⁾에서, 사람 대 사람간의 관계 즉 일상적이거나 사회적인 관계 속에서도 엿볼 수 있다. 사회와 도태되는 노동자의 관계, 선생과 학생의 관계, 친한 친구간의 관계 속에서도 우리는 항상 상하구조적인 권력의 구조를 느낄 수 있다.

이 같은 사회에서 지배적인 위치와 피지배적인 위치를 나누는 것에 있어서

4) [철학사전] 권력 [Power, 權力, Gewalt] (2009, 중원문화)

5) <제 4차 산업혁명> Chapter 1. 제4차 산업혁명의 정의」 (클라우드 슈밤, 2016.04.20.)

‘갑과 을’이라는 명칭을 사용하기도 한다. 사회 전반적으로 갑은 을에게 있어 어려운 사람이다. 비위를 맞춰야 하는 사람이자 권력의 상하관계에서 상 쪽에 있는 사람인 것이다.

본인의 작품들에 나오는 대부분의 사람들은 이러한 특성에서 시작된다. 본인의 작품에서 현대인을 회사원의 모습으로 묘사한 것은 상하로 나누어지는 회사라는 조직의 모습을 반영하여 가시화 한 결과이다. 명백한 갑과 을로 나누어지는 회사의 특성상 거의 대부분이 피고용인인 을에 해당하는 회사원들은 살아남기 위해 회사에게 싫은 말, 쓴 소리 한번 하질 못하며 권력이라는 제도 앞에 억눌릴 수밖에 없다. 현대인의 무기력증을 낳는 또 다른 배경에는 제 4차 산업혁명을 꼽는다. 제 4차 산업혁명의 예로써 최근에 회자되고 있는 우버(UBER)⁶⁾를 들 수 있다. 우버는 모바일 앱을 통하여 차량공유형태로 차량과 승객을 연결해 준다. 이로 인해 택시업계가 우버에 대해 불법영업이라며 반발하면서 세계적으로 논란을 일으키고 있다. 콜센터 직원, 택시기사 등 수많은 택시업계의 일자리를 위협한다는 것이다. 이렇게 우버 시스템에서도 보이듯 자동화 시스템은 노동자에게 압박이 된다. 이렇듯 본인의 작품 안에서 현대인들은 경제 권력에 노출되지만 그에 저항하지 않으며 익명의 가면을 쓰고 악플로 스스로 저지르는 폭력을 정당화 한다.

이러한 무력감에 휩싸인 현대인들에게 자신의 분노, 무력감을 표현할 수 있는 공간을 내어준다면 어떻게 될까? 본인은 수많은 인터넷 사회 안에서의 여러 사람들의 다양한 익명으로 나타나는 모습에 주목하게 되었다. 그 중 본인에게

6) 세계 각국에서는 우버를 본판 서비스가 확산됐다. 한국의 '카카오 택시', 중국의 '디디와이디', 싱가포르의 '그립택시', 인도의 '올라' 등이 우버와 유사한 형태의 서비스를 제공하고 있다. 우버는 공유경제의 대명사로 떠오르며 다른 산업분야에 까지 확산되고 있다. 2015년 11월 월스트리트 저널(WSJ)등 외신들은 전 산업영역에서 일처리방식이 점점 우버화될 것이라며 중개기능이 강한 금융분야등에서도 우버화가 진행되고 있다고 보도하기도 했다. [한경 경제용어사전] 우버 [Uber] (한국경제신문/한경닷컴)

가장 흥미롭게 관찰되었던 익명성으로서의 인터넷 악플이 나타나게 된 실제 사회에서의 인간과의 관계, 폭력, 권력양상을 고찰하게 되었다.

2) 익명의 폭력

본인이 인터넷 상의 익명성에 대해 작업에 집중하는 여러 가지 이유 중 하나로 악플을 꼽을 수 있다. 악플⁷⁾이란 ‘악(惡)’과 영어의 ‘reply’가 합쳐진 말로, ‘악의적인 댓글’ 즉 고의적인 악의가 드러나는 비방성 댓글을 가리킨다. 악플을 통해 개인 혹은 단체를 향한 비방은 물론 ‘~라 카더라’ 식의 자극적인 내용이 사실 여부와 상관없이 인터넷을 통해 무차별적으로 퍼져나갈 수 있다는 점에 서, 악플의 피해자들이 겪는 고통은 상상을 뛰어넘는다. 일단 표적이 정해지면 별때처럼 몰려들어 사이버 폭격을 퍼붓는 악플러들은 특정 사안을 반대하는 것이 아니라 사람들의 주목을 끄는 모든 것에 무조건적인 반감을 표현한다.

악플은 네티즌⁸⁾들이 익명성을 악용하여 논리적이기보다는 감정적인 언어폭력이나 인신공격 등을 행함으로써 악성 댓글의 악순환으로 이어지는 경향이 있다. 외적인 요인으로는 옐로 저널리즘의 선정적 보도가 네티즌의 마녀사냥을 유도하거나 부추기는 면이 있고, 댓글 알바는 집단적인 분위기를 조장하거나 막는 데 역할을 하기도 한다. 악플을 막기 위해서는 인터넷 실명제와 같은 장

7) [대중문화사전] 악플 (P22, 2009, 현실문화연구)

8) 시민을 뜻하는 시티즌(citizen)과 통신망을 뜻하는 네트워크(network)의 합성어이다. 통신망 사용자들의 특성과 활동에 주목하면서 네티즌이란 신조어를 처음으로 소개한 하우번(Hauben)은 네티즌은 단순히 통신망을 사용하는 사람이라는 양적 개념이 아니라, 통신망 문화를 만들고 통신망 공동체를 꾸려나가는 의미의 함축적인 개념이라고 설명하였다. 네티즌은 개인적인 이익이나 서비스를 사용하기 위해 통신망을 찾는 사람들이 아니다. 네티즌은 문화적인 의미에서 가치를 만들고 사회적 차원에서 관계를 이루어가는 가치 개념이다. 하우번은 통신망을 건설하고 온라인 공동체를 형성하는 문화적 활동 주체로서의 네티즌이란 적극적인 의미를 부여한다. 네티즌은 통신망을 형성하기 위해 시간과 노력을 기울이는 사이버 스페이스(가상공간)의 개척자인 것이다. [두산백과] 네티즌 [netizen] 2010

치나 사이버 수사대를 통한 적극적인 대응이 필요하다는 주장도 제기되고 있다.

신촌세브란스병원 정신과 남궁기 교수는 2007년도 조선일보 기사에서 “상사의 불합리한 주문에는 순응하는 듯하다가 자기보다 힘이 약한 후배의 말에는 버럭 화를 내는 사람처럼, 특정 환경에서 평균 이상으로 공격성을 표출하는 사람은 ‘악플’의 유혹에 빠지기 쉽다”고 말했다. 이와 같은 악플이 많이 발생한 이유를 본인은 현실의 결핍에 대한 분풀이 또는 보상심리의 산물인, ‘스트레스 해소형’으로 꼽으려 한다.

앞장 익명의 소통에서 얘기했듯이 권력의 구조는 일상적인 관계 속에서도 볼 수 있는데, 어떠한 장소, 때, 다른 사람 간의 관계에서 역전되기도 한다. 현대사회에서 많이 볼 수 있는 일면인 회사를 예로 들자면 회사 상사와 같은 자신의 사회적 위치보다 더 위쪽에 있는 사람에게 ‘을’이 되지만, 그보다 더 내려간 회사 후배, 혹은 자신이 손님이 되었을 때 그 자신은 ‘갑’이 된다. 갑이었던 회사 상사가 그 위의 상사에게 을이 되고, 을이었던 회사 후배가 또한 그 밑의 사람에게 갑이 된다. 선생 제자 간의 관계에서도 상의 관계에 놓인 선생조차 더 높은 교장, 교감사이에선 하의 관계에 놓일 수 있다. 이처럼 수직적 권력구조는 불변의 진리처럼 한사람에게 하나씩 있는 구조가 아닌 한 사람에게 여러 잣대의 권력구조가 놓일 수 있는 것이다. 이에 따라 하나의 사람은 갑도 을도 모두 될 수도 있는 복합적인 구조를 가지게 된다. 현대 사회의 현대인들은 갑과 을의 상관관계에 있어서 갑이 되기도 하며 을이 되기도 하는 순환구조를 가지고 있다. 이들은 갑으로서의 폭력과 을로서의 무기력함의 순환으로 결국에는 갑도 을도 모두 같은 피해자이며 가해자임을 동시에 보여준다. 앞서 말한 인터넷 악플에서 보이는 사람들은 결국 그저 무조건적 피해자인 사람이 아닌, 무기

력한 을이자 갑인 현대인들이다.

익명성은 조금 더 쉽게 사람들의 내면을 이끌어 낸다. 그것은 권력에 억눌려 있는 사람들에게 사회적인 불만, 개인적인 열등감을 표출하는데 있어서 사회적 지위에 관해 되돌아올 타격을 방어해주는 자기 자신의 희생은 없으면서도 자신의 내면의 폭력을 방출할 수 있는 수단이다. 그러한 관계에서 현대인들은 자연스럽게 자신이라는 것을 알 수 없는 공간에서 스트레스 해소를 시도하게 된다.

9)2015년 2월 11일, 이모 현직 부장판사(45)는 수년간 인터넷 포털사이트에 4개의 서로 다른 아이디와 닉네임으로 9000건 넘는 악성 댓글을 달았다. 이 사건에서 볼 수 있듯 모두가 갑이라고 생각하는 사람도 사회의 여론 아래 을로써 위치하게 되며, 사회적 지위 때문에 풀 수 없는 분노를 익명성에 기대어 표출한다. 우리가 흔히 생각하는 편견 속의 을-즉 약자들만이 인터넷을 통해 분노 표출을 보이는 것이 아니라 우리가 생각하는 강자, 사회의 위쪽에 자리 잡고 있는 사람도 을로서의 분노표출을 한다는 것이다. 즉 본인이 작업을 통해 말하고자 하는 것은 인터넷에서 보이는 악플러의 모습은 약자들의 모습이 아닌, 강자도 될 수 있고 약자도 될 수 있는 우리의 모습, 현대사회를 살아가면서 현실에 대응하지 못한 채 익명성을 기대어서 분노를 표출 할 수밖에 없는 무기력한 우리의 모습이다.

2016년 초 프로바둑 기사인 이세돌 9단과 인공지능 컴퓨터인 알파고와의 바둑 시합이 있었다. 이 시합은 결국 알파고의 승리로 끝났고 인공지능의 승리로 끝났다. 기계가 자신을 대체할 수 있으리라는 예견은 미래에 머지않아 현실이 될 것이다. 이러한 믿음에서 출발한 현대인들의 불안감은 결국 본인의 존재에

9) [수천 개 친여 악플' 현직 부장판사 해명 "판사 지위보단 개인 의견 표출한 것"] (스포츠조선, 2015.02.12., 조선일보)

대한 무상(無常)을 불러온다. 이 무상에서 출발되는 현대인들의 무기력감은 현실에 대한 부정, 저항할 수 없는 미래에 대한 것으로 현실의 폭력이 낳는 또 다른 폭력을 낳게 된다. 세계경제포럼 회장인 클라우스 슈밥(Klaus Schwab, 1938~) 또한 그의 저서 <제 4차 산업혁명>¹⁰⁾에서 “노동자와 자본가 사이 부의 격차는 갈수록 커지고 있다”고 지적했다. 이러한 격차와 상실감, 존재 필요성의 부재는 현대인들에게 심리적 폭력을 안겨주며 앞서 말했듯이 현대인의 우울증을 불러일으키며 인터넷 상으로 회피하는 원인이 된다. 앞서 연구한 에리히 프롬의 논문이나, 제 4차 산업혁명의 작용에서 볼 수 있듯 현대사회의 현대인들은 권력에 의해서든, 점점 벌어지는 격차와 불안한 미래에 의해서든 사회적인 불만을 지니고 있다. 이러한 불만을 사회적인 지위 즉 권력의 양상 관계로 인하여 쉽게 내세우지 못하는 현대인들이 많다. 이러한 현대인들은 자신의 스트레스 해소, 사회적인 지위를 잃지 않고도 소통할 수 있는 수단을 찾게 된다. 그렇기 때문에 그들은 인터넷의 발달로 이루어진 익명성에 기대어 자신의 존재를 드러내지 않고 소통을 한다. 익명성은 마치 낙서와 같이 자신의 생각을 끄적이거나 전달하는데 있어 더욱 더 쉽고 빠르게 도움이 되었다. 이와 같은 현상은 마치 몸을 숨기고 누군가를 저격할 수 있는 저격수와 같다. 이렇게 익명성은 위의 악플처럼 현실의 자신이 직면할 문제를 익명으로 가려줌으로써 자신이 드러나지 않는 안전한 곳에서 남을 비방, 비판하는 발판으로 쓰여 왔다.

이러한 익명성의 폭력적인 성향, 비방은 결코 현대사회에서만 일어난 일이 아니다. <조선의 베스트셀러>에서는 일종의 대여책이라고 볼 수 있는 '세책'에 기록된 글들이 서술되어있다.¹¹⁾ 세책에는 책을 빌려본 대여자들이 낙서 형태로

10) 제4차 산업혁명의 수혜자는 이노베이터innovator, 투자자, 주주와 같은 지적·물적 자본을 제공하는 사람들이다. 이에 따라 노동자와 자본가 사이 부의 격차는 갈수록 커지고 있다. 이런 상황에서 노동자들은 향후 평생 동안 실질소득을 높일 수 없다거나 자녀와 후손이 자신보다 더 나은 삶을 누리지 못할 수도 있다는 생각과 함께 절망에 빠질지도 모른다. [제 4차 산업혁명] Chapter 1. 제4차 산업혁명의 정의」 (클라우스 슈밥, 2016.04.20.)

11) <조선의 베스트셀러> (이민희, 2007, 프로네시스)

의견을 남겼으며, 여기에는 다양한 의견이 수록되곤 했다. 그 낙서들 중에서는 현대 인터넷 악플과 같이 서로를 비방하고 상대의 부모에 대해서까지 서슴지 않는 비난으로 '패드립'이라고 불릴 정도의 욕설이 적혀있기도 하였다. 시대의 특성상 웃어른을 공경하는 것이 중시되는 유교가 사회 전반적인 가치였으면서도 폭력으로 점철된 말들이 익명성에 기대어 나타났다. 이를 통하여 익명이 보장된다는 전제하에 있어왔던 폭력적 성향을 띤 언어의 역사는 계속 이어져 왔음을 알 수 있다.

현재 2006년에서 2016년 사이에 사이버 상에서 벌어지는 정보통신망법상 명예훼손 사범은 10년 동안 약 7배가 늘어난 것으로 나타났다. 이 같은 '악플 문화' 확산의 원인은 스마트폰 보급과 소셜 네트워크 서비스(SNS)의 사용 증가와 익명성으로 인한 누리꾼들의 죄의식 부재 등이 꼽힌다고 언론들은 주저 없이 말한다.

최근 한국인터넷진흥원이 실시한 악성 댓글을 단 이후 느낌을 묻는 설문에서 '속이 후련하기 때문'이라는 대답이 40.1%에 달했고, '재미나 호기심 때문에', '다른 사람들이 많이 하기 때문에'라고 대답한 이들도 적지 않았다. 이처럼 사회에 대한 전반적인 불만, 혹은 개인의 열등감을 표출하는데 있어서 익명성이 보장된 공간 안에서의 죄의식 부재로 인한 폭력성은 매우 활발하게 활동하는 기반이 마련된다. 이러한 경향은 실제 현실의 자신의 문제와 맞서지 못하고 회피하는 모습에서 비롯된 점이 많다.

이러한 인터넷 익명의 폭력을 다룬 소설이 하나 있다. <우리들의 스캔들>¹²⁾은 주인공인 이보라네 반(중학교 2학년/남녀합반)에서 벌어지는 약 한 달간의 익명의/익명에 대항한, 혹은 권위의/권위에 대항한, 다수자의/다수자에 대항한

12) <우리들의 스캔들> (이현, 2014, 창비)

사건을 다루는 청소년 소설이다. 이 소설은 직접 만나기보다 문자와 채팅, 댓글과 블로그를 통해 소통하는 요즘 청소년들의 모습을 기반으로 전개된다. 인터넷에 반 카페를 만들어 활동하는 일에서 시작하여 남의 허락도 받지 않고 사적인 사진을 퍼 나르거나 심지어 교사가 폭력을 휘두르는 모습을 동영상으로 촬영하는 일은 실제 지금 우리들의 인터넷 문화를 반영한다. 이 소설을 통해 알 수 있는 익명을 기반으로 활동하는 인터넷 문화에 대한 다양한 문제 제기는 현 시대를 살고 있는 현대인들의 삶의 모습을 적나라하게 보여준다.

3. 작품의 조형적 측면

본인은 앞서 말한 현대 사회에서의 권력과, 그 권력에 따른 폭력, 그 폭력과 의 순환, 그리고 그 순환과 또다시 반복되는 점에서 느껴지는 무기력에 초점을 맞춰 연구를 진행하였다. 본인 작품에서 중점적으로 다루고 있는 조형적 특성은 연구대상 자체가 비가시적이므로 이를 가시화 시키는데 중점을 두었다. 본인의 연구에서 익명성의 가시화 및 복제화를 분석하여 서술하고자 한다.

1) 익명의 가시화

익명¹³⁾이라는 것은 사전에서 ‘[명사] 이름을 숨김. 또는 숨긴 이름이나 그 대신 쓰는 이름.’ 이라고 표기되어 있다. 이름은 곧 그 사람을 나타내는 하나의 기호이자 상징성을 띄고 있다. 즉 자신과 다른 사람을 구분 지을 수 있는 기호이며 자신을 나타내는 언어이기도 한 것이다. 이러한 언어로서의 이름을 숨겨서 자신의 사회적인 모습을 감추는 것, 그것이 바로 익명으로서의 역할이며 자

13) 익명 (국어사전, 2016, 개정판)

신의 모습을 알 수 없게 하는 것과 같다.

본인은 이러한 이름을 숨기는 행위를 마치 자신이 누군지 모르게 복면을 쓰는 것과 같다고 생각하였다. 시각적으로 자신과 타인을 구분 짓는데 있어서 가장 손꼽히는 요소는 바로 얼굴이다. 키, 몸매, 형태 머리카락길이 등 수많은 특성들은 쉽게 바꿀 수 있지만 타고난 얼굴의 특징성은 쉽게 고칠 수 없으며 이 목구비의 배치가 조금만 달라져도 다른 형상을 만들어 낸다. 얼굴은 타인과 자신을 구별하는 주요 요소이며 사람들에게 직접적인 특성을 부여하며 강력한 자기표현의 기호로 나타난다. 본인은 이러한 특성을 제거하고 불특정한 익명인을 표현하기 위하여 얼굴이라는 기호를 삭제하여 다른 물체로 대체하거나 제거하여 형상화 하였다. 본인이 익명성을 나타내기 위해서 얼굴을 제거하는 것은 통상적으로 사용되는 시각언어이기도 하다. 익명을 표현하기 위해서 얼굴을 없애거나 획일화된 형상으로 드러내기도 한다.

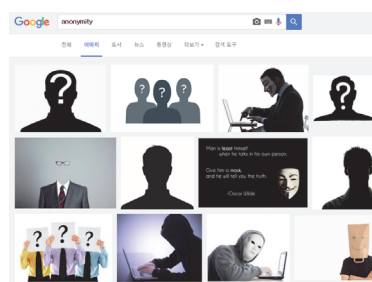


[도판 1]

[도판1]은 영국 출신의 화가이자 설치미술가인 줄리안 오피(Julian Opie)의 작품 중 하나이다. 그는 사진과 비디오 영상에서 얻은 이미지를 컴퓨터를 이용해 단순화시킨 다음 회화, 조각, 애니메이션 등 다양한 매체를 통하여 작품세계를 표현한다. 그의 작품들은 단 몇 개의 선과 모양만으로 완성되고 인물 형상을 어떠한 특징인의 모습과는 동 떨어지게 만들어 현대인의 익명성을 나타낸다.



[도판 2]



[도판 3]

[도판2], [도판3]은 본인이 구글 검색엔진을 이용하여 각각 ‘익명’과 익명이라는 뜻의 영어인 ‘anonymity’를 이미지 검색했을 때의 자료 화면이다. 구글은 전 세계 60개국 이상에 지사를 두고, 130개가 넘는 언어로 검색 인터페이스를 제공하는 세계 최대 인터넷 검색 서비스 회사이다. 이러한 세계 최대 인터넷 검색 엔진에서 ‘익명’, ‘anonymity’를 이미지 검색에 넣었을 때 다른 언어임에도 불구하고 비슷한 얼굴 없는 사람들의 이미지가 검색되었다.



[도판 4]

[도판4]는 ‘퀴담(Quidam)’¹⁴⁾이라는 프랑코 드라고네가 연출한 태양의 서커스 공연의 포스터이다. 퀴담에는 신문만 보는 아빠와, 라디오를 들으며 뜨개질만 하는 엄마 사이에서 무료한 일상을 보내고 있던 소녀'zoe'가 등장한다. zoe는 어느 날 머리 없는 익명의 행인이 놓고 간 모자를 주워 쓰게 되는데, 그 행위를 계기로 환상적인 서커스를 관람하게 된다. 그리고 결과적으로 그 서커스 덕택에 가족 모두가 삶에 활력을 얻고 서로 화합하게 된다. 포스터에서도 나오는 사람 또한 머리가 없으며 이는 익명의 행인을 시각적으로 표현하여 연출하였다.

본인은 작품을 진행하던 초기, 2015년경에는 익명인을 표현하기 위해 얼굴의 특정성을 없애고 그 얼굴의 위치에 강냉이를 넣었다. 강냉이는 흔히 사람들 입에 장난, 농담의 표현으로 많이 오르내렸다. “네 강냉이를 털어버릴 테다!”라는 하나의 텍스트는 실제 옥수수를 지칭하는 것인지 은유적 이빨을 지칭하는 것인지 애매하다. 애매모호한 견해를 갖고 대립의 중간쯤에서 맴도는 우리의 이러

14) 서양 산업이던 서커스를 예술장르로 승화시킨 ‘태양의 서커스(Cirque du Soleil)’의 <퀴담(Quidam)>은 1996년 캐나다에서 초연된 이후 지금까지 16개국에서 8백만 명 이상이 관람한, 태양의 서커스 작품 중에서도 가장 예술적인 작품으로 손꼽힌다. 라틴어로 ‘익명의 지나가는 사람’이라는 뜻을 지닌 <퀴담>은 현대사회의 익명성과 소외된 세상을 희망과 화합이 있는 공간으로 바꾸어놓는 여정을 그린다. 가족 간의 사랑과 갈등, 화해 등 인간 보편의 감정을 보여주는 스토리에 극적인 서커스를 결합시켜 놓았다. [네이버 지식백과] 퀴담 [Quidam] (더뮤지컬)

한 속성은, 수많은 사람들이 모여서 만들어낸 사회 문화현상에서도 마찬가지로 볼 수 있다. 애매한, 중의적인 이미지를 가지고 있는 강냉이는 본인의 익명인의 이미지에 부합하다고 생각되어 얼굴로써 대체되었다. 강냉이의 속성은 애매모호한 회색론적 의미뿐만이 아니라 앞선 텍스트에서도 볼 수 있듯이 언어적 폭력의 상징도 가지고 있다. 이빨을 의미하는 강냉이는 얼굴로 대체되면서 언어적인 폭력이 익명인의 모습을 대변한다. 이렇게 강냉이의 얼굴로 대체되었던 익명인들의 얼굴은 2016년에 접어들면서 완전히 얼굴의 형태가 사라지게 되었다. 특정인물을 나타내는 기호인 얼굴을 없앴으로서 이름을 숨기는 행위를 동일선상에 두어 표현하려고 하였다.

또한 본인은 현대 사회인들의 대표적인 모습으로 갑과 을의 상관관계가 비춰지는 양복 입은 회사원들의 모습을 내세웠다. 회사 안에서는 명확하게 갑과 을이 나뉘지며 또한 자신의 사회적인 지위가 실제 생활에 막대한 영향을 끼치는 그들은 작품에서 중심적인물이 된다.

2) 익명의 복제화

① 선드로잉의 복제화

본인은 자신의 사회적인 면을 숨기는 익명성을 현대 사회인의 대표인 양복 입은 사람의 얼굴을 없애는 것으로 표현하였으며 이 익명인들을 단독으로, 또는 서로 겹쳐져지는 모습으로도 작품에 드러내고자 하였다. [작품의 내용적 측면_2) 익명의 폭력]에서 서술한 것처럼 현대사회의 현대인의 모습에서 갑도 을도 모두 같은 피해자이며 가해자임을 동시에 보여준다. 익명인은 수많은 모습으로 나타나며 그들의 모습은 괴로워하는 듯 무기력한 모습을 하고 있다. 갑과 을의 두 가지 모습을 모두 가진 현대 익명인은 폭력을 가하기도, 무기력하게

늘어지기도 한다. 이 양면성을 지닌 그들은 수많은 현대인들이 무기력하게 늘어져 있는 모습처럼 동일한 인물 이미지들이 수 없이 복제되어 작품에 표현하였다.

복제(Copy)¹⁵⁾라는 것은 원 저작물의 모사본을 생산하는 행위로, 모방을 뜻하는 라틴어 *copia*에서 유래하였다. 원 저작물은 복제를 거쳐 대량생산이 가능해지며 유통을 쉽게 이루게 해준다. 이것은 또한 반작용으로 원 저작물의 가치를 떨어뜨리게 된다. 이와 같은 미술품의 복제를 이용하여 작업한 작가에는 대표적으로 앤디 워홀(Andy Warhol)¹⁶⁾이 있다. 그는 실크스크린을 이용하여 캠벨 수프, 코카콜라의 이미지들을 그의 스튜디오인 팩토리(The Factory)에서 대량 생산하였다. 스튜디오 이름에서도 보이듯 앤디워홀은 그의 작업을 공장에서 생산하는 물품으로 인식하고, 상품화 시켰다. 작품이라는 소위 상위 예술에서 복제를 통해 공산품으로 가치를 하락시킨 것이다. 이렇듯 복제라는 것은 하나 밖에 없다는 원 저작물을 여러 개의 모조품을 만들어 가치를 분산시킨다. 본인의 작품에서 현대의 익명인의 모습 또한 여러 기법을 이용하여 복제되어 나타난다. 익명인은 다양한 양상으로 나타나지만 기본적으로 현실에서 인터넷의 공간으로 도피한 것처럼 마치 복제된 것과 같은 모습을 가진다. 이와 같은 모습은 즉 현실에서 내보이지 못하는 원초적 욕망이 가상공간에 수없이 복제되어 나타나면서, 내면의 솔직한 욕망이라는 가치를 떨어트린다.

15) 예술 작품 복제와 관련하여 발터 벤야민(Walter Benjamin)은 '아우라'(Aura)의 개념을 강조하였다. 아우라는 사물과 관찰자 사이를 오가는 신비한 느낌의 기운을 의미한다. 그는 복제될 경우 1회성으로서의 현존성을 보장하는 아우라가 상쇄됨으로 예술작품이 원래의 감동과 교감을 잃게 된다고 주장하였다. [문학비평용어사전] 복제 [複製, Copy] (2006. 1. 30., 국학자료원)

16) 워홀은 현대미술의 아이콘이다. 살아있는 동안 이미 전설이었던 그는 동시대 문화와 사회에 대한 날카로운 통찰력과 이를 시각화해내는 직관을 가지고 있었다. 워홀은 자신의 예술을 '세상의 거울'이라고 말한다. 스스로 기계이기를 원했던 워홀은 기계와 같은 미술을 만들어냈다. 그리고 기계를 통해 무한히 복제되는 세계 속에서 그의 이미지도 그의 명성과 함께 증식을 거듭하고 있다. [두산백과] 앤디 워홀 [Andy Warhol] 2010

본인 작업은 드로잉을 근간으로 하여 진행된다. 드로잉을 판에 전사하여 이를 복제하듯이 동일 이미지를 나열하거나 중첩하여 종이나 천위에 찍어내는 방식으로 이루어진다. 드로잉은 동굴벽화에서부터 시작되어 완전한 하나의 작품을 탄생시키기 위한 가장 기본적인 시각예술의 표현 형식이다. 이러한 드로잉은 작가의 표현을 기록하거나 어떤 그림의 예비적 습작이나 밑그림, 본격적인 회화작품 제작을 위한 예비적 단계의 그림 혹은 그 과정으로 이해되어 왔다. 그러나 현대에서는 작가의 주관적 생각이나 느낌을 원초적으로 표현할 수 있는 수단으로 하나의 독창적인 장르로 드로잉은 자리 잡게 되었다. 그에 따라 드로잉은 하나의 독립된 시각적 표현 예술로서 여러 매체에 영향을 주며 그 영역을 확장해 나가고 있다.

본인은 주로 선을 이용하여 드로잉을 진행한다. 선은 많은 조형요소 중에서도 그리는 사람의 사고나 감정변화를 가장 간편하고 빠르게 반영할 수 있다. 이러한 즉흥적인 선 드로잉은 그 재료가 가진 특성이 잘 나타나 있어서 실제 익명인들의 내면적 욕망을 대변하는 것처럼 이성이나 논리적이기 보다 감성적이며 아날로그 적이며 인터넷에서 나타나는 익명인 내면의 솔직한 모습을 나타낸다. 이렇게 완성된 드로잉은 또 하나의 재료로써 쓰인다. 완성된 드로잉은 스캔되어 원본이 있는 형태로 컴퓨터에 저장된다. 이 드로잉은 OHP필름에 프린트하여 실크스크린 판으로 제작하거나, 컴퓨터에서 조절되어 디지털프린트로 프린트, 또는 먹지에 인쇄하여 동판으로써, 아크릴 판으로써, 혹은 리놀륨 판으로써 제작한다. 본인은 하나의 원본의 드로잉을 스캔하여 컴퓨터로 복제해 같은 이미지를 수없이 출력하여 각기 다른 기법의 판화로 제작한다. 이렇게 만들어진 판들은 각자 다른 기법들을 갖지만 하나의 형태로 인쇄된다. 본인은 하나의 드로잉이 컴퓨터를 통해 하나의 원본에서 각기 다른 기법으로 복사되어 표현되는 점에서 드로잉의 복제화로 인식한다.

본인은 선 드로잉의 복제를 위하여 주로 실크스크린 판화 기법을 사용하고 보조적으로 디지털프린트, 드라이포인트, 동판, 리놀륨판화 등을 사용하였다.

본인의 작업에서 주로 사용하는 기법인 실크스크린은 공판의 일종이다. 실크스크린은 나무 혹은 금속 틀에 얇은 실크 샤를 매긴 후 작가가 표현하고자 하는 곳을 제외한 나머지 부분을 아라비아 고무액, 감광액, 아교 등 잉크가 투과되지 못할 매체로 실크 샤의 구멍부분을 막아 막히지 않은 곳에 잉크를 붓고 고무주걱으로 누르면서 밀어 뚫린 부분에 잉크가 새어나가 찍히게 하는 판화기법이다. 실크스크린은 다른 판화의 기법에 비해 과정 자체가 복잡하지 않고 판의 좌우가 바뀌지 않기 때문에 본인이 희망하는 드로잉을 그대로 옮기기에 적합하다. 본인은 작업을 진행하기 위해 실크스크린 기법을 사용할 때 약품인 감광액을 사용한다. 이 감광액은 빛이 없는 곳에서 바른 뒤 말리고 일정한 빛이 닿은 부분은 단단하게 천에 붙어있으나, 빛이 닿지 않은 곳은 물에 녹는다. 요즘의 실크스크린은 이러한 성질을 이용하여 좀 더 세밀한 선을 표현할 수 있다. 본인은 이 감광액을 바른 실크 샤에 빛이 투과될 수 있는 OHP필름에 인쇄된 드로잉을 사용해 감광하고 판으로 만들어 사용한다. 이렇게 만들어진 판은 종이 위에 그려지는 선 드로잉의 감성 그대로 옮겨져 판을 찍을 수 있는 모든 매체에 드로잉을 옮김이 가능하다. 또한 본인은 잉크를 사용할 때 발포제를 사용하여 평판화인 실크스크린의 특성인 평면적인 판화법이 아닌, 열을 가해서 두께를 가지게 되는 잉크를 사용한다. 이 기법은 주로 의류 산업에서 의류위에 로고 및 레터링을 프린트하기 위해 많이 쓰이는 기법으로써 그동안 실크스크린 판화에서 나타낼 수 없었던 입체감을 마치 회화의 물감을 쌓아올리듯 표현해 낼 수 있다. 두께를 가지고 연출되는 본인의 선 드로잉은 하얀 바탕 위에 하얀색의 물감을 사용하여도 그 엠보싱으로 인해 미묘한 느낌의 모습을 나타낼 수

있다. 이러한 기법을 통하여 선 드로잉의 복제화된 이미지들은 천 위, 벽 위, 종이 위 등 매체를 가리지 않은 곳에 나타난다. 이러한 결과로 본인의 작업들은 드로잉과 실크스크린의 결합을 통하여 표현되어지고 본인이 표현하고자 하는 작업의 원천이 된다.

② 복제화의 콜라주

본인의 작업에 나타나는 익명인이 복제된 형상들은 나열되어지기도, 서로 겹쳐서 나타내어지기도 하는 등 다양하게 구성된다. 하나의 공간 안에 마구잡이로 나타나는 모습, 나란히 댓글들을 달듯이 질서정연하게 나타나는 모습 등 다양한 구성으로 표현되는 익명인의 모습은 가상공간에서 다양한 양상으로 두문불출하게 나타나는 모습과 같다. 이렇게 다양한 방식들로 나타나는 이미지들은 대체적으로 비슷한 이미지들을 지닌다. 이러한 이미지들은 본인의 작업에서 보통 실크스크린, 디지털프린트, 스텐실을 통해서 레이어가 쌓이며 복제 이미지들이 된다. 이렇게 만들어진 복제된 익명인의 형상은 본인의 작업에서 레이어가 된다. 이 형상들은 실제 하나의 영역에서 의도에 따라 반복되고, 찍히며 판화형식을 통해 복제된 이미지를 화면에 구성한다.

콜라주(collage)¹⁷⁾란 풀로 붙인다는 뜻으로 1912~13년경 브라크와 피카소 등의 입체파들이 유화의 한 부분에 신문지나 벽지·악보 등 인쇄물을 풀로 붙였는데 이것을 ‘파피에 콜레’라 부르게 된 것이다. 본인은 드로잉을 스캔하여

17) 이 수법은 화면의 구도·채색효과·구체감을 강조하기 위한 수단이었고 제1차 세계대전 후의 다다이즘시대에는 파피에 콜레를 확대하여 실밥·머리칼·깡통 등 캔버스와는 전혀 이질적인 재료나 잡지의 삽화·기사를 오려붙여 보는 사람에게 이미지의 연쇄반응을 일으키게 하는, 부조리와 냉소적인 충동을 겨냥하였다. M.에른스트의 작품도 여기에 속한다. 1950년대 초 로렌스 엘러웨이에 의해 명명된 팝 아트도 역시 테크놀러지라든가 매스 미디어에 의해 대중의 시각 안에 있는 조형적 요소를 몽타주해서 작품에 포함시켰으며 R.라우션버그의 작품도 원천은 콜라주수법에 의한 것이다. [두산백과] 콜라주(collage) 2010

실크스크린으로 복제 이미지를 만들거나 혹은 디지털프린트를 통하여 확대, 축소를 하는 등 다양한 시도를 통해 이미지화 시킨 후 디지털공간 안에서, 실제 공간 안에서 겹치는 방식으로 직접 콜라주를 시도한다.

본인의 작업들은 첫 번째로 드로잉에서부터 시작한다. 드로잉은 컴퓨터로 스캔되어 포토샵을 통해서 다른 스캔된 드로잉을 섞거나 크기를 조절하는 등 드로잉을 재구성한다. 컴퓨터 안에서 각기 스캔되어진 드로잉들은 컴퓨터 화면 안에서 붙여지고, 따로 오려져 나뉘는 등 재구성되는 과정을 통해 서로 섞이고 변형되어 디지털 안에서의 콜라주가 시도된다. 디지털 안에서 재구성된 이미지들은 무작위적인 혼합물들로 구성되며 그 화면이 반복되어 찍히거나, 실제 디지털 프린트되어 폴로 붙여지기도 하면서 또 다른 새로운 화면 구성을 만들어 낸다.

또한 본인은 판화기법을 하나의 판을 찍어서 끝내는 것이 아니라 찍어서 나타나는 복제된 이미지들을 각각 하나의 18)오브제로 인식한다.

18) 일상생활에 쓰이는 모든 물체는 그 나름의 용도나 기능 또는 독특한 의미를 지니고 있게 마련이나 이러한 물체가 일단 오브제로 쓰이면 그 본래의 용도나 기능은 의미를 잃게 되고 이때까지 우리가 미처 체험하지 못했던 어떤 연상작용이나 기묘한 효과를 얻을 수 있게 된다. 따라서 초현실주의에서 오브제란 사람과 물체가 서로 교통하는 한 방편으로 생각되기도 했다. 이러한 오브제의 개념은 초현실주의의 조형적 영역은 물론 그 사상에도 중요한 변화를 일으키게 했다. 즉 오브제는 회화와 조각을 접근시켜 회화도 조각도 아닌 새로운 조형의 개념을 탄생시켰다. 또 오브제는 예술가의 생활과의 관계를 표현하는 물건 그 자체로 인식되어 예술과 생활의 경계를 애매하게 만드는 데에도 큰 역할을 했다. [세계미술용어사전] 오브제 [objet] (1999, 월간미술)



[도판 5]

본인의 작품인 [도판5]는 복제된 익명인들의 형상을 하나하나의 오브제로써 벽이라는 공간 안에 콜라주한 작품이다. 앞서 디지털 안에서 콜라주 된 이미지들은 가상의 공간에서 간접콜라주한 것으로 본다면, [도판5]는 공간을 캔버스삼아 복제된 하나하나의 오브제를 직접콜라주한 방식이다. 본인은 이 이미지들을 한 화면에서 서로 레이어가 겹쳐지도록 풀로 붙이는 것처럼 찍어내어 콜라주화시킨다. 하나하나의 복제된 이미지들로 이루어진 오브제들이 컴퓨터 안에서, 벽 위에서, 천위에서 다시 재구성되어 새로운 화면을 만들어 내는 과정을 통하여 본인은 이러한 과정을 디지털 매체, 실크스크린을 통한 콜라주의 방식으로 간주한다.

3) 무채색

무채색(無彩色)은 문자 그대로 채색이 없는 것을 가리킨다. 물리적으로 채색이 없다는 것은 색조가 가미 되지 않은, 물성 본연의 색을 말한다. 여기서 빛을 뜻하는 채(彩)를 뺀 무색이라는 단어에 -하다라는 접미사가 붙을 경우 접연적

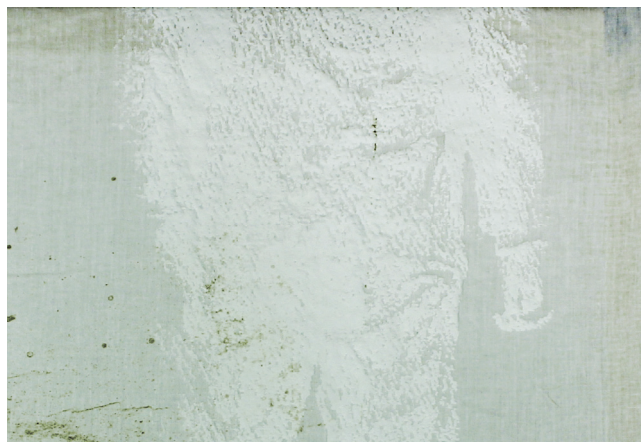
고 부끄럽다, 보잘것없다는 뜻의 형용사가 된다. 이러한 무채색의 특성은 채색적인 화려함보다 그 물성이 가지고 있는 것의 명암으로만 이루어진 세계라 할 수 있다. 무채색이라는 단어에서 볼 수 있듯 무채색이 주는 이미지는 총천연색과 반대되는 건조한 일상을 대변한다. 이는 흑백의 이미지와 비슷하지만 조금 더 본질적으로 색채가 주는 화려함, 따뜻함, 시원함과 같은 감정을 제거함으로써 아무 감정이 없는 무의 세계, 허무를 표현한다. 본인의 작품은 이러한 무채색의 특징을 끄집어내어 현대인의 익명 안에 갇힌 허무주의를 표현하려 한다. 이러한 무채색을 이용하여 작업하는 작가 중 로버트 롱고(Robert Longo)를 예로 들려 한다.



[도판 6]

로버트 롱고(Robert Longo)의 작업 [도판6]은 아무런 배경도 없이 몸싸움을 하거나 몸부림을 치는 도시인을 흑백의 단면에 담아냄으로써 이 살벌한 경쟁

사회의 한 단면을 보여준다. 그의 작업은 종이 위에 목탄으로 그려내어 간결한 흑백으로만 표현한다. 그의 작업에 등장하는 인물들은 그들에 대한 별다른 정보가 없기 때문에 재현된 이미지가 이중, 삼중, 다중의 의미를 띤다. 룡고의 작업은 목탄을 종이위에 밀도 높게 여러 겹 칠하여 강렬한 흑백 대비를 통해 완성된다. 이렇게 완성된 무채색의 이미지는 현대사회에서 억압받고 저항하는 도시인들, 현대사회의 한 일면을 보여준다.



[도판 7]

본인의 작품인 [도판7]는 바탕색과 같이 채색이 없는 무채색의 흰색의 발포 잉크를 사용하여 약간의 두께로만 형태를 나타낸다. 그렇기에 본인의 작품은 깊이와 두께가 확연히 드러나지 않고 직접 보았을 때 알아볼 수 있을 정도로만 희미하게 드러난다. 이는 배경 속에 희미하게 나타나는 현대인을 표현하려 의도한 것으로 무채색의 바탕과 이미지에서 색채가 아닌 두께로만 표현된다. 본인은 이 과정에서 엿볼 수 있듯, 무채색이라는 허무성을 엠보싱과 함께 적용하여 작업을 진행하였다.

무채색은 일반적으로 흑백을 포함한다. 본인은 이러한 무채색의 이미지를 논하기에 앞서 회색론에 대한 주장을 설명하고자 한다. 회색이란 기본적으로 색이 없는 명암단계에서 중간톤에 해당된다. 이는 사전적 의미로 중도에 해당되는 색이며 극과 극의 중간에 있는 미적지근한 사람을 회색분자라고도 한다. 이러한 회색의 특성에서 파생된 회색론이란 어떤 문제에 대한 애매모호한 논리, 또는 그런 견해를 뜻한다. 이러한 회색론은 양비론이라고 명칭하기도하며 극과 극의 중간에서 그 자리를 매김 한다.

이러한 특징을 지닌 회색은 무채색 중에서도 본인의 작품에서 가장 많이 쓰이는 색이다. 이러지도 저러지도 못하며 극과 극의 중간쯤에 위치하는 회색은 현실에서 마음 놓고 분노를 표출하지 못하고 익명으로 밖에 자신을 드러내지 못하며 미적지근하게 무기력한 현대인들의 표상과 닮아있다.

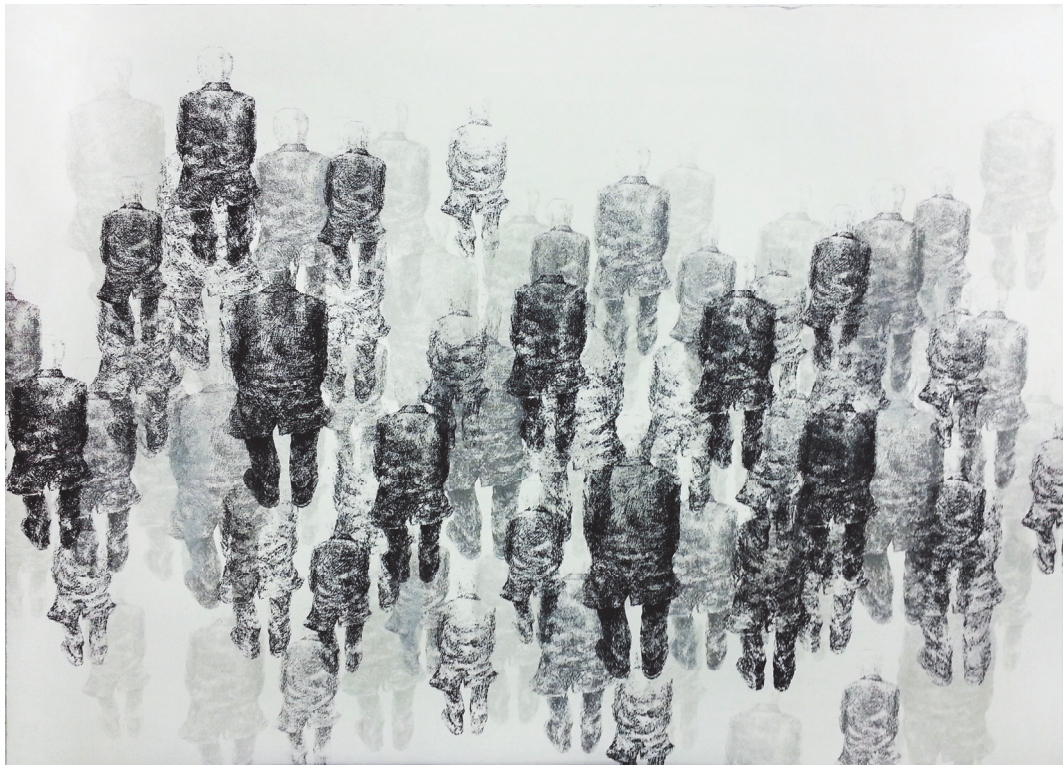
4. 작품 분석



[작품 1] mobIV, 100x70cm, mixed media on paper, 2015

강냉이에서는 ‘네 강냉이를 털어주마!’라는 텍스트에서도 보이듯 중의어를 가지고 있으면서 그 중 한쪽은 폭력성을 나타낸다. 이러한 폭력성은 현대 사회에도 똑같이 적용되어 갑과 을 그 어느 쪽이나 될 수 있으면서도 그에 따른 폭력성을 보이는, 무력한 현대인을 비추고 있다. [작품1]은 본인이 앞서 설명한 주제인 강냉이로 작업하던 과정을 거쳐 현대인의 모습을 묘사하는 강냉이 인간, 익명인의 주제로써 만들어진 첫 번째 결과물이다. 본인은 현대인의 현상을 작업하기 이전, 강냉이를 가지고 이빨과 옥수수, 두 개의 중의적인 의미에서 출발하여 현재 작업하게 되는 회색론의 바탕이 되는 작업을 진행하였다. 강냉이가 가지게 되는 이빨과 옥수수의 중의어, 이빨을 강냉이로 칭함으로써 ‘네 강냉이를 털어주마’라는 언어의 폭력성, 거기에 회색론이 합쳐진 결과, 현재 본인이 진행하고 있는 현대인의 익명적 폭력성과 순환의 무기력을 바탕으로 이야기가 전개되었다.

본 작품은 하얀 공간 안에서 풀어나간다. 하얀 공간, 아무것도 없는 세계 안에서 강냉이의 얼굴들을 가진 현대인들, 즉 익명인들은 각각 다른 크기, 다른 명도로 흩어진 채 나타난다. 화면 안에서 나타나는 익명인은 디지털프린트, 실크스크린, 스텐실의 기법으로 나누어 찍어져 불규칙적으로 나타난다. 본 작품은 먼저 종이 위에 얇은 펜 선으로 드로잉 된 익명인을 스캐너를 이용하여 스캔한 뒤, 각각 OHP필름지에 인쇄하거나 얇은 유선지에 디지털프린트하고 판으로 만들어 이미지를 찍거나, 오려서 붙이는 콜라주의 방식을 사용하기도 했다. 하나의 드로잉 아래에서 여러 기법으로 나누어져 나타나는 익명인의 형상은 크기와 색, 질감만 바뀔 뿐, 비슷한 모습으로 아무도 없는 텅 빈 공간 안에 우발적으로 나타난다. 본인은 이러한 공간에서 익명인들이 각각 무기력하게 쪼그려 있거나, 좌절하거나, 서있다가도 다리를 꼬며 꼳꼳이 앉아있는 모습을 무차별적으로 멧글이 달리는 양상처럼 나타내었다.



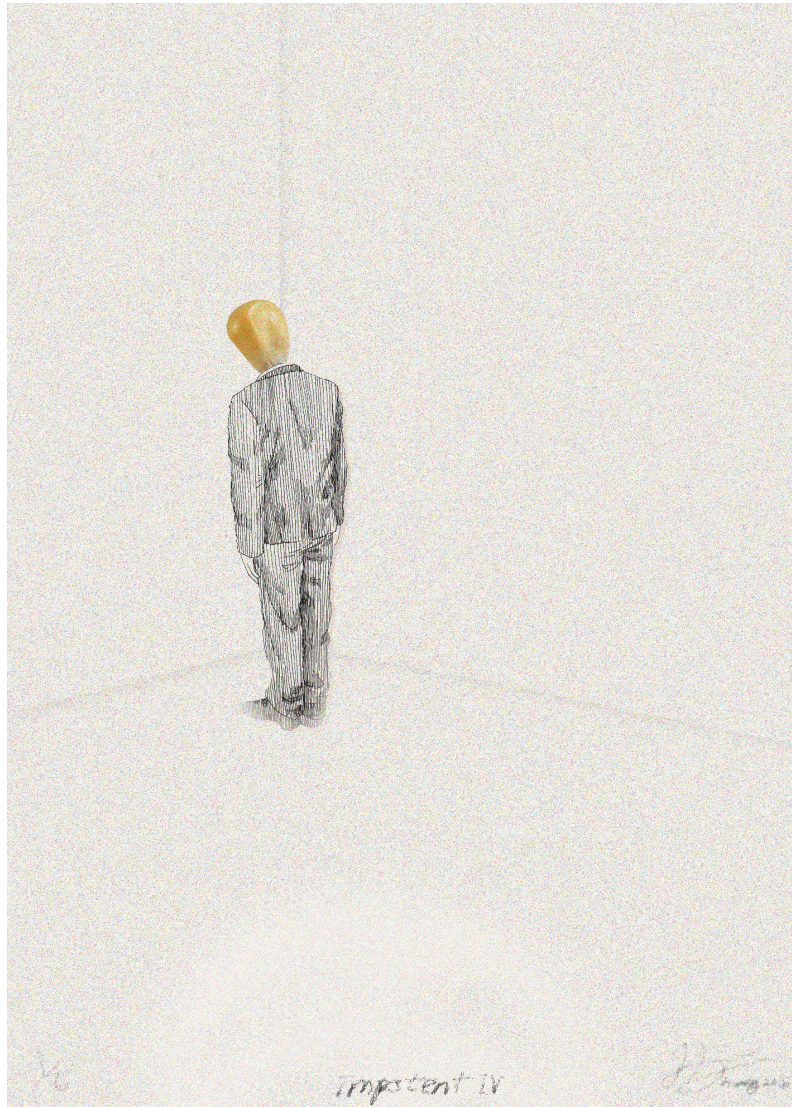
[작품 2] mobⅢ, 100x70cm, silkscreen on paper, 2015

[작품2] 또한 [작품1]과 같이 초반에 제작된 강냉이 인간이 나타나는 결과물이다. 이 작품에서는 등을 돌리고 앉아있는 익명인들이 나타난다. 등을 돌린 모습이 상징하는 이미지는 쓸쓸함, 배신, 외면과 같이 부정적인 이미지를 상징한다. 본인은 이 작품에서 현대사회에서 느껴지는 무력감을 표현하기 위해 익명인들의 형상을 등을 돌린 채 그저 멍하니 앉아있는 모습으로 나타내었다. 이들은 모두 실크스크린 판에서 복제된 이미지로, 명도와 크기를 달리하면서 공간감을 나타낸다. 익명인의 형상들은 [작품1]과 동일하게 화면의 윗부분이 약간의 여백을 가질 수 있도록 아래쪽에 배치된다. 이는 가상의 공간을 상징하는 하얀 공간이 자칫하면 답답한 좁은 공간으로 느낄 수 있는 모습을 배제하기 위한 장치이다. 또한 다른 실크스크린의 판을 제작할 때보다 막혀있는 부분이 더 많도록 제작하여 잉크가 조금만 새어나가 찍히도록 하였다. 이를 통해 익명인이 찍힌 부분 아래로 공간감이 드러나도록 표현된다. [작품2]의 경우 실크스크린 판을 만들기 이전에 실크스크린에 사용되는 드로잉 판을 기존 드로잉을 스캔을 떼서 OHP필름에 프린트하여 만드는 것이 아닌, OHP필름지 위에 사포질을 하여 빛이 투과될 수 있지만, 요철이 두드러져 드로잉 재료가 올라갈 수 있는 밀판을 만든다. 그 밀판에 유성 색연필로 익명인들의 형상을 그린 후, 중간톤과 하이라이트를 칼이나 니들로 긁어내서 표현한다. 이렇게 만들어진 밀판을 감광시켜서 만든 실크스크린 판은 찍어내면 [작품2]의 익명인이 표현이 된다.

앞선 [작품1]과 같이 의식적으로 그어진 익명인들과 다른 무의식과 우연의 효과로 이루어진 [작품2]의 익명인들은 검은 선으로 명암이 표현되는 기존의 선화와 달리 하얀 선으로 밝은 부분을 표현하여 거칠면서도 섬세한 질감의 선들을 만들어낸다. 이렇게 표현되어진 익명인들은 하나의 공간 안에서 같은 모습이지만 서로 다른 색, 크기로 무분별하게 복제되어 나열되어지며 무분별하게 전시되어진 현대인의 표상을 나타낸다.



[작품 3] One of person, 50x70cm, silkscreen, etching on paper, 2015



[작품 4] One of person II , 50x70cm, silkscreen, etching on paper, 2015

[작품3], [작품4]

두 작품 각각 하나의 공간 안에 한 명의 익명인을 표현했다. 본인은 배경이 되는 공간과 익명인의 모습을 각기 다른 기법으로 표현함으로써 현실과 분리되는 가상공간과 현대인으로서의 무력감이 표출되는 익명인의 형상을 표현한다.

[작품3]에는 익명인 주변에 옥수수와 이빨들이 흩어져 있다. 옥수수와 이빨을 동시에 표현할 수 있는 강냉이란 단어에서 강냉이에서 파생된 언어적인 폭력은 [작품3]의 배경이 된다. 이러한 상징을 지닌 강냉이들은 회색빛의 잉크로 찍혀 있다. 무채색의 명암단계에서 중간 톤인 회색으로 찍힌 강냉이들은 그저 존재만 나타낼 뿐 뚜렷한 메시지를 주지 않는다. 그 위에 한명의 익명인이 가로로 누워있다. 외부의 무언가로부터 자신을 보호하려는 듯이 두 팔을 감싸 안고 누워있는 익명인의 머리 또한 이빨(강냉이)로 표현된다.

[작품4]는 텅 빈 공간의 모서리에 옥수수의 머리를 가진 익명인이 고개를 떨어뜨리고 있다. 대개 모서리는 불안한 구조로 인식된다. 공간에서의 모서리는 세면이 만나는 지점으로 닫힌 느낌, 즉 폐소공포증을 불러일으키는 상징적인 역할을 맡기도 한다. 이러한 불안한 구조의 공간 안에서 불안의 지점인 모서리를 향해 돌아 서있는 익명인의 뒷모습은 쓸쓸해 보이기도 한다.

두 작품 모두 실크스크린으로 배경을 찍은 뒤 전사, 에칭 순으로 찍는다. 배경보다 인물을 중심으로 내세우기 위해 옅은 회색으로 찍은 배경들은 마찬가지로 익명인의 기법인 에칭의 엠보싱에 방해가 되지 않도록 맨 처음에 찍는다. [작품4]에서는 그 다음 순서로 유일하게 컬러인 옥수수의 머리를 전사를 통해 화면에 표현한다. 무채색의 화면에서 유일하게 컬러를 가지고 있는 옥수수의 머리는 뒤돌아 고개를 떨어트린 익명인의 모습을 강조한다. 익명인의 몸체는 마지막에 찍힌다. 익명인은 실크스크린이나 전사와 달리 동판 에칭으로 찍혀 선 자체에 엠보싱이 나타나게 된다. 이빨의 머리를 하고 있는 [작품3]의 익명인

은 머리와 몸체가 같은 기법으로 찍히며 동일하게 강조된다.

[작품3]과 [작품4]는 모두 하나의 심리적인 폭력을 휘두르는 공간 안에서 전개된다. [작품3]에서는 강냉이를 이용한 언어적인 폭력, [작품4]에서는 공간의 모서리를 이용한 폐소공포증이라는 심리적인 폭력을 바탕으로 익명인은 그저 무기력하게 본인의 모습을 내보이고 있다. 이처럼 본인은 현대 사회가 주는 심리적 폭력에 무력하게 내놓아진 현대인들을 각각의 폭력을 대표하는 상징적인 오브제들을 배경으로 나타내어 표현하였다.



[작품 5] mob V, 100x70cm, mixed media on paper, 2016

[작품5]는 [작품1]과 비슷하면서도 다르다. [작품5]에서는 [작품1]과 같이 각각 디지털 프린트, 실크스크린, 스텐실로 찍힌 익명인의 형상들이 화면 안에서 표현되어있다. 하지만 [작품5]에 나타나는 익명인의 형상은 [작품1]과 달리 얼굴에 해당하는 부분, 즉 [작품1]에서 해당하는 강냉이머리가 표현되어 있지 않다. 보다 완벽하게 익명을 표현하기 위해서 머리가 없어진 익명인은 마치 머리 없는 마네킹을 여러 개 흐트러져 겹쳐진 것처럼 표현되어 있다. 대 여섯 개의 같은 모습을 가진 익명인들은 실크스크린으로 복제되어 명도를 달리하며 화면 안에 흐트러지듯이 나타난다. 본인은 다른 명도로 수없이 겹쳐진 모습을 통해 일근감을 나타내고, 반복되어 복제되는 현대인을 [작품5]에 표현한다.

하얀 평면 위에 익명인의 뒤쪽으로는 금색이 한가운데 펼쳐진다. 배경에 쓰인 금색의 번지거나, 드롭핑된 회화적인 모습을 표현하기 위해 평판화의 일종인 석판화(lithograph)로 찍었다. 겹쳐지는 익명인들 아래로 마치 흐르는 것처럼 보이는 금빛의 배경은 겉으로 보이기에는 햇빛아래에서 반짝반짝하고 아름답지만 사실상 메마르며 살아가기에 있어 혹독한 환경을 가진 사막이라는 공간을 염두에 두고 제작되었다. 마치 현실에서 겉으로 반짝이는 현대 사회의 모습과 그에 반대되는 이중적인 내면의 모습을 반영하는 것처럼 가상의 공간 안에서 아지랑이 피어오르듯 펼쳐진 사막의 금빛 아래에 익명인의 형상들은 사막을 따라 흐르듯이 펼쳐진다. 본인은 얼굴이 지워져 알 수 없는 표정으로 똑같은 모습을 가지고 그저 폭력을 당하는 을처럼 무기력하게, 혹은 폭력을 행하는 갑처럼 꼴꼴이 앉아 있는 익명인들을 수없이 반복하고 복제하여 나타내었다. 이러한 작품에서 보여 지는 모습은 각박한 현대시대를 살아가며 가상의 세계를 표류하고 있는 우리의 모습을 나타낸다.



[작품 6] noname, 25x25cm (x8), mixed media, 2016

각각의 8개의 라이트박스 안에서 얼굴 없는 익명인들은 상자 안의 세계를 보여주는 듯이 전시되었다. 현대사회 도시의 길거리에서 가장 많이 볼 수 있는 것들을 꼽자면 단연 변화가 거리거리마다 길을 밝히고 있는 간판들을 꼽을 수 있을 것이다. 수없이 많은 간판들은 현대 사회의 도시적이고 화려한 모습들을 표상하는 듯, 밤거리를 화려하게 비추며 그 자신을 뽐낸다. 도시의 화려한 간판들은 마치 현대사회의 모습이 변화하는 속도처럼 빠르게 늘어나고 있다. 본인은 수많은 간판들의 모습을 모티브로 8개의 라이트 박스를 사용하여 익명인들의 형상을 나타냈다. 숫자 8은 예로부터 많은 숫자를 나타내며 옆으로 누웠을 때 무한궤도(∞ , infinity)가 된다. 본인은 현실세계의 수없이 형성되고 있는 간판들을 표현하기 위해 같은 크기인 8개의 라이트 박스를 사용하였다. 라이트 박스의 led 화면 안에 갇힌 익명인들은 스스로 자신을 드러내기보다 led 빛에 의지해야만 자신을 드러낼 수 있다. 본인은 빛이 켜지지 않은 각각의 박스에서 제일 윗면에 덧씌워진 천에는 강냉이들의 모습이나 혹은 희미한 사람들의 모습, 메마른 금빛 혹은 검은빛의 드롭핑된 잔상만을 찍었다. 잔상들은 실제 현실을 대변하는 듯 불이 켜지지 않았을 때에는 아무것도 보여주지 않지만 이러한 면은 불을 켜고 동시에 그 모습이 달라짐을 보여준다.

겹겹이 겹쳐진 천 사이사이로 프린트 된 익명인들의 모습은 화면의 led 빛이 켜지지 않을 때에는 희미하게 보일 듯 말 듯 한다. 그러나 어두운 곳에서 led 불빛이 켜졌을 때에는 그 자신의 모습을 불빛에 의지해서 선명하게 드러낸다. 이 작품을 통하여 마치 인터넷 상의 사람들처럼, 익명성이 보장되는 곳에서는 자신을 마음껏 표현하지만 불이 켜져 자신의 실체가 또렷해지는 현실에서는 무기력하게 늘어져있고 스스로의 감정을 표현하지 못하는 현대인의 모습을 그렸다.



[작품 7] notitle, 45x45cm (x4), silkscreen, lithography on fabric, 2016

우리 생활 속에 4계절, 4방신, 4주 등 많은 부분을 차지하는 4라는 숫자는 너무 적지도, 많지도 않으면서 대칭을 이룬다. 본인은 [작품7]에서 흑백으로 대칭이 이루어지는 4개의 각각 다른 공간 안에서 각각의 펜, 콩테로 그려져 복제된 익명인들을 드러내었다. 또한 본인은 하얀 바탕이 배경인 공간에는 석판화를 사용하여 검은색, 금색 배경으로 찍었다. [작품4]의 작품분석에서 금색의 드로잉으로 제작된 배경은 사막을 뜻하며 곁은 금빛으로 반짝이지만 속은 황량한 현실세계를 반영한다고 설명하였다. 다른 흰 배경에 나타나는 검은색의 석판화 배경은 구겨진 종이를 모티브로 제작되었다. 흰 천위에 나타나는 구겨진 종이의 표상 또한 이상적인 깨끗한 흰 세계보다 잡음이 많은 현실세계를 나타낸다. 하얀색 배경 안에 있는 익명인들의 모습들은 그 하얀 배경과 석판화에 묻히는 듯, 자신의 모습을 명확하게 드러내지 않는다. 그에 비해 검은 바탕의 공간에 표현한 두 익명인 이미지들은 하얀 바탕 안의 익명인보다 분명하게 자신의 모습을 드러낸다. 이러한 하얀 바탕 안의 익명인들은 현실의 풍파에, 혹은 현실의 자기 모습에 영향을 끼칠 수 없듯이 흐릿하게 표현되어 등장한다. 흩어지는 표현으로 존재감마저 뚜렷하지 않는 익명인들은 같은 색조이지만, 검은색 바탕위에서는 하얀 바탕위에서 잘 안 보이고 사라지는 인영과 달리 존재의 증명을 뚜렷하게 드러낸다. 확실하게 나누어진 네 개의 공간에 나타나는 두 개의 검은색 바탕은 애매모호하게 표현되는 현실을 나타내는 하얀 바탕과 달리 내면의 세계를 나타낸다. 내면의 세계, 익명의 세계에서 마음껏 자신을 나타낼 수 있는 익명인들은 자신의 모습을 분명하게 표현한다. 발포제가 섞인 잉크로 찍혀진 익명인들의 복제된 모습은 발포제 특성으로 인해 그 두께를 가지게 된다. 이렇게 색 뿐만이 아닌 그 두께로도 자신을 드러내는 익명인들은 그 존재 자체로도 활개를 치지만 막상 그 모습 안에서 드러나는 무기력한 현대인의 심리를 표면에 표현되는 형상으로 반영된다.



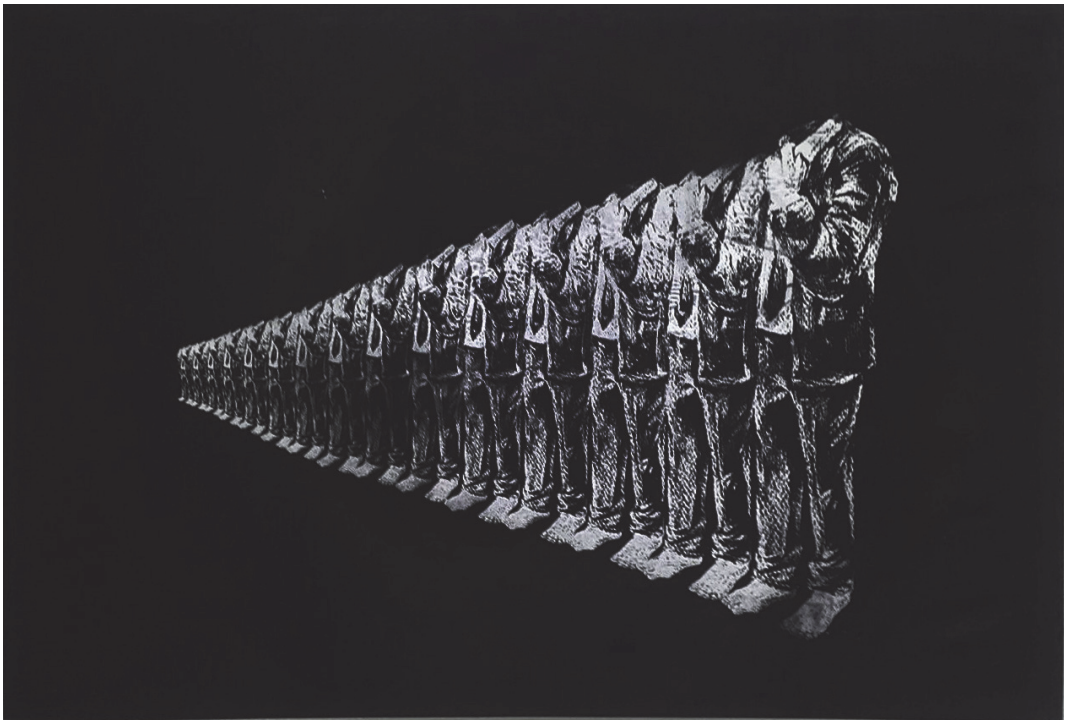
[작품 8] scatter, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016

구겨진 자국, 접혀진 부분들이 드러나는 하얀 바탕의 천이 느슨하게 매여진 공간 안에서 머리 없는 현대인의 모습이 정 가운데에 어렴풋이 드러난다. 공중에 아무런 목적 없이 떠오르는 듯이 보이는 희미한 익명인의 모습은 그 가운데가 공중으로 흩어져 사라지기 일보직전이다. 하얀 바탕의 천은 아무런 잡티 없이 깨끗한 하얀 바탕이 아니라 구겨짐과 약간의 표백, 얼룩으로 인해 현실의 잡음과도 같이 느껴지게 한다. 기존의 하얀 평면에서 보이는 빈 공간의 느낌이 아닌 실제 현실에 있는 천의 질감을 나타내면서 그저 재질의 특성으로 나타나는 것에 그치지 않고 현실에 있는 물성이라는 것을 인식하게 하는 점에서 배경에 현실성을 부여하였다. 이러한 현실적 공간 안에서 나타나는 익명인은 엠보싱으로만 표현하였다. 실크스크린의 발포제가 섞인 하얀 잉크를 사용하여 하얀색으로 점점이 올라오는 잉크의 모습은 배경으로 쓰인 흰 천의 바탕색과 서로 상쇄되어 표현하였다. 이는 다른 색상, 채도, 명도를 사용하여 표현하지 않고 같은 명도, 채도, 색상을 사용하여 천과 잉크 간의 두께만을 표현해서 엠보싱으로 보인다. 이렇게 표현된 익명인의 형상은 흩어지는 모습뿐만이 아닌 더욱 더 현실에 묻혀버리는 희미한 질감만 나타낸다. 희미하게 보이는 익명인은 현실이라는 공간 속에서 아무 것도 아니라는 듯이 흩어져 간다. 사라져 가는 익명인의 모습은 가상공간 속에서는 그 모습을 드러내지만 현실 앞에서는 무력하기만 하다. 아무런 의미도 없이 사라지는 익명인은 곧 실체도, 존재도 없었던 것처럼 그저 현실 속에 파묻혀 버리도록 나타내었다.



[작품 9] scatter II, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016

하얀 바탕 위에 표현된 익명인의 모습과 같이, 공중에서 부유하는 인간의 형상 또한 그 몸통의 가운데가 무기력하게 흠어져 사라지고 있다. 하지만 하얀 바탕의 익명인과 다른 점을 꼽자면 앞모습이라는 점과, 그 배경이 검은 바탕이 되어 익명인의 형상이 뚜렷하게 드러난다는 점이다. 검은 배경이 되는 공간은 검은색의 얇은 면천으로 이루어져 있다. 원단시장에서도 가장 싼 축에 속하는 이 검은색 면천은 구겨짐이 잘 가고, 먼지도 잘 붙는 일명 하등 상품이다. [작품7]에서 말했듯이 하얀 배경은 현실을 뜻하며 검은 배경은 내면세계를 반영한다. 얇고 먼지가 잘 붙는 하등상품인 천으로 이루어진 내면세계는 우리의 견고하지 않은, 쉽게 무너지는 가상공간이자 현대인을 대변한다. 현대인의 무기력함을 뚜렷하게 나타내는 내면세계를 표현한 가상공간에서는 흠어져가는 그 존재감도 뚜렷하며 선명하게 나타난다. 익명인들은 발포제가 섞인 잉크로 찍혀 엠보싱이 두드러지면서 그 자신의 모습을 드러내는 것에 있어 거리낌이 없는 듯 명확하게 나타난다. [작품8]과 같은 구도 안에서도 [작품8]의 형상은 사라져가며, [작품9]의 형상은 오히려 드러난다. 연약한 세계 위에 구축된 익명인의 모습은 현대인들의 가상의 공간에 기댄, 마지막 발악을 나타낸다.



[작품 10] enumerate, 89x115cm, silkscreen on fabric, 2016

내면을 상징하는 검은색 바탕의 공간 안에 자신의 옷깃을 붙잡고 있는 익명인의 형상을 점차 확대하여 진열하고 이를 반복한다. 콩테를 사용하여 드로잉한 원본은 스캔되어져서 컴퓨터 프로그램인 포토샵을 통해 복사(CTRL+C) 붙여넣기(CTRL+V)를 통하여 무한정 복사된다. 이렇게 복사된 익명인들은 포토샵을 통해 그 크기를 조절하여 화면 안에서 배치함으로써 원 드로잉이 아닌 새로운 이미지를 재구성한다. 이렇게 컴퓨터 안에서 재구성된 이미지는 다시 한번 OHP필름지에 프린트되어 실크스크린 판으로써 제작된 후, 검은 천위에 복제된다. 검은 배경위에 나타난 익명인들은 답답한 듯이 옷깃을 움켜쥐며 금방이라도 넥타이를 풀어 헤칠 듯 표현되어있다. 일반적으로 넥타이를 푸는 행동은 답답한 상황을 해소하려는 행위를 여러 매체를 통해 상징되어 왔다. 현실 세계에서의 사회적 지위, 도덕규범 등 여러 가지 통제로 인한 답답함을 내면세계인 가상공간에서 해소하려는 몸짓을 표현하는 익명인들은 복사와 붙여넣기로 인하여 그 수가 계속 증식되는 듯이 나타난다.



[작품 11] mob, 가변설치, silkscreen, linocut on newspaper, 2015



[작품 11] 설치 전경

사람들은 주로 매스 미디어를 통해서 정보를 얻게 된다. 뉴스, 인터넷 신문, 잡지, 라디오 등을 통해 언론을 접하는 우리는 그 방식이 현대에 들어옴에 따라 인터넷, sns, 스마트폰을 이용하여 많은 양의 정보를 받지만 아직까지도 종이로 된 신문지는 그 위력을 상당히 갖는다. 매스 미디어의 선두이며 활발히 발행되고 있는 신문지는 또한 석판화를 이용하여 인쇄된다. 이는 정보전달을 위해 싸고 많은 양을 순간적으로 빨리 복제하여 전달하기 위해 사용된 방법이다. 이러한 판화의 기법을 사용하여 찍힌 신문지 위에 거친 선 표현으로 그 두께를 내보이며 찍힌 익명인들의 모습이 나타나있다. 리놀륨 판화를 이용한 익명인들은 칼로 리놀륨판을 파내어 볼록한 부분에 잉크를 문혀 찍는 방법으로 신문지를 인쇄하는 평판화 기법인 석판화 기법과 그 종류를 달리한다. 또한 평판화의 기법이기도한 실크스크린으로 찍힌 익명인들은 석판화와 같은 평판화이지만 미묘하게 차이나는 잉크의 두께 등 마찬가지로 인쇄된 이미지인 신문과 표현된 느낌이 다르다. 판화라는 동일한 매체에서도 다른 기법으로 표현된 배경이 되는 신문의 이미지와, 그 위에 찍힌 익명인의 이미지는 그 형상 자체가 다르다. 하지만 신문의 이미지와 익명인의 이미지는 또한 같은 유성잉크를 사용함으로써 반짝이는 유성잉크의 질감이 동일하게 인쇄된다. 이렇게 다른 매체로 나타나는 형상의 차이점과 동일한 재료로서의 같은 질감으로 표현이 된 신문지 위의 익명인들은 여러 판으로 나뉘어 복제된다. 하나의 드로잉을 컴퓨터로 스캔하여 색을 반전하거나, 크기를 바꿈으로써 실크스크린으로, 리놀륨판으로 각각 복제되어 제작된 익명인들은 [작품11]의 설치 전경처럼 벽면위에 붙여 서로 겹쳐지거나 혹은 나열되거나 하는 등 재조립과 구성을 통해 하나의 커다란 새로운 콜라주를 만든다. 현실의 물성인 전시장의 벽은 배경으로써 설치 공간이 아닌 작품의 구성요소가 된다. [작품11]은 이 설치를 통해 현실세계와 익명이 존재하는 가상세계가 교묘하게 섞여지는 현대사회의 모습을 표현한다.



[작품 12] untitled, 89x115cm, silkscreen on fabric 2015

금빛이 떨어진 자국 위에서 두 명의 익명인이 교차되어 나타난다. 두 명의 익명인 모두 똑같은 포즈, 똑같은 크기로 나타나지만, 오른쪽의 익명인은 왼쪽 부분이 비어있는 채로 나타난다. 반만 채워진 익명인의 옆으로 가득 채워진 선으로 나타나는 익명인은 같은 익명인에도 불구하고 뺄뺄이 들어찬 선으로 인해 안정적인 모습을 연출한다. 하얀 배경도, 검은 배경도 아닌 미색의 배경 위에 펼쳐지는 금빛의 자국은 드로핑된 우연의 효과를 스캔하여 레이어를 겹치고, 재구성하여 다시 실크스크린으로 만들어 금색의 잉크로 표현된 판의 콜라주이다. 현실의 세계도, 내면의 세계도 아닌 곳에서 펼쳐지는 생명을 뜻하는 물의 자국, 이전 작품에서 상징하는 메마른 사막의 상징인 금색 잉크, 채워지지 못한 익명인과 채워진 익명인 모두 한데 섞여 현실과 가상의 경계를 깨트린다. 정돈된 화면 안에서 연출된 혼란은 가상의 세계에 있고자 하는 현대인들과 현실에 순응하며 살아가는 현대인들의 두 개의 자아 간 충돌을 나타낸다.

Ⅲ. 결 론

본인은 2013년부터 2016년 사이의 작업을 진행해오면서 익명성과 폭력, 그리고 권력과 폭력의 순환으로 인한 현대인들의 무기력함을 체계적으로 연구하고, 가시화 하는 것에 관하여 고찰하였다.

본인은 자라온 환경의 특성 때문에 인터넷에 쉽게 접근 할 수 있었고, 그로 인하여 인터넷의 익명성을 바탕으로 한 악플에 관심을 가지게 되었다. 익명성에 의한 악플로 시작된 관심은 심리적인 폭력이 언어적 폭력으로 나타나게 되면서 2013년도 강냉이를 주요 소재로 연구하여 언어가 가지고 있는 폭력성을 근간으로 작업을 진행하였다. 강냉이라는 단어가 가지고 있는 이빨과 옥수수의 상관관계에서부터 시작된 언어의 폭력성은 그 의미가 확장되어 자연스럽게 현대인이 가지게 되는 심리적인 폭력, 즉 무력감을 연구하는 기회가 되었으며 현대사회의 고질병인 현대인들의 우울증, 심리적인 폭력이 불안한 미래와 끊임없이 억제되는 자아의 표출로 인하여 더욱이 불거져 나온다는 사실을 알게 되었다.

본인은 권력이 존재함과 동시에 그로인한 폭력이 있어왔음을 인지하게 되었다. 그 외에도 현대에 들어서면서 생겨난 사회 변화에서 많은 심리적인 폭력에 시달린 현대인이 있음을 알게 되었다. 이러한 현대인들이 도피처로 찾은 곳은 또 다른 폭력을 발산할 수 있는 곳인 가상공간이다. 인터넷에서 심리적 폭력에 노출된 현대인들이 익명을 이용하여 자신이 주체가 되어서 폭력을 노출시키는 것을 여러 사례를 통하여 지켜보았다. 이렇게 폭력에 노출된 사람은 폭력을 다시금 노출시키고 그 행위의 반복을 통하여 결국 남게 되는 무기력함의 현대인들

을 본인의 작품과 맞물려 표현하였다.

이 연구를 시각화하기 위해서 강냉이를 가지고 중의어를 표현하며 실제 강냉이를 사용하여 형태를 만들거나, 강냉이를 인간의 머리로 대체하여 익명인의 형상을 만드는 것을 거쳐 머리의 형상을 아예 없애는 시도를 서술하였다. 이외에도 드로잉의 복제를 위하여 드로잉을 스캔, 실크스크린 및 다른 판화 기법을 사용한 것과 배경과 형상의 조화를 위해 실크스크린으로 엠보싱을 표현하는 것을 연구하는 등 조형적인 측면을 여러 가지 방향으로 시도한 것을 서술하였다. 이러한 연구를 통하여 본인의 작품의 근간이 되는 현대인들의 익명성과 무기력함에 대한 상호 관계에 대해 연구하였다.

본인은 작품을 형상화 시키면서 권력과 폭력의 양상관계를 표현하는 것에 어려움을 느꼈다. 같은 형상 아래에서의 폭력적인 모습과 무기력한 모습의 양분화는 폭력과 무기력이 순환되어지는 구조를 이야기하기보다는 본인 스스로가 가해자와 피해자의 형상을 구분지어 나타내는 것같이 느껴졌다. 이렇게 가해자와 피해자의 형상을 구분 짓는 것으로 인해 초기의 작품들은 갑과 을이 순환하는 무기력한 구조 속에서 발생하는 심리적 폭력이 아닌, 그저 갑과 을의 모습 자체를 표현한 작품이 만들어진 것처럼 느껴졌다. 본 연구를 거듭하여 본인은 권력의 상쇄로 이루어진 현대인의 심리적인 폭력과 그로 인한 무기력에 초점을 맞추었다. 그 결과 다시 진행된 작품은 무기력한 익명인의 모습으로 표현되었다. 이는 본인이 본래 표현하려했던 현대인의 무기력함을 나타내지만, 그 권력에 의한 폭력이 순환하는 과정을 보여주지 않음으로써 너무 많은 부분이 생략되는 것에 대해 아쉬움을 느낀다. 본인은 이러한 아쉬운 점을 해결하기 위해 앞으로 지속적인 가시화 방법을 연구하며 보다 발전적인 작품을 구현하기 위해

다양한 방법을 연구할 것이다.

본인은 본 연구를 통하여 현대인의 심리를 연구하고 작품의 조형언어로 표현하여 작업의 새로운 가능성을 모색하는 계기가 되었다. 앞으로 현대사회를 살아가고 있는 우리의 모습을 다양한 시각과 관점으로 관찰하고 탐구하며 보다 발전적으로 작업을 향상시킬 수 있는 연구를 진행하고자 한다.

참 고 문 헌

- [두산백과] 이드 [id] 2010
- [두산백과] 초자아 [superego, 超自我] 2010
- [해외저자사전] 에리히 프롬 [Erich Fromm] (2014. 5. 교보문고)
- [환경 경제용어사전], 4차 산업혁명 [4th Industrial Revolution], (한국경제신문/환경닷컴)
- [환경 경제용어사전] 우버 [Uber] (한국경제신문/환경닷컴)
- [대중문화사전] 악플 (2009. 현실문화연구)
- [한국인터넷진흥원] 악성댓글 통계 2014
- [두산백과] 네티즌 [netizen] 2010
- [제 4차 산업혁명] Chapter 1. 제4차 산업혁명의 정의 (클라우드 슈밥, 2016)
- <조선의 베스트셀러> (이민희, 2007, 프로네시스)
- <우리들의 스캔들> (이현, 2014, 창비)
- [철학사전] 권력 [Power, 權力, Gewalt] (2009, 중원문화)
- [수천 개 친여 악플' 현직 부장판사 해명 "판사 지위보단 개인 의견 표출한 것"] (스포츠조선, 2015.02.12., 조선일보)
- [네이버 지식백과] 퀴담 [Quidam] (더뮤지컬)
- [문학비평용어사전] 복제 [複製, Copy] (2006. 1. 30. 국학자료원)
- [두산백과] 앤디 워홀 [Andy Warhol] 2010
- [두산백과] 콜라주(collage) 2010
- [세계미술용어사전] 오브제 [objet] (1999, 월간미술)
- 에리히 프롬[Erich Fromm] (해외저자사전, 2014.5 교보문고)

ABSTRACT

A study on figuration of anonymity on contemporary
man

– Focused on my works–

Hwang, Jin Hee
Department of Printmaking
Graduate School of
Sungshin Women's University

In this paper, I have analyzed the contents and formative aspects of works created during the course of Sungshin Women 's University from 2013 to 2016, and described how to visually develop the meaning of these works from what point of view.

Living in the Internet age of the 21st century, the sea of information, we do not have the obligation to disclose our identity within an anonymous network system. I wanted to visualize the anger and violence inherent in human beings in this modern society and the powerlessness that arises in the system. In a situation where people lean on anonymity and express violence that they could not face to face as a person-to-person in reality, This anonymous violence is eventually circulated, the victim eventually

hurts, and the attacker is also hurt. In this relationship, it is pointless that the 'Who' hurt or 'hurt' becomes meaningless, and only the helpless anonymous person remains.

I have studied the phenomenon of anonymity that is prevalent in modern society. I do not confront the attacker and the victim in anonymous violence and create a work based on the premise that all but the same helpless anonymous person remains. In order to show an anonymous person who is violent but helpless, I exposed the anonymous image without face to reveal it through the expression of duplication, layer overlap, and analyzed its meaning. Therefore, this paper attempts to describe how the anonymous image is expressed in terms of form with any view, and the flow of consciousness and the psychological situation inherent in anonymity in modern society.

I think that modern society is prevalent as an ambiguous Theory of gray that is not clear in its political and ideological aspects, as evidenced by the anonymity of the Internet. The image of people living in this modern society is revealed as anonymous. I want to express the modernity of the modern people who represent the modern society as 'anonymous' and symbolically embody them. I want to pursue the new formative expression by observing and analyzing the social phenomenon that can only outwardly anonymously the desires and complaints accumulated inside of oneself from various viewpoints as broad perspective.