creative commons

COMMONS DEED

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

dCollection

미술학석사학위논문

디지털 픽셀 이미지의 회화적 재현에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

배 세 나

미술학석사학위논문

디지털 픽셀 이미지의 회화적 재현에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2013년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

배 세 나

디지털 픽셀 이미지의 회화적 재현에 관한 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

지도교수 김 춘 수

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2013년 5월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

배 세 나

배세나의 미술학석사 학위논문을 인준함

2013년 6월

위 원 장 _____ (인)

부 위 원 장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국문초록

현대 사회는 컴퓨터 프로그램 기술의 발달과 소셜 네트워크 서비스(Social Network Service, 줄임말로 'SNS'로 사용)의 활성화에 따라 현실과 가상의 경계를 구분하는 일이 모호해졌다. 디지털 시대에 있어서 이미지의 복제와 변형은 이미 손쉽게 이루어지고 있으며, 사람들은 시·공간의 제약을 거의 받지 않고 본인이 원한다면 언제든 컴퓨터 모니터 화면이나 휴대폰의 액정 화면 등을 통해 어디든 볼 수 있고 정보를 얻을 수 있게 되었다.

이러한 양상은 재현에 대한 개념과 예술가의 작업 방식 및 태도에도 영향을 주었다. 미술의 역사를 살펴보면, 과거 복제 기술이 발달하기 전 예술가는 대상을 직접 보고 실물과 똑같이 그리는 것이 임무이자 목적이었다. 그 후 사진기의 등장으로 예술가가 그리고자 하는 대상을 단순 모방하는 것은 무의미해지고, 회화의 고유 영역에 대한 모색과 예술가의 주관 반영이라는 측면이 각광을 받기 시작하였다. 나아가 디지털 기술의 보급과 함께 이제는 컴퓨터 속 사이버 가상공간으로까지 인식의 범위가 확대되고, 예술가는 본인이 원하는 대로 이미지를 복제하고 조작하여 작품화할 수 있게 되었다.

재현의 관점에서 보았을 때 과거에는 예술가가 현실을 재현했다면, 사진을 보고 그리는 작업은 사진의 재현, 즉 재현의 재현이 되고, 조작된 디지털 이미지를 작품에 활용하는 것은 재현(디지털이미지)의 재현(컴퓨터 프로그램 기술에 의한 디지털 이미지의 변형)에 대한 재현이라는 복잡한 단계에 이르게 된다. 그러므로 원본과 재현에 대한 사고의 전환 및 개념의 재정립이 필요한 실정이다. 따라서 본인은 원본의 범위와 재현에 대한 생각을 정리하고, 디지털 이미지

의 특성을 다루면서 디지털 이미지가 회화 작품에 활용될 때 회화의 매체적 특징을 부각시킬 수 있는 방법과 표현 기법을 구체화 하는 것이 본 논문의 연구 목적이라 할 수 있다.

본인은 작품의 소재로서 주로 도시의 밤 풍경(야경) 이미지를 선택한다. 그리고 그 이미지를 컴퓨터 프로그램 기술에 의해 의도적으로 변형시키고, 밤과 빛이라는 두 상반된 요소를 인위적인 색채의 조합으로 극대화하여 표현한다. 밤풍경 이미지를 선택한 까닭은 밤이라는 시간대가 주는 의미와 불빛 형상의 조형성에 주목하고 있기 때문이다. 밤이 되면 건물 형상이 사라지고 인공조명이 반짝이게 되는데, 마치 검정색 캔버스에 여러 색면이 형상화되어 있는 것처럼 보일 수 있다. 이러한 시각적 현상은 이미지의 일부를 확대하여 관찰하거나 컴퓨터 프로그램 기술을 사용하여 '픽셀 전환(pixelate)'할 경우 더욱 두드러진다. 디지털 이미지를 구성하는 최소 단위인 '픽셀(pixel)'이라는 요소는 작은 점의 형태로 모니터 화면에 나타나는데, 이를 정사각형이나 원의 단위로 설정하여 작품화 하였을 경우 픽셀화 된 색면 추상 회화로 보일 수 있다. 회화란 물감 색의 조합과 배열에 의한 환영의 공간이라는 관점을 전제로 하는 본인의 작업은 결국 컴퓨터의 디지털 이미지를 구성하는 픽셀 요소를 작품에 도입하여 작은 색면의 조합과 배열에 의한 새로운 가상공간을 표현하는 과정이라고 할 수 있다.

작업의 과정에서 작품의 1차적 소재로 선택된 밤풍경 이미지는 디지털 기술에 의해 2차 변형된다. 이렇게 변경된 디지털 이미지를 본인은 컴퓨터 모니터 화면을 통해 관찰하거나 출력하여 보고 그리는 방식을 골고루 활용한다. 주목해야 할 점은, 1차적 이미지를 2차적으로 변경할 때 작가의 의도가 반영되며, 2차적 이미지를 관찰하

여 그릴 때 역시 의식적이든 무의식적이든 작가의 영향력이 발휘되어 기계에 의하여 빠르게 출력된 것과 장시간 손으로 작은 색면을 반복적으로 재현한 작품이 차이점을 갖는다는 것이다. 디지털 테크놀로지 시대에 역행할 수 있는, 즉 시간성과 신체성에 의한 아날로그적 작품 생산 방식은 회화란 물감과 안료 등의 색으로 이루어진 2차원적 환영의 공간이며, 디지털 기술 복제 시대에 기술이 아무리 예술 작품을 복제할 수 있다 할 지 라도 회화의 고유 영역과 위상은 침범할 수 없음을 의미하는 것이다.

이번 논문이 본인에게 의미 있는 것은 회화에 대한 생각과 재현의 개념을 정리할 수 있는 계기가 되었다는 점이다. 연구가 2차원의 평면적 매체에 국한된 경향이 있지만, 본인에게 있어서 그동안 피상적인 것에 머물렀던 작업이 디지털 이미지와의 유사성 검토를 통해 오히려 디지털 이미지와 차별화 될 수 있는 회화의 특성을 표현하는 방법을 구체화하게 되었다는 점에서 의미가 있다. 현실과 가상공간의 관계에 대하여 앞으로 다양한 매체에 대한 직·간접적인 경험을 통해 예술에 대한 시야를 넓히고 비교 연구가 병행된다면 작품에 깊이를 더할 수 있을 것이라고 생각한다.

주요어: 디지털 이미지, 원본과 복제, 재현, 픽셀, 색면 회화, 빛, 검정색, 가상공간, 아날로그적 감성

학번: 2007-21411

목 차

Ⅰ. 서론 ····· 1

Ⅱ. 재현에 대한 인식의 변화 ····· 4
1. 원본과 재현 ····· 7
2. 디지털 이미지의 아날로그적 접근 ····· 10

Ⅲ. 디지털 이미지의 특성과 활용 ····· 14
1. 픽셀 단위의 변환 ····· 14
2. 레이어의 활용 ····· 20
3. 제한된 색채의 사용 ····· 24

Ⅳ. 디지털 이미지의 회화적 재현 ····· 28
1. 빛과 어둠의 표현 ····· 28
1) 빛의 표현 ····· 31
2) 검정색의 상징과 구현 ····· 34
2. 손으로 그리기 ····· 39
1) 정사각형의 반복 ····· 40
2) 원의 반복 ····· 44

Ⅴ. 결론 ····· 47

그림목록 ····· 50
참고문헌 ····· 54
ABSTRACT ····· 57

I. 서론

본 논문은 디지털 이미지를 구성하는 단위인 '픽셀'이라는 요소를 작업 방식에 적용하여 디지털 출력 이미지를 회화로 재현하는 방법을 연구하는 데에 목적이 있다.

디지털 이미지를 보고 그리는 본인의 작업은 '재현(representation)'에 대한 의미의 재정립을 필요로 한다. 과거 복제 기술이 발달하기 전 예술가는 대상(인물, 풍경, 정물)을 직접 보고 실물과 똑같이 그리는 것이 목적이었다. 사진기가 등장하면서 예술가는 대상을 단순 모방하지 않고, 예술가의 주관을 반영하기 시작하였다. 디지털 테크놀로지 시대에는 가상공간으로 인식의 범위가 확대되고, 디지털 복제 이미지와 차별화될 수 있는 회화의 아날로그적 표현 방법을 모색하게 되었다. 결국 재현의 의미와 목적도 시대와 상황에 따라 달라지는 것이다.

그리는 대상에 있어서 과거에는 예술가가 현실을 토대로 한 원본의 재현이었다면, 현대에는 재현(가상 이미지)의 재현, 즉 복제물의 재현을 전제로 한다. 그러므로 원본과 재현에 대한 개념 정리가 필요하다. 따라서 과거와 현대의 재현 방식을 정리하고, 디지털 이미지의 특성을 다루면서 디지털 이미지가 작품에 활용될 때 회화의 매체적 특징을 부각시킬 수 있는 방법과 표현 기법을 구체화 하는 것이 본 논문의 연구 목적이라 할 수 있다.

이러한 점에 근거하여 본인은 2003년부터 현재까지 10년 동안 '야경'이라는 동일한 소재로 작업을 해왔다. '야경'을 소재로 선택한 까닭은 형태의 추상에 의한 화면의 조형성을 강조하고자 했기 때문

이다. 낮에는 대상의 구체적인 형상이 보이지만 밤에는 사물의 입체적 형태가 어둠에 의해 사라지고 네온사인이나 자동차, 형광등 불빛 등에 의한 기하학적인 형상이 나타난다. 이는 검은 바탕에 부유하는 색면들의 형상으로 볼 수도 있다. 따라서 밤 풍경은 빛과 어둠의 대조적 효과로 인한 기하학적인 새로운 색면 추상 회화를 창출할 수 있는 가능성을 내포한 소재로 적합하다.

한편 방법론적인 면에서 야경 이미지를 픽셀 변환 하는 것은 대상의 형태가 더욱 왜곡되고 파편화되어 빛과 어둠의 효과에 더욱 주목할 수 있게 한다는 점에서 의미가 있다. 아울러 대상을 그대로 그리기보다 작은 색면 단위로 분해해서 반복적으로 칠하는 행위는 아날로그적 감성을 자극하는 역할을 한다. 작은 정사각형과 원형의 단위로 거대한 캔버스 공간을 분할하고 고도의 집중력을 발휘하여 조심스럽게 각각의 색면을 하나씩 단계적으로 칠함으로써 작품과 나 자신이 하나가 되는 경험을 하는 것이다.

그러므로 소재로 '야경'을 선택한 점과 방법론적인 면에서 픽셀 변환 하는 것은 조형성과 아날로그적 감성에 입각하여 디지털 이미지를 회화로 시각화 하고자 하는 본인의 작업 목표에 필수불가결한 요소이다.

이 논문에서는 먼저 현대 사회의 재현이 과거의 재현 방식과 어떤 차이가 있는지 Ⅱ장에서 시대의 변천에 따른 예술가의 재현에 대한 입장과 작품에 대한 관점을 다루고자 한다. Ⅲ장에서는 디지털 이미지의 특성을 살펴보고 작품에 어떻게 활용되는지 방법론적인 측면을 알아보도록 한다. 그리고 Ⅳ장에서는 Ⅲ장에 언급된 디지털 이미지의 활용 기법을 통해 얻을 수 있는 효과와 상징적 의미를 고찰한다.

논문의 연구 대상이 되는 작품은 본문에서 **그림**으로 표기한 총 18점으로, 작품의 이해를 돕기 위한 도표나 다른 작가의 작품 등은 **참고그림**으로 표기한다.

II. 재현에 대한 인식의 변화

‘재현(representation)’은 ‘다시 제시한다’는 의미를 지닌다. ‘리프리젠테이션’의 어원인 라틴어 ‘repraesentatio′는 ‘다시(re) 현전케 하는 것(praesentatio)′을 뜻한다. 이런 의미에서 재현이라는 말에는 현상 뒤의 어떤 실체나 본질에 대한 믿음이 내포되어 있다.[1] 예를 들어 세잔의 사과 정물을 보고 세잔이 보고 그렸을 ‘실재 사과’를 떠올린다면, 우리는 세잔의 사과 이미지를 실재 사과의 ‘재현’으로 보는 것이다. 이러한 점에서 재현은 원본과 복제물 사이에 극복할 수 없는 거리가 있음을 전제한다.

미술의 역사에서 재현에 대한 관점은 시대의 흐름과 변화에 따라 다라졌으며, 예술가의 재현에 대한 사고와 작업 방식에도 영향을 주었다. 미셸 푸코에 의하면 서양 회화를 지배해 온 원칙 중 하나는 ‘유사성(resemblance)′을 통해 재현적 관계를 확언하는 것이다.[2] 전통적인 관점에서 볼 때, 재현은 자연을 모방한다는 개념에 가까웠다.[3] 특정 대상(인물, 풍경, 정물 등)을 눈으로 직접 관찰하여 형태를 실제와 똑같이 표현하는 것이 당대 예술가의 임무였던 것이다.

르네상스 시대의 투시도법은 3차원의 세계를 2차원의 캔버스 위에 완벽하게 재현할 수 있다는 믿음을 반영한다. 르네상스 시대의 회화 이론가였던 알베르티(Leon Battista Alberti: 1404-1472)는 화가를 “보이는 것을 재현하는 일에 노력을 기울이는 사람”[4]으로 보

1) 채운, 『재현이란 무엇인가』(그린비, 2009), p. 29.
2) 미셸 푸코/ 김 현 옮김, 『이것은 파이프가 아니다』(민음사, 1995), p. 54.
3) 자연 세계를 똑같이 그리는 것이 작가의 임무였다는 점에서 모방론이 강조되었다. ‘mimesis'와 관련된 내용은 알프레도 노이마이어/ 이경희 옮김, 『현대 예술의 의미를 찾아서』(열화당, 1989), p. 5 참고.

고, 회화의 재현에 대해 다음과 같이 기술하고 있다.

> 자신이 관찰한 것을 화면 위에 재현할 경우, 재현 대상을 마치 시각 피라미드를 횡단하는 투명한 유리판을 통해서 보는 것처럼 표현하여야 합니다. 이울러 (눈과 재현 대상 사이의) 거리를 정하고, 광원의 (위치, 방향, 밝기에 관한) 성격을 규정하고, 눈의 위치를 결정하고, 재현 대상이 놓일 자리를 찾아야 합니다.[5]

알베르티는 예술가의 재현 능력을 통해 회화의 고귀함을 입증할 수 있다고 믿었다. 르네상스 시대에 화가가 장인(匠人)에서 신적인 인간으로 격상할 수 있었던 것은 모방에 입각한 재현 방식에 기인한 것이라고 볼 수 있다.

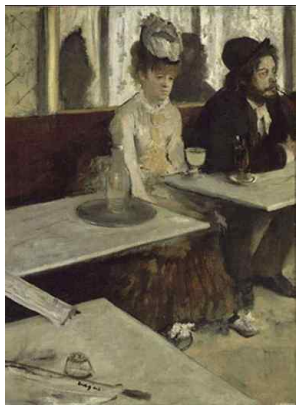
그러나 인상주의 시대 사진기가 등장하면서 기존의 그리기 방식에 변화가 나타났다. 먼저 시점의 변화를 들 수 있다. 예를 들어 높은 건물에서 아래를 내려다 본 거리의 풍경을 표현한 카미유 피사로(Camile Pissaro: 1830-1903)의 〈몽마르트르 대로-아침, 흐린 날씨 The Boulevard Montmartre〉 (1897)[**참고그림 1**]이나, 과감하게 잘려진 구도가 특징인 에드가 드가(Edgar De Gas: 1834-1917)의 〈카페에서, 압생트를 마시는 사람 Dans un café, dit aussi l'absinthe (Ellen Andrée et Marcellin Desboutin)〉 (1875-76)[**참고그림 2**] 등은 카메라의 렌즈에 의한 시선을 활용했음을 알 수 있는 작품이다. 이처럼 기존에 눈으로 직접 대상을 보고 그린 작업의 방

---

4) 알베르티/ 노성두 옮김, 『알베르티의 회화론』(사계절, 1998), p. 20.
5) 알베르티/ 노성두 옮김, 위의 책, p. 33.

식에서 카메라로 촬영한 사진을 통해 간접적으로 세상을 보고 그리는 작업 방식은 예술가의 재현에 대한 인식에도 변화를 주었다.

[참고그림 1] 카미유 피사로, **몽마르트르 대로**, 1897, 캔버스에 유채



[참고그림 2] 에드가 드가, **카페에서**, 1875-76, 캔버스에 유채

현실의 외형을 그대로 반영하는 것을 목적으로 하여 등장한 사진은 작가들에게 더 이상 대상을 똑같이 그리는 것이 의미가 없음을 깨닫게 한다. 즉, 실제 현실을 모방하는 역할을 사진기가 담당하게 되면서 작가들은 새로운 방안을 모색하기 시작하였다. 당대 인상주의 화가들은 자연의 외형을 그리고 있지만 예술가의 주관심리가 반영된 색채를 상징적으로 사용하고, 형태를 왜곡하거나 거친 붓 터치를 통해 자아의 감정을 표출하는 방법으로 사진과는 다른 회화의 방향을 탐색했다고 볼 수 있다. 그들에게 재현이란 대상을 실물과 똑같이 나타내는 것이 아니라 자연의 외관을 통해 작가의 내면을 드러내는 수단이라는 의미를 지닌다.

고전주의 회화가 대상의 윤곽을 강조하여 형태를 드로잉하고 색채를 채우는 방식으로 표현된 것에 반해, 인상주의는 형태의 경계선

을 허물고 색채를 통해 형상을 표현하는 기법을 택하고 있다. 인상주의 시대에 있어서 색채는 형태의 윤곽에 종속되지 않고 독자적인 요소로 자리매김하는 것이다.[6]

나아가 컴퓨터의 발달과 디지털 기술의 보급은 예술가의 작업 방식과 태도에 사진기의 등장만큼이나 큰 영향을 끼쳤다. 눈으로 대상을 직접 관찰하여 그리는 작업 방식은 카메라의 등장으로 사진을 보고 그리는 방식으로 변화하게 되고, 디지털 시대에는 컴퓨터의 모니터 화면이나 디지털 출력 이미지로서 재현된 피사체를 작품화하게 된다. 여기서 눈으로 보고 그리는 전통 방식과 직접 촬영한 다음 필름을 현상한 사진을 보고 그리는 작업 모두 예술가가 그리고자 하는 대상을 직접 보는 것을 전제로 하고 있지만, 컴퓨터 인터넷의 발달은 예술가가 특정 장소를 가지 않아도 인터넷 검색을 통해 원하는 이미지를 찾을 수 있는 특징을 지닌다. 이러한 작업 방식의 변화는 컴퓨터와 관련된 다양한 표현 기법의 발견으로 이어져 결국 원본과 재현의 관계에 대한 사고의 확장을 필요로 한다.

1. 원본과 재현

컴퓨터 모니터 화면을 통해 바라보는 형상은 실제 대상을 반영하고 있는 것처럼 보이지만, '픽셀(pixel)'이라는 요소에 의해 보이는 가상 이미지로서 눈을 자극하는 형광물질적인 색채와 이미지를 무한 확대할 때 왜곡되는 특징(계단 현상)을 가지고 있다. 디지털 이미지는 컴퓨터를 통해 현실을 간접적으로 보여주는 방식이므로, 이

6) 채운, 앞의 책, p. 71.

를 보고 그린 작품 결과물 또한 컴퓨터의 영향에 의하여 인위적인 색채와 픽셀 형식이 반영될 수 있다. 뿐만 아니라 컴퓨터 프로그램 기술을 활용하여 여러 디지털 이미지를 합성하거나 레이어의 개념을 도입하여 중첩을 시도할 수 있고, 형태와 색채를 왜곡시키거나 변형할 수 있으며, 예술가의 의도나 목적에 따라 이미지를 무한 반복 출력이 가능하다.

여기에서 주목해야할 사항은 '원본'과 '재현'의 관점이다. 과거 사진기의 등장(디지털 카메라의 출현 전) 때만 하더라도 카메라의 역할과 사진은 현실을 그대로 보여주는 매체였고, 예술가가 현실을 똑같이 그리거나 작가의 의도를 현실에 반영하여 표현하거나에 관계없이 원본이 존재하였다. 다시 말하면 예술가의 그리기 방식은 원본을 토대로 한 재현이었다고 볼 수 있다. 여기에서 재현은 원본의 존재를 절대적으로 필요로 한다. 원본을 전제로 한 재현은 늘 원본과의 비교를 통해서 판단되고, 원본과의 유사성에 종속된다.[7)]

그러나 디지털 테크놀로지 시대에는 이미지의 다양한 변화와 무한 복제 현상으로 더 이상 원본이라는 개념이 무의미해졌다. 왜냐하면 예술가는 애초에 실제 대상을 직접 보고 그리는 것이 아니라 컴퓨터를 매개로 하여 간접적으로 본 이미지를 바탕으로 그리기 때문이다. 컴퓨터를 통해 바라보는 이미지는 모니터의 해상도와 조명의 차이 등으로 조금씩 다르게 보일 수 있으므로 원본을 설정하는데 어려움이 있다. 더욱이 특정 이미지를 출력하였을 때 디지털 출력이미지 결과물은 기계의 특징과 잉크의 종류에 따라 다르게 출력되어 나타나므로 변화무쌍한 출력 이미지 중 원본을 찾는 것은 무의미하

7) 들뢰즈/ 김상환 옮김, 『차이와 반복』, 민음사, 2004.
채운, 앞의 책, p. 70 에서 재인용.

다.

참고그림 3과 **참고그림 4**는 동일한 작품을 각각 다른 컴퓨터의 프린터를 통해 출력한 결과물에 해당된다. 두 이미지를 비교해보면, 같은 작품일 지라도 잉크와 프린터의 상태의 차이에 의해 색채가 출력된 결과물이 상이함을 알 수 있다. 그러므로 이제는 재현을 위해 원본이 무엇인지를 찾는 것보다 다양한 이미지 중 어느 것을 본인 작품의 모티브로 활용할 것인가가 중요하다고 볼 수 있다.

[참고그림 3] 배세나, 파리의 야경, 디지털 출력물 1, 21x29.7cm

[참고그림 4] 배세나, 파리의 야경, 디지털 출력물 2, 21x29.7cm

미셸 푸코(Michel Paul Foucault: 1926-1984)에 따르면 재현적 사유를 특징짓는 '유사(類似, resemblance)'의 원리와 달리 원본 없는 '시뮬라크르(simulacre)'[8]는 '상사(相似, similitude)'의 원리에 따라 움직인다.[9] 상사는 시작도 끝도 없고 어느 방향으로도 나아갈 수 있으며, 어떤 서열에도 복종하지 않으면서 조금씩 달라지면서 퍼져

8) '시뮬라크르'는 자기 동일성이 없는 복제를 가리키는 철학 개념으로서, 후기구조주의의 대표적인 프랑스 철학자 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)가 확립한 개념이다.

9) 진중권, 『현대 미학 강의』(아트북스, 2003), p. 155. 푸코(M.Foucault)는 마그리트의 작품 '이것은 파이프가 아니다'를 설명하면서 '유사'와 '상사'를 구분하고 있다. '유사'란 '원본과 복제 사이의 닮음의 관계'를 말하고, '상사'란 '복제와 복제 사이의 닮음의 관계'를 가리킨다. '유사'는 원본의 존재를 전제하는 반면, '상사'는 굳이 원본을 필요로 하지 않는다. 미셸 푸코/ 김현 옮김, 앞의 책, pp. 72-73.

나가는 형태를 따라 전개된다. 현대의 미디어는 원본과 사본의 위계를 무시한 채 시뮬라크르를 무한 생성한다. 나아가 디지털 테크놀로지는 간단한 조작만으로 세상에 없는 풍경과 인물, 사건 등을 생산해내기도 한다. 현대 사회는 이미지가 현실을 닮는 것이 아니라, 현실이 이미지를 향해 가는 역설적인 상황이 도래하게 된 것이다.[10]

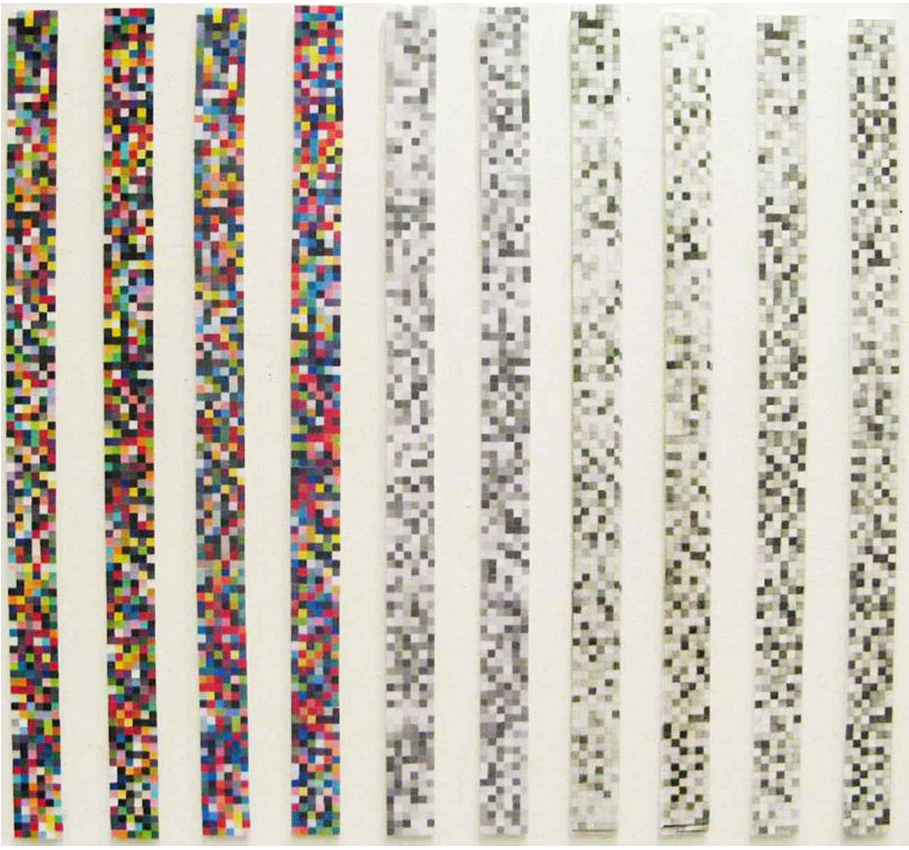
정리하면, 과거에는 원본을 정해놓고 예술가가 재현을 시도하였다면 이제는 원본과 재현에 관계없이 예술가가 다양한 디지털 이미지를 선택하여 작품에 활용하고 예술가의 의도를 보여주는 것이 기존의 재현에 대한 인식과 다른 현대의 재현방식이라고 볼 수 있겠다.

2. 디지털 이미지의 아날로그적 접근

컴퓨터 기술을 활용한 디지털 이미지의 합성, 왜곡, 변용 등은 예술가의 표현 기법을 다양하게 한다는 점에서 일면 긍정적이다. 그러나 단순히 디지털 이미지를 보고 그리는 행위는 그 결과물에 있어서 기계로 출력한 이미지보다 모니터를 통해 본 가상 이미지를 더 비슷하게 표현할 수 없는 한계를 지닌다. 인상주의 시대 화가들이 사진기의 등장으로 새로운 방법(빠른 붓 터치로 그리기 및 다양한 색채의 사용 등)을 모색했다면 디지털 테크놀로지 시대의 예술가들 또한 회화의 개념과 방향에 대해 사고의 전환이 필요하다. 이제는 디지털 기법을 회화에 수용할 때 무조건 디지털 이미지를 극대화할 것이 아니라, 역으로 기존의 아날로그적 방식을 도입하여 디지

10) 채운, 앞의 책, pp. 124-26.

털 이미지와 차별화할 수 있는 방향을 제시해야 한다.



[그림 1] **Untitled**, 2007, 종이 위에 연필 및 색종이, 디지털프린트, 각 100x6cm

본인은 2007년 작품 〈무제〉 [**그림 1**]에서 아날로그 작업과 디지털 방식의 나열을 통해 작품 간의 미묘한 시각적 차이를 보여주는 실험을 한 바 있다. 〈무제〉는 가로 6cm, 세로 100cm인 2개의 공간에 무작위로 붙인 1cm의 색종이 1200개의 조각을 사진으로 찍은 후 출력한 것, 컴퓨터 프로그램을 이용하여 디지털 이미지를 무채색으로 전환한 후 다시 출력하는 과정을 거친 것, 그리고 그 이미지를 보고 연필을 이용하여 그린 것과 그린 것을 다시 사진으로 촬영하

여 출력한 것을 함께 나열한 작품이다.

앞에서 제시한 원본과 재현, 유사와 상사의 관계를 이 작품에 적용하면, 색종이를 붙인 작품을 원본으로 정할 때 컴퓨터의 모니터 상에서 보이는 이미지는 복제에 해당되며, 이 둘의 관계는 유사의 개념에 입각하여 설명할 수 있다. 이를 '재현'이라고 규정할 때, 컴퓨터에 시각화되는 디지털 이미지를 무채색으로 전환한 후 이를 출력한 것은 '재현의 재현'이며, 출력물을 보고 연필로 색칠한 그림은 '재현의 재현에 대한 재현'이 된다. 그리고 이 모두를 촬영하여 컴퓨터로 다시 보는 것은 '재현의 재현에 대한 재현의 재현'으로 볼 수 있다. 여기에서 원본을 제외한 나머지 복제물들의 관계는 상사의 개념으로 볼 수 있다.

<무제(Untitled)>는 원본에 해당되는 이미지가 존재하지만, 재현된 여러 이미지들이 원본을 얼마나 잘 모방하였는지가 주제가 되기보다는 각각의 재료와 표현 방법의 차이에 의한 시각적 상이함에 주목하게 된다. 따라서 이 작품은 재현에 대한 사고 전환을 유도하는 작업이라고 할 수 있다.

이러한 실험은 결과물들 간의 차이를 인지하는 계기가 되면서도 원본의 존재, 즉 '무엇을 그렸는가.'보다 작가의 주관에 의해 선택적으로 표현된 결과물을 '어떻게, 왜 그렸는가.'의 중요성을 발견하는 발판을 마련하게 되었다. 이러한 관점은 플라톤의 이데아(Idea)에 입각한 모방론에 반하는 들뢰즈(Gilles Deleuze: 1925-1995)의 철학 개념을 반영하는 것이다. 플라톤은 사람이 살고 있는 세계를 원형인 이데아와 복제물인 현실, 복제의 복제물인 시뮬라크르로 이루어져 있다고 보았다. 그에게 이데아를 복제한 현실을 모방한 미술은 시뮬라크르이며, 원본에 얼마나 더 가깝게 복제했는가가 예술에 대한 가

치 평가 기준으로 원본을 닮을수록 가장 뛰어난 예술 작품이 된다.

이에 반해 프랑스 후기 대표 철학자인 들뢰즈는 시뮬라크르가 단순한 복제의 복제물이 아니라 원본이나 실재를 복제한 복제물과는 전혀 다른 독립성을 갖고 있다고 주장한다. 들뢰즈에게 있어서 시뮬라크르는 원본과 같아지려는 것이 중요한 것이 아니라 실재를 뛰어 넘어 새로운 자신의 공간을 창조해 가는 역동성과 자기 정체성을 갖고 있는 특징을 지닌다. 예술 작품이 그리는 대상인 원본의 중요성을 전제로 하고 들어가는 것이 아니라, 그 자체로 독립적이고 존재론적인 지위를 갖는 것이다. 따라서 기존의 단순 모방과 확연히 구분된다.[11)]

결과적으로 본인은 디지털 기술 복제 시대에 회화가 나아가야 할 방향은, 기계에 의한 것이 아닌 작가의 손에 의한 작업 방식으로 이루어 질 때, 작가의 주관이 반영된 이미지의 선택과 변형 및 그리는 데에 소요되는 시간성으로 인하여 예술가의 주체성을 드러내는 것임을 확인하게 되었다.

---

11) 박영욱, 『데리다&들뢰즈: 의미와 무의미의 경계에서』(김영사, 2009), pp. 43-49.

Ⅲ. 디지털 이미지의 특성과 활용

디지털 이미지는 디지털 미디어의 등장으로 가능하게 되었다. 디지털 이미지는 0과 1이라는 이항 코드인 전자적 성격을 띠고 있으며, 픽셀로 분해된 단위가 컴퓨터 프로그램 기술에 의해 구현되는 특징을 갖고 있다. 컴퓨터를 활용하는 예술가에게 있어서 디지털 이미지는 작업의 과정과 결과물에 큰 영향을 끼친다. 디지털 이미지는 우리가 눈으로 자연을 관찰하는 것과는 확연한 차이가 있는데, 이는 다음의 세 가지로 나열할 수 있다.

디지털 이미지는 가상성 및 편집성, 그리고 색채의 형광성을 특징으로 한다. 세 가지 특성을 거론하는 까닭은 본인의 작업 과정에 결정적인 영향을 주었기 때문이다. 따라서 디지털 이미지의 각각의 특성을 알아보고, 작업에 어떻게 활용되는지 구체적으로 살펴보기로 한다.

1. 픽셀 단위의 변환

디지털 이미지는 '이미지의 가상성(virtuality, 假象性)'을 특징으로 한다. 디지털 카메라로 촬영한 이미지와 스캔을 통해 컴퓨터에 저장된 이미지는 모두 컴퓨터가 이해할 수 있는 단위인 '비트(bit)'로 기록되어 있다. 이를 확인하기 위한 방법은 이미지를 확대해 보는 것이다. **참고그림 5**는 서울 타워를 형상화 하고 있는 가상 이미지로서, 컴퓨터상에서 디지털 이미지를 확대하였을 때 이미지들이 작

은 점들의 배열로 이루어 진 것을 확인할 수 있다. 이때 각진 모양으로 이루어진 작은 입자가 바로 '픽셀(pixel-picture element, 화소)'이다. [**참고그림 6**]

[참고그림 5] 서울 타워, 디지털 이미지

[참고그림 6] 서울 타워, 디지털 이미지 부분 확대

디지털 이미지는 픽셀의 조합으로 이루어진 합성 이미지로, 사진의 이미지와는 존재론적으로 다른 위상을 갖는다. 가령 사진과 영화는 복제의 매체다. 물론 컴퓨터도 그 기능을 갖고 있으나, 디지털의 고유성은 역시 합성 능력에서 찾아야 한다. 컴퓨터는 사진처럼 피사체 없이 허구의 대상을 생생하게 묘사한다. 사진이 고전적 리얼리즘이라면, 컴퓨터 그래픽을 규정하는 것은 합성 리얼리즘(synthetic realism)이다.[12)]

결국 디지털 이미지는 화소 단위인 픽셀의 수에 의해 결정되고, 각 픽셀의 색상과 픽셀들의 나열 순서로 표현되는 것이라 할 수 있

12) 진중권, 『미디어아트』(휴머니스트, 2000) 참고.

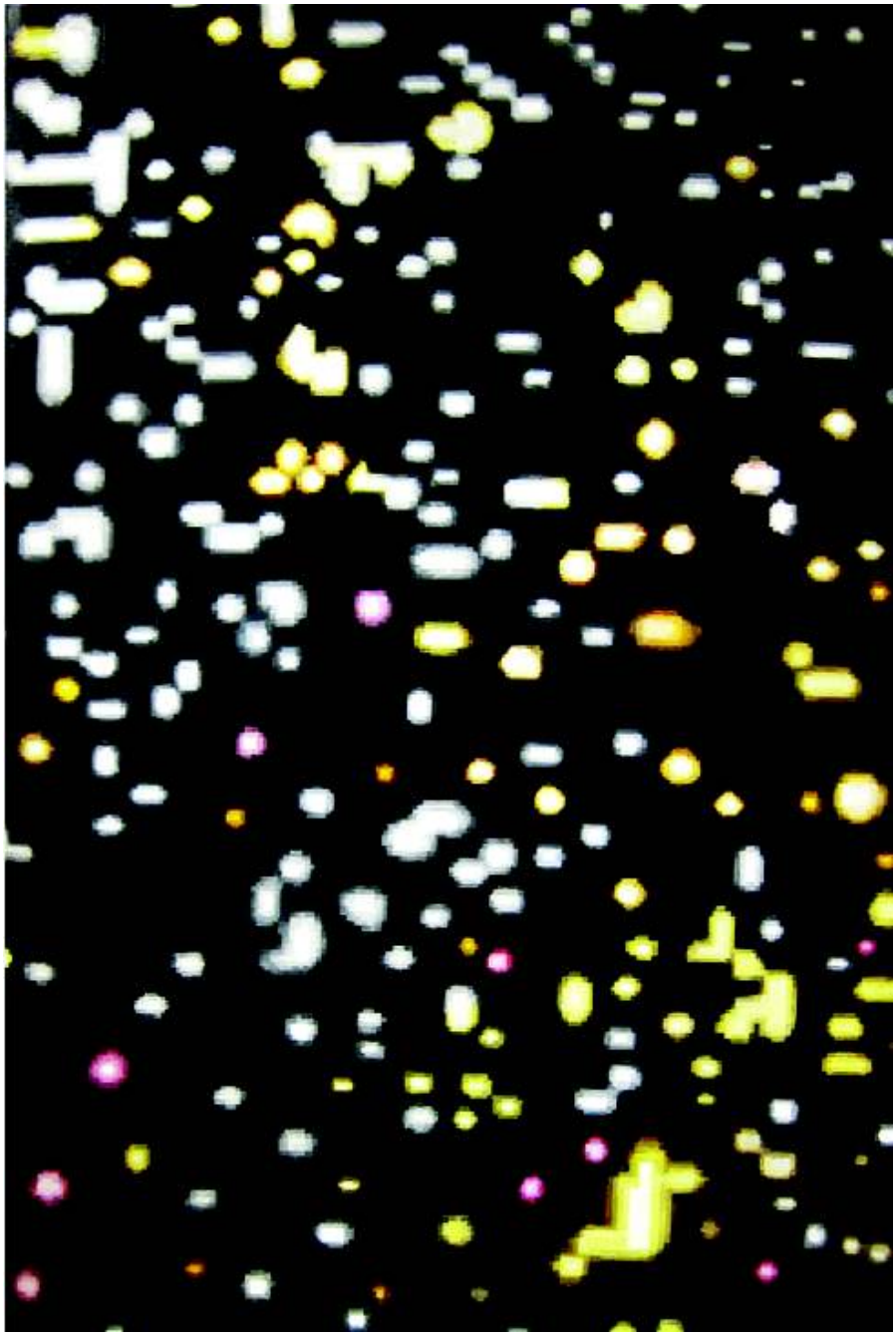
다. 때문에 디지털 이미지는 현실을 그대로 반영하는 것이 아닌, 디지털 단위로 구성된 '가상현실(virtual reality , 假想現實)[13]'로 볼 수 있는 것이다.

본인은 이러한 디지털 이미지의 가상적인 특징을 색으로 이루어진 환영의 공간인 회화의 특성과 접목시켜 픽셀 단위의 변용을 통한 그리기 방식을 택하고 있다. 즉 작은 색면의 단위로 디지털 이미지를 변형하는 것이다. 이를 위해 컴퓨터 프로그램 기술 중 하나인 포토샵(Photoshop)의 '모자이크식 픽셀전환(pixelate-mosaic)' 방법을 도입하고 있다.

예를 들어 <Light 09-1: 야경>[**그림 2**]와 <숭례문>[**그림 3**]은 서울의 밤 풍경을 디지털 카메라로 촬영하여 컴퓨터에 저장한 다음, 디지털 이미지를 포토샵의 모자이크 픽셀전환 프로그램으로 변형한 작품에 해당된다. 여기서 <Light 09-1: 야경>은 밤 풍경이라는 점을 인지하기 어려울 정도로 추상화되어 있고 빛의 움직임과 색상의 배열이 두드러진다면, <숭례문>은 앞의 작품에 비해 상대적으로 건물의 구체적인 형상을 알 수 있는 특징을 지닌다.

---

13) '가상현실'이란, 어떤 특정한 환경이나 상황을 컴퓨터로 만들어서, 그것을 보거나 사용하는 사람이 마치 실제로 존재하는 것처럼 생각하는 것을 의미한다. 인공현실(artificial reality), 사이버 공간(cyberspace), 가상세계(virtual worlds), 가상환경(virtual environment), 합성환경(synthetic environment), 인공환경(artificial environment) 등이라고도 한다. 「두산백과」



[그림 2] Light 09-1: 야경, 2009, 캔버스에 유채, 155.4x108.8cm

[그림 3] **숭례문**, 2008, 캔버스에 유채, 130.3x162.2cm

아울러 픽셀 단위의 크기 설정에 따라 작품의 결과물이 다른 양상을 보인다는 점에도 주목할 필요가 있다. <숭례문>은 작품 <Light 09-1: 야경>이 5mm 내외의 픽셀 단위로 표현된 것과 달리 각각의 픽셀 단위가 2cm로 크게 설정되어 있다. 그 이유는 픽셀의 크기에 따른 형상과 색 면의 인지 현상을 고려하였기 때문이다. 만약 <숭례문>을 <Light 09-1: 야경>에서처럼 5mm의 작은 단위로 픽셀화 하여 나타냈다면 숭례문의 구체적 형상이 더욱 확연하게 드러날 것이며, 픽셀 단위를 2cm보다 크게 확대하였을 경우 모자이크 방식으로 인지되기보다 색면 추상 회화를 연상하게 된다. 색면 회화의 잠재적 가능성을 배제하는 것은 아니지만, 본인은 디지털 픽셀

단위를 작품에 도입하는 것이 연구의 주된 방향이므로, 색면 추상 회화의 효과와 관련된 내용은 본 논문에서 제외하고자 한다.

이처럼 작품의 제작 방법에 있어서 픽셀 단위가 변환된 디지털 이미지를 적용하는 것은 회화에 대한 본인의 생각과 의도에 기인한다. 본인은 실물을 닮게 그렸는가를 주목하지 않고, 색채의 배열과 형상 표현을 하나의 그림으로 보도록 유도하고 있다. 물론 작품에 구체적인 건물이나 건축이 일부 들어가지만, 그 형상 자체를 관객에게 보여주고 이해하도록 하는 것이 주된 목적이 아니다. 오히려 픽셀로 처리된 모호한 경계 속에서 어디까지가 형상이고 배경인지 구분하기 어려운 색면의 배열을 통해 실체와 환영에 대해 생각하게 하고, 리듬감과 반복, 색채의 조화 등 조형적인 요소를 전달하는 것이 궁극적인 목표이다. 이는 재현의 전통 방식인 배경과 형상을 분리하여 구체적 실체를 표현하는 것을 거부하고자 하는 본인의 의도이며, 픽셀 단위를 변환하여 이미지를 변형하는 것은 배경과 형상의 구분을 무의미하게 하여 작품 전체를 하나의 그림으로 인식하도록 하는 회화에 대한 본인의 표현 방식이다.

자크 데리다(Jacques Derrida: 1930-2004)는 '경계 없는 경계'에 대한 예시로 '원'을 활용하고 있다. 원이란 "한 점으로부터 동일한 거리에 있는 점들의 집합"이다. 데리다는 원의 범위가 원의 테두리를 이루는 선의 안쪽인지 아니면 바깥쪽을 의미하는 것인지 확답을 내리기 어렵다는 점에 주목하고 있다. 우리가 머릿속으로 원을 그릴 때 경계에 해당하는 윤곽을 떠올리게 된다. 바로 이 경계가 원의 성질을 규정하는 선인데, 원의 범위를 정확하게 단정 지을 수 없다. 데리다에 의하면 결국 경계는 경계일 뿐 안쪽에도 바깥쪽에도 속하지 않기 때문에 실체가 있다고 할 수 없다. 이는 마치 유클리드 기

하학에서의 점이나 선이 크기를 갖지 않는 것과 동일한 관점이다.[14]

2. 레이어의 활용

디지털 이미지는 '편집성(editing, 編輯性)'을 특징으로 한다. 디지털 테크놀로지의 발달은 기존의 이미지에 수정이나 변형을 가능하게 하여 작가에게 표현 방식의 다양화와 새로운 시각 현상을 경험할 수 있게 한다. 디지털 기술이 발달하기 전, 사진은 대상을 모방하고 기록하는 의미를 지니고 있었다.

그러나 포토샵, 일러스트 등 컴퓨터 프로그램의 개발은 기존의 아날로그적 사진의 '원본성(originality)'에 반격을 가하기 시작하였다. 컴퓨터 프로그램을 활용하여 이미지를 변형하는 방법에는 색채의 변환과 이미지의 왜곡, 여러 이미지의 합성과 복제 등을 들 수 있는데, 이러한 수정 및 조작의 방법은 예술가에게 가상공간의 무한한 가능성과 작업에 대한 창의적 사고를 열어주게 되었다.

본인은 디지털 이미지의 편집성에 주목하여 '레이어(layer)')를 활용한 이미지의 합성과 재구성 방법을 작업의 방식에 활용하고 있다. 예를 들어 <Pixel-City Lights 12-11: 63빌딩>[**그림 4**]는 컴퓨터 드로잉과 여의도 63빌딩의 모습을 합성하여 이미지를 재구성한 작품에 해당된다. 부연 설명하면, 이 작품은 63빌딩의 야경 이미지를 하나의 레이어로 설정하고, 컴퓨터 브러시를 활용한 드로잉 이미지를 다른 레이어로 저장한 다음, 각각을 중첩하여 하나의 이미지로 합성하는 방법으로 제작된 것이다. [**참고그림 7, 참고그림 8**][15] 이

14) 박영욱, 『데리다&들뢰즈: 의미와 무의미의 경계에서』(김영사, 2009), pp. 86-89.

작품은 앞에서 언급한 픽셀 전환 방식을 그대로 도입하되 불필요하게 겹쳐진 부분은 생략하고 불빛의 표현을 부각시켰다.

[그림 4] **Pixel-City Lights 12-11: 63빌딩**, 2012, 캔버스에 유채, 116.8x91cm

15) [참고그림 7] 사진 출처 http://photo.naver.com/view/2003102501540080728

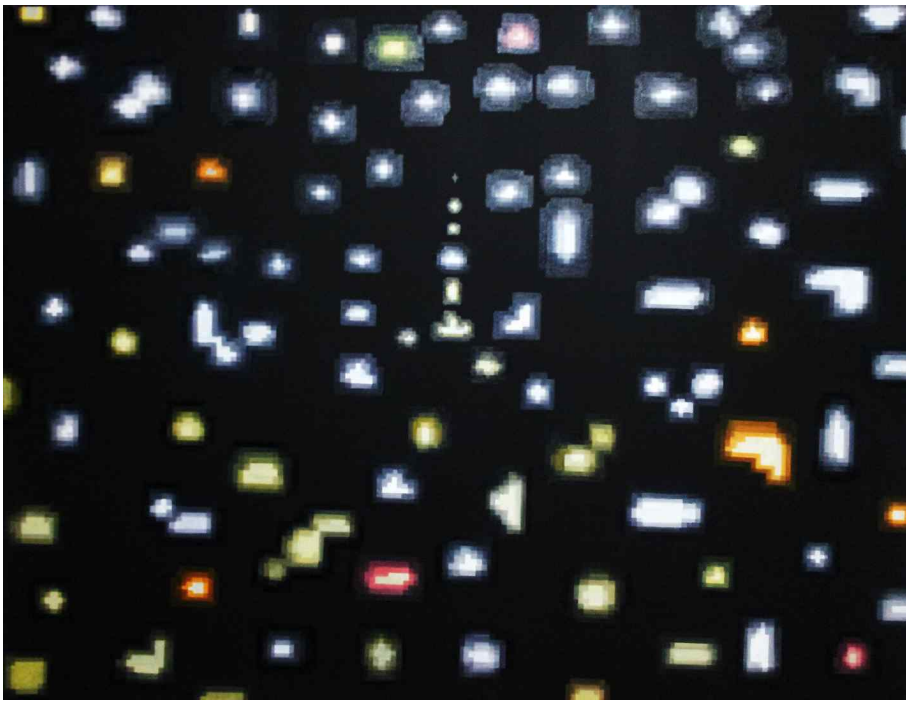
[참고그림 7] 63빌딩의 야경 이미지

[참고그림 8] Photoshop을 활용한 이미지의 합성

레이어의 활용과 이미지의 합성은 <Light 13-1: 서울타워>[**그림 5**]에서도 그대로 적용된다. <Light 13-1: 서울타워>는 그림의 중앙 부분에 서울 타워가 위치하고 그 주변에 컴퓨터로 드로잉 한 빛의 이미지가 형상화 되어 있다. 이 작업 또한 서울 타워[**참고그림 9**]와 컴퓨터 드로잉 이미지[**참고그림 10**]을 중첩한 다음, 불필요하게 겹치는 부분은 일부 삭제하고 형태를 픽셀 단위의 변환을 통하여 작품화 하는 방법을 활용하고 있다.

컴퓨터 프로그램 기술을 이용한 디지털 이미지의 편집에 있어서 합성된 상태 그대로를 작업에 활용하지 않는 이유는 다음과 같다. 편집된 이미지를 그대로 캔버스에 똑같이 그리는 행위는 풍경의 재현이라고 판단했기 때문이다. 본인은 도시의 야경 이미지를 빛과 어둠에 의한 새로운 조형 공간을 구성하는 자료로 인식하고 있다. 즉 구체적인 풍경 장소를 관객에게 보여주는 것이 아닌 색채의 조합과

표현에 의한 그림으로 보일 수 있도록 디지털 이미지를 재구성하는 것이다.



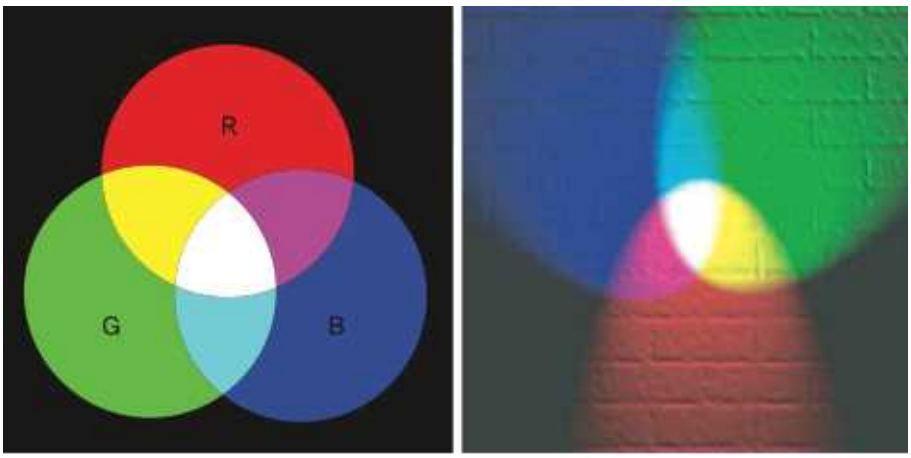
[그림 5] **Light 13-1: 서울타워**, 2013, 캔버스에 유채, 91x 116.8cm

[참고그림 9] 서울 타워의 야경 이미지

[참고그림 10] Photoshop을 활용한 이미지의 합성

3. 제한된 색채의 사용

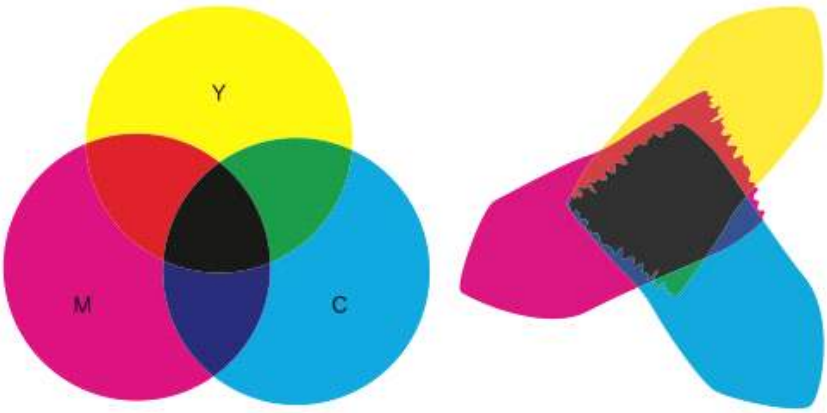
디지털 이미지는 '색채의 형광성(fluorescence, 螢光性)'을 특징으로 한다. 컴퓨터 모니터 화면을 통해 이미지를 볼 때, LED광원을 장착한 LCD패널로 인해 발광(發光)하는 현상을 경험할 수 있다. 즉 디지털 기기를 통한 이미지는 실제 자연의 색이 아닌, 인간의 눈을 자극하는 형광색으로 색채가 왜곡되어 표현되는 것이다. 이처럼 색이 빛나게 보이는 현상은 대상의 색을 'RGB'로 인식하는 디지털 영상 체계에 기인한다. 'RGB'는 색광의 삼원색인 빨강(R), 초록(G), 파랑(B)을 의미하는 것으로, 인쇄 출력 방식에 활용되는 'CMYK'와는 다르게 색을 혼합할수록 명도가 높아지고 더욱 빛나는 특징을 지닌다. [참고그림 11][16]



[참고그림 11]

16) http://blog.naver.com/duisky?Redirect=Log&logNo=110139910985참고

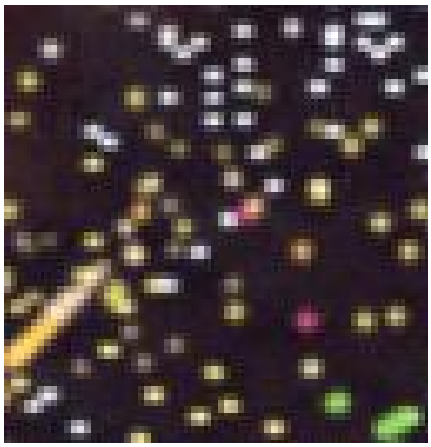
이와 반대로 'CMYK'는 색료의 삼원색인 시안(C), 마젠타(M), 노랑(Y)에 검정을 더한 것으로, 색을 혼합할수록 명도와 채도가 모두 낮아져 검정색에 가깝게 된다. [**참고그림 12**][17] 여기서 검정을 'B'가 아닌 'K'로 표기하는 이유는 파랑을 의미하는 약자 'B'와 겹치기 때문이다. 색료의 삼원색을 혼합할 때 어두운 검정에 가까운 색을 만들 수 있지만, 순수 검정색을 표현하기 어려운 까닭에, 인쇄 및 출력 제작에 있어서 검정 판을 더하여 4도 인쇄(CMYK)로 완성하게 된다. 결과적으로 컴퓨터의 모니터 화면에 의한 디지털 영상 이미지는 빛의 혼합인 '가산혼합(addictive color mixture)'에 의해 구현된 것으로서, 물감에 의한 색의 혼합인 '감산혼합(subtractive color mixture)' 방식과 시각적인 차이를 유발하여 형광처럼 빛을 담은 색채로 표현되는 것이라고 할 수 있다.



[참고그림 12]

17) http://blog.naver.com/duisky?Redirect=Log&logNo=110139910985참고

이와 같은 색채 이론에 의하면 디지털 이미지 출력물은 안료에 의한 형상 표현이므로, 모니터에 보이는 이미지보다 형광 색채가 감소하여 나타나야 한다. 그러나 본인은 디지털 이미지 출력물이 컴퓨터 모니터 화면을 통해 본 이미지와 형광적인 색채의 표현에 있어서 거의 차이가 없다는 점을 **참고그림 13**과 **참고그림 14를** 통해 확인하게 되었다. **참고그림 13**은 컴퓨터 모니터를 통해 본 이미지이며, **참고그림 14**는 출력한 이미지이다. 두 디지털 이미지를 비교했을 때 모니터 화면을 통해 본 이미지가 출력물보다 형광 색채가 조금 더 두드러지고 픽셀 입자의 경계 구분이 뚜렷한 경향이 있지만, 두 이미지를 각각 보았을 때 그 차이를 식별하기 어려울 정도로 모니터로 보는 것과 출력물의 이미지는 거의 비슷하다고 할 수 있다.



[참고그림 13] Photoshop을 활용한 야경 드로잉, 2007

[참고그림 14] 야경 드로잉 디지털 출력물, 2007

디지털 칼라는 사물이나 풍경의 색을 실제 그대로 나타내는 것이 아니라, 컴퓨터 색채의 코드에 따라 표현된다. 이러한 관점에서 우리가 보는 색은 자연에서 나온 색이라기보다는 디지털 컴퓨터에

부속된 색채 프로그램 코드에서 나온 색이며, 가공된 인공적인 색이라 할 수 있다. 따라서 현실을 관찰하면서 대상을 그리는 방식이 아닌 디지털 출력물을 보고 그리는 작업은 디지털 이미지의 형광적인 색채의 특성을 부각시킬 수 있는 장점을 지니고 있는 것이다. 결과적으로 디지털 매체의 등장은 현실의 표현을 넘어 가상공간으로까지 색채의 사용에 대한 폭을 넓혔다고 볼 수 있다.

본인은 디지털 이미지가 컴퓨터의 모니터 화면에 구현될 때 형광색으로 보이고, 출력물 또한 우리가 눈으로 직접 풍경을 볼 때의 색상과 다른 인공적인 색채로 이뤄져 있음에 주목하여, 물감의 삼원색과 무채색을 통해 가상의 공간을 캔버스에 구축하기로 하였다. 즉 티타늄 화이트, 레몬옐로우, 마젠타, 시안, 블랙의 다섯 가지 색상만을 제한적으로 사용하여 캔버스에 빛을 구성하는 것이다. 흰색과 검정색을 제외한 세 가지 유채색은 색료의 삼원색을 고려한 선택적 색상이며, 각각의 빛은 명암을 일곱 단계로 하여 흰색과 검정을 섞어 단계적으로 표현하였다. 제한된 색채를 활용하는 까닭은, 다양한 색상을 사용했을 경우 빛 보다 색의 표현에 더 시선이 간다고 판단했기 때문이다. 본인은 디지털 이미지의 형광성을 캔버스에 시각화하기 위해서는 화려한 색상의 표현을 절제하고 기본 색에 충실 하는 것이 빛을 더욱 효과적으로 보여줄 수 있다고 생각한다.

Ⅳ. 디지털 이미지의 회화적 재현

1. 빛과 어둠의 표현

빛과 어둠의 대조를 강조하는 미술 작품은 회화의 극적인 효과를 높인다는 점에서 의의가 있다. 극적인 효과란, 이성적인 것에 반하는 개념으로 감성을 자극하는 표현 방법이다. 미술사에서 빛과 어둠을 부각시킨 사조에는 바로크 회화 양식이 대표적이다.

20세기의 전환기에서 가장 영향력 있는 미술사학자 중의 한 사람인 하인리히 뵐플린(Heinrich Wölfflin: 1864-1945)은 그의 대표 저서인 『미술사의 원리(*The Principle of Art History*)』에서 르네상스와 바로크 미술을 '선적(Linear)'인 관점과 '회화적(Painterly)'인 관점에서 바라볼 수 있는 방법을 제시하고 있다.[18] 뵐플린은 르네상스 시대의 아그놀로 브론치노(Agnolo Bronzio: 1503-1572)의 <톨레도의 엘레노오라와 그의 아들 지오반니 드 메디치 Eleonora of Toledo and Her Son Giovanni de' Medici>[**참고그림 15**] 작품을 예로 들면서, 엘레노오라가 입은 드레스의 왼쪽 소매와 어깨 부분에 주름이 많이 잡힌 천의 표현은 화가의 형태 윤곽에 대한 관심을 방영하는 것으로 본다. 이에 반해 바로크 시대의 대표 작품인 렘브란트(Rembrandt Harmensz van Rijn: 1606-1669)의 <63세의 자화상 Self Portrait at the age of 63>[**참고그림 16**]은 인물의 드로잉 선

18) 뵐플린은 르네상스 시대와 바로크 시대의 미술 작품의 양식을 다섯 가지의 관점에서 비교 서술하고 있다. 첫 번째 관점은 선적인 것과 회화적인 것의 비교이다. 이에 대한 내용은 Heinrich Wölfflin, *Principles of Art History*, Dover Publications, Inc., New York, 1950, pp.18-23 참고.

이 뚜렷하게 나타나지 않는 특징을 지닌다.[19] 렘브란트의 작품에서 불명확한 선은 빛과 어둠의 대조적 효과를 부각시키며, 빛을 발하는 인물의 얼굴 부분을 제외한 옷과 손 등은 점차적으로 어둠에 묻힌 형상으로 표현되어 있다.

[참고그림 15] 아그놀로 브론치노, 엘레노오라와 그의 아들 지오반니 드 메디치, 1545년 경

[참고그림 16] 렘브란트, 63세의 자화상, 1669

나아가 인상주의 시대에 있어서 밤풍경을 통해 어둠 속에서 아른거리는 불빛으로 감성을 표현한 카미유 피사로의 <몽마르트 대로 밤풍경>[**참고그림 17**]과 차일드 하삼(Childe Hassam: 1859-1935)의 <비 내리는 자정 Rainy Midnight>[**참고그림 18**]은 본인의 작업에 상당한 영향을 준 작품이다. 두 작품 모두 밤이라는 감성적인 시간

19) Vernon Hyde Minor, *Art History's History*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall, c1994, pp. 123-125.

대에 주목을 하고 있으며, 형태의 경계가 뚜렷하지 않고 색채가 번지게 표현된 불빛이 작품에 중심을 이루고 있다.

[참고그림 17] 카미유 피사로, 몽마르트 대로 밤풍경, 1898, 캔버스에 유채

[참고그림 18] 차일드 하삼, 비 내리는 자정, 1862, 캔버스에 유채

위의 두 작품과 연관 지어 본인의 밤풍경 또한 어둠 속에서 아른거리는 불빛을 따뜻한 감성으로 나타내고자 하였다. 도시의 차가운 인공적인 조명을 픽셀의 단위로 해체하고, 픽셀이라는 디지털 코드를 손으로 다시 재조합하여 그리는 아날로그적 기법을 통해 따뜻함이 느껴지는 불빛으로 표현하는 것이다.

색채의 조합과 배열에 있어서는 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky: 1866-1944)의 예술 이론을 택하였다. 그의 저서 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여(*Concerning The Spiritual In Art*)』에 의하면 "예컨대 노란색은 '따뜻함'을 나타내는 색이고, 수평적이고 원심적인 운동을 하며, 인간으로 향한 지향성을 지닌다."[20]

20) 바실리 칸딘스키/ 권영필 옮김, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여: 칸딘스키의 예술론』(서울: 열화당, 1992), pp. 77-78.

1) '빛(light)' 표현

본인은 색채의 조합을 통해 '빛(light)'을 표현하는 작업을 하고 있다. 디지털 이미지를 이루는 요소인 픽셀을 작품의 제작 방식에 도입하여 작은 색 면 조각의 불빛을 표현하는 작업을 하는 것이다. 빛을 표현하는 이유는 첫째, 추상적인 것의 물질화(시각화)와, 둘째, 캔버스 화면(작품)에서의 조형성을 염두에 두었기 때문이다.

빛은 눈으로 볼 수 있지만 손으로 만질 수 없는 비물질적인 개념에 해당된다. 즉 추상적인 빛을 캔버스에 물질적으로 시각화하여 환영의 공간을 구축하고, 빛의 적절한 배열을 통해 작품에서 리듬감과 조화 등을 구현하는 것이 본인 작업의 의도이다.

미술사에서 빛을 효과적으로 표현한 인상주의는 빛을 주제로 하여 빛이 물이나 건물에 반사 및 굴절되어 반짝이는 모습을 다양한 색채를 통해 효과적으로 표현한 바 있다. 인상주의에 있어서 빛의 표현은 결국 그려진 인물 또는 풍경의 형태를 정확하게 보여주는 것이 중요한 것이 아니라, 작가의 감정을 전달하거나 색채의 다양성을 나타내기 위한 방법이었음을 의미한다.

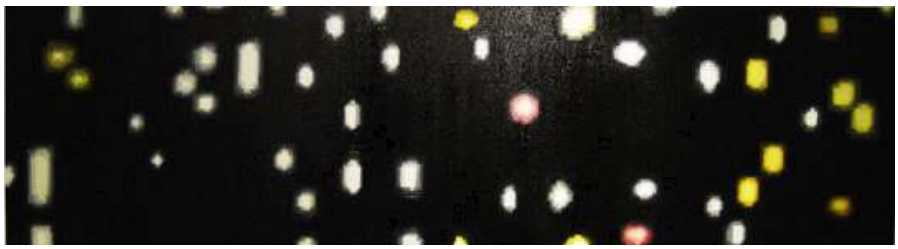
현대 디지털 테크놀로지 시대에는 컴퓨터 모니터 화면의 발광 현상으로 빛을 과거 어느 때보다 더 일상적으로 볼 수 있다. 그리고 컴퓨터를 통해 형광 색채로 형상화 된 이미지는 픽셀이라는 디지털 요소를 활용하여 빛을 더욱 효과적으로 드러낼 수 있다.

본인은 명암의 단계적 색 조합을 통해 불빛을 형상화 하고 있다. 예를 들어 <파리의 야경>[**그림 6**]과 <Light 7>[**그림 7**], <Light 8>[**그림 8**]은 색료의 삼원색과 흰색, 검정색을 선택적으로 사용하고, 각각의 빛은 7단계로 색면을 구분하여 표현하고 있다. 모든 불

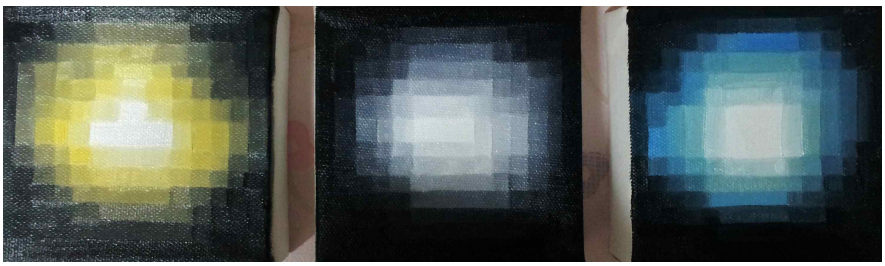
빛 형상은 1단계와 7단계가 흰색과 검정색인 공통점을 지닌다. 나머지 2단계부터 6단계는 무채색의 단계로 진행하거나 마젠타, 레몬옐로우, 시안의 삼원색 중 하나에 각각 흰색과 검정색을 부분적으로 혼합하여 명암을 나타내는 방식으로 빛을 표현하고 있다. 색료의 삼원색과 무채색의 혼합에 의한 불빛은 검정 바탕을 부유하는, 어둠 속에서 빛나는 형상으로 시각화되어 있다. [**참고그림 19**]

[그림 6] **파리의 야경**, 2009, 캔버스에 아크릴, 130.3x162.2cm

[그림 7] Light 09-7, 2009, 캔버스에 유채, 60x120cm



[그림 8] Light 09-8, 2009, 캔버스에 유채, 60x120cm



[참고그림 19] Light 12-1, 2012, 캔버스에 유채, 각10x10cm, 불빛을 7단계의 색으로 표현하는 과정

2) '검정색(black)'의 상징과 구현

칸딘스키는 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』에서 검정색이 상징하는 바를 "내적인 울림"으로 기술하고 있다.

> 검정색은 외적으로는 가장 음향이 없는 색이다. 그렇기 때문에 검정색과 비교하면 어떠한 다른 색깔도, 말하자면 가장 약한 음향을 가진 색일지라도 더 강하고 더 명확한 음향으로 울리는 것이다. 예를 들어 노란색은 검정색에 대해서 매우 강하게 작용하여 그 노란색은 배경에서 벗어나 공중으로 떠다니다가 우리 눈에 들어오는 것이다.[21]

그에 의하면 검정색과 함께 공존하는 색상들은 모두 더 밝게 빛나고 에너지를 갖는 색채로 변화되어 보이는 특징을 지닌다. 따라서 본인은 빛을 표현하기 위해 검정색을 적극적으로 사용하고 있는 것이다.

본인의 작품에서 빛으로 표현된 부분을 제외한 대부분의 공간을 검정색(black)으로 일괄 처리하고 있는데, 이 공간은 배경 이상의 상징적인 의미를 지니고 있다. 작품 <Light 3>[**그림 9**]를 살펴보면, 현실이 아닌 무한한 가상공간을 연상케 한다. 작품 속에서 반짝이는 불빛은 주로 도시 구조물과 인공조명 등을 형상화하고 있지만, 작은 색면 기호로 도식화하여 나타냄으로써 작품은 현실을 반영했다기보다 완벽하게 인위적이면서도 몽환적인 느낌을 받게 된다.

---

21) 바실리 칸딘스키/ 권영필 옮김, 앞의 책, pp. 83-84.

[그림 9] Light 09-3, 2009, 캔버스에 유채, 116.8x182cm

여기서 불빛들은 몽롱하면서도 아른거리는 모습으로 등장했다가 픽셀화된 색 면 조각으로 전환되어 검정색 캔버스 속에 서서히 스며드는 형상을 띠고 있기에, 검정색 캔버스는 매혹적인 불빛들이 가라 앉아 있는 장소가 되면서도 어둠에 가려 보이지 않은 부분에 대해서도 생각할 수 있도록 유도한다고 볼 수 있다. 작품에서 보이지 않는 부분은 도시에 대한 관념적인 형태가 될 수도 있고, 우주나 밤하늘 혹은 밤과 관련된 기억과 추억 등 사람의 상황과 경험에 따라 여러 가지로 해석할 수 있을 것이다.

따라서 검정색 공간은 빛에 대한 기억들이 떠다니는 정신적인 공간, 즉 수많은 의미를 지닌 무한한 공간이 숨어 있는 또 다른 장소라고 볼 수 있다. 결과적으로 본인은 색채 조합에 의한 빛의 형상을 보여주는 것 외에 다른 부분은 대담하게 생략하고 검정색으로

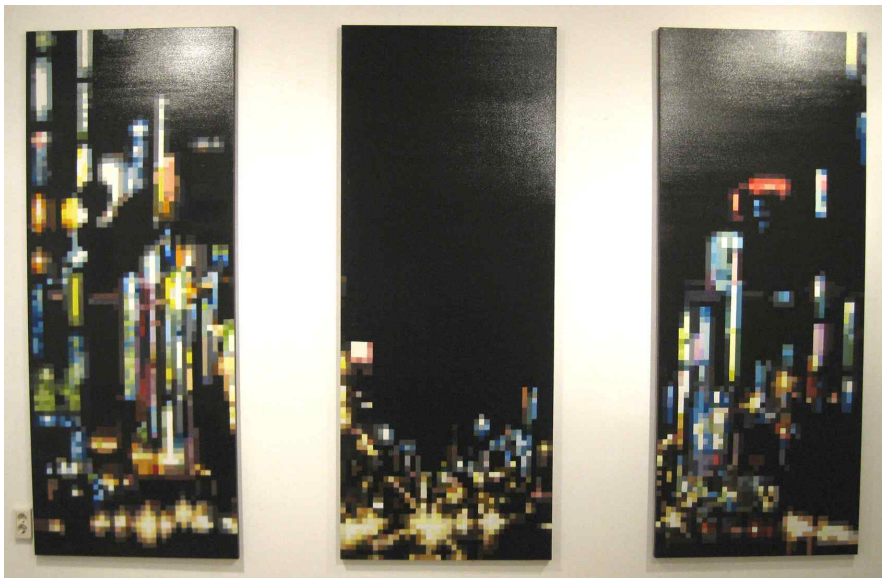
일괄처리 하여 관람객에게 실재와 관념에 대한 근본적인 물음을 제시하는 것이다. 보이는 것과 보이지 않는 것, 다시 말하면 눈으로 관찰할 수 있는 시각화된 형상과 머릿속으로 상상할 수 있는 추상화된 개념의 공존 속에서 새로운 조형 공간을 구축한다고 할 수 있다.

앞에서 검정색 공간의 상징적 성격에 대해 다루었다면, 이번에는 검정색 공간을 표현하는 방법에 대해 살펴보기로 한다. 본인은 검정색 공간을 두 가지의 방법으로 나타내고 있다. 하나는 검정 아크릴 물감으로 표현한 것이고, 다른 하나는 그 위에 바니시와 같은 다른 재료를 첨가하여 나타내는 기법이다. 예를 들어 <강남역 사거리> [**그림** 10]은 바니시를 입힌 작품이다. 바니시를 사용하기 전의 작업 [**참고그림** 20]과 비교했을 때 바니시를 활용하지 않은 작품은 검정색상이 더 뿌옇고 깊은 색감으로 표현되고 있으며, 상대적으로 불빛의 형광 색채가 부각되고 있다. 반면 바니시를 칠한 작품은 그렇지 않은 것에 비해 더 반짝이고 얇게 보이는 효과가 드러난다.

본인은 물감의 속성과 붓질의 흔적이 부각될 경우 바니시를 사용하는 경향이 있는데, 그 이유는 캔버스 공간을 균일한 색면으로 표현하고자 했기 때문이다. 다시 말하면 작가의 손에 의한 붓질의 흔적을 최소화 하여 색면의 배열에 의한 빛의 표현과 공간의 조화로움을 보여주는 데에 중점을 두고 있다는 의미이다. 본인은 작은 색면 뿐만 아니라 넓은 검정색 공간을 붓으로 칠할 때에도 붓질의 방향과 힘의 세기를 균일하게 조절하여 캔버스 화면에 불규칙한 요철이 생기지 않도록 주의한다. 만약 캔버스에 물감의 얼룩이 부각된다면 물질성에 초점이 맞춰져 본인이 의도하는 색채의 조합과 배열에 의한 정서의 환기에 방해가 될 수 있다. 따라서 본인은 바니시를

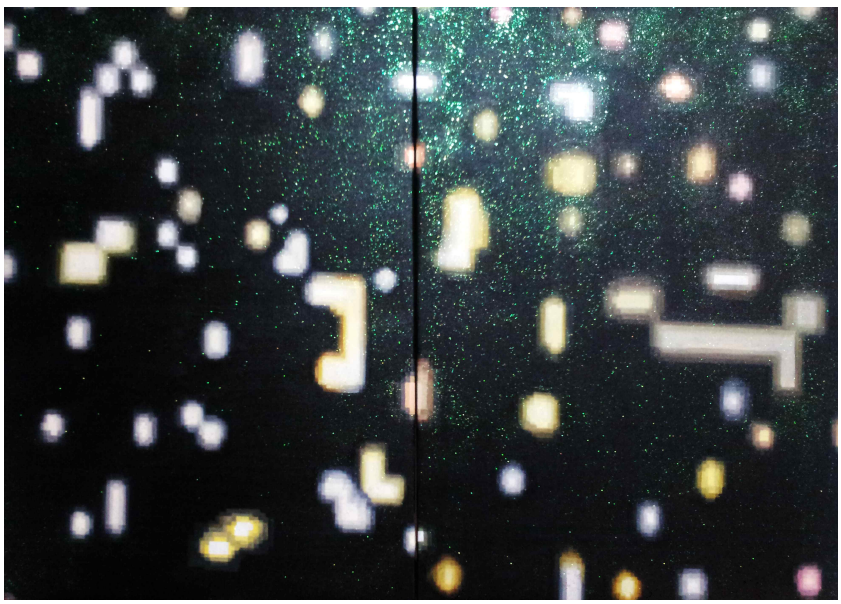
선택적으로 사용하여 매끄럽고 균일한 색채 표현을 통해 빛이 잘 드러날 수 있도록 하고, 그 안에서 조형성과 관념적 사고를 함께 제시한다고 볼 수 있다.

바니시를 활용한 또 다른 작업에는 <Light 13-3>[**그림 11**]을 들 수 있다. 이 작업은 앞의 여러 다른 작품과 다르게 크리스털이 함유된 바니시를 활용하고 있다. 기존의 작품들이 어둠 속에 빛나는 불빛의 형상이 주를 이루었다면 이 작업은 반짝이는 재료에 의해 검정색 공간 또한 불빛처럼 빛나게 보이는 효과를 갖고 있다. 이는 검정색 공간 또한 색채 조합으로 이뤄진 불빛과 마찬가지로 회화의 조형적인 공간, 즉 중심과 배경의 구분 없이 빛과 어둠이 하나로 연결 된 그림으로 보이도록 하는 의도에 의한 것이다.



[그림 10] **강남역 사거리**, 2007, 캔버스에 유채, 각 200x80cm, 3pieces

[참고그림 20] **강남역 사거리 중간 과정**, 2007, 캔버스에 유채, 각 200x80cm, 3pieces



[그림 11] **Light 13-3**, 2013, 캔버스에 유채, 92x130cm

2. 손으로 그리기

컴퓨터 모니터 화면을 통해 시각화되는 이미지는 디지털 구성 요소인 픽셀에 의한 허상이다. 디지털 이미지를 확대할 때 작은 정사각형 또는 원형의 배열이 그래픽(graphic) 구성처럼 표현되는 것을 볼 수 있는데, 이는 디지털 공간이 가상현실임을 의미하는 것이다. 컴퓨터의 모니터 화면 보기와 마찬가지로 회화가 연출하는 세계 또한 색 점이라는 조형 요소에 의한 허구의 세계라고 할 수 있다. 캔버스 안의 그림은 어디까지나 환영일 뿐임을 전제로 하고 들어가기 때문이다. 본인은 디지털 이미지와 회화 공간과의 유사성을 적용시켜서 컴퓨터의 픽셀에 대응하는 색 점을 사각형과 원의 두 가지 형태로 설정하고 단위 형태를 반복적으로 표현하였다.

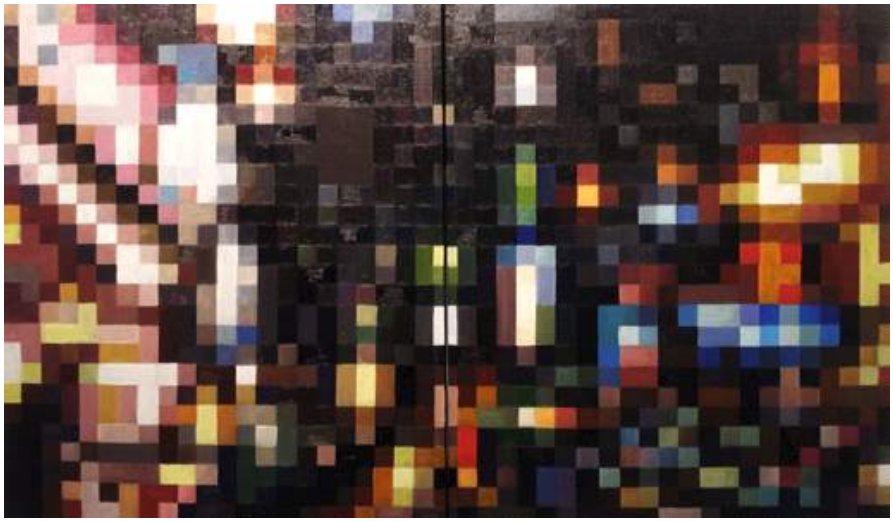
작은 단위의 색면이 반복된다는 점은 과거 미술의 역사에 있어서 신인상주의 화가가 시도한 점묘법과 유사한 측면이 있다. 점묘법은 수많은 색 점으로 형상을 나타내는 것으로, 본인의 작품에서 픽셀 단위의 집합이 이루는 이미지 형상과 연결된다. 그러나 본인의 작품은 단순히 눈에 보이는 실체를 색 점의 집합으로 형상화 한 신인상주의의 점묘법과 차별화 된다. 출력된 디지털 이미지를 캔버스에 그대로 옮겨 나타내지 않고 의도적으로 색상에 변화를 주거나 픽셀 단위를 변용하여 빛의 표현과 함께 구체적인 실체 이상의 감성을 느끼도록 하고 있다. 작품을 형상화하는 방법과 표현에 대한 내용은 다음과 같다.

1) 정사각형의 반복

정사각형을 반복적으로 표현하는 방법은 두 가지 기법으로 다시 구분된다. 첫째, 그리드(grid) 방식에 의해 정사각형을 일률적으로 표현하는 작품과 둘째, 정사각형을 임의로 배열하는 작품의 형식으로 나눌 수 있다.

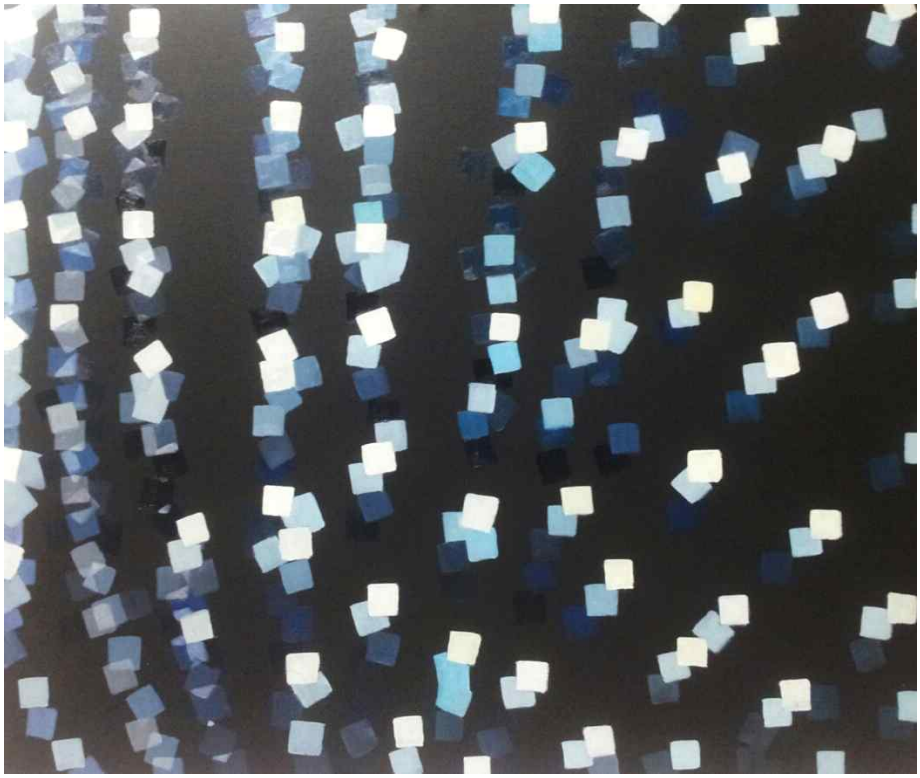
전자에 해당하는 작품은 <Pixel-City Lights 12-12: 인사동>[**그림 12**]와 <Pixel-City Lights 12-19: 강남역 사거리>[**그림 13**]이 대표적이다. 두 작품은 모두 서울의 밤 풍경을 사진 촬영한 후 컴퓨터에서 픽셀 전환하고, 형태를 단순화하여 표현한 작업이다. 그림에 도시의 건물이나 간판 등을 연상시키는 형상이 표현되어 있지만, 구체적인 형상보다는 색면의 배열에 의한 구성이 먼저 눈에 들어온다. 두 작품은 모두 디지털 출력 이미지를 보고 그렸지만, 출력물을 그대로 모방하지 않고 본인이 임의로 형태를 생략하거나 색채의 조합을 극대화하여 작품화한 특징을 갖고 있다.

후자에 해당하는 작품은 <Pixel-City Lights 12-13>[**그림 14**], <Pixel-City Lights 12-16>[**그림 15**]가 있다. 두 작품은 격자 형태를 염두에 두지 않고 정사각형을 자율적으로 교차하여 구성한 작업이다. 여기서는 색채의 차이에 의한 정사각형의 유동적인 표현이 감지되며, 전자의 방식에 비해 자유로운 느낌을 받을 수 있다.

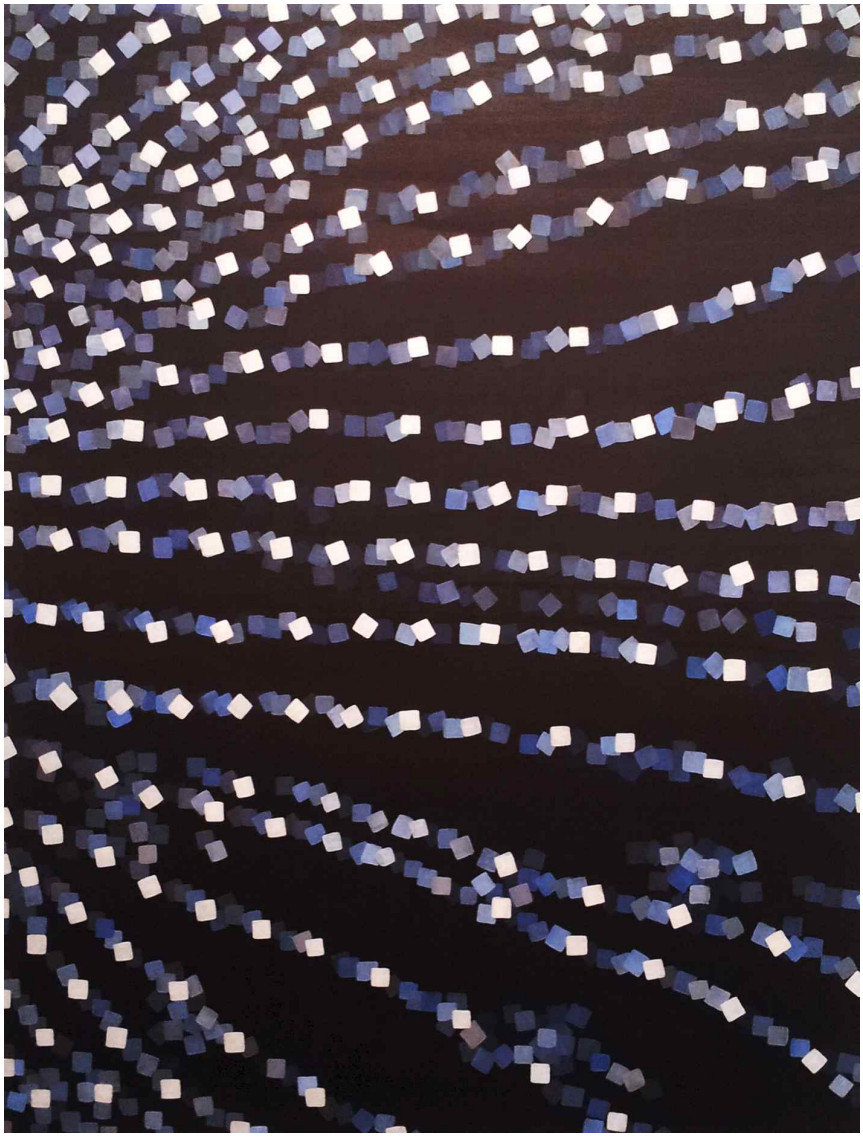


[그림 12] **Pixel-City Lights 12-12: 인사동**, 2012, 캔버스에 유채, 53x91cm

[그림 13] **Pixel-City Lights 12-19: 강남역 사거리**, 2012, 캔버스에 유채, 46x146cm



[그림 14] **Pixel-City Lights 12-13**, 2012, 캔버스에 유채, 60.6x73cm



[그림 15] **Pixel-City Lights 12-16**, 2012, 캔버스에 아크릴, 145.5x112cm

2) 원의 반복

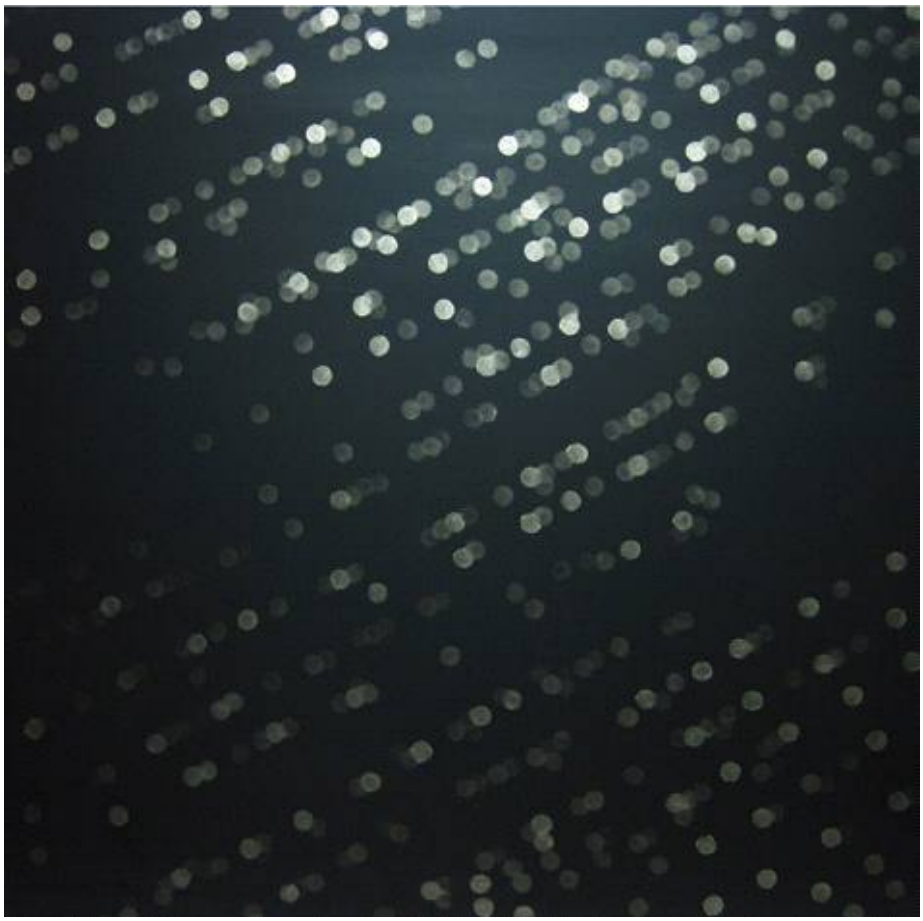
본인은 작업 방식에 대부분 정사각형의 단위를 활용하지만, 일부의 작업에서 원형을 선택하고 있다. 원형은 정사각형에 비해 부드럽고 유동적인 특성을 갖고 있으며, 작품의 결과물에서도 시각적인 차이를 보인다. 원형 또한 정사각형의 그리기 방식과 동일하게 디지털 이미지의 단위를 작게 설정하여 반복적으로 표현하고 있다. 단위가 정사각형이 아닌 원이라는 점을 제외하고 표현 방법이 동일하다.

원으로 표현된 작품은 <Light 09-10>[**그림 16**]과 <Light 09-9>[**그림 17**]을 거론할 수 있다. 두 작품 모두 금색 아크릴물감을 검정색 공간과 대조적으로 표현하여, 원형의 빛의 움직임을 시각화하고 있다. 원형의 작품은 붓으로 표현하지 않고 손으로 문지르는 작업 방식을 택하고 있는데, 그 이유는 붓이라는 간접적인 매체 대신 손을 직접 캔버스에 닿게 함으로써 작업에 더욱 몰두하고 작품과 본인이 하나가 되도록 표현되고자 했기 때문이다. 금색 아크릴물감을 손에 찍어 캔버스에 바를 때 힘의 조절에 따라 색의 차이가 나타나고, 이러한 색의 강약에 따른 원의 반복적인 표현은 빛이 움직이는 형상을 보여주고 있다.

원을 활용한 빛의 표현은 <Light Composition>[**그림 18**]에서 재료의 확장을 가져왔다는 점에서 주목할 만하다. 이 작품은 앞의 두 작품과 비교했을 때 색감이 다른 특징을 갖고 있다. 본 논문에 언급된 작품의 대부분이 유화 혹은 아크릴 물감을 사용했다면, 이 작품은 화장품의 하나인 매니큐어 제품을 활용했다는 점에서 차이를 보인다. 아크릴 물감 위에 부분적으로 매니큐어를 덧칠하여 빛을 표현한 이 작품은, 미묘하게 색이 다른 불빛들을 경험하게 하고 빛을 더

투명하게 나타내고 있다.

정사각형을 활용한 작품과 원형을 활용한 작품을 서로 비교했을 때, 정사각형을 활용한 작품은 색채의 화려함과 구조적 형상을 볼 수 있다면, 원을 활용한 작품은 원 외에 다른 구체적인 형상을 인지하기 어렵고 색상은 더욱 절제되어 있으며 추상화된 패턴이 부각되는 것을 알 수 있다. 또한 정사각형 보다 원의 형상이 은은한 빛의 표현과 빛이 이동하는 속성을 더욱 잘 표현하고 있다.



[그림 16] Light 09-10, 2010, 캔버스에 혼합, 148x148cm

[그림 17] **Light 09-9**, 2010, 캔버스에 혼합, 91x233.6cm

[그림 18] **Light Composition**, 2009, 캔버스에 혼합, 각 38x45.5cm, 16pieces

Ⅴ. 결론

지금까지 본인의 ‘야경’ 작업을 바탕으로 디지털 픽셀 이미지를 활용한 회화적 재현에 대하여 살펴보았다. 본 논문의 연구를 통해 다음과 같은 사항을 정리할 수 있다.

첫째, 원본과 복제 이미지와의 관계를 기술하면서 재현에 대한 사고의 전환을 할 수 있게 되었다는 점이다. 과거와 현대의 재현은 인식의 차이가 있다. 미술사에서 르네상스 시대를 대표하는 과거에는 현실을 대상으로 닮게 그리는 ‘유사’의 관점이 목적인 ‘원본의 재현’이었다면, 현대에는 복제 이미지의 재현, 즉 ‘재현의 재현’이 중심이 된다. 이는 과거에 원본이 존재한 것과 달리, 디지털 테크놀로지 시대에는 변화무쌍한 가상 이미지 속에서 원본을 설정하기 어려운 까닭에 ‘상사’의 관점에 입각한 복제물의 재현이 부각된다는 의미이다. 결국 재현이란, 과거에는 현실을 얼마나 모방하였는가에 주목하였다면, 현대에는 어떤 방법으로 왜 그리는지에 대한 작가의 생각이 중요하게 되는 것이다.

둘째, 본인의 작업에 직접적인 영향을 준 디지털 이미지의 세 가지 특성인 가상성, 편집성, 형광성의 구체적인 활용 방안을 알게 되었다는 점이다. 디지털 이미지의 가상성은 회화와 연관성이 있다. 디지털 이미지가 픽셀로 이루어진 가상 세계인 것처럼, 회화 또한 물감 색의 조합과 배열에 의한 허구의 세계이다. 따라서 본인은 디지털 이미지를 구성하는 픽셀을 작업의 방식에 도입하여 작은 색면 단위로 불빛을 표현하는 것이다.

디지털 이미지의 가상성은 편집성과도 연결된다. 이미지는 가상

공간에 보이는 환영이므로, 컴퓨터 프로그램 기술에 의해 무한 복제 및 변형이 가능하다. 디지털 이미지의 편집성은 본인의 작업에 있어서 이미지를 그대로 작품화 하지 않고 포토샵 레이어의 활용과 브러시에 의한 가상 드로잉을 통해 새로운 조형공간을 구축하는 계기를 마련해주었다는 점에서 의의가 있다.

색채의 형광성은 가산혼합에 의한 이미지를 캔버스에 그릴 때 물감 안료에 의한 감산혼합과의 차이를 최소화하여 빛을 효과적으로 표현하는 방법을 연구하는 데에 결정적인 기여를 하였다. 물감의 색은 혼합할수록 명도와 채도가 낮아지고 검정에 가까운 탁한 색이 된다. 그러므로 순색에 해당하는 삼원색을 적극적으로 활용하여 명도와 채도를 높이는 방법으로 디지털 이미지의 형광성을 캔버스에 거의 비슷하게 표현할 수 있게 되었다. 본인의 작업에 삼원색과 무채색만이 사용되는 이유가 바로 여기에 있다. 제한된 색상만이 빛을 가장 효과적으로 나타낼 수 있는 것이다.

셋째, 디지털 픽셀 이미지의 활용을 통해 회화적 재현의 의미를 구체화할 수 있게 되었다는 점이다. 본인은 디지털 이미지와 회화의 연관성에 주목하여, 밤풍경 이미지를 작은 정사각형과 원의 단위로 분해하여 작은 색면으로 재구성하는 작업을 하고 있다. 디지털 이미지를 캔버스에 손으로 그릴 때 의식적이든 무의식적이든 작가의 의도가 들어가게 되는데, 빛과 어둠의 대조에 의한 색채의 조합과 배열은 본인이 그리는 것이 밤 풍경이 아닌 조형물로 보이도록 유도하는 것이다. 칸딘스키가 회화의 조형 요소의 근원을 점, 선, 면에서 찾았듯이, 본인은 디지털 이미지를 이루는 단위인 픽셀을 작품의 기본 요소로 설정하여, 작은 색면의 구성을 통해 허구의 세계를 표현하는 것이다. 아울러 미술사학자 뵐플린이 미술사 양식을 기술하면

서 빛과 어둠의 극명한 대조에 의한 모호한 경계는 회화의 특성을 높인다는 점에 착안하여, 불빛을 강조하고 색면의 단계적 채색에 의한 몽환적인 분위기를 유도하는 것이다. 이것이 바로 본인이 지향하는 회화의 재현이다.

본인은 전시할 때 작품을 보는 관객이 항상 '무엇을' 그렸는지 물어보는 것에 회의적이었다. 여기서 '무엇을'은 인물이나 풍경, 정물 등 사람들이 현실에서 인지할 수 있는 구체적인 실체를 가진 대상을 의미한다. '회화' 작품으로 보이기를 원하는 본인의 의도와 달리, 전시를 방문하는 사람들은 예를 들어 '에펠탑, 63빌딩'과 같은 구체적인 형상을 그렸다고 말 할 경우 작품에 더 많은 관심을 갖는 현상을 경험하였기 때문이다. 본 논문 연구와 작업은 이러한 사람들의 반응에 대한 회의적인 시각에서 출발했다고 해도 과언이 아니다. 본인이 목표로 하는 회화란, 비물질적인 빛과 어둠을 물질적인 안료로 표현하고, 색채의 조합과 배열에 의한 리듬감, 조화, 균형 등의 조형성을 시각화하여, 실체가 없는 가상공간처럼 캔버스에 새로운 공간을 창조하는 것이기 때문이다.

이번 논문 연구에 있어서 아쉬웠던 것은 본인의 작품 제목에 그린 장소와 풍경 대상을 일부 언급하였다는 점이다. 이는 본인의 작업을 난해하게 생각할 수 있는 일반인의 이해를 도모하기 위한 일종의 배려라 볼 수 있다.

이번 논문이 본인에게 의미 있는 것은 회화에 대한 생각과 재현의 개념을 정리하는 계기가 되었다는 점이다. 향후 디지털 출력물이 가지는 매체적, 조형적 특성을 보다 깊이 연구하고 다양한 실험을 통해 작업의 폭을 넓혀나갈 것이다.

그림목록

[그림 1] **무제(Untitled)**, 색종이, 연필, 디지털프린트,
각 100 x 6 cm, 10조각, 2007

[그림 2] **Light 09-1: 야경**, 캔버스에 유채, 155.4 x 108.8 cm, 2009

[그림 3] **숭례문**, 캔버스에 유채, 130.3 x 162.2 cm, 2008

[그림 4] **Pixel-City Lights 12-11: 63빌딩**, 캔버스에 유채,
116.8 x 91 cm, 2012

[그림 5] **Light 13-1: 서울 타워**, 캔버스에 유채, 91 x 116.8 cm,
2013

[그림 6] **파리의 야경**, 캔버스에 아크릴, 130.3 x 162.2 cm, 2009-10

[그림 7] **Light 09-7**, 캔버스에 유채, 60 x 192 cm, 2009

[그림 8] **Light 09-8**, 캔버스에 유채, 60 x 192 cm, 2009

[그림 9] **Light 09-3**, 캔버스에 유채, 116.8 x 182 cm, 2009

[그림 10] **강남역 사거리**, 캔버스에 유채, 각 200 x 80 cm, 3조각,
2007

[그림 11] **Light 13-3**, 캔버스에 유채, 92 x 130 cm, 2013

[그림 12] **Pixel-City Lights 12-12: 인사동**, 캔버스에 유채,
53 x 91 cm, 2012

[그림 13] **Pixel-City Lights 12-19: 강남역 사거리**,
캔버스에 유채, 46 x 146 cm, 2012

[그림 14] **Pixel-City Lights 12-13**, 캔버스에 유채, 60.6 x 73 cm, 2012

[그림 15] **Pixel-City Lights 12-16**, 캔버스에 아크릴, 145.5 x 112 cm, 2012

[그림 16] **Light 09-10**, 캔버스에 혼합, 148 x 148 cm, 2010

[그림 17] **Light 09-9**, 캔버스에 혼합, 91 x 233.6cm, 2010

[그림 18] **Light composition**, 캔버스에 혼합, 각 38 x 45.5 cm, 16조각, 2009

[참고그림 1] 카미유 피사로, 몽마르트르 대로-아침, 흐린 날씨, 1897, 캔버스에 유채, 73 x 92 cm, 멜버른 내셔널 갤러리 오브 빅토리아

[참고그림 2] 에드가 드가, 카페에서, 압생트를 마시는 사람, 1875-76, 캔버스에 유채, 92 x 68 cm, 파리 오르세 미술관

[참고그림 3] 배세나, 파리의 야경 디지털 출력물 1, 21 x 29.7 cm

[참고그림 4] 배세나, 파리의 야경 디지털 출력물 2, 21 x 29.7 cm

[참고그림 5] 배세나, 서울 타워의 야경 이미지

[참고그림 6] 배세나, 서울 타워의 야경 이미지 부분 확대

[참고그림 7] 63빌딩의 야경 이미지

[참고그림 8] 배세나, Photoshop을 활용한 63빌딩의 야경 이미지의 합성

[참고그림 9] 배세나, 서울 타워 야경 이미지

[참고그림 10] 배세나, Photoshop을 활용한 서울 타워의 야경 이미지의 합성

[참고그림 11] 가산혼합(빛의 혼합)

[참고그림 12] 감산혼합(안료의 혼합)

[참고그림 13] 배세나, 컴퓨터 드로잉 이미지

[참고그림 14] 배세나, 컴퓨터 드로잉 이미지 출력물

[참고그림 15] 아그놀로 브론치노, 엘레노오라와 그의 아들 지오반니 드 메디치, 1545년 경, 캔버스에 유채, 114.3 x 96.4 cm, 피렌체 우피치 미술관

[참고그림 16] 렘브란트, 63세의 자화상, 1669, 캔버스에 유채, 86 x 70.5 cm, 런던 내셔널 갤러리

[참고그림 17] 카미유 피사로, 몽마르트 대로 밤풍경, 1898, 캔버스에 유채, 65 x 55 cm, 런던 내셔널 갤러리 소장

[참고그림 18] 차일드 하삼, 비 내리는 자정, 1862, 캔버스에 유채, 휴스턴 미술관

[참고그림 19] 배세나, Light 12-1, 삼원색과 무채색을 혼합한 불빛 표현 작업 과정, 2012, 캔버스에 유채, 각 10 x 10 cm

[참고그림 20] 배세나, 강남역 사거리 작업 과정, 2007, 캔버스에 유채, 각 200 x 80 cm, 3pieces

참고문헌

미셸 푸코/ 김 현 옮김, 『이것은 파이프가 아니다』, 민음사, 1995.

바실리 칸딘스키/ 권영필 옮김, 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여: 칸딘스키의 예술론』, 열화당, 1992.

바실리 칸딘스키/ 차봉희 옮김, 『점·선·면』, 열화당, 1983.

박기웅, 『현대 미술 이론 1, 2』, 형설출판사, 2003.

박영욱, 『데리다&들뢰즈: 의미와 무의미의 경계에서』, 김영사, 2009.

박정자, 『마그리트와 시뮬라크르』, 도서출판 기파랑, 2011.

발터 벤야민/ 반성완(편), 『발터 벤야민의 문예이론』, 민음사, 1998.

스티븐 홀츠먼/ 이재현 옮김, 『디지털 모자이크』, 커뮤니케이션북스, 2002.

심혜련, 『사이버스페이스 시대의 미학』, 살림, 2006.

알베르티/ 노성두 옮김, 『알베르티의 회화론』, 사계절, 1998.

알프레도 노이마이어/ 이경희 옮김, 『현대 예술의 의미를 찾아서』, 열화당, 1989.

이원곤, 『디지털화 영상과 가상공간』, 연세대학교 출판부, 2004.

정동암, 『미디어 아트, 디지털의 유혹』, 커뮤니케이션북스, 2007.

존 게이지/ 박수진·한재현 옮김, 『색채의 역사』, (주)사회평론, 2011.

진중권, 『미디어아트』, 휴머니스트, 2000.

진중권, 『현대 미학 강의』, 아트북스, 2003.

질 들뢰즈/ 김상환 옮김, 『차이와 반복』, 민음사, 2004.

채운, 『재현이란 무엇인가』, 그린비, 2009.

『엔싸이버 디브이디: 두산세계대백과』, 두산출판사, 2002.

Benjamin, Andrew E., *What is Abstraction?,* London : Academy, 1996.

Carlin, John and Fineberg, Jonathan, *Imagining America*, Yale Univ. Press, New Haven and London, 2005.

Minor, Vernon Hyde, *Art History's History*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall, c1994

Wölfflin, Heinrich, *Principles of Art History*, Dover Publications, Inc., New York, 1950.

ABSTRACT

A Study on the Pictorial Representation of Digital Pixel Images

- Based on my works -

Bae, Sena
Painting Major
Department of Painting
The Graduate School
Seoul National University

Due to the advances in information technology and the wide spread of computer and smart devices, it became difficult to clearly distinguish the real and the virtual in the modern society. In the digital age, replication and modification of images are easily carried out, and the resultant images are free to be accessed with computer monitor, mobile phone, and so on at any time.

The altering transition of the meaning of image has affected both the concept of reproduction and attitudes and methods of work of the artist and the concept of reproduction. In the history of fine arts before replication technology was developed, artists had tried to copy what they looked with the naked eyes. However, the invention of a camera made the efforts

meaningless, and finding unique aspects of painting and reflection of artistry of a painter began to be considered. Furthermore, propagation of digital technology enables that modern painters can replicate and modify images to make whatever they want.

In the aspect of reproduction, artists of previous generation might be considered as having reproduced the real, but painting of reproduced images might be considered as reproducing of reproduction. In addition, more complicated cases exist including painting of modified digital images--in other words reproduction (painting) of reproduction (modification) of reproduction (digital image). Therefore, re-definition of the concept and transformation of thinking for the reproduction of the original are necessary. To this end, this paper tries to organize the idea for extent and reproduction of the original. Also, features of digital images are addressed to find effective methods for unique characteristics of painting to be lightened when digital images are used in paintings.

As a subject of the work, digital images of city landscape at night are selected. As intention of the painter, the images are modified on a computer, and contradiction between night and light is maximized by combination of artificial colors. Night landscape is selected because harmony of the meaning of night time and the shape of light is focused on. At night, shape of buildings disappears and artificial lights appear, and the scene looks like colored patches on a black canvas. This visual

phenomenon is observed more clearly when part of an image is zoomed or 'pixelated' with computer. 'Pixel' is atomic element of digital image or picture, and it is realized a spot on display devices. Expressing a pixel as a square or a circle, the image can be regarded as an abstract painting with colored patches. Considering the point that painting is a space of illusion made by the combination and arrangement of paints, the proposed artworks in this paper are expression of novel cyberspace of colored patches by introducing the concept of pixel as an element of digital image.

In the process of painting, night image according with the artist's intention is selected first, and then the image is modified with computer software. The deformed images are directly observed or printed out to be used as a subject for painting. It is notable that result from long time effort of reproducing small colored patches differs from printouts from rapid printing machines. It is because painter's intention is reflected in the process of painting from observation of digital images as well as in the process of digital modification of the subject images. At first glance, the method of analogue age which consumes large amount of time and physical effort seems to run counter to the digital age. However, unique area and status of painting cannot be damaged although digital technology can make copy of artworks.

This paper has significance in the point that the concept of

painting and reproduction is established. Although this study is limited to two dimensional media, it cannot be underestimated that method of expressing many aspects of painting is found by comparing superficial work of the past and digital images. As a future work, more intensive research for the relationship of the reality and cyber space is expected to be beneficial.

Key words: digital image, original and copy, re-presentation, pixel, color-field painting, light, black, cyber space, analogue sensitivity

Student Number: 2007-21411