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

미디어 현상의 반영과 자각에 대한 회화 표현 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

2020년 8월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

박 세 준

미디어 현상의 반영과 자각에 대한 회화 표현 연구

- 나의 작품을 중심으로 -

지도교수 김 형 관

이 논문을 미술학 석사 학위논문으로 제출함

2020년 5월

서울대학교 대학원

서양화과 서양화전공

박 세 준

박세준의 석사학위논문을 인준함

2020년 5월

위 원 장 _____ (인)

부 위 원 장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

국 문 초 록

오늘날의 세상에 대한 체험에 있어서, 나는 거의 모든 부분에서 간접 경험의 비중이 크게 증가한 것을 느끼게 된다. 라디오와 텔레비전에 이어서, 컴퓨터와 인터넷이 보급되고, 수많은 사람들이 스마트폰과 SNS(Social Network Services)를 이용하기에 이르기 까지, 소위 대중매체라고 정의할 수 있는 미디어의 발달에 따라 이제 우리는 많은 활동들을 타인과 비슷하게 경험하기 쉬워졌다. 이는 미디어가 우리 삶에 너무나도 밀접하게 작용하고 있으며, 그것을 통하여 엄청난 양의 정보들이 매시간 확대 재생산되기 때문일 것이다. 이제 미디어의 채널은 매우 다양화되었고, 누구나 손쉽게 이미지를 생산하고 공유하는 것이 가능하게 되었다. 이에 따라 이미지와 정보는 과거에 비하여 기하급수적으로 생산 및 소비되고 있다.

나는 이러한 미디어와 기술의 발달이 자아내는 폭발적인 이미지의 물결에 주목하였다. 미디어를 통해서 복잡하고 급격하게 나타나고 또 그만큼 금세 사라지고 마는 이미지들은 그 현상 자체로 나에게 축제와 같은 강렬한 인상을 주었을 뿐만 아니라, 종종 상당한 공허감과 피로감을 남기곤 하였다. 이 같은 감정으로부터 비롯하여, 순식간에 생산되었다가 사라져 버리는 이미지들에 대한 단상(斷想)을 담은 페인팅 연작을 진행하였다. 이와 같은 미디어의 속성을 다시 세분하여서 개별적이고 파편적인 요소, 이미지의 동시다발성, 일정한 방위가 없는 이미지 소용돌이라는 세 가지 특징으로 나누어 형식적인 측면과 함께 분석해 보았다.

미디어의 이미지는 더욱 정교해지고 양적으로도 생산이 증대되었지만, 이는 그만큼 현실에 대한 왜곡 가능성이나 부정확한 인식을 불러일으킬 수 있다는 폐해가 있다. 예를 들자면 최근에 문제가 되

고 있는 가짜 뉴스의 생산이나 SNS를 통한 삶의 일면적이고 지나치게 단순화된 표현, 그리고 무분별한 수용과 같은 현상들이다. 미디어에 의해 갖게 된 왜곡된 인식이나 현실에 대한 편향성은 이미지를 지나치게 선택적으로 소비하게 한다든지, 이미지에 단면적인 검열을 가함으로써 정작 실제의 현실로부터 소외되게 만들고 이를 일상화시키는 측면이 있다. 나아가 이것은 단지 미디어만의 독자적 결점이 아니라 현대 자본주의의 폐해와도 연결되어 있다. 오늘날의 자본주의는 성취에 대한 열망과 기대를 비정상적일 만큼 부추기며, 사람들에게 끊임없는 망상과 자기 확신을 요구한다. 미디어가 양산하는 이미지는 축적된 자본의 힘에 의해 움직이며, 온갖 홍보 수단을 동원해 관객에게 불안과 무기력감을 불러일으킨다.

나는 이와 같은 미디어의 부정적 측면을 자각하고 상쇄시키기 위한 표현 또한 작품 안에서 필요하다고 생각했다. 우선 수집된 미디어 이미지가 내포하고 있는 고정된 의도와 맥락을 해체하기 위해 기존 이미지의 색채와 형태를 변환하였다. 그리하여 원형의 컨텐츠가 가지고 있는 일방적이고 단면적인 해석의 지위를 약화시키고, 상대적으로 열려있는 기호로 전달되기를 기대하였다. 두 번째로, 나 자신도 결과를 예측하기 어렵도록 우연에 의존하는 추상적 기법을 사용하여 표현의 불가지성을 받아들이고, 그 불안정성을 있는 그대로 수용하고자 하였다. 이는 예술의 실천과 수행을 심리적 요인과 연결시켜서 불안감을 수용하고 완화하고자 하는 과정이었다. 세 번째로, 미디어의 기만으로부터 한 걸음 물러서서 자각하기 위해, 작품 내에서 요소들을 느슨하고 미완되게 표현하여 이미지의 가상성과 익명성을 강조하고자 하였다. 이미지들이 자율적인 힘을 획득하는 후기 자본주의 문화 이래로, 견고한 현실들은 편재하는 막강한 미디어의 홍보 활동 뒤로 가려지며, 모든 것이 왜곡되고 과장되어 환상과 같은 것이 되어버리고 있다. 누구도 부추겨지는 환상으로부

터 자유롭지 못하며, 이러한 문화에 대한 비난의 화살은 오로지 자기 자신만을 향하도록 조장되고 있다. 미디어의 폐해로서의 가상성과 익명성을 표현하기 위해, 구체적으로는 형상을 반투명하게 묘사하고, 화면의 부분을 가리거나 자르는 프레임을 활용하며, 등장하는 요소들이 엉성하고 느슨하게 조합되는 공간감을 만들어내고자 하였다.

주요어 : 미디어, 집적과 해체, 공허감, 자기 소외, 파편성, 동시다발성, 자각과 상쇄, 맥락의 균열, 추상적 표현, 불안정성, 가상성, 익명성

학번 : 2013-23286

목 차

I. 서 론 · 1

II. 미디어의 영향력과 자기 소외 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 3

1. 대중 매체로서의 미디어의 파급력 · · · · · · · · · · · · · · · 3
2. 미디어의 폐해로 인한 소외 현상과 불안 · · · · · · · · · · · · 5

III. 미디어 현상에 대한 반영과 자각 · · · · · · · · · · · · · · · · · 9

1. 집적과 동시에 해체되는 순간 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 9
   1) 개별적이고 파편적인 요소 · · · · · · · · · · · · · · · · · 11
   2) 이미지의 동시다발성 · 16
   3) 일정한 방위가 없는 이미지의 침투 · · · · · · · · · · · · · 24

2. 미디어 현상의 자각과 상쇄 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 29
   1) 색채와 형태의 변환에 따른 의도와 맥락의 균열 · · · · · 30
   2) 추상적 표현에 의한 불안정성의 수용 · · · · · · · · · · · 37
   3) 미완의 묘사로 강조된 가상성과 익명성 · · · · · · · · · · 41

IV. 결론 · 47
그림목록 · 50
참고문헌 · 52
Abstract · 53

I. 서론

우리의 환경은 미디어에 둘러싸여 있다. 여기서 미디어란 사진과 영화, 텔레비전, 컴퓨터와 인터넷, SNS 등과 같이, 말이나 글과 더불어 시각화된 '이미지'를 주요하게 다루는 대중적인 매체를 일컫는다. 기술의 발달과 더불어 미디어는 더욱 더 우리 삶에 깊숙하게 관여하고 있으며, 세심하게 주의를 기울이지 않는다면 보이지 않을 정도로 섬세한 방식으로 작동한다. 오늘날 우리가 경험하는 것의 많은 부분이 미디어에 의한 간접 경험으로 이루어지고, 직접 경험의 비중은 갈수록 줄어들거나 사소해지고 있는 것으로 보인다. 또한 미디어는 간접 경험과 직접 경험의 경계도 모호하게 만들고 있다. 빌헬름 플루서와 같은 미디어 학자는 아예 가상과 실제의 구분이 불가능하다고 주장하기도 한다. 이런 연유로 미디어는 점차 철학적 담론의 주요한 관심사가 되어왔다.

한편, 미디어의 기술적 발달로 이미지가 더욱 정교해지고 양적 생산이 크게 증대되었지만, 부정적인 측면도 꾸준히 강화되어 왔다. 미디어는 현대 자본주의 문제점들을 고스란히 반영하는 첨병 역할을 하며 자본과 기업의 막강한 홍보도구로 작용하고, 대중들을 상대로 끊임없는 망상과 조울증적 정신 상태를 종용한다. 미디어에 의해 의식이 잠식될수록 관객은 그만큼 그의 삶의 영역이 축소되고, 무기력한 자기 소외의 상태에 빠지게 될 가능성이 커진다.

본 논문에서는 위와 같은 미디어 환경에 대한 나의 인상을 표현하는 것과, 그것에 내포한 부정적 가능성을 상쇄시키고 자각하기 위한 조형적 방법론을 살펴보고자 한다.

II장에서는 미디어의 개념과 발달을 간략하게 알아볼 것이다. 그리고 미디어의 폐해로 나타나게 된 현상들의 사례와 함께, 자기 소외

로 귀결되는 부정적 경향성을 탐구한다.

Ⅲ장의 1부에서는 작품의 형식적 특성을 살펴보면서 미디어의 폭발적이고 급격한 이미지의 물결이 자아내는 인상이 그림에서 어떠한 방법으로 드러나는지 분석해 보고자 한다. 2부에서는 미디어의 부정적 영향력에 대한 상쇄와 자각으로서, 이미지의 의도와 맥락에 대한 해체, 익명성과 가상성의 강조라는 방법론을 알아볼 것이다. 1부와 2부의 서두에서 들어가는 글을 통하여, 앞 장과의 연결된 지점이나 입장을 간단히 서술할 것이다.

본 연구는 대학원에 재학 중이었던 2014년과 2015년의 회화 작품들을 위주로 하였으며, 같은 주제로 연장 선 상에 있는 2017년까지의 작품들 또한 대상으로 삼는다.

Ⅱ. 미디어의 영향력과 자기 소외

1. 대중 매체로서의 미디어의 파급력

최근 대부분의 영역에 있어서, 간접 경험의 비중이 크게 증가하고 있다. 라디오와 텔레비전에 이어서, 컴퓨터와 인터넷이 보급되고, 수많은 사람들이 스마트폰과 SNS(Social Network Services)를 이용하기에 이르기 까지, 미디어의 발달에 따라 이제 우리는 대부분 누군가 보고 들은 것들을 비슷하게 경험하기 쉬워졌다. 이는 미디어가 우리 삶에 너무나도 밀접하게 작용하고 있으며, 그것을 통하여 엄청난 양의 정보들이 매시간 확대 재생산되기 때문일 것이다. 이에 따라 우리의 삶에서 간접 경험의 양은 크게 증가하고, 직접적으로 경험하는 것들의 비중은 줄어들었으며, 직접 경험과 간접 경험의 경계 또한 모호해지게 되었다. 어딘가로 여행을 떠나거나 의식주를 해결하려는 순간조차도, 대부분 간접 경험을 통하여 주어진 정보를 활용하거나 이에 영향을 받은 판단들이 개입하기 때문이다.

'미디어'라는 개념이 널리 사용되기 시작한 것은 마샬 맥루언의 저서 <미디어의 이해> 이후로서, 상당히 최근의 일이라고 볼 수 있다. 20세기 말에 이르러, 미디어라는 말의 사용은 폭발적으로 증가하였다. 하지만 특정하게 합의된 정의 없이 저마다 미디어는 다르게 이해되고 다르게 규정된다. 흔히 미디어라는 개념은 말·글, 활판 인쇄, 사진, 영화, 음반, 라디오, 텔레비전, 컴퓨터, 인터넷, SNS 등을 연상시키고 가리킨다. 하지만 광의로서의 미디어는 그보다 훨씬 폭넓다.[1)]

미디어에 대한 가장 넓은 정의는 그것을 '자연과 인간 사이의 매개체'로 규정하는 것이다. 예를 들어 맥루언은 미디어를 인간이 자연과의 싸움에서 사용하는 일체의 도구와 동일시한다. 또 다른 정의는 미디어를 '인간과 인간 사이의 매개체'로 규정하는 것이다. 이 경우는 말과 글, 시각 기호처럼 인간들 사이의 소통에 사용되는 수단을 가리키게 된다.[2)]

여기서는 '미디어'라는 개념을 인쇄술 이후에 등장한 대중매체 중에서도 사진과 영화, 텔레비전, 컴퓨터와 인터넷, SNS 등과 같이, 말이나 글과 더불어 시각화된 이미지를 주요하게 다루는 매체로 한정하려고 한다.[3)]

오늘날의 미디어는 채널이 매우 다양화되었고, 누구나 손쉽게 이미지를 생산하고 공유하는 것이 가능하게 되었다. 이에 따라 이미지와 정보는 과거에 비하여 기하급수적으로 생산 및 소비되고 있다. 또한 카메라 기술의 발달과 드론과 같은 운송 기술의 혁신은 인체의 생물학적 시각의 제약으로부터 벗어나 보다 광범위하고 다양한 시각을 확보할 수 있게 해주었다.

나는 이러한 미디어와 기술의 발달이 자아내는 폭발적인 이미지의 물결에 주목하였다. 미디어를 통해서 복잡하고 급격하게 나타나고 또 그만큼 금세 흩어지고 마는 이미지들은 그 현상 자체로 나에게 축제와 같은 강렬한 인상을 주었을 뿐만 아니라, 종종 상당한 공허감과 피로감을 남기곤 하였다. 이와 같은 감정에서 비롯하여, 순간적으로 대량 생산되었다가 이내 사라지고 마는 이미지들의 단상을 담은 페인팅 연작을 진행하였다. 작업에 있어서, 내가 일상적으

---

1) 진중권, 『미디어 이론』, 열린길, 2016, pp.14-16.
2) 위의 책
3) 프랑크 하르트만, 이상엽·강웅경 역, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008, pp.20-22.

로 미디어를 통해 소비하게 되는 이미지들을 가능한 수집하여 두었다가 사용하였다.

2. 미디어의 폐해로 인한 소외 현상과 불안

미디어의 발달로 인해 이미지는 더욱 정교해지고 양적으로도 생산이 증대되었지만, 이는 그만큼 현실에 대한 왜곡 가능성이나 부정확한 인식을 불러일으킬 수 있다는 점을 상기시킨다. 예를 들자면 간접 경험의 증가나 SNS를 통한 삶의 일면적이고 지나치게 단순화된 표현과 무분별한 수용, 가짜 뉴스의 생산과 같은 현상들이다.

SNS에서 실제 삶과는 다르게 지나치게 밝고 유토피아적이며 환상적인 이미지만을 업로드 하는 개인이나 쇼윈도(show window) 부부 같은 사람들은 실제의 자신으로부터의 소외감, 즉 자기 소외를 부추기고 있지 않은가? 미디어가 불러일으키는 왜곡된 인식이나 현실에 대한 편향성은 이미지를 지나치게 선택적으로 소비하게 한다든지, 이미지에 단면적인 검열을 가함으로써 정작 실제의 현실로부터 소외되게 만드는 결과를 가져올 수 있다.

또한 PPL(Product Placement)[4]과 같이 드라마, 영화, 오락프로그램, 건강 정보 프로그램을 비롯하여 어디서나 어떤 형태로든지 발견할 수 있는 간접 광고는 그 자체로 피로감과 짜증을 유발하며, 불필요한 소비의식을 심으려고 한다. 이는 자크 라캉이 주장한 바와 같이 타인의 욕망을 욕망하도록 끊임없이 장려하고 있는 것이며, 칼 융의 관점에서는 개인의 자아 발달에 있어서 반드시 필요한 개성화[5]를 간섭하고 방해하

4) 경제용어사전, 2006. 4. 7,
<https://terms.naver.com/list.nhn?cid=42111&categoryId=42111>

면서 사람들을 일률적이고 일방적인 방향으로 몰아대고 있는 것이다.

한편, 가짜 뉴스나 댓글 조작의 사례에서 알 수 있듯이, 정치에 관해서는 우리나라가 처해 있는 분단과 대치라는 지정학적 상황을 이용한 무책임한 거짓 정보와 왜곡들이 오간다. 소위 보수와 진보를 자처하는 여러 정치 집단들의 경우, 상반된 가치를 내걸고 있는 것과는 별개로 비슷한 방식으로 여론을 조작하며 프레임 다툼을 벌이는 이익집단 내지 권력집단의 면모를 보인다. 권력집단은 우리나라의 불안정한 지정학적 상황을 이용하여 불안감을 조성하거나 기만적인 언어로 대중을 자신들의 의도대로 움직이고자 거짓 정보를 양산하고 분열시키면서 공론장(public sphere)을 오염시킨다.[6)]

나아가 오늘날의 미디어는 실상을 사라지게 만든다. 1991년 이라크 전쟁을 보고, 장 보드리야르는 고전적 의미의 전쟁이 사라졌다는 의미로 "이라크전은 발발하지 않았다"고 하였다.[7)] 전 세계로 생중계된 CNN의 전쟁 보도 영상에서 비쳐진 것은 단지 전폭기 조종사의 모니터에 나타난 목표물에 대한 조준과 파괴 장면일 뿐, 이것에서 가상의 컴퓨터 게임 이상의 경험을 체험하기란 어렵다. 폭격 당시의 참혹한 현실은 카메라 뒤로 감추어지고 사라진다. 귄터 안더스가 지적한대로, 실시간 보도에서는 사건과 보도 사이의 시간차가 사라지기 때문에 복제품이 곧 원본이 되고, 미디어의 대량생산체제에 의하여 동어반복과 자기복제를 거듭하며, 오직 연속적인 것만이 실재적인 존재성을 획득하게 된다.[8)]

이와 같이 오늘날의 많고도 복잡한 정보에 대한 처리는, 그 자체

---

5) 머리스타인, 김창한 역, 『융의 영혼의 지도』, 문예출판사, 2015, p.313.
6) 박창식, 『언론의 언어 왜곡, 숨은 의도와 기법』, 커뮤니케이션북스, 2017, p.xii.
7) 진중권, 『미디어 이론』, 열린길, 2016, p.139.
8) 프랑크 하르트만, 이상엽·강웅경 역, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008, p.298.

로도 적지 않은 스트레스이겠지만, 편향성을 내포하거나 왜곡된 정보들은 현실에서 무엇인가를 지속적으로 소외시키면서 소외를 일상화하는 측면이 있다. 그것은 자기 소외일 수도 있고, 세계의 현실에 대한 부분적 소외일 수도 있을 것이다. 또한 나와 내 주변 사람들 간의 관계에 있어서도 불필요한 갈등과 분열을 조장한다.

미디어의 이러한 부정적 측면은, 나에게 무엇인가 잃어버린 것 같은 불안감을 불러일으키곤 한다. 감정의 동요와 기복이 심한 상황에서, 미디어의 이미지들은 내가 얼마나 부족한 상태인가를 지적하며 열등감을 심어주기도 하였고, 거짓된 정보들로 혼선을 주었다. 머릿속에서 맴도는 반추(反芻)와 강박적 관념들은 그런 혼란과 불안에서 빠져나가기 힘들도록 만들기도 하였다.

이는 비단 미디어만의 독자적인 문제라기보다는 현대 자본주의의 문제점과도 맞닿아 있다. 호황과 불황을 끝없이 오가는 자본주의는 그 자체로 근본적으로 양극성이어서 흥분 상태의 조증과 우울증적 침잠 사이에서 주기적으로 휘청거린다. 이와 같은 양극성 장애는 자본주의의 고유한 정신질환이라고 할만하다. 자본주의는 사람들의 기분에 의존하면서 끊임없이 망상과 자기 확신을 요구한다. 올리버 제임스는 그의 저서에서 지난 25년간 '정신적 고통'의 비율이 의미심장하게 높아졌다고 지적하며, 자본주의가 성취에 대한 열망과 기대를 부추기는 방식은 심각한 문제가 있다고 말한다.[9)]

조지 비어드 또한 오늘날의 자본주의 문명에서 성취, 돈, 지위 등을 치열하게 갈구하고, 또한 알게 모르게 그것들을 쫓으라고 크게 부추겨지는 상황에 놓인 대다수의 사람들에게, 불안감은 필연적인 산물과 같은 것으로 진단한다. 그는 빠른 속도로 이루어지는 진보된 교통수단, 통신수단, 정기간행물 등이 수만 가지 방식으로 뇌의 활

9) 마크 피셔, 박진철 역, 『자본주의 리얼리즘』, 리시올, 2018, pp.66-68.

동과 걱정을 부추기며, 신경증의 유행을 발생시킨다고 보았다.[10)]

미디어는 이러한 현대 자본주의 첨병 역할을 하고 있다. 미디어가 양산하는 이미지들은 자본과 기업의 홍보 도구로 전락했을 뿐이며, 관객을 소외시키고 혼란스러운 욕망의 한가운데로 몰아넣어 무기력감을 불러일으킨다. 미디어 이미지는 축적된 자본에 의해 막강한 힘을 가지게 되었고, 그 자율적이고 통제할 수 없는 힘으로 사람들의 기분을 쥐락펴락 한다.[11)]

---

10) 스콧 스토셀, 홍한별 역, 『나는 불안과 함께 살아간다』, 반비, 2015, pp.384-385.

11) 기 드보르, 유재홍 역, 『스펙타클의 사회』, 도서출판 울력, 2014, pp.32-34.

Ⅲ. 미디어 현상에 대한 반영과 자각

지금까지 미디어가 주는 압도적인 인상과 함께 소외 현상과 같은 부작용에 대해 알아보았다. 이번 장에서는 이 두 가지 미디어의 속성이 어떻게 형식으로 연결되는지 구체적으로 살펴보고자 한다. 폭죽과 같이 순식간에 작렬하는 이미지의 물결과, 그러한 현상이 지나가고 남기는 허전함과 공허감, 결여의 감각이 그림에서 표현되는 방식을 먼저 살펴볼 것이다. 그리고 이어서, 미디어의 폐해에 대한 자각에서 비롯된 분해와 해체의 충동 및 지속적인 거리감의 형성이 어떠한 표현으로 귀결되었는지를 분석해 보고자 한다.

1. 집적과 동시에 해체되는 순간

나는 미디어 기술의 발달이 자아내는 폭발적인 이미지의 물결에 강렬한 인상을 받았고 그것에 주목하게 되었다. 미디어를 통해서 복잡하고 급격하게 나타났다가 또 그만큼 금세 흩어지고 마는 이미지들은 그 현상 자체로 나에게 축제와 같은 강렬하고 압도적인 인상을 주었을 뿐만 아니라, 종종 상당한 공허감과 피로감을 남기곤 하였다.

나는 일상에서 미디어를 통해 소비하게 되는 이미지들을 가능한 수집하여 두었다가 작업에 사용하였다. 수집된 이미지들은 소재에 따른 범주로 나누어 볼 수 있다.

첫 번째로 뉴스 보도 사진인데, 뉴스의 특성 상 상당히 일시적이고 순간적으로 보고 지나치는 이미지들이다. 뉴스의 관심사는 광범

위 하고 시시각각 변화하기 때문에 선택의 기준이나 이유를 명확하게 분류하기는 어려워 보인다. 날씨와 같은 기상 예보, 사건 사고의 현장, 정치와 사회 관련 보도, 해외 토픽, 기술과 문화 섹션 등에서 얻어진 인터넷 뉴스의 이미지들로서, 나의 관심사를 반영하고 있다. 나의 정치적인 성향이나 특정한 뉴스에서 얻어지는 정보에 접근하기 위한 의도가 있을 수 있겠지만, 내가 작업을 통해 추구하는 바와는 거리가 먼 관계로 그러한 부분에 대한 서술은 배제하도록 하였다.

두 번째로, 내가 이동하였던 동선에 따라 기록된 지도 및 네비게이션(navigation)의 이미지들이 있다. 주로 도로를 나타내는 직선 혹은 곡선의 면적들과, 건물과 같은 공간을 나타내는 다각형의 형태들이다. 내가 이용하는 지도 앱(app)에서 무작위 적으로 의식하는 순간에 캡쳐(capture)하여 저장하여 두었던 이미지들을 사용하였다.

세 번째로는 유투브(Youtube)와 같은 동영상 앱에서 시청한 동영상의 이미지도 포함된다. 동영상 이미지들의 경우, 개인적 취향이나 관심사가 비교적 두드러져 있는데, 영화, 다큐멘터리, 게임, 강연, 인터뷰, 코미디 프로그램과 같은 특정 방송의 프로그램 등이다. 동영상의 특성 상 의식적으로 이미지를 캡처해야 하므로, 인터넷 쿠키(cookie)로 남거나 손쉽게 다운로드(download)할 수 있는 보도 사진에 비하여 비중이 적었다.

그리고 마지막으로, 그래픽 인터페이스(GUI) 이미지가 있다. 이것은 스마트폰이나 컴퓨터 화면의 레이아웃(lay out)을 분할하고 구성하는 프레임(frame)으로 기능하는데, 주로 쿠키로 남아 있는 것을 사용하거나 캡처하여 모아두었다. 경우에 따라 레이아웃의 포지티브 면적을 사용하거나 반대로 네거티브 면적을 사용하였다.

이 이미지들을 한데 모아두었을 때, 드러나는 공통적인 시각적 특

징은, 첫째로 다양한 시점의 이미지들이라는 점이 드러난다. 둘째로 자연물 보다는 인공물이 두드러지게 등장하며, 인간 사회가 주제인 경우가 대부분이기에 그 주체인 사람의 이미지가 큰 비중을 차지한다. 셋째로 인터페이스나 CCTV의 이미지 같은 경우에는, 이미지의 분할이나 단순화된 레이아웃 디자인의 특징이 나타난다.

지금부터 이와 같이 수집된 이미지들을 재료로 하여, 순간적으로 모이고 흩어지는 이미지 물결에 대한 인상을 표현하는 방법적인 특징들을 살펴볼 것이다. 이것을 '개별적이고 파편적인 요소', '이미지의 동시다발성', '일정한 방위가 없는 이미지의 침투'라는 세 가지 형식적 특징으로 정리해 보았다.

여기서 한 가지 밝혀두고자 하는 것은, 본 논문에 수록된 작품들 각각의 제목이 가지는 의미나 이유에 대해 일일이 서술하지는 않을 것이라는 점이다. 이 논문이 다루는 내용에 있어서, 작품의 제목이 떠올리게 하는 개별적인 서사는 그다지 중요치 않기 때문이다. 또한 전반적인 작품들에 걸쳐서 작가 본인이 특별히 의도한 서사가 존재하지 않는다. 따라서 작품들로부터 공통되는 속성을 도출하고, 그에 대한 일관되고 보편적인 서술을 위하여, 서사적 가능성에 대한 분석을 낱낱이 다루지는 않을 것이다.

1) 개별적이고 파편적인 요소

첫 번째 특징은 작품 이미지에 개별적이고 파편적인 요소들이 두드러져 보인다는 것이다. 오늘날의 미디어 플랫폼들은 사용자의 관심사와 취향에 맞추어 다양하지만 동시에 제약적인 콘텐츠들의 산만한 조합으로 이루어져 있다. 사용자는 편하게 앉거나 누워서 단지 한 손가락만으로 끝없이 채널을 돌리고 넘기며 시간을 죽일 수 있

다. 이 채널들에서는 부정확한 정보들이 남용되는 가벼운 흥밋거리 위주 콘텐츠들이 반복적으로 확대 재생산 되는 중이다. 하루하루의 업무를 마친 뒤 무기력하고 고갈되어 무엇인가에 딱히 열정을 쏟아부을 여력도 동기도 없는 사용자는 그저 멍하게 콘텐츠들을 소비한다. 단지 잠깐의 시선과 시간을 끌기 위한 미끼에 더욱 공이 들어간 듯한 공허한 콘텐츠들은 일시적이고 임시방편적인 속성을 지니며, 이것이 아니면 저것으로 언제든지 대체 가능한 방대한 데이터베이스에 속해있다. 이런 현상은 왠지 모르게 갈수록 늘어나는 임시직이나 일용직 노동자를 떠올리게도 한다. 미디어 시청자들은 이러한 상황을 당연하게 받아들이고, 나날이 정보에 대한 빠른 소비 패턴을 보인다. 미디어 또한 이와 같은 소비 패턴을 따라잡기 위해 갈수록 정보의 회전력을 높인다. 사용자는 이제 스마트폰을 들여다보면서 동시에 텔레비전을 시청하는 다중적인 시야에 익숙하며, 그러한 화면에서 전달되는 공간들의 어긋남, 상호 침투와 잔상들은 파편적인 형상들로 남아있다.

〈다중 시야〉(p.13 그림1)에서는 서로 다른 다양한 원근법의 공간들이 한 화면 안에서 어긋나고 충돌하며 조합되어 있다. 화면의 왼쪽 하단에는 주식 거래소의 복잡하고 현란한 수많은 모니터들이 보인다. 이는 그림을 구성하고 있는 여러 개의 이미지들 중 하나의 이미지 안에서 또 다시 여럿의 화면으로 분할하고 있는 광경을 보여준다. 겹겹의 층위에서 다중적인 시야를 형성하는 이미지는 앞서 설명한 바와 같은 미디어의 산만하고 분열된 시각을 보여준다. 작품 안에서 충돌하고 있는 공간들에서는, 제각각 다른 내용과 색상의 개별적인 장면들이 펼쳐지고 있다. 이는 불협화음을 내는 악기들의 조합이나 흩뿌려진 퍼즐 조각들을 연상시킨다. 작품 안에서 여러 개의 화면으로 분할되는 표현은 〈지나간 혹은 다가올〉(p.20 그림4)이나

<CCTV_cityscape>(p.33 그림10)의 CCTV이미지에서도 특징적으로 드러나고 있다.

그림 1 **<다중 시야>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 116.8 x 91.0 cm

<다중 시야>(p.13 그림1)를 구성하고 있는 이미지는 6개의 보도사진 이미지들이다. 각각의 이미지들 안의 형태적 요소들은 바니쉬(Varnish) 농도를 통한 투명도 조절이나, 형태의 외곽선 혹은 실루엣

의 구분에 의해 불투명하거나 반투명한 상태를 가지며, 서로간의 영역을 침범하고 중첩되며 콜라주 하듯 맞물려 있다. 배경을 구성하고 있는 핑크색, 보라색, 녹색, 흰색의 마블링(marbling) 이미지(p.14 참고 그림1)는 물감의 액체적인 흐름의 속성을 강조하여. 위와 같은 형태 요소들이 부유하며 표류하고 있는 것 같은 분위기를 만들어낸다. 이러한 효과는 <길 만들기>(p.28 그림8)에서도 잘 드러나고 있다. 비록 배경이 마블링이 아닌 브러시 워크와 워싱(washing)으로 표현되어 있지만, 어지럽게 표류하는 것 같은 분위기를 형성하고 있고, 실루엣과 외곽선이 강조된 형태들은 부서진 파편들이 소용돌이치는 듯한 인상을 준다.

참고 그림 1 **<다중 시야>**의 세부

그림 2 **<시소>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 116.8 x 91.0 cm

〈시소〉(p.15 그림2)는 소방대원의 구조현장 보도사진, 빌딩의 정면이 찍힌 보도사진, 네비게이션 맵들로 이루어진 그림이다. 서로 다른 투시 시점을 지닌 반투명한 이미지들은 상호 침투하며 중첩되어 있고, 한편으론 디졸브(dissolve)되는 이미지들의 잔상처럼 보인다. 구급 대원과 같은 형태에 있어서, 일부는 포지티브 스페이스로 묘사되었고, 또 다른 부분은 네거티브 스페이스로 묘사됨으로써 형태들은

더 산만해지고 자잘하게 쪼개진다. 이미지의 일부 요소들만이 엉성하고 느슨하게 조합된 모습은 급하게 짓다가 만 건축물처럼 임시방편적인 허술함을 드러내며, 미디어 이미지들의 순간적이며 일시적인 속성을 강조한다.

2) 이미지의 동시다발성

두 번째는 이미지의 동시다발성이다. 이미지 물결의 복잡하고 급격한 인상을 담아내기 위하여 다소 러프(rough)하게 그려진 이미지들을 쌓아올리는 방식으로 작업을 진행하면서, 마스킹(masking)을 사용하여 레이어의 선후 관계를 뒤집는다거나 네거티브 스페이스(negative space)를 중점적으로 그리기 등을 시도해 보았다. 이미지들이 응축되어 있으면서도 순식간에 사라지고 마는 미디어의 속성을 갖고 있는 공간으로 보일 수 있도록 반투명하게 중첩하였다.

<잊고 사는 것들>(p.17 그림3)을 보면, 홍보 부스의 제품 시연 장면, 열차가 탈선한 사고 현장 이미지, 폭격으로 집을 잃은 아이들의 이미지, 난민들의 이미지, 네비게이션 맵의 이미지, 일인칭 시점으로 자전거를 타고 있는 사람의 시야, 스마트폰 그래픽 인터페이스(GUI)의 일부 이미지(p.18 참고 그림2)들이 어지럽고 산만하게 결합되고 중첩되어 있다.

그림 3 **<잊고 사는 것들>**, 2014, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 162.2 x 130.3cm

나는 다양한 투명도의 이 이미지들이 어느 시점에 순간적으로 모이면서 동시에 사라지고 있는 것 같은 장면을 표현해내고 싶었다. 폭죽과도 같이 순간적으로 강렬하고 화려한 느낌을 자아내면서 이

내 해산되며 해체되고 있는 응집력의 정도로 이미지들을 구성하고자 하였다. 그리하여 그림 안의 요소들이 시끌시끌하게 군집되어 있지만, 어딘가 결여되어 있고 공허함을 드러내고 있는 인상을 담고자 했다.

참고 그림 2 **<잊고 사는 것들>**의 소재로 사용된 이미지들

작품에 본격적으로 이미지들을 중첩시키기에 앞서 배경화면에 폭죽이 터지는 장면과 같은 이미지를 표현하였다. 미리 구성해둔 색상 파레트에 따라 만들어진 물감 스프레이와 물감을 담아둔 용기 여러 개를 고르게 분사하여 전체적으로 불규칙적인 크기의 입자들로 이루어진 화면을 얻을 수 있었다. 그 위에 레이어들을 하나씩 쌓아올렸는데, 장면을 구성하는 요소요소들을 1부터 10까지의 정도를 정해

두고 각기 다른 투명도로 칠하고자 하였다. 따라서 일부 요소들는 완전히 불투명하게 표현되었고, 또 다른 요소들은 조금씩 차이가 나는 반투명한 이미지가 되었다. 다양한 정도의 반투명성과 질감을 표현하기 위해서 바니쉬와 아크릴 지연제(Retarder), 겔 미디움(Gel medium)과 같은 재료를 각기 다른 농도로 사용하였다.

화면 전반에 흩어져 있는 네비게이션 맵 이미지의 경우 작업을 진행하던 작업실 인근의 지도 이미지를 사용하였다. 차선을 나타내는 선적인 요소들은 불투명하게 채색하였고, 건물을 나타내는 면적인 요소들은 각기 다른 투명도로 채색하였다. 작품에는 몇 장의 보도 사진 이미지들도 사용되었는데, 열차가 탈선한 사고 현장 사진, 폭격으로 집을 잃은 난민들의 사진, 기업 홍보 부스의 제품 시연 장면 사진(p.18 참고 그림2)등이다. 중앙과 우측 하단의 사람들의 경우, 바니쉬와 물감을 8:2 정도로 섞어 색이 많이 희석되고 투명한 느낌이 두드러지도록 표현하였다. 좌측 상단의 스크린과 그 안을 가득 메운 인파의 모습은 화질 열화로 인하여 다소 추상적인 패턴처럼 보이게 된 원본 이미지의 형태를 따라 그대로 표현하였다. 이와 비슷하게 화면 중앙 상단의 나무 이미지 또한 화질이 열화된 이미지의 형태를 그대로 따른 것이다.

스마트폰 그래픽 인터페이스(GUI)의 이미지(p.18 참고 그림2)도 사용되었는데, 화면 상단의 네 개의 모서리가 둥근 사각형들과, 우측 하단의 초록색 동그란 고리 형태가 그것이다. 전자기기의 사용 환경이 연상되도록 작품 화면에 전자기기 인터페이스의 화면 비율을 동일하게 적용하여, 스마트폰을 보고 있는 느낌으로 구성요소들이 표현되도록 하였다. 또 다른 이미지인 일인칭 시점으로 자전거를 타는 사람의 사진은, 내가 시청했던 동영상의 캡쳐 이미지를 사용한 것이다. 화면 중앙 하단의 자전거 손잡이는 마스킹을 사용하여 네거티브

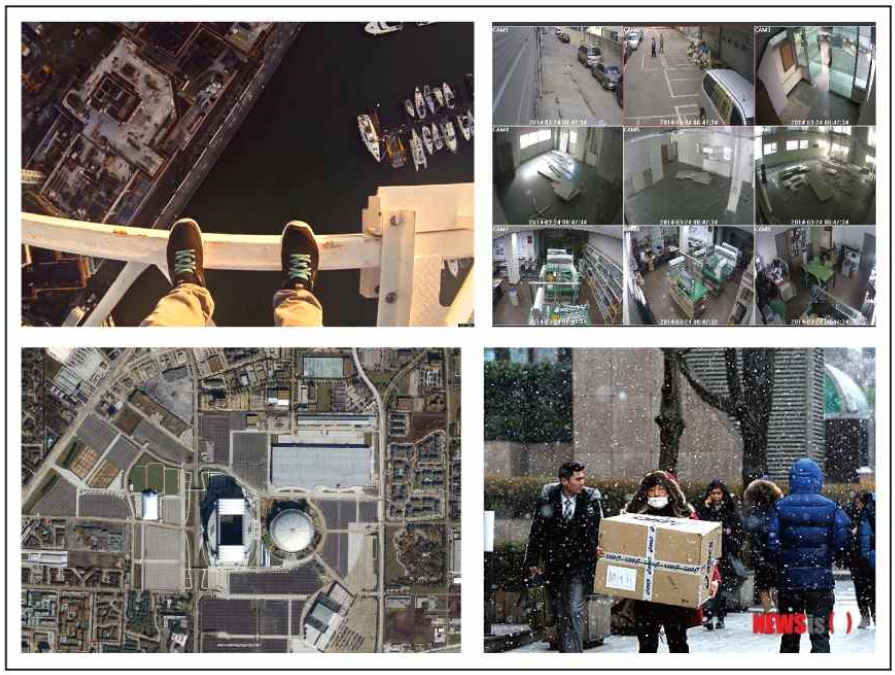
스페이스에 다른 이미지들이 올라가게 함으로써 손잡이의 형태가 드러나도록 하였고, 손잡이를 잡고 있는 양 손은 겔미디움을 사용하여 반투명하게 채색하였다. 대부분의 다른 요소들이 파편적이고 산발적으로 화면에 흩어져 있는 반면, 이 자전거 이미지와 인터페이스의 이미지는 화면을 한데 끌어 모아주고 있는 역할을 하고 있다.

또한 반투명한 레이어들을 층층이 쌓아올린 후, 일정 부분의 면들을 다시 채색하여 어떤 레이어를 먼저 작업하고 후에 작업하였는지를 쉽게 알 수 없도록 하고자 하였다. 이와 같이 레이어들의 선후관계를 흐리는 작업은 작업물의 선적인 시간관계를 해제시키고, 이미지에 보다 입체적인 공간성을 부여하며, 요소들 간의 복잡성을 증대시킨다.

반투명한 레이어들의 중첩과 다시 그리기를 통하여, 입체적이고 다중적인 공간 안에서, 동시다발적으로 부유하며 생성되고 사라지는 이미지 현상을 담아내고자 하였다.

그림 4 **<지나간 혹은 다가올>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 224.2 x 436.5cm

<지나간 혹은 다가올>(p.20 그림4)은 네비게이션 이미지, 구글 어스(Google Earth)프로그램에서 캡처한 사진, 한파 속에 출근하는 직장인들을 담은 보도사진, 난간에 서서 아래를 보는 사람이 담긴 유튜브 동영상 캡처 이미지, CCTV 화면이 담긴 보도사진(p.21 참고그림3)등이 중첩된 그림이다.



참고 그림 3 **<지나간 혹은 다가올>**의 소재로 사용된 이미지들

아크릴 물감으로 채색하였지만, 바니쉬로 많이 희석시켜 색칠하여서 수채화와 비슷한 정도의 투명성을 띠게 되었다. 다양한 색상의 다각형의 얇은 층들이 중첩된 화면은, 마치 오류가 난 시스템 화면에서 창들이 무작정 떠있는 것처럼 보인다. 수직으로 관찰하는 탑뷰(Top view)이미지와 수평 혹은 예각으로 관찰하는 시점의 이미지들이 중첩되어, 원근법으로 가늠하기 혼란스러운 공간감이 느껴지는

다시점의 성질을 지닌다. 무표정하고 익명적인 사람들은 이러한 공간 사이를 부유하듯 지나고 있다. CCTV 이미지의 6개로 분할된 화면과 네비게이션 이미지의 다각형들이 이들을 더욱 분리된 상태로 이끌고 있으며, 소외감 혹은 고립된 개인의 느낌을 강조하는 듯하다.

그림 5 **<작은 비석>**, 2014, 캔버스에 아크릴 채색, 33.3 x 24.2cm

<작은 비석>(p.22 그림5)은 5개의 이미지들이 중첩된 그림이다. 이 작품의 배경 레이어와 중간에 삽입된 레이어에서는 마블링 기법과 워싱 기법을 사용하였다. 물감을 붓고 흘리며 마블링하는 과정을 통해 형성된 물감 얼룩과, 반대로 물감이 어느 정도 말랐으나 완전히

건조되지는 않은 상태에서 씻어냄으로써 부분적으로 떨어져 나가면서 생기는 얼룩 자국들이, 그려진 이미지들에 무작위적인 균열을 가져오며 형태를 분해시킨다.

이 작품에 사용된 이미지들은 기상 예보 그래픽, 주식 그래프, 휴가철의 캠핑장 이미지, 정치 섹션의 보도 사진(p.23 참고 그림4)등이다. 이미지의 전체를 묘사하는 것이 아닌 일부 요소들만 부분적으로 묘사하여 파편적인 느낌을 더하였다.

참고 그림 4 **<작은 비석>**의 소재로 사용된 이미지들

이렇게 부서지고 균열된 최종 이미지는 중첩된 레이어들 사이의 불균형한 공존과 불안감을 상기시키며, 이는 나의 이미지 범람에 대한 단상과 연관되어 있다. 즉, 미디어로부터 느껴지는 피로도와 어떤 결여의 감각을 드러내는 것이다.

3) 일정한 방위가 없는 이미지의 침투

미디어 환경에 대한 인상을 드러내는 세 번째 표현적 특징은 완성된 이미지의 일정한 방위가 부재 한다는 점이다. 갈수록 다양해지고 있는 미디어로부터의 전 방위적인 이미지의 침투와 네트워킹(networking)의 흐름을 표현하기 위해, 작품의 일정한 방위를 없애는 시도를 하였다. 이는 네트워크의 복잡하고 부산스러움을 드러내는 동시에, 개인들이 네트워크의 영향력으로부터 어디에도 숨을 공간이 없어지고 있는 상황을 표현한다.[12] 하나의 레이어에 그림을 그린 후 90도씩 캔버스를 회전시키며 그 다음의 레이어를 중첩시켰다. 이러한 과정의 반복을 통하여 완성된 작품의 정형화된 방위를 지우고, 이미지들이 화면의 공간 속에서 모든 방향으로부터 침투하는 것과 같은 느낌이 들도록 의도하였다.

---

12) 마크 피셔, 박진철 역, 『자본주의 리얼리즘』, 리시올, 2018, p.74.

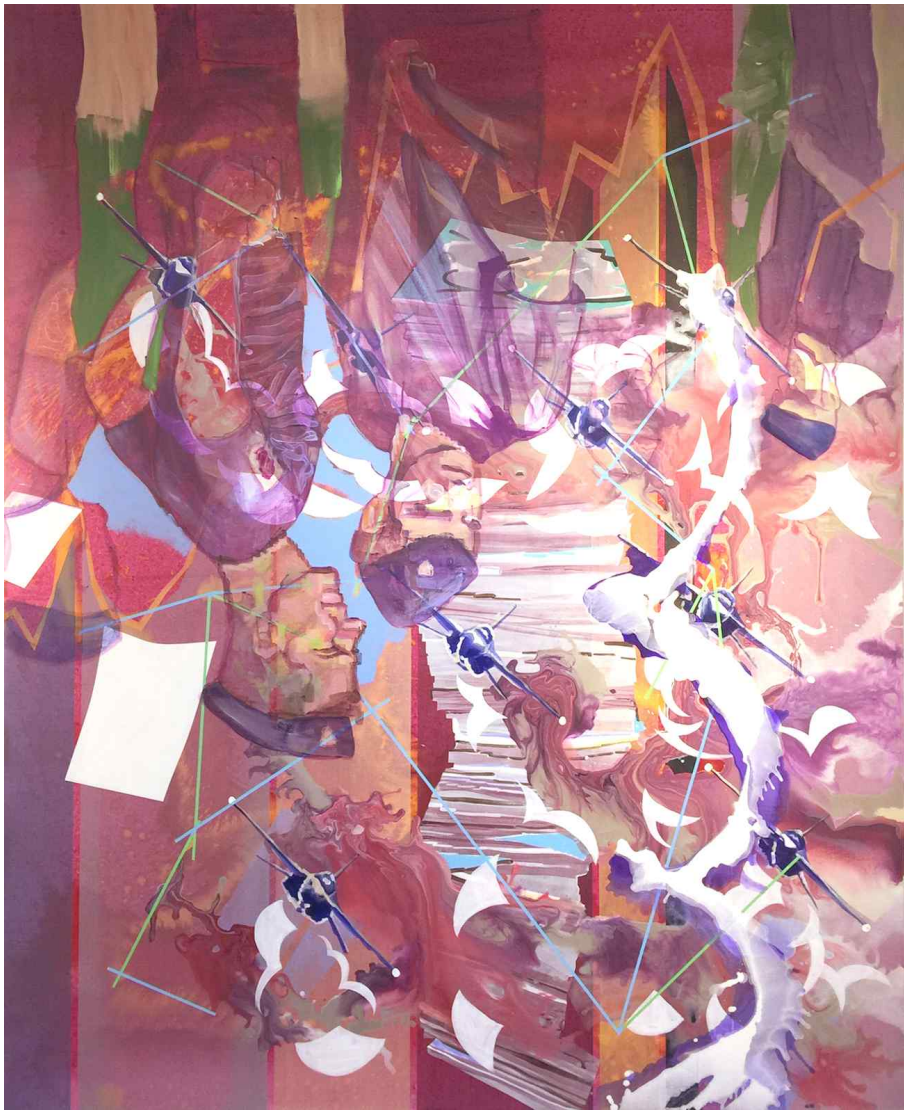


그림 6 **<위태로운 대화 패턴>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 162 x130 cm

<위태로운 대화 패턴>(p.25 그림6)은 앞서 설명한 바와 같이 일정한 방위가 없는 작품의 표현 형식을 드러낸다. 6개의 이미지들이 사방에서 돌아가며 중첩이 되어 있는데, 마치 사각형 캔버스의 네 변에서 튀어나온 평면적 이미지들이 접혀 있는 것과 같이 보이기도 한다.

참고 그림 5 **<위태로운 대화 패턴>**의 소재로 사용된 이미지들

이 그림에서 묘사된 이미지들은 폭발물이 터지고 있는 검색 이미지, 보도사진에서 사용된 인포 그래픽(Info graphic)이미지, 무력 충돌 현장에서 대기 중인 군인들의 모습을 담은 보도사진, 문서들이

높게 쌓여 있는 장면의 보도사진, 유튜브 에어쇼 동영상의 장면을 캡처한 이미지 2장(p.26 참고 그림5)이다. 전반적으로는 에어쇼에서 비행하는 7대의 전투기 이미지와 군인들의 이미지가 상하가 뒤바뀐 채 겹쳐진 모습이 가장 두드러져 보이나, 물감 뿌리기와 마블링 기법, 바니쉬를 사용하여 투명도를 다르게 조절한 형태 요소들이 각기 다른 방위에서 중첩이 되며 조밀하고 복잡한 화면을 구성한다.

추상적 형태의 요소들과 구상적 형상들이 위아래로 산만하게 얽혀 있다. 또한 개별 이미지 화면 안의 형태 요소들 중 일부는 명암을 제거하여 실루엣만으로 단순화시킴으로써, 구상적 이미지와 추상적 이미지의 경계 사이에 모호하게 위치한다.

일정한 방위가 없는 이와 같은 화면은 엉켜있는 데이터 뭉치처럼 보이고, 그 속에서 각각의 이미지들의 구상적인 형태들은 교란되어 한 눈에 파악하기 어렵다. 알아차리기 어려운 이와 같은 특성은 비일상적인 장면으로 드러나며, 데이터의 소용돌이를 연상시킨다.

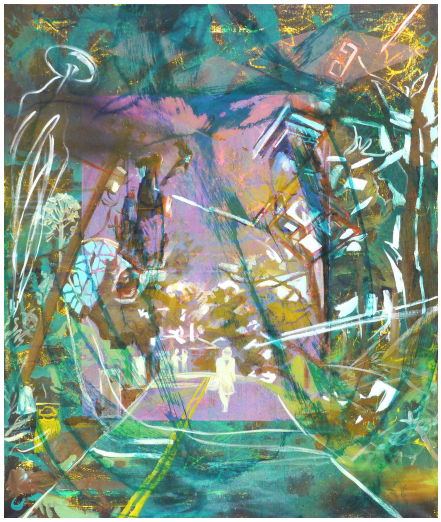


그림 7 **<안개 속의 성좌>**, 2017, 캔버스에 아크릴 채색, 65.1 x 53.0cm
그림 8 **<길 만들기>**, 2017, 캔버스에 아크릴 채색, 65.1 x 53.0cm

<안개 속의 성좌>(p.28 그림7)와 <길 만들기>(p.28 그림8)에서도, 일정한 방위가 없는 이미지의 특성이 드러난다.
여러 장의 보도사진들이 겹쳐진 이미지는 정방향의 이미지에 집중하여 보면 방위가 일정해 보이지만, 자세히 보면 이내 다른 방향의 이미지들을 인지할 수 있고, 곧 정해진 방향이 없음을 알 수 있게 된다. 마스킹 리퀴드(masking liquid)와 마스킹 펜(masking pen)을 사용하여 묘사된 이미지들은, 덧칠된 후 마스킹한 부분이 떨어져 나감에 따라 레이어의 선후관계가 불분명해진다. 이와 같이 모호해진 레이어의 선후관계는 추상적인 요소들과 더불어 화면이 울렁거리는 듯한 공간감을 만들어낸다. 워싱을 거친 브러시 워크도 화면의 일렁임과 역동성을 부여하고 강화한다. 울퉁불퉁하고 불분명한 공간감은 일정한 방위의 결여와 맞물려 불안정하고 혼란스러운 분위기를 자아낸다.

2. 미디어 현상의 자각과 상쇄

앞서 미디어 환경에 대한 인상을 '개별적이고 파편적인 요소', '이미지의 동시다발성', '일정한 방위가 없는 이미지의 침투' 세 가지로 정리하여 살펴보았다. 지금부터는 오늘날 미디어의 특성을 표현함과 동시에 그것이 가지고 있는 제약이나 교묘한 주입, 구속 등과 같은 부정적인 측면들을 상쇄시키고 벗어나기 위한 표현 내지 실천을 정리해 보고자 한다.

Ⅱ장에서 서술한 바와 같이, 미디어는 허구적으로 불안과 갈등을 조장하며, 개인의 삶을 억압하고 현재의 자본주의 체제에 끊임없이 종속시키는 측면이 있다. 최근 사회의 많은 영역에서 권장되는 '스마트해지기'라는 슬로건은 첨단, 셀프, 인공지능 등의 그럴듯한 홍보로 교묘하게 사용자에게 각종 노동을 떠넘기고, 지속적으로 그들이 만드는 체계 안에 머물고 구속되도록 유도한다. 이러한 기만적인 상황으로부터 벗어나려면, 사태를 올바로 직시하고 욕망의 순환적인 측면으로부터 한걸음 물러서서 관찰하는 태도가 필요하다.

회화의 제작을 하나의 예술 실천으로 볼 때, 나의 그림그리기는 미디어의 부정적인 측면을 상쇄하고 극복하기 위한 지속적인 자각의 일상적 실천으로도 작용할 수 있을 것이다. 나는 회화 제작에 사용하는 미디어 이미지가 전달하는 의도와 맥락에 균열을 냄으로써, 일방적이고 단면적인 의미의 전달을 무력화시키고, 확대 재생산되는 이미지들 사이에서 자각의 틈새를 마련한다.

이와 같은 관점에서 나의 회화 작품에서 드러나는 특징을, '색채와 형태의 변환에 따른 의도와 맥락의 균열', '추상적 표현에 의한 불안정성의 수용', '미완의 묘사로 강조된 가상성과 익명성'이라는 세 가지 속성으로 정리해 보았다.

1) 색채와 형태의 변환에 따른 의도와 맥락의 균열

수집된 이미지의 경우, 원래의 이미지들이 가지고 있는 특정한 시각이나 일방적인 관점과 같은 본래의 맥락으로부터 벗어나고자, 형태적이고 색채적인 변환 내지는 탈각을 시도하였다. 이를 통해서 의도한 바는 기존의 수집된 이미지가 가지고 있는 일면적이고 일방적인 해석의 지위를 약화시키고, 본래의 맥락을 여러 가지 다양한 가능성을 가진 서사 구조나 해석 중의 하나로 만듦으로써, 다원적인 해석의 차원으로 열어두고자 함이었다. 다양한 색채의 사용은 그러한 다원적 가능성을 열어준다고 보았고, 형태의 변환은 기존 이미지의 의도에 대한 해체와 균열로서 작동하길 기대하였다.

다른 한편으로, 이미지들의 형태와 색채를 변환하고 레이어를 다루는 것과 같은 형식상의 과정들이, 회화적 표현 기법 자체에 대한 나의 흥미를 반영하는 것으로 보이기도 한다. 또한 무작위 적으로 원본 이미지의 일부분을 변화시키고, 서사를 변형하는 그 자체에 대해, 내가 일종의 게임과도 같은 재미를 느끼고 있는 것일지도 모르겠다. 이러한 요소들은 회화의 유희적인 속성 혹은 놀이로서의 예술을 떠올리게 한다.

나는 예술 작품의 창작과 생산의 과정에 있어서 필연적으로 놀이정신이 가미된다는 생각에 동의한다. 요한 하위징아는 예술에서 발견되는 놀이 요소를 아곤(경쟁적 경기), 스콜라제인(여가시간을 보내다), 디아고개(오락, 취미), 미메시스(모방)으로 정의하였다. 그리고 다시 미술에서의 조형적 욕구를 장식, 건설, 모방으로 분류하였고, 그것들이 사물을 다루는 자발적인 욕구라는 점에서 '놀이본능'을 암시한다고 보았다.[13] 이와 같은 맥락에서 미술에는 여러 가지 요소로서의 유희적 속성이 깃들어 있다고 볼 수 있다. 다만 유희로서의

미술에 대한 이야기는 너무 광범위하기도 하고, 본 논문에서 다루고자 하는 내용과는 결을 달리 하고 있기 때문에, 일관적인 서술을 위해 다른 기회에 다뤄질 수 있는 여지를 남겨 놓고자 한다.

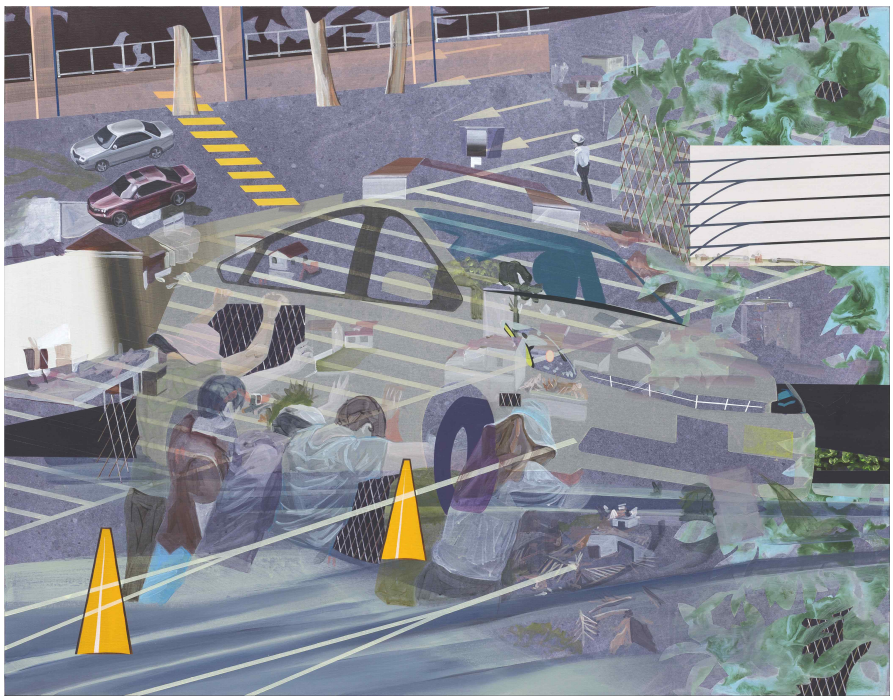


그림 9 **<물결의 층계들>**, 2014, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

<물결의 층계들>(p.31 그림9)에서, 자율주행차의 시험 주행 이미지, 시위 현장의 이미지, 자연 재해 현장의 이미지, CCTV에 찍힌 차도의 이미지(p.32 참고 그림6)와 같은 4개의 이미지가 중첩되어 있다. 각각의 이미지들은 부분적으로 투명도가 다르게 표현되어 있고, 또한 부분적으로 중첩시켜 쌓아올린 순서도 다르다. 때문에 이미지

13) 요한 하위징아, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2010, pp.318-335.

들 간의 선형적인 순서가 해제되어 있으며, 등장하는 요소들이 어떤 이미지에 속하는 것인지도 불분명해 보인다.

참고 그림 6 **<물결의 층계들>**의 소재로 사용된 이미지들

삼각형 주차 콘과 도로의 그래픽적 요소들과 같은 주변적 요소들이 이미지의 주요한 등장 요소들 보다 불투명하고 높은 채도로 강조되어 있다. 또한 벽과 그림자 같은 배경의 형태들도 불투명하고 상대적으로 견고해 보이도록 채색되었다. 그리하여 원래의 수집된 이미지에서 중앙에 포커싱 되었던 인물이나 자동차는 주목도가 낮아지고 명료했던 힘을 다소 잃게 된다. 형태들은 부분적으로 생략되어 기존 이미지에 등장하는 시위 참가자들은 철조망을 밀고 있는 것인지 자동차를 밀고 있는 것인지 헷갈린다. 이러한 장치들에 의해서, 원래의 이미지가 가지고 있던 서사나 상징적 요소들은 더 이상

효력을 발휘하지 못하고, 변형되고 변색된 형상들은 원형에 비해 상대적으로 열려있는 기호들로 작동하게 된다.

그림 10 **<CCTV-cityscape>**, 2015, 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

<CCTV_cityscape>(p.33 그림10)는 그러한 구성을 한층 더 적극적으로 표현하고 있다. 이 그림은 한 범죄자가 찍힌 서로 다른 장소의 CCTV 이미지, 방송 촬영 현장의 이미지, 도시의 스카이라인 풍경 등 네 가지 사진들(p.34 참고 그림7)이 중첩되어 있다.

참고 그림 7 **<CCTV-cityscape>**의 소재로 사용된 이미지들

그 중 범죄자의 이미지를 보면, 동일 인물임에도 9개의 화면에서 각기 다른 스타일로 형태와 색상이 변주되어 표현되고 있다. 원래는 동일한 정도로 사실적으로 촬영된 카메라의 이미지였으나, 러프하게 묘사된 스케치와 같은 화면들이 보이고, 화질 열화(劣化)와 디지털 화면의 픽셀이 과장된 것 같은 화면들도 있으며, 거의 실루엣으로만 표현된 화면들, 어느 정도 사실적으로 표현되었지만 신체가 부분적으로 생략되어 보이지 않는 화면들이 있다. 이에 따라 기존 이미지가 가지고 있던 선형적인 시간 구조에서의 9가지 사건 현장의 사진들은 기능을 잃어버리고, 비선형적이고 분열된 9개의 옴니버스(omnibus)와 같은 구조로 서사는 바뀌어 버린다. 중첩되어 있는 도시의 스카이라인, 방송 촬영 현장의 카메라들은 범죄자의 이미지와 사실 아무 관련이 없는 것임에도 불구하고, 같은 화면 공간 안에서

엮임으로써 범죄자가 있던 곳에서 그를 촬영하고 있는 것 같은 연관성을 떠올리게 한다.

그림 11 **<문과의 대화>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

<문과의 대화>(p.35 그림11)는 모노톤(mono tone)에 가깝도록 파란색 계열의 색조로 색상이 변환된 여러 개의 이미지들(p.36 참고 그림8)이 중첩되어 있으며, 그와는 대조적인 주황색과 흰색, 갈색으로 네거티브 스페이스와 실루엣으로만 특정 형태를 드러내고 있다. 강조되어 보이는 부분을 보면, 비행기의 문이 열려 있고 한 남자가 탈출하려는 듯 문 앞에 서있는 것이 보인다. 그와 동시에, 열려져 있는 문의 형태는 어떤 퍼즐 조각이나 언어적인 기호를 연상시키기도 한다.

참고 그림 8 **<문과의 대화>**의 소재로 사용된 이미지들

연작으로 제작된 <안개 속의 성좌>(p.37 그림12)와 <안개 속의 성좌>(p.37 그림13)는 중첩시키는 이미지들을 아예 한 가지 색상 계열의 모노톤으로 변환시켜서 작업하였다. 톤이 변환되어 중첩된 이미지들은 더 이상 원래의 맥락을 인식하기가 어려웠다. 가까이서 관찰하면 파편적인 형상들만이 어렴풋이 보일 뿐이다. 이 이미지들의 뭉치는 구겨진 종이나 엉킨 실타래처럼, 부정확하고 왜곡되었지만 쓸데없이 범람하는 데이터의 한 측면을 드러내는 듯하다. 사용된 이미지의 네거티브 스페이스나 배경의 일부 면적으로부터 비롯된 형태 요소들이 두드러지게 강조된 채색으로 표현되어 표면을 부유한다. 이것들은 원래 이미지들에 집중할 수 없도록 시선을 끌며 주위를 산만하게 만든다.

그림 12 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 30.0 x 30.0cm
그림 13 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 30.0 x 30.0cm

이와 같이 색채와 형태를 변환함으로써, 기존의 이미지가 가지고 있던 제한되고 일면적인 맥락은 희석되고 해체되어 읽어내기가 어려워졌다. 그리고 이미지들은 다원적인 해석이나 연상이 가능한 느슨한 형태들의 조합으로 변형되었다.

2) 추상적 표현에 의한 불안정성의 수용

나는 작품에 추상 기법을 사용함으로써 얻은 효과가 두 가지 있었다. 한 가지는 앞서 '색채와 형태의 변환에 따른 의도와 맥락의 균열' 부분에서 설명한 바와 마찬가지로 기존 이미지가 가지고 있는 의도와 맥락을 해체하고 보다 열린 상태로 놓아두고자 함이었다. 추상적인 표현으로 인하여, 구상적 형태의 일부가 부서지고 지워져서 결과적으로 정보가 결여된 이미지를 만들었다.

또 다른 효과는 심리적인 요인 이었는데, 스스로도 가능한 결과를

예측하기 어려운 표현 기법을 사용하여 ‘알 수 없음’을 표현하고 확인하며, 또 수용하는 과정을 통하여 불안감을 있는 그대로 받아들이도록 하였다. 이러한 표현 기법에는 눈을 감고 즉흥적으로 실행하는 브러쉬 워크(brush work)나 일정 부분 우연에 의존하는 뿌리기, 붓기 등의 기법으로 즉흥적인 레이어를 만든 후, 마르기 전에 무작위로 워싱(washing)을 하는 방식의 작업들이 포함되었다. 작가 본인도 많은 부분을 예측할 수 없이 우연성에 맡기는 과정을 수행하는 것을, 일종의 불가지성(不可知性)을 불러들이고 그것을 수용하는 반복적 과정으로 받아들이려고 하였다. 예측할 수 없는 불가지성 혹은 불안정성 자체를 수용하고 그대로 관찰하는 지속적 작업을 통해서, 나의 심리적 불안감 또한 상당히 완화되는 것을 느낄 수 있었다.

〈기억의 층〉(p.39 그림14)에서는 아크릴 스프레이와 물감을 사용한 추상적 요소의 레이어들이 겹겹이 더해지고 있다. 여러 번의 레이어의 중첩과 워싱 작업에 의해서 작품은 그려짐과 지워짐, 쌓음과 무너뜨림의 반복이 된다. 그럼에도 불구하고 지워진 후의 미묘한 흔적들은 잔존하면서 퇴적물의 지층이 쌓여가듯 특정한 결을 형성한다. 의외성과 우연성을 불러일으키고, 그것을 수용해 나가는 과정이었다. 스퀴즈(squeeze)와 스프레이를 사용한 표현들은, 그와 같은 과정의 궤적과 접촉의 순간을 잘 드러내면서 이미지들을 씨실과 날실처럼 연결하고 있다.

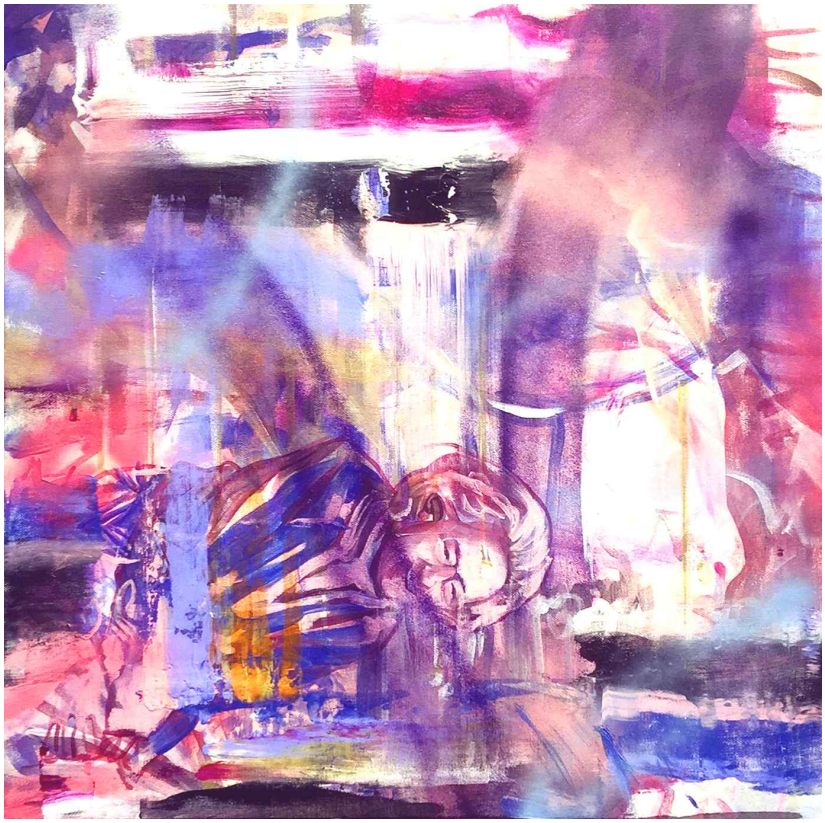


그림 14 **<기억의 층>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 50.0 x 50.0cm

그림 15 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 혼합재료, 116.8 x 91.0cm

<안개 속의 성좌>(p.40 그림15)에서는 수집된 이미지와 더불어, 여러 개의 추상적 이미지 레이어들이 겹쳐져 있다. 브러시 워크로 그려진 추상 이미지, 스프레이로 그려진 곡선, 사각형과 점선 띠 등으로 구성된 레이어, 스퀴즈로 밀어낸 물감 층이 만들어낸 레이어, 마스킹으로 표현된 다면체와 선들로 구성된 레이어 등이다.

즉흥적인 브러시 워크나 스퀴즈를 사용한 뒤 마르기 전에 워싱을 하여 반투명 하면서 우연적인 표현을 이끌어 내었다. 많은 추상적 레이어가 겹쳐진 결과, 캔버스 공간의 부분에 따라 각기 다른 심도와 밀도가 생겨났으며, 그로 인해 마치 수심이 다양하고 변화가 많은 굴곡을 지닌 해역(海域)과도 같은 공간감이 생겨났다.

3) 미완의 묘사로 강조된 가상성과 익명성

미디어의 기만으로부터 한 걸음 물러서는 자각을 중요시 한다는 측면에서, 나는 내 그림의 이미지들이 가상적인 것이라는 점을 강조한다. 오늘날 가짜 뉴스에 의한 공론장의 오염이 갈수록 심각해지고 있는 것처럼, 실제로 일어난 사실 자체 보다는 그것에 대한 미디어의 해석과 평가 등이 더욱 부각되고 있다.

증권거래소에서 다루어지는 가치는 한 기업이 '실제로 하는 일' 보다는 그 기업의 미래 실적에 대한 직관과 믿음에 기반해 생성된다.[14] 이미지들이 자율적인 힘을 획득하는 후기 자본주의 문화 이래로, 견고한 현실들은 편재하는 막강한 홍보 활동 뒤로 가려지며, 모든 것이 왜곡되고 과장되어 환상과 같은 것이 되어버린다. 이러한 지점에서 올리버 제임스는 이기적 자본주의가 '성취에 대한 열망과 기대' 를 부추기는 방식을 지적한다. 기업가적 환상 사회에

14) 마크 피셔, 박진철 역, 『자본주의 리얼리즘』, 리시올, 2018, pp.78-79.

서는 누구나 물질적인 성공을 이룰 수 있다는 망상이 조성되며, 그러한 물질적인 풍요가 성취의 핵심이라는 생각을, 부유한 자만이 승자고 열심히 일할 의지만 있으면 가족, 인종, 사회적 배경 등에 상관없이 누구나 정상에 오를 수 있으며, 성공하지 못한 이가 비난할 수 있는 사람은 자기 자신 뿐이라는 생각을 체계적으로 조장한다는 것이다.[15]

이와 같은 오늘날 자본주의 사회의 가상적이고 망상적인 속성을, 작품에서 반투명한 이미지들이 만들어내는 공간감으로써 표현해 보고자 하였다. 형상들의 반투명성, 과감하고 분명하게 드러나는 프레임, 요소들이 엉성하고 느슨하게 조합된 공간감 등은 이미지의 가상적 성격을 자각시키는 장치들로써 작동한다.

15) 마크 피셔, 박진철 역, 『자본주의 리얼리즘』, 리시올, 2018, pp.68-69.

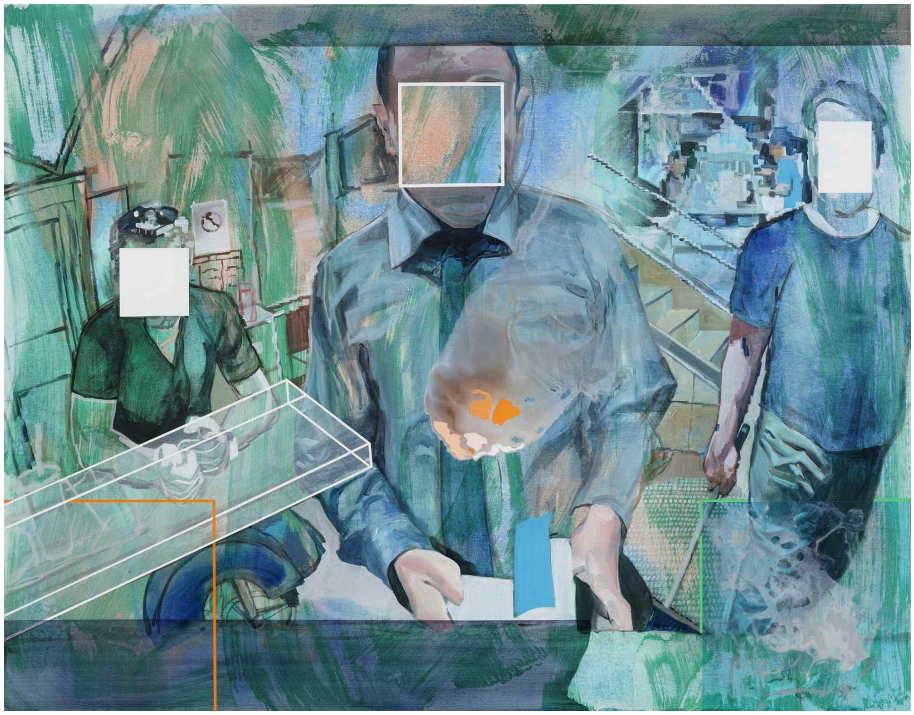


그림 16 **<시소>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

〈시소〉(p.43 그림16)에서 인물의 얼굴들은 흰색의 네모난 테두리를 경계로 두고 내부가 비어있어 뒷 배경이 그대로 보인다거나, 완전히 불투명한 흰색 사각형으로 가려져 있다. 관광지에 흔히 설치되어 있는, 얼굴을 들이밀고 사진을 찍는 포토존의 인물 판넬을 연상시키는 가운데 인물의 이미지는 허구의 낌새와 함께 홍보물의 뉘앙스를 풍긴다. 양쪽에 배치된 인물들도 비슷한 맥락과 정체성이 제거된 익명성을 가지고 있다.

그림의 위아래로 지나가듯 드러나는 어둡게 처리된 막대 형태의 프레임은, 화면 비율이 맞지 않는 동영상을 시청할 때 불가피하게 나타나는 검은색 여백처럼 보이면서, 마치 무대의 커튼처럼 작품에 연극적인 효과를 부여하고 있다. 레이어의 맨 위에서 선명하고 갑작

스럽게 등장하는 연두색, 주황색, 흰색의 프레임들은 화면을 자잘하게 분할하면서 작품에 몰입하는 것을 다소간 방해하고 있다.

등장하는 형상들은 대부분 반투명하게 묘사되어 있고, 일부는 외곽선만으로 표현되어 있다. 그림의 오른쪽 상단 배경 공간과 왼쪽 인물 뒤로 보이는 공간은 해상도가 낮은 디지털 이미지의 특징인 두드러지는 픽셀(pixel)이 그대로 드러나고 있다.

이처럼 디지털 이미지의 가상성이 전면적으로 부각되어 있으며, 회화의 공간에서 밀도 있게 점착되어 있는 것이 아닌 부유하듯 떠있고 괴리되어 있는 형상들은, 이 이미지들이 견고한 사실이 아닌 무엇인가 투영된 환상이자 가상이라는 것을 의도적으로 드러내고 있다.

그림 17 **<다중시야>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

여러 장의 보도 사진들이 중첩되어 있는 그림 〈다중시야〉(p.44 그림17) 또한, 반투명한 형상들이 레이어와 레이어 사이를 오가며 중첩되어 있다. 투명도와 색상으로 구분되는 형상의 부분들은 화면의 여기저기에서 퍼즐처럼 맞물리는 경계를 형성하고 있으며, 그렇게 조각난 면들의 모서리가 공간이 균열되어 보이도록 만들고 있다.

투명도에 의해 아른거리는 이미지는 〈잊고 사는 것들〉(p.17 그림3)과 〈물결의 층계들〉(p.31 그림9)에서도 잘 드러나고 있는데, 이는 마치 프로젝터에 의해 영사된 이미지나 증강 현실 이미지처럼 특정한 화면에 덧입혀진 것만 같은 가상적인 느낌을 가지고 있다.

마찬가지로 〈시소〉(p.46 그림18)에서의 허깨비 같은 형태들은 엉성하고 산만하게 어긋나 있는 공간을 연출하고 있다. 구체적으로 누구인지 알아볼 수 없는 단순하고 부정확하게 묘사된 네 명의 인물들이, 각기 다른 정도의 투명도로 화면 곳곳에 배치되어 있다. 이와 같은 표현은 이 공간으로 하여금 어딘가 모를 이국적인 느낌과 익명성을 띠게 하고 있다. 실내로 보이는 공간은 모서리의 경계들만 최소한으로 묘사되어 사방이 뚫려있는 가상적이고 관념적인 공간처럼 보인다. 그림의 정중앙을 가득 채우고 있는 여객기 또한 희뿌옇고 투명하게 그려져, 공간에 프로젝션 되고 있는 이미지 혹은 홍보용 풍선처럼 느껴진다. 그 아래 묘사된 푸른색의 유령 같은 인물 이미지와 더불어서 공간에 일시적이고 허상적인 분위기를 더하고 있다.

그림 18 **<시소>**, 2015, 캔버스에 아크릴 채색, 24.0 x 24.0cm

Ⅳ. 결론

지금까지 미디어 환경에 대한 단상들과, 그 부정적 측면을 상쇄시키기 위한 표현을 담은 나의 작품들과 방법론을 살펴보았다. 오늘날의 미디어가 가진 기술의 양적이고 질적인 향상, 그리고 강력한 영향력을 짚어보았고, 무엇보다도 그러한 기술력과 현대 자본주의 체제의 문제점이 결합되어 만들어내는 부정적인 측면에 대하여 알 수 있었다. 나는 폭죽과도 같은 미디어의 인상을 묘사함과 동시에, 어떻게 하면 그것에 빠져들지 않고 적절히 거리를 유지하며 관찰할 수 있을지에 대해 구체적인 형식과 연결시켜 고민해 보고자 하였다.

미디어의 단상을 그려냄에 있어서, 그것이 대중매체로서 가진 파급력과 폭발적인 이미지 물결이 주는 강렬한 인상 뿐 아니라, 순간적으로 사라지고 마는 공허감을 전달하고자 하였다. 등장하는 요소들을 더 쪼개어 파편화하고 동시다발적인 이미지의 속성을 레이어를 중첩시키는 형식으로 표현하거나, 그림의 일정한 방위를 제거하는 것과 같이 전 방위적으로 응집되면서도 동시에 부서져 사라지고 있는 것 같은 상황을 표현하였다.

인상과 그에 담긴 감정을 묘사하는 것에 이어서, 앞서 주목하였던 미디어의 부정적인 측면에 의한 정서적 부작용을 살펴보고, 이를 상쇄시키는 것이 작업에 있어서 어떻게 가능할지 고민하고 분석해 보았다. 후기 자본주의 이래로 막강한 힘과 자율성을 획득한 미디어의 이미지는 현실에 대한 왜곡과 편향성, 망상을 불러일으키고, 자기 소외를 부추기는 경향이 있음을 확인할 수 있었다. 현실의 삶에서 추출된 밝고 환상적인 이미지들은 의식을 편협하게 국한시키고, 은

밀하게 작동하는 간접 광고 또한 타인을 모방하기를 종용하며 사람들의 의식을 획일화 한다. 가짜뉴스와 같은 정치적 의도에 의한 여론 조작은 거짓 정보를 양산하며 공론장을 오염시키고 있다. 이와 같은 미디어의 폐해에 대한 이해를 명확히 함으로써 미디어라는 환경의 보이지 않는 역학 관계를 탐구하여 보았다.

그리고 '색채와 형태의 변환에 따른 의도와 맥락의 균열', '추상적 표현에 의한 불안정성의 수용', '미완의 묘사로 강조된 가상성과 익명성'으로 요약되는 방법론들에 의지하여, 나의 작업 과정을 일상의 예술적 실천으로 만들고자 하였다. 색채와 형태적인 변형을 통해 맥락을 분해시키고 저항을 부여하였으며, 추상적 표현을 활용하여 나의 불안감을 감소시킬 수 있었다. 이미지의 가상성을 강조하는 묘사를 두드러지게 사용한 것은 미디어의 허구성을 자각하도록 하는 효과적인 표현 수단이 되었다. 세 가지 조형적 방법론들은, 내가 미디어로부터 적절한 거리감을 형성하여 자유로운 주체로 나아갈 수 있는 삶의 동력이 되어주었다.

표현의 형식에 있어서는, 평소에 크게 의식하지 못하고 있었던 내 작업의 과정을 보다 상세하고 면밀하게 관찰하고 정리해 볼 수 있었다. 예를 들어 바니쉬를 비롯한 미디움들을 사용하여 물감의 투명도를 여러 단계로 조절하고, 겹겹의 마스킹 작업을 거쳐서 만들어 내는 이미지들은 개별적이고 파편적인 요소, 이미지의 동시다발성, 일정한 방위가 없는 이미지 소용돌이와 같은 미디어의 속성과 결부된 형식들로 귀결되고 있음을 확인할 수 있었다.

다만 좀 아쉬운 부분들도 있었는데, 논문에서 내가 다루고 있는 주제와 내용들이 작품을 통해서 얼마만큼 관객에게 명확하게 전달이 되는가 하는 문제는 여전히 숙제로 남는 것 같다. 또한 미디어 현상에 국한하여 탐구하였던 주제와, 그와 관련하여 수집된 이미지

들과 같은 소재들을 확장해 보고 싶다. 그리하여 사회 체제나 역사적 사건과 연관된 이미지들을 연구하거나, 그것과 연결되어 발생한다고 여겨지는 나의 우울감이나 불안감과 같은 감정적인 영역을 탐구하고 이미지로 표현하는 것도 시도해 보고자 한다. 이번 연구를 토대로 하여 미흡한 부분들을 보완하고, 향후의 작업 활동에 있어서 더욱 심화된 방향으로 나아갈 수 있는 계기가 되기를 기대한다.

그림 목록

그림 1 **<다중 시야>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 116.8 x 91.0 cm

그림 2 **<시소>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 116.8 x 91.0 cm

그림 3 **<잊고 사는 것들>**, 2014, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 162.2 x 130.3cm

그림 4 **<지나간 혹은 다가올>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 224.2 x 436.5cm

그림 5 **<작은 비석>**, 2014, 캔버스에 아크릴 채색, 33.3 x 24.2cm

그림 6 **<위태로운 대화 패턴>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 162 x130 cm

그림 7 **<안개 속의 성좌>**, 2017, 캔버스에 아크릴 채색, 65.1 x 53.0cm

그림 8 **<길 만들기>**, 2017, 캔버스에 아크릴 채색, 65.1 x 53.0cm

그림 9 **<물결의 층계들>**, 2014, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

그림 10 **<CCTV-cityscape>**, 2015, 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

그림 11 **<문과의 대화>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

그림 12 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 30.0 x 30.0cm

그림 13 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 30.0 x 30.0cm

그림 14 **<기억의 층>**, 2016, 캔버스에 아크릴 채색, 50.0 x 50.0cm

그림 15 **<안개 속의 성좌>**, 2016, 캔버스에 혼합재료, 116.8 x 91.0cm

그림 16 **<시소>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

그림 17 **<다중시야>**, 2015, 판넬 캔버스에 아크릴 채색, 91.0 x 116.8cm

그림 18 **<시소>**, 2015, 캔버스에 아크릴 채색, 24.0 x 24.0cm

참고 그림 목록

참고 그림 1 **<다중 시야>**의 세부

참고 그림 2 **<잊고 사는 것들>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 3 **<지나간 혹은 다가올>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 4 **<작은 비석>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 5 **<위태로운 대화 패턴>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 6 **<물결의 층계들>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 7 **<CCTV-cityscape>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 그림 8 **<문과의 대화>**의 소재로 사용된 이미지들

참고 문헌

단 행 본

진중권, 『미디어 이론』, 열린길, 2016

프랑크 하르트만, 이상엽・강웅경 역, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008

마크 피셔, 박진철 역, 『자본주의 리얼리즘』, 리시올, 2018

기 드보르, 유재홍 역, 『스펙타클의 사회』, 도서출판 울력, 2014

스콧 스토셀, 홍한별 역, 『나는 불안과 함께 살아간다』, 반비, 2015

박창식, 『언론의 언어 왜곡, 숨은 의도와 기법』, 커뮤니케이션북스, 2017

머리스타인, 김창한 역, 『융의 영혼의 지도』, 문예출판사, 2015

요한 하위징아, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2010

사 이 트

경제용어사전
<https://terms.naver.com/list.nhn?cid=42111&categoryId=42111>

Abstract

A Study on the Reflection of Media Phenomena and the Expression of Self-Awareness in Paintings

- based on my works -

Sejun Park

Painting Major, Department of Painting

The Graduate School

Seoul National University

I feel that the percentage of indirect experiences about the world today has risen much higher across almost all the areas. From the spread of computers and the Internet following radio and television to the popular adoption of smartphones and SNS(Social Network Service), it has become easy to have similar experiences to others in many activities according to the development of media that can be defined so-called mass media. It is because media is working on human life very closely with huge volumes of information being expanded and reproduced every hour through media. As media channels have become much diversified, it is now possible for anyone to produce and share images with ease. Images and information are being produced and consumed exponentially compared with the past.

In my works, my focus was on waves of explosive images created by the advancement of these media and technologies. I observed images making complex and sudden appearances and disappearing as fast as their appearance through media. Such images as phenomena left intense impressions on me like festivals, and I would often be left with a sense of considerable emptiness and fatigue. I created a painting series to reflect my thought fragments about images that derived from such feelings and would be fast to be produced and then disappear. I would collect as many images as possible in daily life as they were consumed via media and use them in my works.

The images of media have become more sophisticated with their production volume rising, but they can also cause harmful effects including the distortion of the reality and inaccurate ideas. Good examples include the production of fake news, which has recently caused problems, the one-sided and extremely simplified expressions of life via SNS, and reckless acceptance. Distorted perceptions and inclinations towards the reality caused by the media make people consume an image too selectively or impose fragmentary censorship on images, thus alienating them from the actual reality and making it part of their daily life. Furthermore, it is connected to the harmful effects of modern capitalism as well as the media's own defects. Today capitalism instigates people to have abnormally huge desire and expectation for achievement and asks for incessant

delusion and self-conviction from them. Images mass-produced by the media move by the accumulated power of capital and drive the audience toward anxiety and sense of lethargy through all kinds of promotional means.

The investigator felt a need to express in his own works to realize and offset the negative aspects of the media. First, the old colors and forms were altered to deconstruct the fixed intentions and contexts in a collection of media images. They would weaken the interpretive status of archetypical content and function as signs that were relatively open. Secondly, the investigator employed abstract techniques that depended on coincidence so much that he would not be able to predict an outcome easily, trying to accept the inscrutability of expression and its instability as it was. It was a process of accepting and mitigating anxiety by connecting the practice and performance of art to psychological factors. Finally, elements were subjected to loose and unfinished expression in his works for self-awareness one step from the deception of the media in order to put an emphasis on the virtuality and anonymity of images. Since the creation of post-capitalist culture in which images obtained their autonomous power, solid realities have been pushed behind the promotional activities of ubiquitous and powerful media with everything being distorted and exaggerated like fantasy.

No one is free from fantasy in which they are instigated, and everyone is encouraged to blame only themselves for such culture. Trying to express virtuality and anonymity as harmful effects of the media, the investigator specifically depicted forms in translucent ways and used frames of covering up or cutting parts of the screen to create a space sense of appearing elements being combined together in careless and loose manners.

Keywords: media, accumulation and deconstruction, sense of emptiness, self-alienation, fragmentation, all-at-onceness, self-awareness and offsetting, crack in a context, abstract expression, instability, virtuality, anonymity

Student ID Number: 2013-23286