



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](#)

2018년 8월

박사학위 논문

디지털 이미지의 가상과 실재 상호작용 표현연구

- 연구자의 미디어 아트 작품 중심으로 -

조선대학교 대학원

미술학과

이 승 하

디지털 이미지의 가상과 실재 상호작용 표현연구

- 연구자의 미디어 아트 작품 중심으로 -

A study on the Interactive Expression
of virtual and reality in Digital image

- Focused on the researcher's Media Art works -

2018년 8월 24일

조선대학교 대학원

미술학과

이 승 하

디지털 이미지의 가상과 실재 상호작용 표현연구

- 연구자의 미디어 아트 작품 중심으로 -

지도교수 김 인 경

이 논문을 미술학 박사학위 신청 논문으로 제출함






2018년 4월

조선대학교 대학원

미 술 학 과

이 승 하

이승하의 박사학위논문을 인준함

위원장	조선대학교	교수	<u>박 상 호</u>	
위 원	조선대학교	교수	<u>김 인 경</u>	
위 원	조선대학교	교수	<u>김 익 모</u>	
위 원	조선대학교	교수	<u>김 유 섭</u>	
위 원	호남대학교	교수	<u>김 인 수</u>	

2018년 6월

조선대학교 대학원

목 차

표 목 차	iii
도판목차	iv
작품목차	v
ABSTRACT	vi
제1장. 서론	1
제1절 연구의 목적	1
제2절 연구 내용과 방법	3
제3절 연구의 흐름도	4
제2장. 디지털 예술의 매체진화 및 이미지 표현	5
제1절. 아날로그 사진 이후 디지털 사진의 특성	5
1. 사진의 출현과 특성	5
2. 아날로그 사진과 디지털 사진의 특성	8
제2절. 디지털 예술의 이미지 표현 진화	12
1. 미디어 아트의 이미지 진화	12
2. 인터랙티브 아트의 디지털 미디어 이미지 상호작용성	19
제3절. 디지털 이미지의 표현 특성	23
1. 디지털 이미지의 기술 발전	23
2. 디지털 이미지의 표현 분석	27
제3장. 디지털 이미지의 가상과 실재 표현연구	32
제1절. 디지털 이미지의 미학	32
1. 아우라 붕괴와 디지털 이미지의 폰크툼	32
(1) 아우라 붕괴	32
(2) 디지털 이미지의 폰크툼	36

2.디지털 이미지의 시뮬라크르	39
(1) 질 들뢰즈의 시뮬라크르	39
(2) 장 보드리야르의 시뮬라크르	41
제2절. 디지털 이미지에 대한 이중시각	43
1.디지털 이미지에 대한 부정적 시각	43
2.디지털 이미지에 대한 긍정적 시각	46
제4장. 연구자 작품을 통한 디지털 이미지 표현연구	49
제1절. 실재를 구현하는 가상의 이미지	49
1.Death of Sisyphus(시지푸스 죽음, 2003)	52
2.look at me(나를 봐줘, 2005)	56
제2절. 가상과 실제 이미지 상호작용	60
1.Impatience(참을 수 없는, 2007)	64
2.Where are we?(우리는 어디에 있는가?, 2008)	67
제3절. 추상을 만드는 가상이미지	71
1.The Untitled Space I(무제의 공간 I, 2017)	73
2.The Untitled Space II(무제의 공간 II, 2017).....	78
제5장. 결론	82
참고문헌	86
국문초록	91

표 목 차

[표-1]	연구의 흐름도	4
[표-2]	아날로그·디지털 사진의 특성 비교 분석	11
[표-3]	폰크툼 이미지와 수용자 간의 상호작용	37
[표-4]	질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 비교	42
[표-5]	디지털 이미지의 부정적 시각과 긍정적 시각 비교	48

도판목차

<도판-1>	Hippolyte Bayard, <i>Self Portrait</i> , 1840	5
<도판-2>	Keth Cottingham, <i>Fictitious Portraits - Triplets</i> , 1992	9
<도판-3>	Jeff Wall, <i>A Sudden Gust of Wind</i> , 1993	9
<도판-4>	TV 모니터 이미지(백남준, <i>조작된 TV</i> , 1963)	14
<도판-5>	최초의 컴퓨터로 생성한 이미지(가와노 히로시, <i>패턴 시리즈: 흐름 1966</i>)	15
<도판-6>	포토모자이크 이미지(로버트 실버스)	16
<도판-7>	프로세싱 이미지(케이시 리스)	17
<도판-8>	LED TV모니터 이미지·(이이남)	18
<도판-9>	인터랙티브 미디어 아트의 상호작용성(팀랩그룹)	19
<도판-10>	디지털 박물관 이미지의 상호작용(팀랩그룹)	20
<도판-11>	디지털 박물관 이미지의 상호작용(팀랩그룹)	21
<도판-12>	AI 이미지(구글)	22
<도판-13>	원본과 복사본	28
<도판-14>	3차원의 얼굴	29
<도판-15>	3차원의 다공성 계곡(김아영)	30
<도판-16>	퐁크툼 사진 이미지의 아우라 경험(소피 칼)	38
<도판-17>	Jeff Wall, <i>Dead Troops Talk</i> , 1992	51
<도판-18>	Théodore Géricault, <i>The Raft of Medusa</i> , 1819	51
<도판-19>	LEE Seungha, <i>look at me</i> , 남·여 화장실 작품구현원리 단면도	59
<도판-20>	LEE Seungha, <i>look at me</i> , 남자화장실 작품 설치	59
<도판-21>	Myron Krueger, <i>Videoplace</i> , 구현원리 단면도	62
<도판-22>	Myron Krueger, <i>Videoplace</i> , 1975	63
<도판-23>	LEE Seungha, <i>Impatience</i> , 작품구현원리 단면도	66
<도판-24>	LEE Seungha, <i>Where are we?</i> , 작품구현원리 단면도	67
<도판-25>	Warren Neidich, <i>Conversation Map</i> , 2002	72

작품목차

[작품1-1]	LEE Seungha, <i>Death of Sisyphus</i> , Lightbox Cibachrom, Paris, 2014	52
[작품1-2]	LEE Seungha, <i>Death of Sisyphus</i> , Lightbox Cibachrom, Paris, 2014	52
[작품1-3]	LEE Seungha, <i>Death of Sisyphus</i> , Lightbox Cibachrom, Paris, 2014	52
[작품1-4]	LEE Seungha, <i>Death of Sisyphuse</i> , Lightbox Cibachrom, Paris, 2014	52
[작품2-1]	LEE Seungha, <i>look at me</i> , 남자화장실 전시사진	56
[작품2-2]	LEE Seungha, <i>look at me</i> , 여자화장실 전시사진	56
[작품2-3]	LEE Seungha, <i>look at me</i> , Still Photo, multimedia, 2005	57
[작품3-1]	LEE Seungha, <i>Impatience</i> , Performance-Interactive art, Still photo, 2007	64
[작품4-1]	LEE Seungha, <i>Where are we?</i> , 전시설치 사진	67
[작품5-1]	LEE Seungha, <i>The Untitled Space I #1</i> , Digital Inkjet Print, 2017	73
[작품5-2]	LEE Seungha, <i>The Untitled Space I #2</i> , Digital Inkjet Print, 2017	73
[작품5-3]	LEE Seungha, <i>The Untitled Space I #5</i> , Digital Inkjet Print, 2017	77
[작품5-4]	LEE Seungha, <i>The Untitled Space I #6</i> , Digital Inkjet Print, 2017	77
[작품6-1]	LEE Seungha, <i>The untitled space II #1</i> , 전시사진, 2017	78
[작품6-2]	LEE Seungha, <i>The untitled space II #1</i> , Still Photo, 2017	78
[작품6-3]	LEE Seungha, <i>The untitled space II #2</i> , Still Photo, 2017	81
[작품6-4]	LEE Seungha, <i>The untitled space II #2</i> , 전시사진, 2017	81

ABSTRACT

A study on the Interactive Expression of virtual and reality in Digital image

- Focused on the researcher's Media Art works -

LEE Seung Ha

Advisor : Prof. Kim In Kyung

Department of Fine Art

Graduate School of Chosun University

According to McLuhan, a medium technology brought extension of human sense, and punctum of digital image brought infinity extension about story of new esthetics. Walter Benjamin insisted collapse of aura and development of new art by aura collapse is new, but stream of this inverse concept have existed in art history or historic current.

By Benjamin's reinterpretation of the Eugene Atget's photography work, he insisted that aura in the photography was banished within the photography. But Roland Gérard Barthes spreaded out user's subjective explanation in his book Note sur la photographie. His theory is Studium and Punctum. Punctum is a special quality that radiate user's emotional consciousness and have an overthrowing aspect that is piercing and entering, while Studium gives intelligent pleasure as information. Punctum has a phenomenological characteristic. This is impressed user's inside consciousness through user's subjective and imaginary experience. And Punctum's light allow us to experience aura. Because punctum have a variable characteristic, it is impossible to have epistemological explanation.

A medium theorist, Vilém Flusser, thought that 'The picture as medium' is a medium connecting human with world. The picture was changed from analog image

to digital image by development of a technology, and was extended its range by practical use of digital medium. The main factors of digital image's rapidly development are upgrade of computer performance, light medium's development, growth of Multimedia Personal Computer, and computer network. But the more detailed digital image's characteristic is composing, handling, editing, modifying, and distorting of a image. This characteristics makes to parody existent image or redigests text and visual information and to process existing picture. And making sound and three-dimensional cyberspace, it brought development that was extended from the real world to the simulated world.

But existent medium abstraction transformed an emotion representation of writer's inner spontaneity and some factors of nature into digital images. However by development of digital technology present an abstract painting created the new imaginary world in the relation with the world. Both change of the way of art making and the creation of new abstraction image by digital medium brought essential change to the aesthetic concept about modern art.

To decide the concept of researcher's work, I investigated the concept of Gilles Deleuze and Jean Baudrillard. Deleuze said that simulacre happens difference by potential of the event. Digital image was simulacre to Baudrillard. Thanks to two philosopher's viewpoint to simulacre, I was able to demonstrate the duplex sight part of digital image and I could took philosophical root to the simulacre.

Therefore, researcher's viewpoint for simulacre in digital image age is that "Simulacre exists independently by writer's desire." Simulacre in digital image age is born as valuable and existent being by writer's calling who is creative subject.

In particular, <The Untitled Space I> and <The Untitled Space II> are work about interaction that is imagination image work that makes abstraction image. Inserts music in abstraction image and express by synesthesia. Together, I tried user to interpret the digital image extending individual story infinitely by creating virtual world. I could know that the visitors who appreciate art works is changed to user-centric attitude such as active and autonomous behavior. This is showing change of new communication style between consumer through Punctum image.

Hereafter, to develop to user-centric exceeding the spectator level that see work of art, I hope that punctum's image is created variously and touch user's inside consciousness. So I hope that my works give modern humans to time of healing.

제1장. 서론

제1절. 연구의 목적

19세기 초에 카메라 옵스큐라(Camera Obscura)¹⁾로 인해 발명된 사진은 모든 영상의 기초가 되었다. ‘사진(Photography)’은 그리스어 ‘빛(phos)으로 그린다.(graphos)’²⁾의 합성어로 이루어진 ‘빛으로 그린 그림’이라는 의미와 회화에서 그린다는 전통미술 개념에서 출발했다. 사진은 어떤 대상을 물감이나 붓을 이용해 그리는 대신 카메라의 광학적인 빛으로 기계적 처리에 의해 이미지를 만들어내는 원리를 지닌다.

그러나 20세기 이후 사진은 더 이상 기계적 복제로 현실을 재현하는 작업을 넘어 디지털 테크놀로지의 발전으로 인하여 디지털 사진, 비디오, TV, 영화 등 기존의 방식과는 다르게 다양한 표현으로 확장되어졌다.

뉴미디어 작품은 컴퓨터에서 실재의 이미지가 복제, 변환, 중첩으로 보이며 생성되고 사라지는 복합적인 형태로 표현되고 있다. 디지털 이미지는 가상과 실재, 진실과 환영, 실재와 모조, 시간과 공간의 경계를 파괴하고 우리를 가상과 허구 세계로 이끌었다. 이와 같이 사진의 경우도 과거처럼 진실의 문제, 객관성의 문제와 그에 따른 관찰과 기록의 문제에 크게 비중을 두지 않으면서 모더니즘에서 한정지어 놓았던 예술의 경계선을 확장시켜 왔다. 오늘날 현대 작가들은 매체에 대한 인식의 변화로 디지털 이미지를 현실과 가상의 대립이 아닌 융합이라는 적극적인 방법을 통하여 이미지를 표현하고 있다.

디지털 이미지의 현실과 가상에 대해서 빌렘 플루서(Vilém Flusser)³⁾는 일반적으로 인간이 가상을 불신하는 것은 대안적 세계가 주어진 것(Datum)이 아니라 만들어진 것(Faktum)이기 때문이라고 언급한다. 또한 그의 가상에 대한 불신의 관점은 모든 인공적인 것과 모든 예술에 대한 불신이라고 주장한다. 이러한 그의 사유는 “왜 가상은 우리에게 거짓말을 하는가?” 라는 물음으로 시작했다. 가상은

1) 어두운 방. 카메라 주름상자를 지칭.

William J. Mitchell 저, 김은조 역, 『디지털 이미지론』, 아이비스, 1997, 도입 8, 역주 1.

2) Jean-Luc Daval 저, 박주석 역, 『사진예술의 역사』, 미진사, 1999, p. 9.

3) 빌렘 플루서(Vilém Flusser, 1920~1991): 체코슬로바키아 출신의 철학자로 사진과 미디어에 대한 철학을 전개한 매체이론가. (위키 백과) 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/빌렘_플루세르

현실과는 존재론적 간극이지만, 고대 철학자 플라톤에 따르면 현실 역시 또 다른 가상⁴⁾ 세계인 것이다.

장 보드리야르(Jean Baudrillard)⁵⁾는 원본이 아닌 시뮬라크르가 잠식하고 있으며, 가상과 현실의 경계가 불분명하다고 지적한다. 그의 개념과 같이 디지털 테크놀로지는 이성과 상상, 사실과 허구, 실재와 환상 사이의 경계가 모호해졌다. 이로 인해 디지털 대중의 인지적 특성이 나타나는데 가상과 현실 사이에 미묘한 존재론적 겹침, 즉 중첩의 상태가 발생한다. 이는 가상과 현실이 겹치는 디지털 생활세계의 존재론적 특성이기도 하다.

가상 이미지는 시간과 공간을 재구성해서 현실을 복제하고 재현함으로 사실(Real)과 허구(fiction)의 이미지를 표현한다. 여기서 상호작용은 시각, 청각, 후각 등 신체감각의 인식으로 재현되며, 이는 보다 더 리얼한 현실감을 부여해 관람자를 몰입하게 유도한다. 관람자는 대상이 가상과 허구적인 이미지라는 사실을 알면서도 순간 가상공간을 또 다른 가상현실로 받아들인다. 그에 대한 사례로, 영화는 실제로 관객이 영화 속의 장소에 있는 것처럼 느낄 수 있도록 시대적 장소와 배경을 표현하는데 시간과 노력을 많이 들인다. 그리고 미디어 아트 아티스트는 가상현실 시스템 장비로 관람자가 가상공간에서 생동감 있는 체험을 할 수 있도록 끊임없이 도전과 실험을 시도하고 있다.

먼저 디지털 이미지의 상호작용성에 관한 선행 연구는 유해영(2015)의 홀로그램을 통한 인터랙션 방법론과 김재화(2008)의 관객과의 상호작용을 통한 작품의 완성에 대한 의미를 연구하였으며, 전경란(2003)의 디지털 이미지의 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협에 대해서 연구하였다.

따라서 본 연구는 연구자의 미디어 아트 작품을 중심으로 구현된 디지털 이미지의 상호작용성의 특성에 대한 이론적 배경과 작품이 지니는 내러티브의 미학적·철학적 의미를 이론적으로 정립하는 것이 연구의 목적이다.

4) 진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 상상, 2014, p. 38.

5) 장 보드리야르(Jean Baudrillard, 1929~2007): 프랑스 철학자이자 사회 이론가. 1981년 대표적인 저작인 《시뮬라크르와 시뮬라시옹》을 발표했다. (위키 백과) 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/장_보드리야르

제2절. 연구 내용 및 방법

본 연구는 디지털 이미지의 가상과 실제 표현의 상호작용성 관한 연구의 결과를 도출하기 위하여 선행 연구로 디지털 사진과 뉴미디어의 새로운 예술 표현을 중심으로 기법과 미학적인 요소를 살펴보는데 주안점을 두었다. 그리고 선행 연구 결과를 바탕으로 연구자의 작품을 중심으로 결론을 도출하고자 한다.

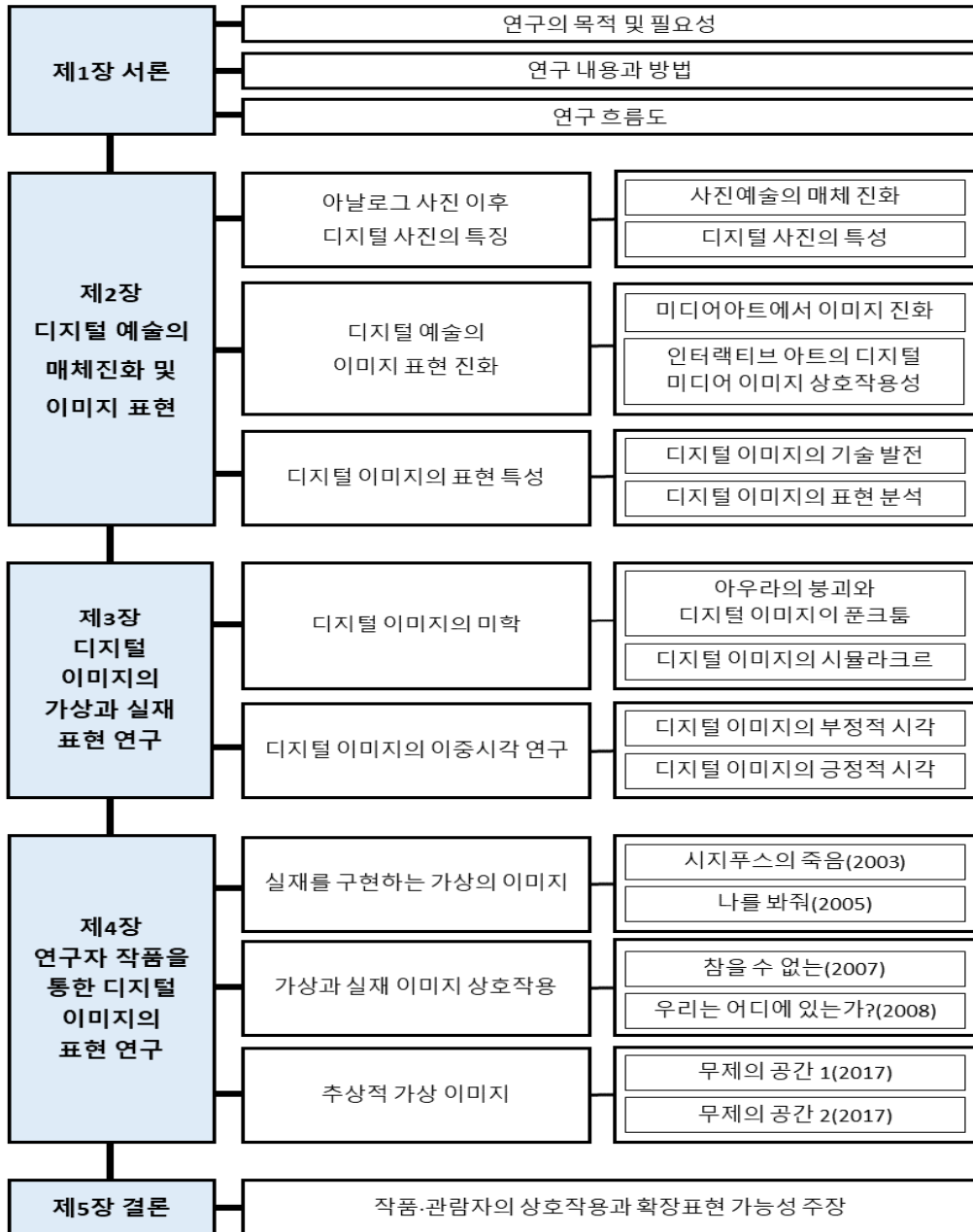
연구 내용은 첫째, 이론적 고찰로 사진발명에서 뉴미디어 작품까지의 매체의 진화와 현대예술에서의 디지털 이미지에 대한 미학을 연구하고, 미디어 아트의 이미지 표현의 진화와 인터랙티브 아트의 디지털 이미지의 상호작용성과 디지털 이미지의 표현 특성에 대해 연구한다.

둘째, 디지털 이미지의 가상과 실제 표현연구에서 디지털 이미지의 미학 연구를 위해 먼저 아우라의 붕괴와 폰크툼 이미지, 그리고 디지털 이미지의 시물라크르의 개념에 대해 고찰한다. 다음으로는 디지털 이미지의 이중시각 연구에서 부정적인 시각에 대한 이론가들의 주장과 긍정적인 시각을 지닌 이론가들의 이론을 비교 분석한다.

셋째, 연구자의 작품을 중심으로 디지털 이미지의 가상과 실제 표현의 상호작용에 대해 분석한다. 이에 따른 분석 진행은 첫째, 실재를 구현하는 가상 이미지의 주제로 이론적 배경과 연구자의 작품을 분석한다. 둘째, 가상과 실제 이미지 상호작용성의 주제 연구로 이에 대한 이론적 배경과 대응하는 연구자의 작품을 중심으로 분석한다. 셋째, 추상을 만드는 가상이미지에 대해 주제에 대한 이론적 배경과 추상을 만드는 가상이미지를 구현한 연구자의 작품을 분석한다. 연구자의 3단계의 주제 연구 결과를 토대로 본 연구의 결론을 도출한다.

연구 방법은 디지털 이미지와 상호작용성에 대한 이론적 배경의 연구를 위해 참고 문헌을 분석하고, 연구자의 작품에 적용된 디지털 이미지의 가상과 실제의 상호작용성에 대한 이론적 배경을 바탕으로 연구자의 미학적 입장 정리와 연구자의 상호작용성을 지닌 작품 표현 기법과 전략, 작품이 지니는 철학적·미학적 의미를 이론적으로 정립하고자 한다.

제3절 연구의 흐름도



[표-1] 연구 흐름도

제2장. 디지털 예술의 매체진화 및 이미지 표현

제1절. 아날로그사진 이후 디지털 사진의 특성

1. 사진의 출현과 특성

인간의 욕망은 카메라의 발명으로 아름다운 찰나의 순간을 사진으로 남김으로써 시각적 확장성을 가져왔다. 사진은 1839년, 루이 자크 망데 다게르(Louis J. M. Daguerre, 1787~1851)의 '다게레오타이프(Dauerreotype)'⁶⁾ 사진술이 최초로 프랑스 학술원의 공인을 받았다. 그 해에 또 다른 사진 발명가인 이폴리트 바야르(Hippolyte Bayard, 1802~1887)는 종이 인화법을 발명하여 전시도 했지만, 대중들에게 사진은 큰 의미를 부여하지는 못했다. 1840년, 그는 익사한 사내의 시체를 찍어 발표했는데 이 사진 속 남자는 다게르 자신을 익사한 시체로 연출한 것이었다. 이 사진 발표 후 사진은 이중적인 이미지를 갖게 되었다. 사진은 사실과 허구, 재현과 모방, 기록(document)과 예술(art)을 표현하는 수단이 되었다. 이러한 접근방법은 사진의 이미지를 작가의 발상 그대로 구현할 수 있었으며, 이러한 그의 시도는 사진예술을 회화적인 느낌으로 표현할 수 있는 시초가 되었다.

<도판-1> Hippolyte Bayard, *Self Portrait*, 1840.



출처: https://en.wikipedia.org/wiki/Hippolyte_Bayard#/media/File:Hippolyte_Bayard_-_Drownedman_1840.jpg

6) 현재의 사진 기술의 근원을 이루는 최초의 사진으로 은판 사진이라고도 한다. 화학대사전, 세화 편집부, 2001. 5. 20. [2018년 6월 8일 인용] 출처: <http://www.sehwapub.co.kr>

19세기 말 ‘픽토리얼리즘(pictorialism)’을 시도하는 화가들은 캔버스 위에서 붓을 들고 해왔던 작업을 사진술을 이용하여 회화적 느낌의 사진 유형을 만들어 사진을 예술로 끌어올렸다. 1888년, 조지 이스트만(George Eastman)⁸⁾은 그 당시 모든 카메라 중에서 가장 작고, 가벼우며, 간편한 코닥(Kodak)이라는 카메라를 개발했다. 또한 그의 마케팅 전략의 구호는 “여러분은 셔터만 누르십시오. 나머지는 우리가 처리하겠습니다(You press the button, we do the rest)”⁹⁾ 이었다. 다른 카메라와는 차별화된 코닥의 가치, 즉 사용성·편리성·효율성을 두 문장으로 함축하여 대중의 생활에 일상으로 근접했다. 이와 같이 코닥 카메라는 전문적 지식이 없어도 버튼만 누르면 누구나 사진을 찍을 수 있는 일반 사람들의 필수품이 되었다. 특히 기술의 발전은 사진과 인쇄에도 영향을 주었다. 신문과 잡지 기자들은 휴대용 카메라로 사진이나 사고의 현장을 생생하게 사진으로 표현했다. 그리고 그 사진은 인쇄를 통해 대량 복제가 되면서 사진의 성격이 본질적으로 변하기 시작했다.

일반적으로 사진은 회화보다는 사실과 진실을 재현하는 매체로 여겨져 왔다. 그러나 일부 작가의 작품으로 표현된 사진은 회화를 모방해서 표현하거나 반대로 회화가 사진을 따라 하기 시작¹⁰⁾ 하게 됨으로써, 사진은 회화와 구별되는 사진만이 가지는 본질성과 고유성을 추구하기 시작하게 된다. 한편 회화분야는 사진이 등장하면서 현실을 모방하고 재현하는 풍경화와 초상화의 영역에서 더 이상 영향력을 발휘하지 못하고 또 다른 소재를 찾아야 했다. 즉 다양한 색채와 오브제를 이용해서 사진기가 포착하지 못하는 인간의 무의식, 꿈, 상상 등을 표현하기 시작했다.

현대에 이르러 카메라 기술은 인간의 눈보다 더 많은 것을 보고 담을 수 있으며, 자유로운 공간의 이동, 주요한 핵심의 확장, 찰나의 결정적인 순간을 찍을 수 있다. 뿐만 아니라 사진기의 위치 각도에 따라 대상을 낮설거나 신비롭게 등 다양한 느낌을 줄 수 있는 이미지의 사진 표현이 가능하다. 이러한 사진은 정확한

7) 픽토리얼리즘(pictorialism)은 19세기 말에 회화를 닮은 사진의 표현스타일이다. 회화주의사진.

씨네21, [2018년 6월 8일 인용] 출처: http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=72170

8) 조지 이스트만(George Eastman, 1854~1932)은 미국의 사진학자이며 세계적인 필름 브랜드 코닥을 창립한 경영자이다. 나무위키, [2018년 6월 8일 인용], 출처: <https://namu.wiki>

9) 김정숙, 「드망즈 주교와 주름상자식 사진기-100년의 시간 속을 걷는다.」, 월간 빛, 2015.

출처: <http://www.lightzine.co.kr/last.html?p=v&num=1394>

10) Frank Popper 저, 박숙영 역, 『전자시대의 예술』, 예경, 1999, pp. 10-13.

재현성과 복제성의 메카니즘을 바탕으로 객관성과 주관성, 사실성과 허구성을 보여주는 새로운 사진 예술의 양식들이 창안되었다. 현대 사진작가들은 카메라를 더 이상 어떤 대상을 복제하는 재현의 도구로만 사용하는 것을 넘어, 그들이 느끼는 감정이나 사상에 따라 현실이나 대상을 재구성해 작품의 주제를 나타내기 위한 수단으로 이용하고 있다.

특히 사진은 대상에 대한 촬영자의 관점과 해석이 개입됨에 따라 다양한 의미를 창출해 낼 수 독창성이 있다. 이러한 촬영자의 시선과 재현 방식은 이미지를 생산해내는 촬영 행위를 ‘사진적 행위’라고 칭한다.¹¹⁾

그에 관한 예를 사진작가 로버트 하이네켄(Robert F. Heinecken)¹²⁾의 사진작업을 살펴보면, 그의 접근 방식은 그 당시에 극히 실험적이었다. 하이네켄은 카메라나 데생을 통해 단지 거기에 있는 자연 따위를 베끼는 일에는 흥미가 없었다. 그는 신문, 포르노, TV 이미지, 잡지 표지에 실린 얼굴 사진을 밀착 인화, 드라마 혹은 방송 중인 TV에 필름 겹치기, 사진의 합성, 재구성 등 다양한 제작 과정을 시도 하면서 자기만의 의미를 만들어 냈다. 그의 모험적이고 혁신적인 다양한 시도는 작품을 통해 상업화 · 대중화 · 키치¹³⁾ · 젠더¹⁴⁾ 등의 주제를 탐색하는 작업을 통해 당시 처한 현실을 새로운 사진의 이미지로 구성해서 보여줬다.

이렇게 현대사진은 사실적이고 기록적인 재현을 넘어 사진작가의 현실에 대한 다양한 관점과 생각을 담아내 실제의 이미지와 가상 이미지의 혼합으로 새로운 이미지를 창조하면서 새로운 예술 장르로 발전하고 있다는 것을 알 수 있었다.

11) 이경률, 『현대사진미학의 이해』, 사진마실, 2006, p. 45.

12) 로버트 하이네켄(Robert F. Heinecken, 1931~2006): 미국의 팝아트를 대표하는 사진작가.

출처: <http://www.nyculturebeat.com/>

13) 키치(Kitsch): 영한사전에서 “저속한 작품”으로 되어 있다. 겉으로 보서는 예술품이지만 그 속을 들여다보면 싸구려 상품이 키치이다.(양효섭, 현대의 예술과 미학 2007. 5. 18, 서울대학교출판부)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2270603&cid=51134&categoryId=51134>

14) 젠더(Gender): 사회적으로 구성되는 남녀의 정체성, 즉 사회적, 문화적으로 길들여진 성이며 여성다움, 남성다움을 통칭한다.(문학비평용어사전, 2006. 1. 30., 국학자료원)

출처: <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530865&cid=41799&categoryId=41800>

2. 아날로그 사진과 디지털 사진의 특성

뉴미디어의 등장과 함께 1990년대 디지털 사진은 새로운 결합방식이라는 대변혁을 초래한다. 본 단원에서는 아날로그 사진에서 디지털 사진으로의 수용과 상황을 간략하게 살펴보고 아날로그 사진과 디지털 사진을 비교 분석한다.

1839년 프랑스에서 사진기가 정식 발명품으로 인정을 받았을 당시 동시대 화가들은 충격을 받았다. 폴 들라로슈(Paul Delaroch)는 사진이 회화보다 현실의 재현을 더 사실적으로 나타내는 능력을 간파하고 “오늘부터 회화는 죽었다!”라고 외쳤는데, 오늘날은 “이제부터 사진은 죽었다”라고 외칠 만하다. 왜냐하면 디지털 사진이 현실을 그대로 재현한다는 사진의 기본 원리와 ‘사진은 곧 진실’이라는 사진의 본질을 해체시켰기 때문이다. 포스트모더니즘 시대에 터져 나온 사진 종말론은 사진 비평가 더글라스 크림프(Douglas Krimp)가 모더니즘 사진의 대표적 양식인 순수 사진의 정체성을 공박하면서 사진 종말론의 문제를 제기했다. 포스트모더니즘 이후 제기된 사진 종말론의 문제는 디지털 사진에서 비롯되었다.¹⁵⁾ 디지털 사진을 사진 이론가들은 19세기의 픽토리얼리즘¹⁶⁾에 전주어 디지털 픽토리얼리즘 사진이라고 언급했다. 이는 기존의 사진과는 달리 컴퓨터를 이용해서 이미지를 자유자재로 합성하거나 변조하기 때문이다. 사진작가들은 가상의 세계를 실현할 수 있는 디지털 기술을 이용¹⁷⁾해 관람자를 가상과 허구의 이미지 세계로 이끈다. 오늘날 디지털 사진의 출현으로 이미지의 유희 속에서 살아가고 있으며, 우리가 이미지를 보는 방식에서도 큰 변화를 가져왔다.

다음은 아날로그 사진과 디지털 사진을 비교 분석하고자 한다. 먼저 아날로그 사진은 현실 공간에서 순수하게 재현되어 만들어지는데 비해 디지털 사진은 컴퓨터를 활용해서 모니터 등에서 기존과는 전혀 다른 코드, 숫자, 기호 체계, 생성, 소멸 등 조작과 변형이 가능한 디지털 방식으로 만들어진다. 이렇듯 디지털 사진은 아날로그 사진의 이미지를 변환시켜 다양한 미디어 형태의 새로운 예술 작품 표현이 가능하며, 전혀 다른 새로운 ‘인식 체계를 형성’한다.

15) 진동선, 『현대 사진의 쟁점』, 푸른세상, 2002, p. 70; 박숙영, 『디지털미디어와 예술』, 이화출판, 2016, p. 204에서 재인용.

16) 픽토리얼리즘(pictorialism): 회화주의사진. 사진표현스타일.(네이버백과사전)

17) Ibid., pp. 190~206.

이러한 디지털 사진의 특성은 미국의 키스 코팅엄(Keth Cottingham)의 <도판-2> <가상 초상화 시리즈, 1992> 작품에서도 볼 수 있다. 그의 모든 사진 작업은 디지털 특성을 활용하여 창작 되었다.

<도판-2> Keth Cottingham, *Fictitious Portraits - Triplets*, 1992.



출처 : <http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-raits/>

특히 디지털 사진에 대한 그의 관점은, 디지털로 인해 변형된 사진은 더 이상 진실성을 상실했으며, 뿐만 아니라 신뢰성도 상실했다는 것이다. 즉 사진에 대한 진실의 종말을 본 것이다. 따라서 디지털을 활용해서 얻어지는 모든 이미지는 일본 사진의 진실을 감추어버린 잠재적인 사기로 보았던 것이다.

<도판-3> Jeff Wall, *갑작스런 돌풍, A Sudden Gust of Wind(after Hokusai)*, 1993.



Transparency on Lightbox, 2500 x 3970 x 340mm, Collation: Tate

출처 : <http://www.tate.org.uk/art/artworks/wall-a-sudden-gust-of-wind-after-hokusai-t06951>

캐나다 출신의 제프 월(Jeff wall)의 디지털 사진의 작품에 특성은 배열·구성·조립·편집 등의 몽타주 기법이다. 그의 디지털 사진의 편집 구성은 작품의 시각적 가능성을 확장시켰다. 이러한 기법의 디지털 사진 작품 <도판-3> <갑작스런 돌풍, 1993>은 컴퓨터를 이용해 그 당시 어디에서도 볼 수 없었다. 제프 월의 디지털 이식 사진들 작품을 보면 프로이트가 말했던 일상의 불안한 낮섬을 안겨준다. 갑작스런 돌풍으로 인해 휘어지는 나무, 바람에 휘날리는 종잇조각들, 굽이쳐 흘러가는 강물 등은 디지털 합성기술을 사용하여 표현한 작품은 마치 실제 장면인 결정적인 순간을 촬영한 것 같다. 그는 1년 동안 100여 장의 사진을 촬영한 뒤 컴퓨터로 이미지를 합성해 한 장의 디지털 사진을 만든 것이다.

오늘날 사진작가는 카메라를 들고 원하는 이미지를 촬영하기 위해 돌아다니거나 기다리는 것이 아니라 촬영 대상을 인위적으로 연출해서 본인이 촬영을 하고 싶은 찰나를 촬영한다. 그리고 작가의 의도에 따른 여러 가지 이미지를 합성해서 작가의 상상력을 그대로 재현하는 제작이 가능하다. 결국 디지털 사진의 이미지는 사진 작가가 카메라로 촬영한 후, 존재하지 않는 또는 일어나지 않는 사건을 조작하여 작품을 완성한다. 컴퓨터 어도비 포토샵(Adobe Photoshop) 프로그램을 이용해 편집과 수정의 기능은 결정적인 순간을 나타내는 새로운 '실재의 이미지로 창조'가 가능하다. 이러한 점은 아날로그 사진에서 표현하지 못한 한계를 확장시킨 결과물로 나타난다.

디지털 사진은 아날로그 사진에서 불가능했던 진실의 왜곡을 디지털 이미지의 생산, 분배, 조작기술로 인해 기존 사진의 경직성을 해체시킴으로써, 시각 담론을 가정(if)된 확실성으로 묘사하여 '새로운 의미의 배열'을 이끌어낸다. 이는 단지 시각적으로 보이는 대상을 생산과 분배기술의 조작을 통해 인간의 강한 욕망 속에 상상을 구현함으로써, 창출된 새로운 이미지는 다양한 주관적(관람자)의 관점에서 천태만상으로 재해석할 여지를 준다.

아날로그 사진은 대상을 명확하게 재현함으로써, 인간의 시각으로 한눈에 볼 수 없었던 현상을 진실로서 드러낸다. 이러한 사진은 디지털 기술의 특성과 인간만이 가능한 상상력이 융합됨으로써 그럴듯한 가상을 만들어내고 이 가상은 실재로 둔갑하여 디지털 사진은 존재론적 혼란을 가져온다. 가상과 실재라는 구분의 모호성은 디지털 시대가 허락한 '관점의 새로운 이동'의 범위를 확장시켰다.

[표-2] 아날로그 · 디지털 사진의 특성 비교 분석

분 류	아날로그 사진	디지털 사진
시대적 사상	모더니즘 (이성중심주의)	포스트모더니즘 (탈중심, 다원주의)
특 성	원 본	모호성(가상과 실재 구분 모호)
	일관성	다양성(편집, 합성, 조작)
	폐쇄성	개방성(생산, 배열)
	진실성	잠재적인 사기성
	고정된 인식	새로운 인식체계 형성
	일의성	다의성(다양한 재해석)

아날로그 · 디지털 사진에 대한 특성을 정리하면 [표-2] 와 같다. 아날로그 사진과 디지털 사진의 특성이 시대적 사상으로 구분되어짐을 파악할 수 있다. 아날로그 사진은 모더니즘의 사상이 디지털 사진은 포스트모더니즘의 핵심적인 특성인 해체, 다의성, 다원성, 개방성, 모호성 등 흡사하다는 것을 보며, 예술과 철학이 밀접하게 연관되어 있음으로 재확인되었다.

따라서 현대 사진작가가 디지털 기술을 이용해 이미지를 복제하고 수정하고 변형시켜 새로운 이미지를 제작하여 디지털 사진으로 관람자에게 새로움 또는 낯설음을 제공하지만, 여전히 아날로그 사진 토대 위에 디지털 사진이 존재하고 있음을 부정할 수 없다.

제2절. 디지털 예술의 이미지 표현 진화

‘매체(媒體, Media)’라는 사전적 정의를 살펴보면, 어떠한 소식이나 정보를 널리 전달하는 물체나 수단 또는 무엇을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하거나 퍼뜨리는 역할을 하는 것¹⁸⁾이라는 의미다. 현대사회에서 매체는 시각적으로 보이는 이미지로 이해된다. 따라서 이미지가 “매체(Media)이자 메시지”라는 마샬 맥루한(Marshall MacLuhan)¹⁹⁾의 주장을 떠올리게 한다. 인간은 시각을 통해 이미지들을 얻으며 이미지 자료들을 조작해 새로운 이미지들을 만들어낸다. 그가 획득한 여러 가지 이미지들을 조합해서 우리가 또한 이미지라고 부르는 사물을 만들어낸다. 시각에서 지각된 이미지와 상상된 이미지 그리고 인간이 물질로써 만들어낸 이미지는 완전히 서로 분리해 생각하기 매우 어려운 존재들이다.²⁰⁾

고도의 첨단기술로 인해 매체는 발전되었다. 이에 따라 디지털 사진, 미디어 아트에서의 이미지, 뉴미디어 매체로 진화되었다. 미디어 아티스트는 컴퓨터를 창작행위 수단으로 하여 이미지를 재현하고 복제하면서 가상과 실재가 구별되지 않은 새로운 이미지의 가상현실 공간을 넘어 작품과 관람자가 원활한 상호 소통을 시도하고 있다. 이러한 인터랙티브 작품은 관람자에게 다중 감각적 사고를 할 수 있는 가상공간을 제공함으로써 인간의 상상력을 자극한다.

연구자는 기술의 발전으로 인한 이미지의 진화와 인터랙티브 아트의 디지털 미디어 이미지의 상호작용성에 대해서 살펴보고자 한다.

1. 미디어 아트의 이미지 진화

시각은 인간이 세상에 대한 정보를 얻을 수 있는 가장 주요한 감각이라고 할 수 있다. 시각을 통해 보고자 하는 이미지 대상을 보고 지각하거나 상상하며 이미지의 속성을 파악한다. 이와 같이 이미지로 보이는 매체는 기술의 발달로 새롭게 변화되고 있다. 자연스럽게 일상생활 환경에 적용되는 매체는 우리의 시각과 인식에 주는 자극은 커다란 변화를 가져왔다. 이와 같은 맥락으로 마샬

18) <http://dic.daum.net/search.do?q=%EB%A7%A4%EC%B2%B4> - 한국어 사전

19) 마샬 맥루한(Marshall MacLuhan, 1911~1980): 캐나다의 미디어 이론가이자 문화비평가.

(위키 백과) 출처: <https://ko.wikipedia.org>

20) 주형일, 「이미지의 과잉과 실재: 매체와 메시지의 관계」, 커뮤니케이션 이론8(1), 한국언론학회, 2012, pp. 217-218.

맥루한의 저서 「미디어는 맛사지다」에서도 볼 수 있다.

미디어는 환경을 변화시킴으로써 우리 내부에 있는 특정 부위를 자극하여 지각하게 한다. 그야말로 감각의 확장은 우리의 사고와 행동 유형 우리가 세계를 인식하는 방법을 변화시킨다. 이런 부분이 변화함에 따라, 인간도 변화한다.²¹⁾ 라고 말한다.

미디어 아트(의 이미지 변화는 매체(Media)의 변화에 따라 다양하게 표현되면서 진화할 것이다. 매체는 주로 언론매체로 사용되는 의미이지만 그에 대한 종류가 매우 다양하다. 매체의 종류는 인쇄매체, 전자매체, 대중매체, 방송매체, 멀티미디어, 디지털미디어, 하이퍼미디어 등으로 구분된다. 이러한 다양한 매체는 시대의 흐름과 기술의 발전에 따라 아날로그 매체와 디지털 매체로 구분되며, 이는 서로 변증법적인 관계를 갖는다. 모든 매체가 기존의 매체 위에 재매개화하기 때문이다.²²⁾

미디어 아트는 첨단기술의 매체를 미술에 적용시킨 전례에 없었던 혁신적이라고 말할 수 있다. 이러한 미디어 아트의 출현은 포스트모더니즘의 시대적 사상과 과학·기술의 발전은 맥을 같이 한다. 그리고 예술과 기술은 필연적으로 서로 연관되어 있다. 특히 미디어 아트의 아티스트들은 좀 더 새로운 표현을 위해 새로운 매체에 관심을 갖고 실험적 모험을 시도한다. 이러한 미디어 아트의 명칭은 시대적 상황과 문화현상에 따라 개념의 정의가 불분명하지만 미디어 아트의 개념은 신기술들을 활용하는 예술들을 가리킨다.

일반적으로 미디어 아트의 범주를 비디오 아트(video art), 사운드 아트(sound art), 키네틱 아트(kinetic art), 컴퓨터 아트(computer art), 웹 아트(web art), 네트워크 아트(network art), 인터랙티브 아트(interactive art), 디지털 아트(digital art), 일렉트로닉 아트(electronic art), 로보틱 아트(robotic art), 스페이스 아트(space art), 하이브리드 아트(hybrid art) 등²³⁾을 말하며, 매우 포괄적이 용어이기도 하다. 이렇게 다양한 용어가 계속 생겨나는 것은 작가들이 사용하는 미디어의

21) 마샬 맥루한 지음, 김진홍 옮김, 『미디어는 맛사지다』, 커뮤니케이션북스, 2001, p. 41.

22) 이이남, 「미디어 아트의 시뮬라크르에 대한 메타포리즘 해석학-연구자 작품을 중심으로」, 조선대학교 박사학위논문, 2017, p. 11.

23) 이수진, 『뉴미디어 아티스트 기술을 활용한 예술가들』, e-book, 커뮤니케이션북스, 2016, p. 5.

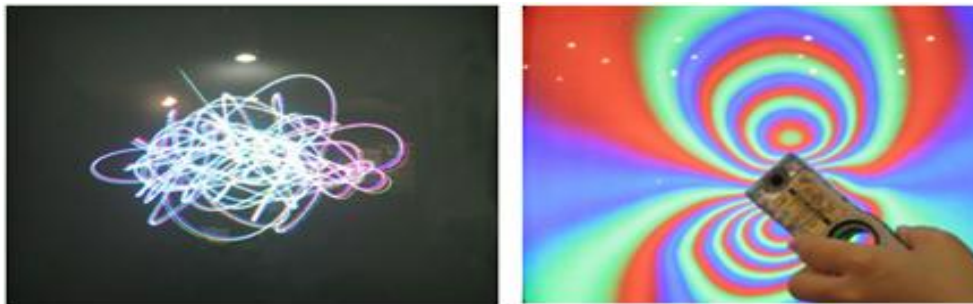
범주에 따라 달라지기 때문이다. 그리고 미디어 아트의 속성이 다양성과 융합에 있어서 작가들을 특정한 부류로 나누는 것이 힘들다.

앞 연구에서 아날로그 사진과 디지털 사진에 대해서 시대적 흐름과 기술의 발전 등을 탐색하였다. 이 장에서는 이러한 이미지의 변화가 미디어 아트에서 어떻게 생성되는지 자세히 살펴보고자 한다.

일반적 미디어 아트의 시작을 백남준의 작품 <조작된 TV, 1963>로 보고 있다. 백남준의 초기 형태의 작품은 순수하게 청각적인 음향에 초점이 맞추어진 작품이었다. 그 이후에 제작된 작품은 관람자가 마이크에 대고 소리를 내면 모니터 표면에 여러 이미지가 나타난다. 이 작품은 마이크에 대고 낸 소리인 청각 신호(마이크 소리)는 전자신호로 바뀌면서 음향이 증폭되면 빨강, 녹색, 청색의 삼색이 선으로 구성되어 예측이 할 수 없는 이미지로 나타난다. 이 삼색의 선은 청각 신호의 음의 높낮이와 소리의 강약 등 소리의 여러 요소가 이 선들을 움직이게 하며 다양한 색으로 이미지를 선보인다. 소리에 따라 변하는 소리를 이미지화했다. 그 후 엔지니어들과의 교류 속에 그는 전자 마그네트가 텔레비전의 전자 흐름을 바꿔 놓는다는 사실에 관심을 가졌다.

1965년 뉴욕에 첫 전시회에서 작품 <백남준 전자 TV, 컬러 TV 실험전>을 선보였는데, 이작품은 관람자가 자석을 움직일 때마다 전자 시그널의 이미지가 방해를 받도록 회로를 변경한 것이 주요 핵심이었다. 작가의 의도대로 관람자의 참여로 인해 추상적이면서도 다양한 패턴의 이미지가 생성되었다. 연구자의 관점에서 미디어 아트 이미지 표현의 첫 출발점은 백남준의 실험적인 첫 작품으로 본다.

<도판 - 4> TV 모니터 이미지(백남준, 조작된 TV, 1963)



출처 : <https://www.google.co.kr/search?q=%EB%>

과학적인 기술로 TV 모니터에 그 당시 상상할 수 없었던 창의적 이미지가 탄생되었다. 그의 도전적인 모험은 TV속에 아름다운 이미지로 표출되었으며, 관람자가 단지 관조하는 것이 아니라 작품에 참여하여 시각적 즐거움, 호기심을 유발하는 상상력 등 상호작용이 가능했다는 점에 대해서 시사하는 바가 크다.

아티스트 백남준이 TV로 미디어 이미지의 시초였다면, 컴퓨터로 이미지의 시초는 일본의 가와노 히로시²⁴⁾라 할 수 있다.



가와노 히로시는 찰스 퍼스(C. S. Peirce)의 저서 『기호, 언어, 그리고 소음』에서 사이버네틱스의 관점에서 음악에 대한 글을 보면서 막연하게 ‘컴퓨터로 그림을 그리면’이라는 상상을 하게 되었는데, 막스 벤제(Max Bense)의 저서 『정보미학』을 읽고 구체적인 방법론을 생각하게 되었다. 그 당시의 프린터는 오직 숫자와 기호만을 인쇄할 수 있어서 출력한 후 색을 직접 칠한 후 실크스크린으로 복제를 했다. 컴퓨터를 도구로 이미지 예술인 작품 <패턴 시리즈 : 흐름, 1966>이 탄생되었다. 오늘날 ‘컴퓨터 그래픽’은 그래픽 소프트웨어로 이미지를 표현하지만, 가와노 히로시의 첫 시도 한 그 당시는 하드웨어나 소프트웨어가 없었기에 프로그래밍을 해서 이미지로 그렸던 것이다. 다음은 컴퓨터 예술에 관한 인터뷰 내용에서 가와노 히로시의 관점을 알 수 있다.

인간예술은 인간 두뇌의 한계에 간혀 낡은 것만 만들어내는 경향이 있다. 인간의 손과 머리를 사용하지 않고, 컴퓨터에게 맡겨두어도 되는 영역이 있지 않느냐는 생각이다. 가령 인간이 하려면 오랜 시간이 걸리는 일도 컴퓨터는 몇 분 만에 할 수 있지 않은가. 인간의 두뇌 너머에서 제작을 가능하게 하는 것이 기계예술의 존재 이유라고 생각한다.²⁵⁾

24) 가와노 히로시(1925~): 문학박사, 도쿄도립과학기술대학교수.

25) 가와노 히로시 지음, 진중권 역, 『컴퓨터예술의 탄생』, 휴머니스트, 2008, p. 197.

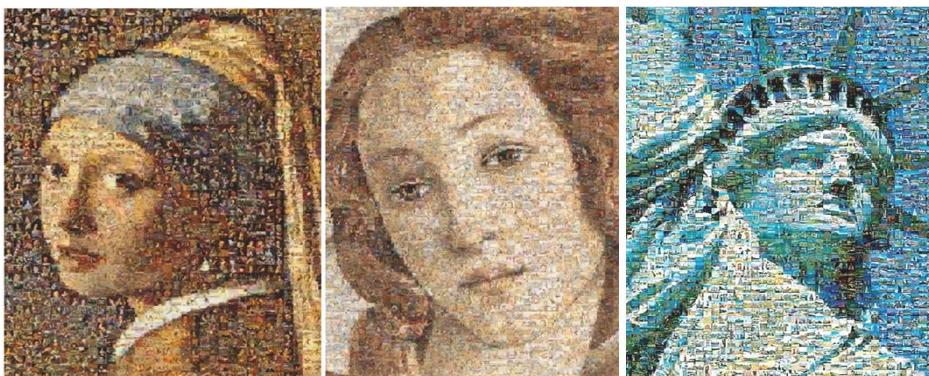
이와 같이 가와노 히로시의 컴퓨터 예술에 대한 그의 개념을 ‘기계 예술의 존재’라는 말에서 그의 관점을 알 수 있다.

미디어에 대한 새로운 인식은 TV, 비디오, 음향장치를 사용하는 아날로그 미디어이었으나, 이러한 미디어에 국한되지 않고 전자적 미디어의 디지털 확장으로 발전한다. 컴퓨터를 매체로 인터넷, 영상, 애니메이션, 게임, 가상현실, 인공지능 등의 활용 측면이 자유로우며 매우 광범위하게 발전되었다. 미디어 아트는 관람자의 오감의 감각을 작가의 의도에 따라 체험과 경험에 새로운 차원을 제공할 수 있다.

다음은 아티스트 로버트 실버스(Robert Silvers, 1968~), 케이스 리스(Casey Edwin Barker Reas, 1972~), 이이남(LEE LEE NAM, 1969~) 등 작품에서 이미지의 변화를 살펴보고자 한다.

로버트 실버스(Robert Silvers)는 주요 작업이 포토 모자이크(photomosaic)로서 서로 다른 수많은 사진이나 그림을 모자이크처럼 이미지 프로세싱을 해서 멀리서 보았을 때 마치 한 장의 모자이크 그림처럼 보이게 하는 기술이다. 플래시 기술을 적용하여 확대 축소가 가능하게 한 경우도 있다. 고전 명화를 복제하여 수많은 사진을 모자이크해서 원래의 명화(원본 이미지)가 지니고 있는 느낌을 주면서도 질감의 느낌은 또 다른 새로움을 주는 이미지로 변화되었다. 약간은 이질적인 질감이지만 입체감에서 오는 색채는 모호하다.

<도판 - 6> 포토모자이크 이미지(로버트 실버스)



Girl with the Pearl Earring

2008

American Spirit

2002

Birth of Venus

2006

출처 : <https://www.google.co.kr/search?q=%EB>

다양한 미디어를 한 점으로 집합하는 집중성, 상상력이 넘치는 기발하고 창조적인 작업이다. 이는 미디어 예술이 지니고 있는 속성으로 과학과 융합을 잘 보여주는 것 같다. 그의 작품은 현재 잡지나 포스터 그리고 설치, 뮤직비디오와 TV 광고 등에서 적극 사용되고 있다.

케이스 리스(Casey Reas)는 미국 로스앤젤레스에서 활동하는 소프트웨어 미디어 아티스트로서 프로세싱(Processing)이라는 ‘오픈소스 프로그래밍 언어(open source programming language)’를 만든다. 프로세싱은 프로그래머가 아닌 예술가 혹은 디자이너도 코딩 작업을 통해 시각 표현을 할 수 있도록 도와주는 언어다. 그는 주로 소프트웨어를 통해 프린트(prints), 설치(installations), 모니터(monitors) 등으로 작품을 선보인다. 그가 설정한 프레임워크 안에서 코드는 자신의 정신세계를 작품으로 구현하는 것에 목표를 둔다. 또한 코드는 그에게 도구이며, 작품으로 시각화함으로써 타인과 소통을 유도할 수 있는 프로그래밍 한다.²⁶⁾

<도판 - 7> 프로세싱 이미지(케이스 리스)



Linear perspective

2015

Today's Ideology

2015

Still life

2016

출처 : <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3556069&cid>

이 작품들은 작가가 코드를 짜 놓은 프로그램 세계 안이라 할지라도 변수(variables)에 의해 어떤 작품 세계가 펼쳐질지 예측할 수 없다.²⁷⁾고 한다. 즉 작품은 리스가 만든 프로그램으로 작동하는 것이지만, 입력 정보의 변수에 따라 작품의 결과를 예측할 수 없다는 것이다. 그의 작품을 ‘생성 예술(generative art)’이라고 일컫는 이유가 여기에 있다. 기하학적이고 추상적인 이미지가 무한 세계를 향해 펼쳐지는 듯하다.

26) 이수진, op. cit., p. 34.

27) Casey Edwin Barker Reas, <http://reas.com/>(홈 페이지), 출처: <https://books.google.co.kr/books?i>

미디어 아트와 예술가들의 다양한 작품 속에서 이미지를 살펴보는 것도 중요하다, 다음은 LED TV 모니터로 작품을 구현하는 이이남의 작품을 중심으로 미디어 아트의 이미지 변화를 살펴보고자 한다. 이이남의 <미인도, 벨라스케스와 개미, 2011> 작품의 경우 대부분 동서양의 문화를 시각화한 것으로 신윤복의 '미인도'와 벨라스케스의 '황녀의 옷'이 다른 공간에서 서로 바뀌어진다. 이는 문화적 소통을 의미하며 21세기에 맞는 다원주의적 세계관을 표현하고 있다. 이 작품이야말로 진정한 소통이 이루어지는 미디어 아트이면서 변화된 이미지를 확인할 수 있다. 그리고 8폭 병풍은 지극히 한국 문화의 잠재된 자연합일 사상을 잘 보여준다. 이 병풍에서의 시물라크르는 원본보다 더 생생함과 생동감을 준다. 더불어 한국의 소리 가야금은 즐거움을 더해 주며 새소리, 물소리는 정서적 안정감과 평온함을 더 해준다. 이러한 이미지는 미디어 아트의 특성을 반영한 이미지로 해석된다.

<도판 - 8> LED TV 모니터 이미지(이이남)



미인도, 벨라스케스와 개미

8폭 병풍

꽃 피는 아몬드나무

2011

2007

2016

출처 : <https://www.youtube.com/leeleenam>

반 고흐의 꽃 피는 아몬드 나무는 꽃잎이 흩날리며 생성과 소멸이 느리게 진행된다. 이 작품은 고흐가 의도한 생명의 탄생에 대한 감격이 담겨 있다.

위와 같이 미디어 아트의 이미지 변화는 작가의 작품에서 볼 수 있었던 것처럼 미디어의 발전에 있다고 해도 과언은 아닐 것이다. 이러한 이미지는 대체적으로 복제성, 차용성, 변형 가능성 등을 파악할 수 있다. 보다 더 명확하게 이미지의 변화를 가져오는 것은 미디어의 기술 발전에 따라 미디어 아트에서 이미지 변화도 새롭게 진화되고 있다는 것을 알 수 있었다.

다음은 인터랙티브 아트의 디지털 미디어 이미지 상호작용성에 대해서 살펴보고자 한다.

2. 인터랙티브 미디어 아트의 이미지의 상호작용성

인터랙티브 미디어 아트의 이미지 상호작용성에서 대중매체와의 구별되는 디지털 매체의 가장 큰 특징으로 상호작용성을 들 수 있는데, 먼저 상호작용(interaction)과 상호작용성(interactivity)의 구분을 하고자 한다. 상호작용은 ‘어떠한 환경적 자극에 반응’하는 것으로 작품과 관람자 사이의 자극에 대한 반응으로 원인과 결과가 되는 작용을 말한다. 미디어 아트에서의 상호작용은 주로 초입 단계에서 많이 선 보였으나 디지털 매체의 발달로 인해 좀 더 다양한 형태의 상호작용이 이루어졌으며, AI(인공지능)의 기술로 인해 상호작용성이 가능해지고 있다. 그래서 상호작용성은 미디어 아트 작품과 관람자가 지속적으로 피드백을 할 수 있다.

미디어 아트는 관객의 참여를 유도하여 작품의 구성 원칙으로 끌어올릴 수 있었던 것은 디지털 기술이라고 여긴다. 현대미술에서 상호작용은 피드백을 통해 작가, 작품, 작품을 보는 관람자 사이의 작용을 보여준다.

<도판 - 9> 인터랙티브 미디어 아트의 상호작용성(팀랩그룹)



Living in the Ruins of a Bathhouse, 2017

출처 : <https://www.teamlab.art/ko/w/bathhouse/>

인터랙티브 미디어 아트의 상호작용성은 작품과 관람자 사이를 디지털 매체로 연결하여 여러 가지 형태로 상호 교류가 가능함을 뜻한다. 이에 관한 작가와 작품을 살펴보면 상호작용성에 대해 파악하고자 한다. 상호작용성은 디지털 매체의 특성을 이용한 것으로 인터페이스를 통해 작품과 관람자 간의 상호 소통이 가능하며, 네트워크에 의한 원격 현전과 쌍방향의 상호작용성이 활발하게 이루어지며 관람자가 자율적으로 참여할 수 있는 역할을 확대시켰다.

팀랩(TeamLab)그룹은 인터랙티브 미디어 아트의 상호작용성을 <Living in the Ruins of a Bathhouse, 2017> 작품으로 보여주고 있다. 어린이가 도화지에 크레파스로 개구리 그림을 그려서 스캔을 하면, 가상공간에서 개구리가 물속에서 헤엄쳐 다닌다. 바닷속의 생물과 하늘에 날아다니는 새들을 중첩시킴으로써 하늘과 바다의 경계를 두지 않고 자연은 하나라는 개념으로 접근했다. 물속에서 개구리는 새의 먹이가 되고 새는 악어의 먹이가 되는 자연의 생태계를 디지털로 풀어냈다. 관람자가 가상의 악어를 밟으면 악어는 사라지는 등 이 작품은 관람자와 작품 간의 상호작용성이 활발하게 이루어지는 것을 볼 수 있다.

<도판 - 10> 디지털 박물관 이미지의 상호작용(팀랩그룹)



Forest of Resonating Lamps
Maison & Object Paris, 2016

Living Digital Forest and Future Park,
Pace Beijing, 2017

출처 : <https://www.teamlab.art>

다음은 <도판-10>에서 보는 바와 같이 이미지 상호작용이다. ‘팀랩월드 (TeamLab World)²⁹⁾’ 전 전시회는 관람자가 미디어 아트 작품 속으로 들어가는 색다른 경험을 관람자에게 제공했다. 이 그룹의 리더인 이노 코(Toshiyuki Inoko)³⁰⁾는 AFP와의 인터뷰에서 "자유롭게 변형할 수 있는 능력 때문에 경계를 뛰어넘을 수 있습니다."라는 말을 했다. 팀랩은 2001년, 디지털 아트 그룹을 결성해 독창적이고

28) 이미숙, 「뉴 미디어아트의 전개 양상과 담론」, 인문사회 21, Vol.8No.6, 2017, pp. 670~671.

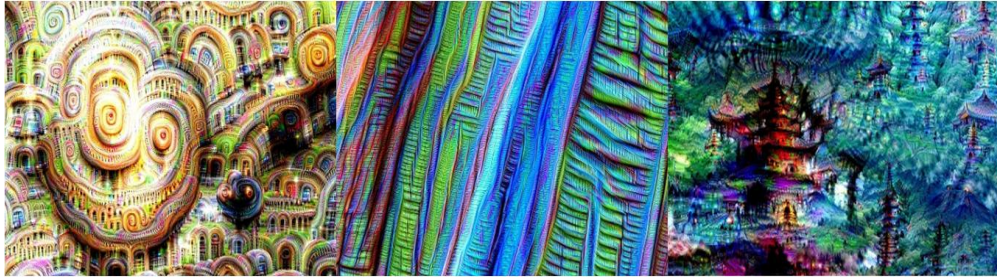
29) 팀랩(TeamLab): 팀랩은 2001년 처음 결성된 디지털 아트 그룹으로 ‘아트(Art)와 테크놀로지 (Technology)를 결합해 독창적이고 실험적인 미디어아트를 만들어내고 있는 아티스트 그룹.

출처: <http://blog.lgdisplay.com/2016/10/teamlab/2018.06>.

30) 이노 코(Toshiyuki Inoko): 팀랩 설립자. 팀랩은 인간과 자연 간, 인간 자신과 세계 간의 새로운 관계를 예술을 통해서 정립하는 것을 목표로 삼고 있다.

출처: <http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=871125> 2018.06

<도판 - 12> AI 이미지(구글)



Art Project by Google

출처: <https://brunch.co.kr/@vislacr/100>

디지털 시대의 뉴미디어의 수용과 적용은 새로운 표현매체를 도구로 작품을 표현함으로써 예술의 확장을 가져왔다. 피에르 레비(Pierre Levy, 1956년~)³¹⁾의 가상(Virtual)개념에 대한 정의를 살펴보면, 디지털 시대 이전과 이후로 의미가 달라졌다고 말한다. 디지털 시대 이전에 가상은 사실적 관계가 있는 현실에 존재하고, 디지털 시대 이후의 가상은 실재와 유사한 가상이 존재한다고 했다.

넷 아트는 인터넷에서 가상의 형태로 진행된다. 이는 본질적으로 지금까지 미술관에서 볼 수 있었던 예술작품의 개념과 그것의 소통 방식을 완전히 바꿔 버린 예술 형식이라 할 수 있다. 웹상에서 볼 수 있는 예술은 기존의 미술관에 가서 이루어지는 감상 방식이 아니라 상호작용의 과정이 중요한 소통방식과 내용에서 지금까지와는 전혀 다른 차원을 획득했다는 데 그 의미가 있다. 또한 인터랙티브 아트의 디지털 미디어 이미지의 상호작용성을 파악할 수 있었다.

31) 피에르 레비 (Pierre Levy, 1956년~): 프랑스의 미디어 철학자, 사회학자이다. 디지털 테크놀로지의 문화적, 인식론적 영향과 사회적 사용을 연구. 그의 저서는 『지능의 테크놀로지』, 『가상이란 무엇인가』 등이 있다. 출처: 피에르 레비 저, 김동윤·조준형 역, 『사이버 문화; 뉴 테크놀로지와 문화협력 그리고 커뮤니케이션』, 문예출판사, 2000.

제3절. 디지털 이미지의 표현특성

오늘날 디지털 기술과 예술의 관한 논의는 많은 논쟁을 불러일으키고 있다. 예술과 기술의 관계는 산업혁명 이후 과학기술의 발달로 새로운 매체들이 등장하면서 예술 창작행위와 방법적 측면들을 확장시키고, 기존의 예술과 재조합하면서 새로운 형태로 만들어지고 있다.

피에르 레비는 자신의 저서 『디지털 시대의 가상현실』에서 오늘날의 예술 형태에 대해 자세하게 논하였다. 레비는 가상은 절대로 실재의 반대 개념이 아님을 강조하면서 반대로 가상은 창조 과정을 확장하고 미래의 가능성을 열어주며, 즉각적이고 물리적인 존재의 단조로움에 의미를 부여한다고 주장했다. 또 그는 실재와 가상 사이의 단순화된 대립보다는 다양한 가상화의 양상들 중에서 무엇을 선택할 것인가에 대한 중요성을 주요 화두로 한다. 이는 창조 과정으로서 긍정적인 가상화와 비인간적이고 물질적이고 무가치한 가상화의 특성을 구분할 수 있어야 함을 제안하고 있다.

따라서 이 장에서는 디지털 이미지의 기술발전으로 인한 디지털 이미지의 기술발전과 가상화의 특성 디지털 이미지 표현에 대해 고찰하고자 한다.

1. 디지털 이미지의 기술발전

고대 그리스 시대에 예술과 기술이 밀접하게 연결되어 있음을 철학자 플라톤과 아리스토텔레스의 테크네에 대한 개념에서 알 수 있다. 플라톤은 모든 기술은 만드는 것에 대한 능력을 그 자신 속에 가지고 있기 때문에 그러한 기술을 통틀어서 제작술이라고 일컫는다. 또한 모방은 제작의 일종이라고 분명히 규정하고 있다. 반면에 아리스토텔레스는 테크네를 ‘참된 이치를 따라 제작할 수 있는 상태와 같은 것’이라고 규정하고 있다.³²⁾ 기술(technology)의 어원은 그리스어로 ‘테크네(techne)’인데, 일반적으로 테크네는 ‘예술(art)’, ‘숙련 기술(skill)’, ‘공예(craft)’ 등으로 번역한다. 테크네의 번역에서 알 수 있듯이 그리스인들은 지금 우리가 언급하는 기술뿐만 아니라 예술도 테크네로 불렀다는 것을 알 수 있다.

테크네는 예술의 본질과 공통분모를 지니고 있다. 산업 발달 이후 과학기술의

32) 강손근, 「플라톤 미학에 있어서 ‘미메시스’에 관한 연구」, 동아대학교 대학원 박사학위논문, 1997, pp. 14~16.

발달은 예술 영역에까지 영향을 미쳤다. 예술 개념과 창작 행위의 매개체가 되는 매체들의 발전으로 예술의 흐름에도 변화가 왔다. 따라서 이제 디지털 기술의 발달 및 새로운 매체의 등장으로 예술의 이미지가 어떻게 변화되었고 발전되었는지에 대해 살펴보고자 한다.

1990년대 이전에는 디지털 이미지의 특성이 나타나기보다는 아날로그 이미지를 모방하려고 했다. 그 당시 디지털 예술은 작품으로 인정받지 못했다. 그래서 예술작품으로 인정받기 위해 디지털의 특성보다도 아날로그적 속성들을 더 내세워 아날로그 이미지처럼 보이려고 했다.

그러나 1990년대 이후 디지털 시대로 접어들면서 컴퓨터 프로그래밍과 모니터, 키보드, 마우스, 태블릿, 프린터 등을 이용해 창조적인 이미지를 표현하는 행위가 일반적이었으나, 차츰 아날로그 이미지와 디지털 이미지의 차이가 분명해졌다. 디지털 이미지의 예술작품에서도 디지털 매체의 특성에 부각시켜 질감이 없고, 피상적 느낌을 강조했다. 아날로그 예술에서 표현할 수 없는 방법으로 디지털 이미지의 고유성과 매체성을 강조하는 방향으로 나아가게 된 것이다.

그 당시 통신매체 월드 와이드 웹(world wide web, www)³³⁾으로 정보를 공유할 수 있게 되었다. 웹아트, 넷 아트 등 네트워크를 통해 수많은 유저들과 실시간으로 작품을 만드는 퍼포먼스를 하는 디지털 예술이 시작되었다. 컴퓨터로 네트워크가 가능해지면서 전혀 다른 예술 장르의 가능성들이 열리게 된 것이다.

그러면서 오늘날의 멀티미디어(Multi Media)³⁴⁾의 특성들이 나타났다. 무엇보다 컴퓨터는 영화, 라디오, 텔레비전, 그림, 조각, 디자인, 건축설계 등 모든 분야의 창작이 가능한 멀티미디어의 특성을 가지고 있다.

또 다른 한편으로는 미디어 아트의 디지털 예술장르가 나타나면서 데이터베이스 아트, 소프트웨어 아트, 넷 아트, 웹 아트, 가상현실 등 몰입감을 주는 디지털 아트의 고유한 매체성을 표현하는 시대가 되었다.

다음은 미디어 이론가들의 디지털 기술의 발전에 대한 사유와 관점에 대해서 살펴보면, 빌렘 플루서(Vilém Flusser)는 이미지의 존재론적 관점을 미학적으로 제시했다. 디지털과 아날로그에 대한 견해는 해상도 차이이며, 디지털 기술의 발전으로 그 밀도를 높여 가면서 디지털의 가상과 아날로그의 현실 사이의 차이는

33) world wide web, www : 전 세계적인 정보 공간이다. (위키 백과) 출처: <https://ko.wikipedia.org>

34) Multi Media : 컴퓨터를 매개로 하여 영상·음성·문자 등과 같은 다양한 정보 매체를 복합시킨 장치. 또는 '다중 매체(多重媒體)', '복합 매체'를 말한다. 출처: <https://www.google.co.kr/search?>

점차 줄어들고 구별이 쉽지 않는 단계에 이르렀다고 보았다. 따라서 빌렘 플루서는 디지털과 아날로그의 차이는 언젠가 사라질 것이라고 말했다.

반면에 스티븐 홀츠먼(Steven Holtzman)³⁵⁾은 저서 『디지털 모자이크』에서 디지털과 아날로그의 차이를 강조했다. 그는 디지털의 특성을 살리는 방향으로 나아가야 함을 주장했다. “디지털은 아날로그가 표현 할 수 없는 영역으로 나아가야 된다.”고 방향을 제시했다.

레프 마노비치(Lev Manovich)³⁶⁾는 저서 『뉴미디어의 언어』에서 일반적으로 사람들이 아날로그가 해상도와 밀도가 높고, 디지털이 해상도와 밀도가 낮다고 잘못 이해하고 있다고 지적한다. 그러나 디지털은 생성 이미지로 선명할 뿐만 아니라, 이미지의 줌인·줌아웃이 가능하다는 것이다. 따라서 디지털 이미지는 실제의 느낌을 주기 위해 해상도를 높일 수도 있고 떨어뜨릴 수도 있다는 주장이다.

이와 같이 기술의 발전과 예술의 영역에 과학과 기술이 융합으로 생성된 이미지에 대한 이에 대한 미디어 이론가들에 관점과 개념을 살펴보았다. 다음은 디지털 이미지의 기술발전은 가져온 대한 요인들을 살펴보고자 한다.

첫째, 컴퓨터 성능의 향상이다. 3D CG(3Dimensional Computer Graphics)은 사진, 그림, 동영상 등의 모든 이미지를 재조합을 넘어 독창적인 이미지를 창작할 수 있다. 3D CG는 3차원 정보 데이터에 의한 다각도의 장면 연출, 독창적 가상공간을 구성할 수 있으며, 이러한 특정 공간에서 사물의 사실적인 재현과 재구성이 가능함에 따라 가상공간을 쉽게 제작할 수 있었다. 그리고 특수효과를 이용한 다양한 이미지를 창출할 수 있고 더불어 연속 스틸 이미지 및 동영상 제작이 가능하게 되어 미디어 아티스트의 새로운 작품에 큰 기여를 했다. 특히 3D 디지털 일러스트레이션이라는 독자적 예술 분야로 발전을 가능³⁷⁾하게 한 것도 컴퓨터 성능의 향상 때문이다.

35) 스티븐 홀츠먼(Steven Holtzman): 현재 웹서칭툴 개발회사 퍼스펙타의 회장 겸 CEO. 그의 저서는 『디지털 주문 Digital Mantras』, 『디지털 모자이크 Digital Mosaics』 등이 있다.

출처: 스티븐 홀츠먼 저, 이재현 역, 『디지털 모자이크』, 커뮤니케이션북스, 2002.

36) 레프 마노비치(Lev Manovich): 뉴욕시립대학 대학원센터 교수. 모스크바에서 태어나 미술, 건축, 컴퓨터과학을 공부했다. 그의 저서는 『뉴미디어의 언어』, 『소프트웨어가 명령한다』 등이 있다. 출처: 레프 마노비치 저, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 커뮤니케이션북스, 2014.

37) 오혁근, 「구성요소에 의한 3차원 디지털 이미지 연구」, 한국디자인포럼 Vol.16 No.-, 2007, p. 249.

둘째, 광매체의 발전이다. 멀티미디어 발전에 주 핵심의 기술이 광매체인데, 흔히 CD 또는 DVD라고 부르는 매체이다. 이는 오디오 CD부터 시작해서 CD-ROM, DVD에 이르기까지 많은 양의 데이터를 저장할 수 있다. 이렇듯 많은 데이터로 이루어진 멀티미디어 정보를 보급하는 데 큰 역할을 하고 있는 것이 광매체이다.

셋째, 멀티미디어 PC의 성장이다. 1990년대 상반기에 멀티미디어 PC라는 표준 규격의 PC가 일반 사용자를 대상으로 보급되면서 널리 확산되었다. 지금의 컴퓨터는 기본적으로 사운드 카드와 스피커, 동영상을 처리할 수 있는 고성능 비디오 카드, 인터넷을 할 수 있는 통신용 모뎀이나 랜카드 등이 내장되어 있다. 그 뿐만 아니라 디지털 카메라나 스캐너 등을 컴퓨터에 연결할 수 있는 호환성의 범위가 넓어지면서 미디어 아티스트의 디지털 이미지 창작에 있어서 작업공간과 시간을 단축시켰다.

넷째, 컴퓨터 네트워크를 들 수 있다. 네트워크 기술은 무선계와 유선계로 볼 수 있다. 인터넷용 멀티미디어가 급속히 성장할 수 있었던 점은 통신 속도의 증가와 멀티미디어 데이터 전송 기술의 발달이다. 텍스트·음성·도형·애니메이션 및 비디오 화상 등 정보를 유기적으로 연결한 네트워크 구조와 이 유기적으로 연결한 관련 정보를 대화식으로 이끌어 낼 수 있다. 하이퍼미디어(Hypermedia)가 미디어 아트에 적용되면서 커뮤니케이션이 원활할 수 있는 인터랙티브 디지털 이미지를 가능하게 한 것이다.

이 장에서 디지털 이미지의 기술발전이 가능하게 한 요인에 대해서 내용 정리한다. 다음은 디지털 이미지의 표현 분석을 연구자 관점에서 분석하고자 한다.

2. 디지털 이미지의 표현 분석

21세기에는 디지털 이미지를 제작하고 생산, 소비, 수용하면서 소통을 중시한다. 오늘날 우리는 디지털 이미지 시대에 살고 있다. 디지털 이미지는 디지털 매체에 의해 제작된 모든 시각 이미지를 통칭할 수 있다.

디지털 이미지를 처리하는 소프트웨어는 포토샵, 멀티미디어 프레젠테이션 패키지, 웹사이트 구축 소프트웨어, 스톡 사진의 CD컬렉션, 특수효과 패키지, 스캐너와 프린터 장비, 색 보정과 편집 소프트웨어, 이미지 데이터베이스 시스템, 그래픽 파일 전환 장치, 플러그인 필터, 3D 모델러와 렌더러, 텍스처 라이브러리, 모서리 효과 제너레이터, 프리프레스 소프트웨어 등이 있다. 페인팅이나 이미지 처리 시스템은 사진처럼 보이는 장면을 만들거나, 또는 사진 조각들을 변형·합성하고, 변형시키지 않은 순수한 사진과 구분되는 허위, 환상, 허구들을 만드는 것 등은 퍼스널 컴퓨터를 사용하는 미디어 아티스트가 기술적인 처리방식을 다룰 줄 알아야 만이 이러한 창작 작업이 가능하다.

그리고 디지털 이미지는 기본적으로 일정한 코드화로 하나의 정수 값을 하나의 픽셀에 배분해서 톤과 색을 선택할 수 있으며, 그리드로 된 그림평면의 전체 픽셀의 각각의 값에 배분함으로써 만들어진다. 다시 언급하자면 디지털 카메라, 스마트폰, 컴퓨터그래픽, 스캔 등은 픽셀 값이 설정된 이미지가 디지털 이미지이다.

디지털 이미지는 이미지마다 각각의 레이어로 분리작업과 복제 가능, 다양한 시각적 효과와 연출이 가능하며, 새로운 레이어를 삽입해 새로운 이미지를 만들 수 있다. 이러한 디지털 이미지는 변형, 삽입, 삭제, 합성이 가능하다. 디지털 이미지의 표현에 관한 분석하고자 한다.

다음은 디지털 이미지에 대한 표현 분석을 디지털 이미지의 원본 및 복사본, 디지털 이미지의 합성과 가변성, 디지털 이미지의 저장과 저장전송과 배포로 크게 세 가지로 분류하여 고찰하고자 한다.

(1) 디지털 이미지의 원본 및 복사본

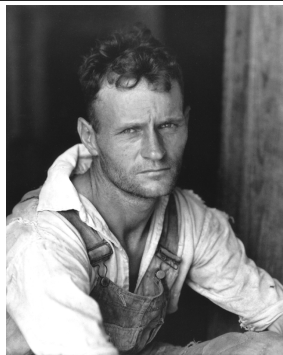
디지털 이미지는 기존의 아날로그 방식이 아닌 프로그램화되어 있는 것을 모니터 상에서 구현되는 것을 정의한다. 일반적으로 이러한 범주의 작품은 웹아트, 컴퓨터 아트, 인터랙티브 미디어 아트 등을 분류한다. 그러나 과학과 기술의

발전으로 인해 원본보다 더 진짜 같은 복사본이 넘쳐나고 있어 나날이 표현방식이나 범위가 확대되고 있다.

다음으로 셰리 레빈(Sherrie Levine, 1947~)의 1981년 작품과 <워커 에반스 이후 (After Walker Evans)> 사진 작품을 살펴보면, 그는 사진작가 워커 에반스의 작품을 재촬영해 현대미술계에서 ‘전유(appropriation)’³⁸⁾ 라는 단어와 함께 유명해졌다. 이 작품은 ‘원본의 순수성은 존재하는가?’ ‘레디메이드처럼 차용한 작품인가?’ ‘아니면 과거의 화가가 자연을 재현하는가?’ 등의 여러 가지 의문점을 갖고 워커 에반스의 사진집을 카메라로 촬영한 것이다.

이 작품은 워커 에반스의 작품을 한 번 더 복제한 것인데, 이 작품은 원본에 대한 의구심과 남성 중심의 권위주의 해체를 독창적으로 표현했다.

<도판 - 13> 원본과 복사본



Walker Evans

Sherrie Levine,

Sharecropper, Hale County, Alabama

After Walker Evans: 1

1936, 34.7x27cm³⁹⁾

1981, 12.8x9.8cm⁴⁰⁾

들뢰즈의 시뮬라크르에 대한 관점은 그 어느 것도 원본과 같은 복사본이 될 수 없다고 한다. 복사본은 원본보다 더 발전하려고 표상의 세계를 탐구하며 끊임없이 움직이는 것이다.

38) 사전적 의미에서 전유는 혼자 독차지하며 가진다는 뜻인데, 통상적 어법에서는 자기 혼자만 사용하기 위해서, 허가 없이 무언가를 차지하는 일을 가리킨다. (문학비평용어사전, 국학자료원, 2006. 1. 30.)

39) 워커에반스(Walker Evans, 1903~1975): 미국사진작가. 1930년대 미국의 대공황 기간 중 농업안정국 (Farm Security Administration: FSA)에서의 다큐멘터리사진작가이다. (뉴욕현대미술관 MoMA) 출처: <https://www.moma.org/artists/1777?=&page=2&direction=fwd>

40) 셰리 레빈(Sherrie Levine, 1947~): 미국사진작가, 개념미술가. (메트로폴리탄미술관 The Metropolitan Museum of Art) 출처: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/#/search?artist=Levine,%20Sherrie%20Levine>

(2) 디지털 이미지의 합성과 가변성

디지털 이미지 기술에서는 이미지 합성과 가변성이 가장 중심적인 역할을 한다. 디지털 작가에게 이미지의 변형, 합성, 삭제, 개조는 화가들의 붓이나 물감처럼 디지털 이미지의 가변성을 이해하는 것이 매우 중요하며, 디지털 이미지의 기초가 된다. 더 나아가 디지털 이미지는 이미지를 캡처하고 합성된 픽셀 값으로 이미지를 조합되기 때문에 손으로 그린 그림과 구별이 모호해진다.

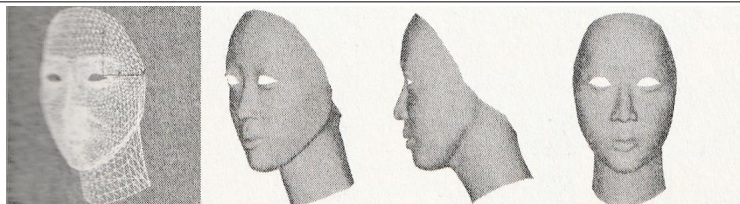
디지털 이미지는 디지털 환경에서 얼마든지 이미지를 재생시키고 수정, 합성, 편집 등이 가능하다. 디지털 이미지는 대표적 특성으로 가변성을 가지는데, 이미지 제작이나 컴퓨터 그래픽 프로그램의 전문지식을 가지고 있는 사람들에 의해 변형이 될 수 있다는 문제점을 가진다. 또한 컴퓨터 파일은 언제든지 수정이 가능하기 때문에 무수히 변형될 유사한 이미지들이 양산될 수 있다. 이런 특성은 디지털 이미지 원본이 훼손되었을 경우 복구가 불가능하다는 것을 알려준다.

디지털 매체에서 생성된 이미지는 원본의 손상이 없고 무한 복제가 가능하며 수정, 편집, 합성, 변형이 가능하다. 또한 디지털 매체 간의 호환성이 좋아 디지털 이미지는 전송, 복제, 재생이 가능해 유동성과 편리성도 있다. 이러한 디지털 이미지의 특성으로 인터넷, 컴퓨터 그래픽으로 원본을 모방하는 패러디, 이미지들을 합성해서 변형시킨 이미지들이 생성되게 한다.

디지털 이미지의 합성은 컴퓨터 프로그램을 통해서 디지털 이미지 조각들을 자르고 붙이고 변형시키고 조합해서 새로운 이미지를 만든다. 이런 디지털 이미지의 합성은 사진, 영화, 뮤직비디오, 컴퓨터 게임, 애니메이션 등에서 많이 활용되고 있다.

컴퓨터에서 가상공간을 창조하기 위해서는 기존의 필름과 비디오 녹화필름을 3D컴퓨터 프로그램으로 합성해서 사용한다. 예를 들어 새로운 3차원 공간을 만들기 위한 이미지 합성은 사진과 영상을 조합해 가상공간에서 카메라 움직임으로 제작한다.

<도판 - 14> 3차원의 얼굴

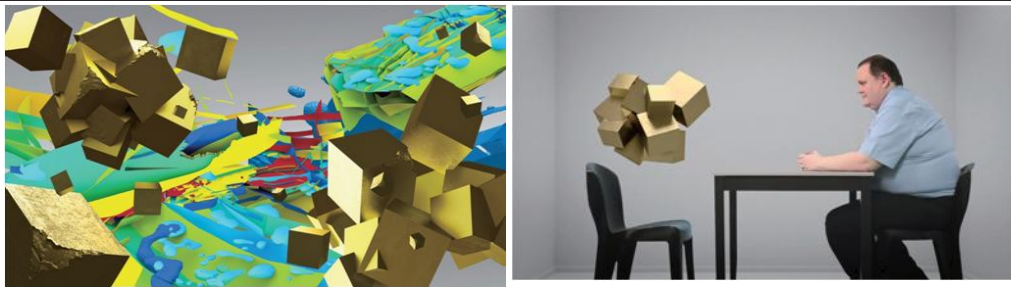


출처 : 정동암, 미디어 아트 디지털의 유희, 2007, p. 79.

컴퓨터의 기술향상으로 인해 3차원 세계를 표현하게 됨으로 실제와 같은 중력과 물리력, 충돌, 폭발, 바람 같은 움직임, 훑날리는 머리카락 등 컴퓨터 그래픽은 현실 묘사⁴¹⁾가 가능하게 되었다.

이러한 가변의 가상공간을 김아영(Ayoung Kim)의 작품 <3차원의 다공성 계곡, 2017>에서 디지털의 특성을 발견할 수 있다. 특히 이 작품에서 알 수 있는 것은 디지털 안에서의 장치와 처리하는 방법에 따라 달라지는 물성의 전환은 디지털 이미지의 존재론적 속성을 뛰어넘어 동시대의 디지털 이미지를 역력히 보여주고 있다. 이러한 작업이 이제는 새롭지는 않지만 디지털 이미지를 개념으로 접근하여 가상세계를 다른 관점의 스토리로 즉 자기만의 해석으로 풀어 나가고 있었다. 사람이나 동식물이 국경을 넘을 때 일상적으로 경험하는 검역과 격리, 혹은 타의로 거주지를 자주 바꾸는 이민자나 난민 등 작가는 비현실적이면서도 현실 같은 사변소설의 개념을 작업 방법론에 도입했다. 그러나 그의 작품에서 보이는 디지털 이미지의 합성과 가변성은 마치 영화의 한 장면처럼 느껴진다.

<도판 - 15> 3차원의 다공성 계곡(김아영)



Petra Genetrix vs. Petra Genetrix,

Digital Print, Size Variable, 2017

Porosity Valley, Portable Holes

Single Channel Video, Approx. 21 min, 2017

출처 : http://ayoungkim.com/wp/wp-content/uploads/2018/05/201805_

(3) 디지털 이미지의 저장전송과 배포

디지털 이미지는 생산, 조작, 그리고 보급 기술이 새로운 형태로 표현된다. 디지털 매체는 이미지 파일을 자유롭게 전송, 복제, 재생이 가능함으로써 데이터에 유동성을 갖게 한다. 스마트폰, 디지털카메라, TV, 컴퓨터 등에서 디지털 이미지 데이터가 재생된다.

41) 정동암, 『미디어 아트, 디지털의 유희』, 커뮤니케이션북스, 2007, p. 78.

디지털 이미지의 원본 저장은 컴퓨터, 외장하드, USB, CD-ROM, DVD, 웹사이트 등에 원본 손상 없이 저장이 가능하다. 포토샵, 일러스트, 3D 애니메이션 등의 컴퓨터 그래픽에서는 픽셀 단위로 이미지를 저장한다.

디지털 이미지는 원본과 복사본 간의 구분이 모호하다. 또 이미지 복제와 변형이 용이해 다양한 이미지로 조합돼 전송 및 배포가 되므로 디지털 이미지를 규정 하는데 어려움을 주고 있다. 산업시대 이전의 이미지는 전송과 배포의 어려움이 있었지만 오늘날은 이미지 합성, 고속 인쇄, 인터넷으로 전송이 빠르고 배포가 매우 용이하다.

오늘날 디지털 매체의 발달로 디지털 이미지의 미학을 논할 때 다양한 문제에 주목해야 한다. 다음 3장에서 매체 미학과 디지털 이미지의 문제와 재현을 바탕에 둔 리얼리티와 복제 이미지 문제, 진화하고 있는 시뮬라크르 이미지에 대해 논의를 하고자 한다.

제3장. 디지털 이미지의 가상과 실제 표현연구

제1절. 디지털 이미지 미학

1. 아우라 붕괴와 디지털 이미지의 폰크툼

(1) 아우라 붕괴

발터 벤야민(Walter Benjamin, 1892~1940)⁴²⁾은 “기술복제시대의 예술작품(Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, 1936)”이라는 논문을 통해 당시 산업기술의 발달로 인한 사회적 변화에 주목하면서 향후 예술의 발전 경향에 대해 주장했다. 연구자는 벤야민이 논문에서 주장한 것 들 중에 아우라의 붕괴와 붕괴로 인한 예술의 발전에 초점을 맞추어 탐색하고자 한다. 먼저 아우라의 붕괴에 대해서 살펴보면, 그는 원작의 진품성을 논하면서 복제는 시간적 · 공간적 현존성이 빠져 있기 때문에 완벽한 복제라고 볼 수 없다는 것이다. 왜냐하면 복제는 아우라가 생성되는 예술작품의 역사성을 결정하는 것이 바로 예술작품이 위치하고 있는 공간(장소)에서 예술작품이 갖는 유일무이한 현존성이 빠져 있기 때문이다. 이는 예술작품의 아우라가 종교의식에 근거하고 있는 의식 가치라고 보았던 것이다.

그리고 그는 예술작품(원작)을 복제한 복제품의 대량생산으로 인해 예술작품의 아우라(Aura)가 위축되고 있다는 것을 설명한다. 그 당시 그가 발표한 아우라 개념은 철학적 태제(These)의 화두가 되었다. 또한 그는 논문에서 기술복제 시대의 두드러진 특징 중에 하나의 요인을 “사진 기술의 발달”이라고 말한다. 이에 대한 논의는 기존 회화예술이 가지고 있던 아우라를 사진 기술이 아우라 붕괴를 초래했지만, 아우라 붕괴는 결국 예술의 발달을 가져왔다는 것이다.

사진 탄생 초기에는 기술적 한계 때문에 복제가 어려웠다. 사진 촬영 시간도 길고 사진 현상 조건도 까다로워서 대량 복제가 되지 않아 아우라가 형성되었다. 그러나 사진에서 아우라가 붕괴되기 시작한 것은 집광률이 강한 대물렌즈의 등장이었고 결정적인 변수는 대상을 바라보는 카메라맨의 시각이었다. 여기에서

42) 발터 벤야민: 유대계 독일인으로 마르크스주의자이자 문학평론가이며 철학자.(위키 백과)
 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/발터_벤야민

벤야민은 화가와 카메라맨의 시선의 차이를 발견한다. 화가는 대상으로부터 적당한 거리를 유지하는 반면에 카메라맨은 대상과의 거리감을 무시하고 가려진 부분을 세부사항에 초점을 맞춘다는 것이다. 즉 사진은 대상을 파헤치는 찰나 그 안에 담겨 있던 아우라가 제거되는 동시에 숭배적 가치가 사라진다는 관점에서 그가 말하는 아우라 붕괴는 사진 기술의 발달로 본 것이다.

이러한 관점에 대한 예증을 벤야민은 사진작가 으젠 앳제(Eugène Atget)⁴³⁾를 들면서 으젠 앳제의 공적은 “대상을 아우라로부터 해방”⁴⁴⁾시킨 점이라고 말한다. 벤야민이 말한 으젠 앳제의 작품사진은 아름답거나 경이스러움과는 전혀 다른 텅 빈 파리의 뒷골목, 거리의 행상인, 힘들게 수레를 끄는 남자, 빈곤층의 삶이 역력히 보이는 외곽지역, 텅 빈 긴 터널, 인적이 없는 공원 등의 사진에서 아우라를 체험할 수 없으며, 아우라는 이 사진 속에서 추방되었다고 여겼다.

아우라의 붕괴에 따른 예술이 발전하게 된 것을 살펴보면, 벤야민은 붕괴를 초래하는 사회적 조건을 주시하면서 그 당시 날로 커져가는 대중의 중요성과의 관계, 현대 대중이 소유하고자 하는 간절한 욕망을 간파한다. 이러한 예술작품의 수용은 시간이 흐를수록 예술작품의 복제는 대량 생산하게 되는 기술복제의 복제품이 되었다. 더 나아가서 대중의 예술작품에 대한 수용은 의식 가치에서 전시가치로 전환되고 있다는 점이다. 그러므로 예술작품은 새로운 기능의 형상체가 되었는데, 이를 구체적으로 증명하고 있는 것이 바로 사진인 것이다.

벤야민은 예술작품의 기술적 복제가능성은 예술을 대하는 대중의 태도를 변화시켰다고 주장한다. 대중(수용자)의 새로운 태도는 감상적 태도와 비평적 태도가 분리된다고 여겼다.

김규철(2009)⁴⁵⁾은 벤야민이 논지하는 아우라를 욕망의 관점에서 세 가지로 구분하여 주장했다. 그 세 가지 아우라는 개인적인 아우라, 사회적인 아우라, 정신분석적인 아우라로 분류하면서 욕망이 없는 아우라는 경험가능성이 희박해 보인다는 관점이다.

43) 으젠 앳제(Eugène Atget, 1857~1927): 19세기 말 ~ 20세기 초에 활동한 프랑스의 사진작가로, 산업혁명의 영향으로 사라져가는 파리의 옛 모습을 기록하였다. 사후에 작품의 예술적 가치를 재조명받아 오늘날에는 ‘현대 사진의 아버지’라 불리는 등 사진사(寫眞史)상 중요한 인물 중 하나로 격상되었다. (위키 백과) 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/으젠_앳제

44) 윤미애, 「벤야민의 <아우라> 이론에 관한 연구」, 독일문학, Vol.71 No.1, 1999, pp. 388~400.

45) 김규철, 「대상과 주체의 개념변화를 기반으로 한 복제아우라 연구」, 국민대학교 대학원 박사 학위논문, 2008, p. 26.

윤미애(1999)는 벤야민이 주장하는 아우라 붕괴에 대해서 현대의 미학적 양식으로 수용해야한다는 점과 아우라의 붕괴 이후 신비주의적 가상적 요소를 배제한 새로운 개념의 아우라를 지향해야한다는 것에 대하여 긍정적이다.

벤야민은 아우라 붕괴 현상을 전체 사회적 규모로 나타나는 경향으로 분석하면서 현대에 미학적 양식 Modus으로 나타난 아우라와 키치로 전락한 아우라를 극복대상으로 보고 있다. 가상에 의존하는 아우라를 비판하면서 벤야민은 아우라적 경험과 단절된 새로운 경험양식을 제시한 것처럼 보인다. ...중략... 아우라 개념을 긍정적인 의미로 재구성할 수 있음을 시사한다. 벤야민의 아우라 이론은 지금까지 가상에 의존하던 아우라 대신에 유희적 태도가 우세한 새로운 개념의 아우라를 지향하고 있다.⁴⁶⁾

프랑크 하르트만(Frank Hartmann)⁴⁷⁾은 아우라의 붕괴는 매체에 의해 매개(mediated)된 새로운 매체적 조건과 이로 인한 지각변화와 연결해서 논의되어야 한다고 주장했다.⁴⁸⁾ 그러므로 디지털 매체 시대의 예술작품과 아우라 문제는 요세프 푸른케스(Josef Fűrnkäs)⁴⁹⁾가 규정한 ‘아우라 없는 아우라’⁵⁰⁾로 설명할 수 있다. 아우라 없는 아우라는 원본성이 불필요한 예술작품들을 수용할 때 일어나는 아우라 적 경험을 뜻하기도 한다.

이를 사무엘 웨버(Samuel Weber)⁵¹⁾는 “매체 아우라(Medi-aura)”라고 정의하면서 기술복제시대와 디지털 매체 시대의 아우라는 붕괴하지 않고, 매체 아우라라는 변형된 형태로 나타난다고 설명한다.⁵²⁾ 아우라는 디지털 매체에 따라 변형되어 가고 있다고 주장한다.

46) 윤미애, op. cit., pp. 409~410.

47) 프랑크 하르트만(Frank Hartmann, 1959~) : 유럽의 가장 선구적이고 독창적인 미디어 철학자로서 오스트리아의 빈 대학에서 ‘미디어 및 커뮤니케이션 이론’을 가르치고 있다.

48) Frank Hartmann 저, 이상엽·강웅경 역, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008, pp. 272~275.

49) 요세프 푸른케스(Josef Fűrnkäs, 1948~) : 독일 출신의 철학자이며 도쿄 게이오 대학교 명예 교수.

50) Josef Fűrnkäs, “Aura”, Benjamin Begriffe Bd. 1, Michael Opitz und Erdmut Wizisla(Hg.), Frankfurt, 2000, p. 141. 심해련, 「디지털 매체시대의 아우라 문제에 대하여」, 『시대와 철학』 제21권 3호, 한국철학사상연구회, 2010, p. 321; 김석진, 「사진, 매체, 그리고 아우라의 변형: 디지털사진과 디지털아우라」, 민족미학, Vol.10 No.2, 2011, p. 162에서 재인용.

51) 사무엘 웨버(Samuel Weber, 1940~) : 미국 노스웨스턴 대학 교수이며, 그의 저서 『대중 매체: 형태 기술 미디어』에서 미디어 미학의 아우라를 연구하였다(위키 백과) 출처 https://en.wikipedia.org/wiki/Samuel_Weber

52) Samuel Weber, 『Mass Mediauras: Form, Technics, Media』, Stanford UP, 1996, pp. 87~89.

Ibid., p. 162에서 재인용.

디지털 이미지의 변형은 복제된 이미지를 자유롭게 재현하기 때문에 복제된 복사본의 이미지 구분이 어렵고, 디지털 이미지는 파일의 형식으로 저장되어 끊임없이 여러 번 복사가 가능하고 화질에는 아무런 문제가 발생되지 않는다.

하지만 오히려 디지털 이미지는 텍스트가 사운드 등과 쉽게 결합하여 생산·저장·전송되면서 디지털 예술작품의 범위가 확장되었다. 디지털 이미지는 새로운 이미지로 변형되고, 복제된 이미지가 보편화되면서 디지털 이미지를 바라보는 시각의 변화를 가져왔다. 또한 뉴미디어 작품에서는 이미지 공간이 가상현실(Virtual Reality) 공간으로 변화되면서 새로운 이미지 공간이 등장했다.

벤야민의 아우라 붕괴는 예술작품이 숭고의 대상이 아니라 예술작품에 대한 인식의 변화로 예술의 대중화가 시작되었다. 디지털 매체의 발전으로 이미지가 쉽게 복제되면서 아우라는 파괴되는 것이 아니라 새로운 이미지로 변형되고 미적 체험, 낯선 분위기, 지각 방식의 변화 등으로 나타나게 된다. 특히 디지털 아우라는 디지털 이미지의 반복적인 복제로 실재보다는 가상을 표현한 이미지로 대상과 주체가 상호작용을 하는 미적경험을 가지게 된다.

다음 장에서는 벤야민이 우려한 아우라 붕괴를 폰크툼(Punctum) 이미지에서 아우라가 형성된다는 롤랑 바르트(Roland Gérard Barthes, 1915~1980)의 폰크툼 이미지에 대해서 고찰하고자 한다.

(2) 디지털 이미지의 폰크툼(Punctum)⁵³⁾

폰크툼 이미지는 롤랑 바르트의 저서 『카메라 루시다(La chambre Claire, 1980)』에서의 부제로 ‘사진에 관한 노트(Note sur la photographie)’이다. 그는 사진에 대한 본질을 탐색하면서 사진 속에서 두 가지 감정 요소인 ‘스튜디오(studium)와 폰크툼(punctum)을 발견했다. 사진에 대한 롤랑 바르트의 극히 주관적 개념인 1인칭으로 서술되어 있으며, 주로 수용자의 주체적 경험을 설명하기 위한 내용으로 되어 있다. 롤랑 바르트에 따르면, 사진의 기능은 일반적으로 스튜디오와 폰크툼이 사진 한 장에 공존⁵⁴⁾한다고 한다. 폰크툼은 개인적인 감정으로 사진에서 ‘찌름’을 주는 사진이다. 폰크툼의 이미지는 무의식에서 우연히 나타나 찌르는 듯이 수용자에게 놀라움, 상처, 그리움, 섬광, 동요 등으로 발생한다. 이때 수용자의 무의식 속에 있던 감정들이 빛으로 발산되는데 이때 폰크툼은 사진 이미지의 아우라로 이해된다.

롤랑 바르트가 말하는 스튜디오와 폰크툼에 대한 기능을 비교하여 살펴보면, 스튜디오가 수동적이고 누구나 공감할 수 있는 일반적인 정서로 객관적이라면, 폰크툼은 비의지적인 특징으로 능동적이며, 세부적인 요소가 발견되는 지극히 주관적인 개념이다. 또한 스튜디오는 정보로서의 사진으로 지적 즐거움을 주는 반면에 폰크툼은 화살처럼 나를 찌르는 감성적 즐거움⁵⁵⁾을 준다고 말할 수 있다. 이와 같이 스튜디오와 비교해 볼 때, 폰크툼은 수용자의 감정적인 의식을 발산시키는 현상학적인 특징이 강하며, 수용자를 찌르고 들어오는 사진의 전복적인 특성이 있다. 또한 롤랑 바르트에 의하면, 다른 예술의 영역과 마찬가지로 사진 이미지에서는 발신을 의미하는 기호가 아니라 수용자의 주관적, 상상적, 경험 등 재구성을 통해 수용자 중심의 이미지가 된다고 주장했다.

53) 폰크툼(Punctum) : 사진 이미지와 관객 사이에 발생하는 일종의 메타 감정으로 바르트가 언급한 가장 대표적인 사진적 공리이다. 특별히 관객의 주체적 관점에서만 포착되는 이 개념은 대상으로부터 문화적으로 그리고 집단적으로 형성된 얇의 체제(스튜디오) 밖에서 나타나는 이상하고 특이한 돌출 감정을 말한다. 이는 또한 역사적으로 아우라와 자동생성 개념과 같은 연장선상에 있는 존재론적 개념이다. 출처 : 이경률, 『현대 사진미학의 이해』, 사진마실, 2006, p. 252.

54) 김지현, 조재경, 「디지털 이미지 시대의 폰크툼(Punctum) 표현방법 연구」, 한국디자인문화학회지, Vol.23 No.1, 2017, pp. 137~139.

55) 박주석, 「롤랑 바르트의 텍스트로 본 현대건축의 특성」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2017, pp. 18~20.

이러한 이론적 고찰을 기반으로 연구자의 관점으로 폰크툼 이미지와 수용자 사이에 일어나는 감정에 기인한 수용자 중심의 폰크툼의 속성을 다음과 같이 표로 정리하였다.

[표-3] 에서 보는 바와 같이 폰크툼 이미지는 수용자 중심의 주관적 경험을 통해 야기된다. 특히 수용자 중심의 접근과 이미지 간의 상호작용을 통해 초감각의 현상학적 이미지로서의 수용자 중심의 이미지로 전환된다고 할 수 있다. 폰크툼은 수용자의 기분 상태에 따라 가변적인 것으로 인식론적 입장에서는 설명이 불가능하다.

[표-3] 폰크툼 이미지와 수용자 간의 상호작용

폰크툼 이미지	수용자 중심의 근거
수용자	수용자의 상상적 의식 작용
	수용자의 세부적인 관심
	수용자의 주관적 해석
	섬광처럼 느껴짐
	교감 및 공감
	은유적 확장
	감성적 즐거움
	경험과 깨달음
	스토리 무한 확장

김지현, 조재경(2017)은 롤랑 바르트가 ‘카메라 루시다’에서 표현한 폰크툼의 공통된 의미를 중심으로 분류하여 포괄적 개념으로 정의를 내렸다. 그리고 분류시킨 공통된 의미들을 각 요인들에 포함시켜서 <폰크툼 이미지의 구성 요소>라는 큰 틀을 제시하였다. 그들이 주장한 디지털 시대의 폰크툼 이미지 구성의 요소는 세 가지로 숭고, 여백, 수사학이다.

그리고 이러한 구성 요소를 사진작가 소피 칼(Sophie Calle)⁵⁶⁾의 ‘진실된 이야기 (Des histoires vraies)’에 적용시켜 재해석을 시도했다.

56) 소피 칼(1953~) : 프랑스의 사진작가이며 개념미술가. ‘사진-소설’ 형식으로 일상과 예술을 뒤섞어 진실과 허구에 관한 내용을 책으로 출판. (두산백과) 출처: <http://www.doopedia.co.kr>

<도판 - 16> 폰크툼 사진 이미지의 아우라 경험(소피 칼)



Sophie Calle, *Des histoires vraies*, Actes Sud, 1994

출처 : <https://www.google.co.kr/search?q=Sophie+Calle,+Des+histoires>

그들이 분석한 소피 칼 작가의 작품의 특성은 작가의 세부적인 일상을 주관적 관점에서 글로 표현함으로써 사진을 보완하는 글이라는 매체를 활용하고 있다는 점과 의도적인 주관적 여백과 서사를 형성하여 디지털 이미지의 폰크툼을 구현함으로써, 수용자가 개별적인 스토리를 무한 확장하여 해석이 가능하다는 점이다.

오늘날 디지털 이미지는 또 다른 폰크툼 사진의 본질 '노에마'⁵⁷⁾의 특성을 위협하고 있다. 피사체가 실제로 존재하지 않아도 그 무엇을 그 어떤 것을 그 장소에 표현할 수 있다는 것이다. 우리는 일상생활에서 실제 존재하지 않는 대상을 갈망하고 보고 싶어 한다. 디지털 이미지는 조작이 용이하기 때문에 디지털 이미지로 사실보다 더 사실적으로 현실에서 실재의 대상을 보여줌으로써, 수용자가 인식하는 대상을 폰크툼의 해석방식으로 유도할 수 있다. 즉 디지털 이미지 존재에서 사유되는 노에시스(의식 작용)는 수용자의 의식 내면으로 스며들어와 노에마(의식 대상)를 발산하는 찰나 폰크툼의 빛으로 아우라를 경험할 수 있다.

결국 롤랑 바르트의 스튜디오와 폰크툼의 관점은 디지털 이미지 수용 과정에서 주체와 대상, 이미지 생산자와 수용자, 바라보는 시선과 보여주는 대상을 분리할 수 없다는 것을 고찰하였다.

57) 노에마(Noema) : 생각, 혹은 생각하고 있는 행위를 가리키는데, 그리스어의 νόημα, 로마자로 옮기면 noema로 그 의미는 동일하다. 노에시스가 지향하는 대상과 결합해서 이루어지고 있는 사고 작용 전반을 가리킨다. 출처: <https://namu.wiki/w/%ED%98%84%EC%83%81%ED%95%99>
 노에마는 롤랑 바르트의 저서 『카메라 루시다』에서는 '그것은 존재했다'라는 뜻이지만, 이 말에 의미는 사물 자체 존재의 현실을 말하는 것으로 의식 대상인 것이다.

2. 디지털 이미지의 시뮬라크르

디지털 이미지 시대의 시뮬라크르의 개념은 기존의 관습에 파동을 일으키며 변화를 가져왔다. 이러한 변화는 예술적인 측면에서 디지털 기술로 인한 상호작용과 네트워크 간의 결합을 통해 작가의 의도에 따라 새로운 변화의 양상으로서의 시뮬라크르를 생성시킬 뿐만이 아니라 디지털 이미지의 시뮬라크르를 다른 차원으로 올려놓았다. 디지털 이미지는 아날로그 시대의 복사본, 변형, 대량생산의 단순한 단계에 머무르지 않고 가상의 이미지를 지각하게 하고 인식하게 한다.

플라톤에서 시작한 시뮬라크르의 개념은 철학자의 관점에 따라 해석이 다르다는 것을 알 수 있으며, 특히 시뮬라크르에 대한 사상적 전개는 플라톤의 '이데아' 개념을 토대로 하고 있다. 플라톤은 이데아를 추구하는 철학자로 현실 속에 다양한 존재들에 대하여 가치를 두고 그 가치에 따른 위계를 설정하였다. 복사물은 이데아에 대한 흉내이지만, 시뮬라크르는 이데아로부터 멀리 떨어져 있을 뿐만이 아니라 이데아 자체를 흥미하게 한다고 하여 가치가 없는 것으로 생각했다.

이러한 플라톤의 시뮬라크르에 대한 사상적 개념을 바탕으로 현대에 이르러 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)⁵⁸⁾는 '시뮬라크르의 시대'라고 정의를 내렸으며, 탈근대를 주장하는 장 보드리야르(Jean Baudriallard)⁵⁹⁾는 '시뮬라크르와 시뮬라시옹의 시대'⁶⁰⁾라고 주장했다. 두 사상가가 주장한 시뮬라크르에 대한 개념은 디지털 이미지 작업을 하는 연구자로서 '시뮬라크르에 대한 사유'를 하도록 영향을 주었다.

이 장에서는 질 들뢰즈의 디오니소스적 세계관의 관점에서 해석하는 시뮬라크르와 탈 시뮬라크르의 사상에서 풀어내는 시뮬라크르를 비교한 후에 연구자의 작품에 대한 개념적 근거를 마련하고자 한다.

(1) 질 들뢰즈의 시뮬라크르

현대는 디지털 이미지의 시대로 예술분야에 많은 변화를 가지고 왔다. 특히 급속한 기술 발전은 디지털카메라를 새롭게 향상하여 기존에 디지털카메라에

58) 질 들뢰즈(Gilles Deleuze, 1925~1995): 20세기 후반 프랑스의 철학자, 사회학자. (위키 백과)

출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/질_들뢰즈

59) 장 보드리야르(Jean Baudriallard, 1929~2007): 대중과 대중문화 그리고 미디어와 소비사회에 대한 이론으로 유명한 철학자이자 미디어 이론가. (위키 백과) 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/장_보드리야르

60) 배영달, 「시뮬라크르로서의 이미지에서 가상의 디지털 이미지로」, 프랑스문화연구, Vol.29 No., 2014, p. 313.

비해 동시에 여러 가지를 해결할 수 있는 성능을 갖추었다. 성능이 향상된 디지털 카메라는 화질, 색감, 변형 등 작가의 기호에 따라 조작이 가능하며, 인터넷으로 보낼 수도 있고, 컴퓨터와 연결하여 디지털카메라로 찍으면서 동시에 이미지를 확인할 수 있다. 이러한 특성을 가진 디지털 카메라는 예술작품에서 디지털 이미지로 새로운 예술 양상들을 다양하게 보여주고 있다.

시뮬라크르에 대한 기존의 개념을 전복시키고 복제된 이미지에 의미를 부여하여 사유한 질 들뢰즈(Gilles Deleuze)는 그의 박사학위 논문인 「차이와 반복(1968)」에서 시뮬라크르를 논지했다. 그의 관점으로 시뮬라크르를 해석하면 모든 시뮬라크르는 차이⁶¹⁾가 있다. 그 차이를 통해서 시뮬라크르와 복제된 많은 시뮬라크르는 구별이 된다는 것이다. 여기서 간과해서는 안 되는 포인트가 차이에 있어서 ‘시간’이라는 요인을 반드시 잡고 넘어가야 한다.

들뢰즈는 시간을 ‘물체의 시간’(크로노스)과 ‘사건의 시간’(아이온)으로 보았다. 즉 물체의 시간은 실존하는 시간이며, 현존하는 시간이다. 반면에 사건의 시간은 물체적 차원이 비물체적 차원으로 넘어가면서 ‘순간’이라는 사건이 파열된다는 것이다. 이와 같은 관점으로 질 들뢰즈는 시뮬라크르를 현상학적 접근인 ‘사건의 시간’으로 보았다. 시뮬라크르에 의미를 부여한 ‘차이’는 존재에 대한 새로운 관점의 해석이다. 질 들뢰즈의 관점은 플라톤의 시뮬라크르에 대한 개념을 전복시켰다.

플라톤 시대에 무의미하고 가치 없는 시뮬라크르이지만, 질 들뢰즈가 해석하는 시뮬라크르는 생성, 순간적이며 사건이라는 가상에서의 의미가 나타난 존재로 해석한다. 따라서 질 들뢰즈에게 시뮬라크르는 사건을 잠재한 시뮬라크르로서의 다양한 의미를 생성시킨다. 이러한 사건의 잠재성은 디지털 이미지의 특성 과도 같다. 왜냐하면 디지털 이미지는 무한히 변형과 수용이 가능하다는 측면에서 잠재성이 있기 때문이다. 이와 같은 맥락으로 노창희(2009)⁶²⁾는 디지털 이미지는 무한한 복제와 변형이 가능하며, 그에 따른 수많은 의미가 나타난다는 관점에서 시뮬라크르의 특성은 디지털 이미지에서 잘 드러난다고 주장했다.

연구자는 질 들뢰즈의 시뮬라크르의 개념을 이해하고 살펴보면서 사건에 대한 시뮬라크르의 잠재성을 디지털 이미지의 시뮬라크르로 연관시켜 사유해 보았다. 디지털 시대의 시뮬라크르는 가상 속의 주체적인 존재로서의 의미를 가진 시뮬

61) 박치완, 『이데아로부터 시뮬라크르까지』, 한국의국어대학교 지식출판원, 2016, p. 90.

62) 노창희, 「디지털 이미지의 생성과 변형에 관한 미학적 접근-들뢰즈의 ‘시뮬라크르’를 중심으로」, 한국언론정보학회, Vol.2009 No.5. 2009, pp. 597~598.

라크르라고 여긴다. 디지털 시대는 가상을 전제로 이미지를 조작하고 변형을 하지만, 작가의 의도와 의미가 부여되어 있기 때문에 시물라크르는 주체적인 실존이라고 생각한다. 이러한 사유는 연구자의 실무 작업 프로세스를 기반으로 체득한 경험을 바탕으로 한 논리적 발언이다.

(2) 장 보드리야르의 시물라크르

프랑스의 철학자이며 사회학자인 장 보드리야르(Jean Baudriallard)는 자신의 저서 「시물라크르와 시물라시옹(1981)」에서 시물라크르에 대한 개념을 주장했다. 그가 말하는 시물라크르는 어떤 실재와도 아무런 상관없이 자율적 독립성을 획득하는 이미지로 이해했다. 그의 저서에서 살펴보면 다음과 같다.

우리가 지금까지 실체라고 생각하였던 것들이 바로 비현실이라고 하였던 시물라크르로부터 나오게 된다. 상황이 완전히 전도되었다. 흉내내거나 모방할 때는 이미지만 실제 대상을 복사하는 것이었지만, 지금은 오히려 실제 대상이 가장된 이미지를 따라야 한다.⁶³⁾라고 한다.

위에서 말하는 것처럼 실제 대상이 변형된 이미지를 따라야 한다는 것은 실제보다 더 실체가 되어버린 시물라크르를 말한다.

과거의 아날로그의 사진이 이미지를 복제했다면, 디지털 이미지는 합성된 시물라크르로 미래의 가상을 향한다. 디지털 카메라에 의해 생성된 시물라크르는 아직 존재하지 않는 것을 현실에서 존재하는 것처럼 보여준다. 이렇듯 기술의 발전이 가져온 디지털 이미지에 대한 장 보드리야르는 “디지털 이미지는 일반적인 픽셀화의 우발적인 일부분에 지나지 않으며, 시선이나 거리와는 아무런 관계도 없다”라고 말한다. 기존의 아날로그 이미지에 비해 디지털 이미지는 자동화 시스템으로 인한 다양한 포맷으로 변환이 쉽게 되며, 또는 여러 가지 유형으로 합성·조작·재생·수정이 가능해졌다. 그러므로 디지털 이미지는 가변적이라고 말할 수 있다. 이러한 디지털 이미지는 현실에서 3차원의 세계인 가상공간에서 입체적인 디지털 이미지로 다가왔다.

장 보드리야르가 주장하는 바와 같이 실재를 초과실재로 현실을 초과현실로 만들면서 실재나 현실의 모델은 새로운 사실을 재현하는 시물라크르로서의 디지털

63) 장 보드리야르 저, 하태환 역, 『시물라시옹』, 민음사, 1981, p. 10.

이미지인 것이다. 장 보드리야르는 디지털로의 전환된 시기를 접하면서 “이미지의 상상 자체, 그 근본적인 환상은 끝났다”라고 말한다. 재현된 이미지가 사라지게 되고 현실 자체가 가상현실로 즉각적으로 생성되기 때문이다. 뿐만 아니라 장 보드리야르는 ‘시뮬라크르의 황금시대의 종말’을 예상했다.

즉 장 보드리야르는 디지털 기술이 만들어낸 합성 이미지는 시뮬라크르가 아니며 가상의 이미지라는 것이다. 이는 가상의 시뮬라크르가 시뮬라시옹의 단계를 넘어선 새로운 단계와 관련을 지어 생각하고 있다. 이에 관해 배영달(2014)은 가상과 디지털의 지배가 아직 문제가 되지 않을 때, 시뮬라크르로서의 이미지는 자신의 힘과 매혹을 발휘할 수 있다⁶⁴⁾고 주장한다.

다음은 질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 개념과 [표-4]로 정리하였다. 디지털 이미지의 특성에 있어서 두 사상가들이 주장하는 시뮬라크르의 특성을 다음과 같이 정리한다.

[표-4] 질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 비교

비교	사상가	질 들뢰즈	장 보드리야르
세계관		디오니소스적 세계관	탈 시뮬라크르
관점		차이	가상현실
시뮬라크르에 대한 개념		사건과 차이의 이미지	가상의 이미지
시뮬라크르의 의미		실존	초과 실재
디지털 이미지의 특성		잠재성	초과현실
시대적 관점(현대)		시뮬라크르의 시대	시뮬라크르와 시뮬라시옹의 시대

디지털 이미지의 시뮬라크르에 대해 이론적 고찰과 사색의 시간 속에서 연구자만의 관점이 생겼다. 시뮬라크르는 작가(주체)의 욕망에 의해서 독립적 주체로 실존한다. 작가는 질 들뢰즈가 말하는 것처럼 사건의 잠재성이라는 차이를 만든다. 디지털 이미지는 회화의 도구인 물감으로 볼 수 있다. 디지털 매체는 사진 작품을 하기 위한 도구일 뿐이다. 디지털 이미지 시대의 시뮬라크르는 창조적 주체인 작가의 부름으로 인해 생명력이 있는 가치적·실존적 존재로 탄생된다.

따라서 디지털 이미지의 시뮬라크르는 창작을 기획하는 작가의 욕망에 의해 현실에서 존재하지 않는 실존이 되어 있는 것이다.

64) 배영달, op. cit., pp. 314~335.

제2절. 디지털 이미지에 대한 이중시각

인간은 욕망에 의해서 삶의 여정을 채운다. 인간의 내면에 잠재한 다양한 욕망은 새로운 가치로 또는 새로운 양식으로 표출되어 각각 그 시대를 화려하게 장식해 왔다. 그러한 욕망의 충족은 근대와 현대를 볼 때, 대중문화에서 디지털 문화로 이제는 AI 시대로 흐르고 있다. 이러한 현대인들의 욕망으로 인해 선풍 같은 기술 발전의 속도는 아티스트가 감당하기에는 때로는 버겁기도 하다.

그러나 아티스트는 시대가 이끄는 욕망을 해체하고 그 위에 감성과 심미성을 담아 '상호작용성이라는 욕망'으로 재조립하여 가상공간의 작품으로 표현한다.

이 장에서는 디지털 이미지의 이중시각에 대해 논지하기에는 너무 광범위하다. 그리하여 연구자의 관점에서 디지털 이미지의 부정적 시각과 긍정적 시각을 정리하고자 한다.

1. 디지털 이미지에 대한 부정적 시각

디지털 기술의 발달과 밀접한 미디어 아트는 레이저, 디지털카메라, 빔 프로젝터와 컴퓨터 음악을 청각적으로 결합시켜 다양한 장르의 예술로 존재한다.

일반적으로 기존의 회화·조각 작품에 길들여진 관람자는 작품으로 받아들여지기가 힘들다. TV 광고에서 보았던 유사한 이미지도 미디어 작품이라는 것을 인지했을 때 혼란스럽다. 예술성과 상업성의 경계부터 모호하기 때문이다. 더욱더 모호한 부분은 현실과 가상의 공간에 펼쳐진 디지털 이미지일 것이다.

본 연구자는 디지털 이미지에 대한 부정적 시각에 대해서 프레드 리친(Fred Ritchin)의 『하이퍼 사진을 향해(Toward A Hyper photography, 2009)』⁶⁵⁾라는 글에서 많은 영감과 영향을 받았으며, 프레드 리친의 부정적 시각과 연구자의 관점을 논리적으로 연관시켜 정리하였다.

첫째, 디지털적으로 처리된 냉담하고 파괴적인 이미지들은 '인간의 생존에 대해 무감각'을 불러일으킨다. 이는 인간의 본질과 윤리가 결여된 무기वाद도 같다.

65) 프레드 리친(Fred Ritchin) : 뉴욕대 사진 전공 교수. 사진작가들의 주관적 통찰을 강조.
http://sites.uci.edu/01807w14/files/2014/02/RitchinFred_TowardAHyperphotography.pdf
 pp. 141~161. 2018. 06.01 검색

인간의 감성을 무의식적으로 죽이기 때문이다. 특히 전쟁터에서 벌어지는 참혹한 참사는 인간으로서는 볼 수 없는 이미지이다. 그러나 일상으로 다가온 비디오 게임은 가상공간에서 인간의 죽음을 대상으로 유희가 되어버렸고 죽음은 피상적인 이미지로 치부되었다.

둘째, ‘사진의 개념에 대한 파괴’이다. 사진은 작가들에게 오직 작업을 위한 도구였다. 그러나 경제 가치로써 바라보는 패러다임은 대상의 결정적인 순간의 만남으로 보는 이미지 결과물로 보기에는 사진의 순수성이 사라졌다는 것이다. 이러한 예로 전시를 초점으로 하는 보도 사진의 이중성은 전시 또는 내전에서 목숨을 담보로 사진을 찍어서 전시의 현재 상황을 알리는 점과 잔인한 이미지와 진귀한 장면을 포착하려는 점이다. 전자는 역사적인 기록이며 후자는 돈으로 환급되는 자유경제 소비가치라고 볼 수 있다.

셋째, 디지털 이미지는 왜곡과 편집이 허용됨으로써, 사진의 객관성, 진정성을 붕괴시키고 사회적 기능인 진실의 증언이 불가능 해졌다. 이미지를 편집하는 의도에 따라 임의로 조작됨으로써, 원래의 상황과는 전혀 다른 형식과 의미로 왜곡될 수 있다는 점이다.

넷째, 존재적 혼란을 야기시킨다. 디지털 이미지는 현실 속에서 가상현실과 증강현실 그리고 이미지 중첩은 사물에 대한 인식의 모호함을 가져왔다. 이제 미디어를 통해 만들어낸 가상 이미지는 무엇이 사실이고 무엇이 허구인지 그 구분이 모호해졌다. 이미지들은 인간의 감성과 존재의 문제까지 영향을 주고 선험적인 영역으로까지 확장된다. 이미지의 복제가 늘어날수록 ‘실제를 체험’하는 것에 혼란에 빠지게 되고, 우리가 보고 듣는 것은 모두 천편일률적이 되어버리기 때문에 진정한 체험이 파괴된다는 것이다.

다섯째, 디지털 이미지는 언어 사용 표준의 파괴를 가져왔다. 오늘날 디지털 시대에 사용되고 있는 언어로는 비문법적이고 축약된 형태의 언어 변형의 현상이 나타났다. 예로 IT(information technology, 정보기술), VR(Virtual Reality, 가상현실), AR(Augmented Reality, 증강현실) 등이다.

여섯째, 난무하는 디지털 이미지 폭발 현상이다. 디지털 매체가 갖고 있는 특성으로 인해 다양하게 변형·조작·왜곡이 가능한 멀티의 기술로 범람하는 이미지는 대중광고와 길거리에 난무하게 보여준다. 뿐만 아니라 작가의 작품도 쉽게 복사하거나 변형시켜 작가와 작품에 대한 가치를 실추시킨다.

일곱째, 예술의 표현 도구인 디지털카메라는 작가가 아닐지라도 보편적으로 사용하는 매체로 자신이 전하고자 하는 메시지를 예술적으로 표현할 수 있는 이용성과 편리성이 있다. 이러한 장점은 누구나 작가가 될 수 있다는 착각을 불러일으킨다.

여덟째, 작가의 작품의 보존에 대한 문제이다. 작품의 보존에 있어서 디지털 이미지 작품은 사이버 공간에서 '독립적으로 존재하는 것이 아니라 네트워크로 상호 연결되어 복잡한 정보체계를 이루고 있다. 어떤 방식으로 안전하게 보존, 저장할 것인지 문제가 제기⁶⁶⁾되고 있다.

디지털 이미지의 발전은 예술 작품성에 끼친 파급효과가 지대하지만 그러나 대중문화에서 개인의 사적인 공간으로의 자연스러운 침입은 현대인에게 큰 충격을 주었다. 뿐만 아니라 매체 이론가 귄터 안더스(Güter Anders, 1902~1992)에 의하면 미디어 현실은 미디어가 인간을 지배함으로써, 인간을 통제하고 인간이 독립적으로 교정할 능력을 상실하게 만든다는 것이다. 이에 대해 이상엽(2011)은 귄터 안더스의 주장은 비관적이고 종말론적인 미래 전망을 지니고 있다고 언급하면서 그의 개념과 관점은 현대인이 안고 있는 문제에 대해서 성찰하는 데 중요한 지침⁶⁷⁾을 주고 있다고 논지했다.

66) 권상희, 『디지털 문화론』, 성균관대학교 출판부, 2008, p. 257.

67) 이상엽, 「귄터 안더스의 종말론적 미디어철학」, 사회와 철학 Vol.- No.21, 2011, p. 474.

2. 디지털 이미지에 대한 긍정적 시각

오늘날 '이미지'는 모든 영역에서 중요한 역할을 하고 있다. 특히 디지털 이미지는 디지털 매체가 합쳐져 다양한 방식으로 표현되며, 디지털 이미지를 바라보고 이해하는 커뮤니케이션 양식의 변화가 일어나고 있다. 김택용(2011)⁶⁸⁾은 예술적 형식에 변화를 가져온 디지털 기술의 가능성에 대해서 긍정적 시각을 주장했다. 그 사이에 기술 발전은 가능성을 넘어서 AI시대에 접어들었다. 따라서 디지털 이미지의 긍정적 시각을 주장한 선행연구자 김택용(2011)의 주장을 토대로 연구자의 관점을 정리하고자 한다.

첫째, 디지털만의 특징들을 활용하여 미학적으로 활용할 수 있다. 디지털 사진은 사진 사실주의, 변용된 이미지 등 다양한 표현을 할 수 있다. 기존의 이미지를 패러디하거나 기존의 텍스트와 영상 정보를 재편집할 수 있고 기존 연상을 가공하거나 새롭게 창조할 수 있다.

둘째, 비가시적인 것을 가시화시켜 표현할 수 있다. 디지털 기술은 아직 존재하지 않는 다양한 생명들을 탄생시켜 디지털 이미지로 표현한다. 이러한 맥락으로 빌렘 플루서가 언급한 바와 같이 디지털은 창조적 가능성⁶⁹⁾을 내포하고 있다.

셋째, 디지털 시대 이미지는 정치적 이념으로부터 자유롭다. 과거의 보도사진은 정치적인 강박으로부터 자유롭지 못했지만, 그러나 현재 다큐멘터리 작가들은 정치적인 이념을 수면으로 떠오르지 않게 함으로 각 개개인이 이미지에 대한 해석과 판단을 할 수 있도록 시간과 공간의 이미지를 제공함으로써, 사진을 정치적 논리와 폭력으로부터 분리⁷⁰⁾시킨다는 것이다.

넷째, 작품의 형태 변화로 대량 생산이 가능하다. 아날로그 시대의 작품은 원작이 한 점이었으나 지금은 CD롬이나 프로그램을 전송하여 다량으로 소유할 수 있다. 언제든지 인터넷을 통해 작품을 감상할 수도 있고 또는 작가와 관람자가

68) 김택용, 「디지털 사진의 매체적 특성-빌렘 플루서의 '매체이론을' 중심으로-, 홍익대학교 석사 학위논문」, 2011.

69) Ibid., p. 55.

70) 최종철, 「후기 사진 시대, 사진 예술의 방향」, 예술과 미디어, 2014, p. 106.

함께 작품을 만들⁷¹⁾수도 있다. 복제 이전의 예술작품은 원작 한 점으로 인해 그 장소를 가지 않으면 관람을 할 수 없었으나, 현시대는 복제된 이미지나 갤러리의 온라인에 접속하여 현장감 있게 실시간으로 볼 수 있어서 시간과 장소성에서 자유롭다.

다섯째, 디지털 이미지는 프로그램에 따라 작품과 관람자 간의 상호작용과 상호작용성이 일어난다. 디지털 미디어 시대에 관람자는 수신자에 그치지 않고 스스로 콘텐츠의 제공자 역할을 수행⁷²⁾을 함으로 상호작용성이 일어난다. 그리고 상호작용은 폰크툼 이미지에서 수용자 중심의 주관적 경험을 통해 야기된다. 특히 수용자 중심과 폰크툼 이미지를 통해 교감하고 공감함으로써 감성적 즐거움이나 깨달음에 이르며, 관람자 내면의 치유를 경험할 수 있다. 매체를 이용하여 관람자와의 원활한 커뮤니케이션을 시도한다.

여섯째, 디지털 이미지는 다양한 매체를 활용하여 끊임없이 차이를 드러내며 새로운 변신을 초래한다. 디지털 이미지는 고정불변이 아니라 가변성의 특성을 잠재하고 있다.

일곱째, 디지털 이미지는 디지털 세대의 정체성을 형성⁷³⁾하는 데에 큰 영향을 미친다. 가상은 현실에서의 도피가 아니며, 아직 현실에서 불가능한 것들을 가상의 세계에서 보고 체험한다. 작품 세계 안에서 관람자는 체험을 통해 현실에서 부족한 점을 생각하게 되고 더 나은 현실을 위해 냉정한 성찰을 할 수 있는 계기가 된다.

여덟째, 이미지를 복제, 변형, 캡처하여 컴퓨터 화면에 병치된 이미지들을 활용하여 3차원의 가상공간을 만듦으로써, 가상의 세계로 현실 세계가 확장되어가는 등⁷⁴⁾ 디지털 이미지의 범위가 확장되었다.

71) 권상희, *op. cit.*, p. 223.

72) *Ibid.*, p. 248.

73) *Ibid.*, p. 365.

74) 박동숙·전경란 지음, 『디지털/미디어/문화』, 한나래, 2005, p. 273.

따라서 디지털 이미지의 예술작품과 관람자 간의 커뮤니케이션 양식이 아날로그 시대와는 근본적으로 변화되었다. 그리고 디지털 이미지의 시각 또한 관점에 따라 다르게 나타나지만, 새로운 문화·표현 방식·새로운 차원의 상호작용을 만들어 보다 향상된 커뮤니케이션 양식의 변화를 가져왔다.

앞에서 논지한 디지털 이미지의 부정적 시각과 긍정적 시각을 정리하여 [표-5] 로 제시하였다.

[표-5] 디지털 이미지의 부정적 시각과 긍정적 시각 비교

디지털 이미지의 부정적 시각	디지털 이미지의 긍정적 시각
- 생존에 대한 무감각	- 예술의 범위 확장
- 순수성 파괴	- 창조적 가능성
- 객관성, 진정성 붕괴	- 시간·공간·이념으로부터 자유로움
- 존재적 혼란	- 대량 생산 가능
- 언어변형 현상	- 새로운 커뮤니케이션
- 이미지 실추	- 가변성
- 작가와 비작가의 모호	- 현실 성찰
- 작품 보존	- 가상공간

디지털 이미지의 부정적 시각과 긍정적 시각에 대한 연구자의 관점은 연구자 작품에서도 드러난다. 일반적으로 관람자가 사진 이미지에 기대하는 미적 아름다운 이미지보다는 순수성·객관성·진실성이 붕괴된 편집·조작·합성된 디지털 이미지로 보일 수 있으나, 작가의 의도 하에 이러한 디지털 이미지에 메시지를 담아 작품으로 표현했다. 긍정적 시각의 관점은 연구자의 작품<*The Untitled Space I, The untitled space II*>에서 나타난다. 디지털 추상은 물질 특성의 변화를 담아 디지털 이미지로 구현하여 수용자와의 공감 또는 교류를 통해 새로운 커뮤니케이션을 시도했다.

제4장. 연구자 작품의 디지털 이미지 표현연구

제1절. 실재를 구현하는 가상 이미지

사진의 지표적 성격은 실재성과 직접적으로 연관을 맺으며 사진의 정체성에 대한 논의에서 중요하게 다루어져 왔다. 로잘린드 크라우스((Rosalid Krauss)⁷⁵⁾는 미국의 기호학자 인 찰스 퍼스(Charles S. Peirce)⁷⁶⁾의 기호이론을 인용한 것으로 사진을 하나의 '지표'로 규정한 대표적 학자이다. 찰스 퍼스는 기호가 실제대상과 연결되는 방식을 도상(Icons)·지표(Index)·상징(Symbol)으로 구분하여 제시한다.

도상이 재현 대상과의 관계 속에서 '유사성'을 매개로 생겨난 기호인 반면에 인덱스는 재현대상과 '물리적 접촉'을 통해 생겨난 기호이다. 찰스 퍼스는 그의 이론적 설명의 모델로서 사진을 언급하여 사진을 아이콘과 상징에 대립하는 '물리적 연관성 혹은 접촉'에 의해 생겨나는 기호, 즉 인덱스로 간주했다.⁷⁷⁾

크라우스는 이와 같은 퍼스의 개념을 통해 "사진은 그 지시 대상과 물리적 연관 관계를 갖는 기호계열에 속하는 한에서 각인, 증상, 흔적, 단서들과 동일한 체계에 속한다."라고 주장하면서, 사진을 하나의 지표(Index)로 규정⁷⁸⁾했다.

사진은 반드시 '리얼리티의 조각', '실재의 흔적'을 보여줄 것이라는 사진적 리얼리즘의 가치는 해체되었다. 연출과 재구성을 기반으로 작업하는 제프 월(Jeff Wall, 1946~)의 영향이 크게 작용했다.

캐나다 출신 사진가 제프 월은 실재와 허구의 사진으로 작업을 하는 대표적인 사진작가이다. 제프 월은 참된 리얼리티란 현실의 겉모습만을 담는 것이 아니라 존재하나 드러나지 않은 실존적 리얼리티라고 말하며, 사진의 리얼리티 개념을 새롭게 정의했다. 그래서 그는 상상력에 의존한 허구적 이미지부터 집합된 기억과

75) 로잘린드 크라우스(Rosalid Krauss, 1941~): 뉴욕컬럼비아 대학교 미술사학과 교수. 『현대 조각의 흐름』, 『아방가르드의 독창성과 다른 모더니즘 신화들』 등의 저서가 있다. (민음사그림출판) 출처: <http://minumsa.com/bookauth/11820/>

76) 찰스 샌더스 퍼스(Charles Sanders Peirce, 1839~1914): 미국의 철학자. 현대 분석철학 및 기호논리학의 뛰어난 선구자 중 한 사람이다. (위키 백과) 출처: https://ko.wikipedia.org/wiki/찰스_샌더스_퍼스

77) Charles S. Peirce 『Logic as Semiotic: The Theory of Signs, "in Philosophic Writings of Peirce, New York: Dover Publications, 1995, p. 106.

78) Rosalind Krauss, 『Notes on the Index: Seventies Art in America, Part 2』, October Vol. 4(Autumn), 1977, p. 65. 참고: <https://www.jstor.org/stable/778480>

정보에 의한 순간적 이미지까지 항상 ‘리얼리티의 진정성’이 어디에 있는지 살피도록 강조했고, 사진에서 ‘보이는 것’과 ‘보여지는 것’의 차이를 통해 재현되는 것과 실재하는 것의 구별을 요구했다.

제프 월은 리얼리티의 진정성을 성취하기 위해 꾸준히 일관된 사진 콘셉트와 프로세스를 유지해 왔는데 그것이 바로 시네마토그래피(Cinematography, 극영화) 양식이다. 이는 연극, 영화, 사진 등 장르 고유의 의미가 혼재된 용어로 ‘예술의 현대성’이라는 미학적 알레고리가 들어있다.

그는 근대화화와 사진에 있어 리얼리티와 허구의 실체를 파악했으며 구성 이미지로 현대사진에 대한 새로운 인식과 지평의 세계를 우리 앞에 펼쳐 보였다. 특히 제프 월은 전략적으로 채택한 ‘미술사 문맥 차용’과 ‘극영화 무대 구성’을 통해서 현재 가장 두드러진 사진의 미학적 담론을 우리에게 제공하고 있다.⁷⁹⁾

제프 월은 연출 사진으로 실재에 존재한 것과 허구적 내용을 합성하고 변형시켜 새로운 의미를 만들어낸다. 재현 미술의 진정성을 현실의 단순한 기록이나 복제가 아니라 실제상황을 담아서 이야기로 풀어낸다.

[도판-17] 은 제프 월의 1992년 작품 <죽은 군대의 대화(Dead Troops Talk)> 는 부제 ‘1986년 겨울, 아프카니스탄’에서 짐작할 수 있듯이, 이 작품은 일단의 정치적 이슈를 소재로 했으나, 주제나 소재보다는 제프 월의 사진 화면을 구성하는 방법에 대해 더 많은 관심을 받았다.

먼저 [도판-18] 작품은 미술사적 형식을 찾아보면 제작기법과 아이디어가 프랑스를 대표하는 낭만주의 화가 테오도르 제리코의 1819년작 <메두사의 뗏목(The Raft of Medusa)> 에서 시작하고 있음을 알 수 있다. 제리코의 그림을 간단하게 정리하면 구원, 슬픔, 고통, 죽음, 희망 등 관념적 내용을 함축하는 종교성이 강한 작품으로 낭만주의 미술에서 가장 종교적이고 휴머니즘적인 작품으로 인정받고 있다.⁸⁰⁾

1986년 소련의 아프가니스탄 침공이라는 실제 사건을 바탕으로 만든 작품이다. 작품 <죽은 군대의 대화(Dead Troops Talk)> 는 사실적인 역사를 토대로 제리코 그림의 허구성을 대신해서 현존하는 실재를 진정성 있게 보여주고 있다.

79) 진동선, op. cit., pp. 153~154.

80) Ibid., pp. 164~165.

<도판-17> Jeff Wall, *Dead Troops Talk*, 229cm X 417cm, 1992

(A vision after an ambush of a Red Army patrol, near Moqor, Afghanistan, winter 1986)



출처 <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/jeff-wall/jeff-wall-room-guide/jeff-wall-room-guide-room-8>

<도판-18> Théodore Géricault, *The Raft of Medusa*, 491cm×716 cm, 1819



출처: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Raft_of_the_Medusa

1. Death of Sisyphus(시지푸스의 죽음, 2003)

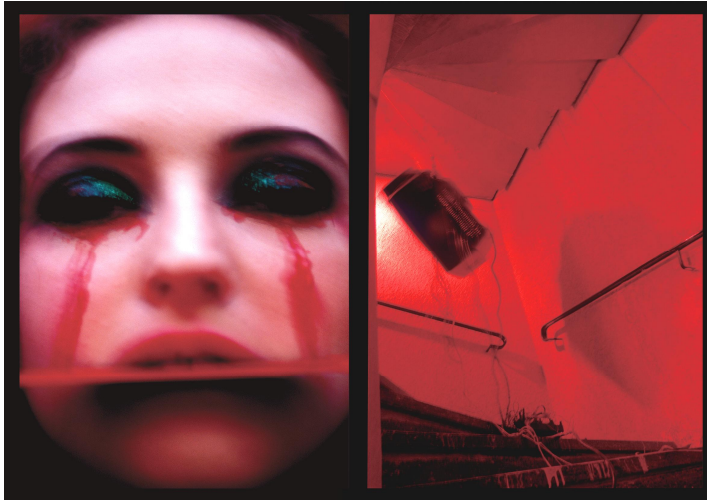
작 품 명 : Death of Sisyphus(시지푸스의 죽음)

제작년도 : 2003

제작기법 : Cinematographic photograph

작품사이즈 : 70cm x 57cm,

[작품1-1] LEE Seungha, *Death of Sisyphus* [작품1-2] LEE Seungha, *Death of Sisyphus*
70cm x 57cm, Lightbox Cibachrom, Paris, 2014 70cm x 57cm, Lightbox Cibachrom, Paris, 2014.



[작품1-3] LEE Seungha, *Death of Sisyphus* [작품1-4] LEE Seungha, *Death of Sisyphus*
70cm x 57cm, Lightbox Cibachrom, Paris, 2014 70cm x 57cm, Lightbox Cibachrom, Paris, 2014.



작품 《Death of Sisyphus》의 컨셉은 반복적인 일상의 충격이다. 이는 시지푸스 신화에서 모티브를 얻었다. 그리스 신화에 나오는 코린토스의 왕 시지푸스(Sisypos, Sisyphus)는 인간 중에서 가장 현명하고 신중한 사람이었지만 신들의 일에 끼어들고 신들의 명령을 회피하다가 가혹한 형벌을 받게 된다. 신들이 보기에 그는 입이 싸고, 교활하며, 신들을 우습게 여기는 인간이었다. 그가 받은 형벌은 명계에 있는 높은 바위산 기슭에 있는 큰 바위를 밀어 올리는 것이다. 그는 온힘을 다해 바위를 산꼭대기까지 밀어 올리지만 정작 산꼭대기에 이르면 바위는 다시 아래로 굴러 떨어져버리고 그는 다시 들로 내려가 바위를 밀어 올려야만 했다. 그는 이 고역을 영원히 되풀이해야 하는 운명이다. 그래서 그는 하늘이 없는 공간과 측량할 길 없는 시간과 싸우면서도 아직도 영원히 바위를 밀어올리고 있다.

이 작품은 시지푸스를 텔레비전이라는 은유(métaphore)기법으로 재현하여 슬픔, 고통, 죽음, 희망 등과 같은 관념적인 것들을 함축적으로 보여주고자 하였다. 관점에 따라 이 사진들은 불편하고 낯선 느낌마저 들지만, 디지털 미디어를 통해 현대인들에게 가장 무서운 것이 '무익하고 희망 없는 일의 반복' 즉 모방적 재현이라는 것을 이야기하고 싶어 '시네마토그래피(cinematography)'⁸¹⁾ 방식으로 촬영했다.

또한 초현실주의, 타블로(Tableau)사진⁸²⁾, 몰입과 내면화 등 다양한 재현원리로 표현했으며, 현실 같은 허구, 진짜 같은 가짜, 실제 같은 허구의 이미지 혼합으로 화면 속에 교묘히 공존시켰다.

작품 표현은 광고의 간판처럼 이미지의 뒷면에 조명을 설치해 빛을 발하는 투명 라이트박스(Transparency in Lightbox)를 활용해 이미지를 영화처럼 연출하고, 칼라 사진으로 보여주는 시네마토그래피 형식으로 표현하였다.

상업미술에서 사용하는 광고판으로 사진 액자를 설치한 이 작품은 순수미술과 상업미술의 경계를 허물고 있다. 아울러 허구의 상황을 영화적으로 재현한 이 작품은 디지털 합성의 사건을 보여준다. 이 작품은 그저 과거의 이야기를 재현하고 있는 것이 아니라, 디지털 시대의 새로운 미학의 탐색이라 할 수 있다.

81) 영화제작을 의미한다. 『영화사전』, propaganda, 2004, 9, 30, [2018년 5월 31일 인용],

출처: <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349614&cid=42617&categoryId=42617>

82) 명화나 역사적인 장면 등을 살아 있는 사람들이 분장하고 무대 연출을 곁들여 정지된 장면으로 찍는 것. 출처: Charlotte Cotton 저, 권영진 역, 『현대예술로서의 사진』, 시공아트, 2007, p. 8.

사진 이미지는 실체는 아니지만 대상의 유사물을 보여준다. 사진은 외적 대상에 대한 사실적 내용을 전달하는 측면뿐 아니라 그 안에는 사진의 이면성이 내재되어 있다. 사진에 내재된 이면성은 함축된 메시지를 가지고 있다. 바르트는 사진에 내재된 함축된 메시지를 분석하기 위한 중요한 요소로 스튜디오와 폰크툼을 예로 들고 있다.

스튜디오는 일반화되고 객관화되어 누구나 쉽게 이해하고 공감할 수 있는 일종의 “호감 갖기”에 속하는 것이다. 스튜디오는 시각적 정보제공 · 표현 · 포착 · 의미부여 등의 기능을 한다. 스튜디오는 사진 속에서 코드화 되고 개념화된 사회성을 통해 읽혀지는 현상적 정보라 할 수 있다. 이와는 반대로 폰크툼은 스튜디오의 요소들을 깨뜨리기 위한 “찌름, 작은 구멍, 작은 반점, 작은 흠”을 의미한다. 사진이 원래 정보로서 전달되고 공유되고 읽혀질 수 있는 것이 가능한 것은 거기에 스튜디오가 존재하고 있기 때문이지만 우리가 사진을 보는 경험은 그것만이 전부가 아니다. 사진은 보는 자를 자극하고, 가슴을 죄여오는 개인적인 경험을 통해 스튜디오적 지각에 한 순간 균열을 내버리기도 한다. 단순한 사회적 코드에 역행하는 상처, 즉 폰크툼에 의한 강한 감동을 사진 속에서 발견하기도 한다.⁸³⁾ 폰크툼은 관람자가 이미지를 주체적인 경험에 의해 시지각으로 느끼는 현상이다. 작가의 내면세계가 표현된 이미지에서 관람자가 느끼는 찌름이 폰크툼이다.

필립 뒤부아(Phillippe Dubois)는 사진이 이중적 의미를 갖는다고 하였다. 생성 차원에서 보면 사진 자체가 사물에 반사된 빛이 감광물질에 반응하는 광학적 · 화학적 현상이며, 수용 차원에서 볼 때 사진 효과의 본질이 관찰자를 찌르는 촉각적 작용이다. 디지털화를 통해 사진의 광학적 · 화학적 성격은 사라졌지만, 적어도 몇몇 디지털 사진에서 관찰자를 찌르는 촉각적 효과는 여전히 살아 있는데, 이러한 독특한 효과가 디지털 사진의 폰크툼이라 할 수 있다. 그리고 디지털 사진의 폰크툼은 그것이 발산하는 ‘언캐니’한 분위기와 관련이 있다.⁸⁴⁾

지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 언캐니(Uncanny)를 공포나 불안함을 느끼게 하는 감정이라고 하였다. 캐니(canny)는 ‘친근한’, ‘집 같은’, ‘낯익은’의 뜻을 가지고 있다. 반면 언캐니(uncanny)는 ‘낯선’, ‘두려움’, ‘놀라움’ ‘이상한’, ‘묘한’의

83) Roland Barthes 저, 조광희 역, 『카메라루시다: 사진에 관한 노트』, 열화당, 1996, p. 32.

84) 진중권, 『이미지 인문학 2』, 천년의 상상, 2014, p. 44.

뜻을 가진다. 이 둘은 반대의 의미지만 실제 집이란 고향이고 친숙한 느낌이지만 이방인에게는 비밀을 간직한 괴기하고 신비한 느낌을 주는 곳으로 동시에 풀이되고 있다.

에른스트 옌치(Ernst Jentsch)⁸⁵⁾는 언캐니한 감정의 원인으로 ‘지적 불확실성’, 특히 생명 있는 것과 없는 것 사이의 불확실성을 지적하였다. 어떤 대상이 살아 있는 듯하나 사실은 죽었을지 모를 때, 반대로 죽은 것 같은 것이 살아 있을지 모른다는 의심이 들 때가 바로 언캐니한 감정이 불러일으켜진 것이라고 하였다. 프로이트가 무의식의 측면에서 언캐니를 말한다면, 옌치는 의식의 측면에서 언캐니를 말하고 있다.

본 연구자의 시네마토그래피는 실재와 허구의 이미지를 혼합하여 만든 ‘시지푸스의 죽음’은 옌치(Ernst Jentsch)가 말한 ‘지적 불확실성’을 통한 언캐니를 느끼게 한다.

[작품1-1] 은 살아있는지 죽었는지 알 수 없는 여자의 눈이 뭔가 섬뜩함을 준다. 그리고 그 눈에서 흐르고 있는 빨간 피로 차오르는 협소한 공간인 TV는 보는 자로 하여금 일정한 틀 안에서 매일 반복되고 있는 삶이 주는 무의미한 일상처럼 느끼게 한다. 이러한 느낌은 관람자의 내면에 작은 균열을 불러일으키고, 이 균열은 자신도 살아 있으나 죽은 것 같고 죽어있으나 살아있는 것 같은 느낌을 주는데 이 느낌이 바로 언캐니다. 본 연구자의 작품을 통해 느끼는 균열과 섬뜩함은 바로 작품이 제공하는 폰크툼이며 언캐니라 할 수 있다.

오늘날은 시공간의 경계 없이 실시간으로 소통하는 디지털 시대로 다양한 정보와 이미지들로 넘쳐나고 있다. 디지털 기술의 발전에 따라 실재와 가상의 이미지를 구별하기는 더욱 모호해졌다. 이번 작품은 가상과 허구의 이미지 혼합에 대해 표현한 것이다.

오늘날 디지털 미디어는 사람들의 관심과 흥미를 유발하기 위해 자극적이고 폭력적인 이미지를 보여주고 있다. 현대인들은 현실의 세계에 살고 있지만, 마음은 꿈속, 상상세계에서 살고 싶어 한다. 현대인들은 실생활에서 채울 수 없는 기쁨과 행복을 다양한 미디어 매체를 통해 찾으려고 한다.

85) 에른스트 옌치(Ernst Jentsch, 1867-1919): 독일의 심리학자. ‘언캐니 벨리’라는 단어는 1919년 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)의 정신분석학에서 사용되었으며, 개념을 처음으로 소개한 사람은 에른스트 옌치로 1906년 논문 「On the Psychology of the Uncanny」에서 나왔다. 출처 : 정태섭, 디지털 액터, 커뮤니케이션북스, 2015, 출처: <https://books.google.co.kr/books?isbn=9791130444864>

2. look at me(나를 봐줘, 2005)

작 품 명 : look at me(나를 봐줘)

제작년도 : 2005

제작기법 : Multimedia(Photo Editing, Single Channel Video, Installation)

작품사이즈 : Size Variable

[작품2-1] LEE Seungha, *look at me* 남자화장실 전시사진, 2m3s, 2005



[작품2-2] LEE Seungha, *look at me* 여자화장실 전시사진, 1m16s, 2005



[작품2-3] LEE Seungha, *look at me*, Still Photo, multimedia, 2005.



이 작품의 컨셉은 look at me이다. 《look at me》는 2005년 파리 소요사태가 일어난 무렵에 제작하였다. 파리 소요사태는 프랑스와 인접한 유럽 국가들에서 연쇄적인 차량 방화사건 및 이민자 청소년들과 경찰이 충돌한 사건이다. 이 사건의 발단은 경찰 검문을 피해 달아나던 두 소년이 변전소 담을 넘어 감전사하게 되고, 이에 항의하는 이민자 집단에게 정부가 강압적 해산을 선택하자 그동안 숨겨졌던 가난과 인종차별에 대한 불만이 폭발하면서 벌어진 것이다. 이 사건으로 인해 많은 시민과 경찰이 부상당하고 희생되었다.

이 사태에 관한 다큐멘터리를 제작하기 위해 인터뷰와 설문조사를 진행했지만 대부분에 사람들은 이 사태에 관심이 없고, 그 심각성을 느끼지 못하고 있었다. 이 사태는 해외 보도에서 알 수 있듯 인종차별과 프랑스 이민 정책의 실패를 말해준다. 사람들이 이 사건에 관심을 갖지 않는 이유는 무엇일까? 타인의 고통은 나와 아무런 상관이 없다는 개인주의와 혹시라도 자기 자신에게 피해가 올까 싶어 하는 불안 심리가 아닐까.

전상현의 저서 『도시유감』에서 파리를 아름다운 도시인 동시에 박제된 도시라고 하였다.⁸⁶⁾ 파리는 오스만 이후로 거의 변하지 않고 있으며 20세기 급격한 경제성장을 이루어 냈지만, 파리는 1860년에 확정한 시 경계를 그대로 유지하고

있으며 시내 건축물은 보존이라는 틀에 갇혀있다. 파리 도심은 신축공간이 없어 교외지역에 공장과 임대주택이 집중되고 이민자들과 저소득계층도 교외지역에 집중하게 되었다. 파리는 있는 자 교외는 없는 자의 구별이 만들어졌다. 이러한 공간의 분리는 계층의 분리로 이어지며 계층의 분리는 사회적 소외로 이어지며 이러한 소외를 억압으로 다스리고 있음을 2005년 파리 소요사태는 드러내 보여 주었다. 파리 시가지는 아름다운 도시이지만 너무 비싼 도시이며 박제된 도시이며, 파리 교외지역은 소외되고 차별받는 공간이 되었다.

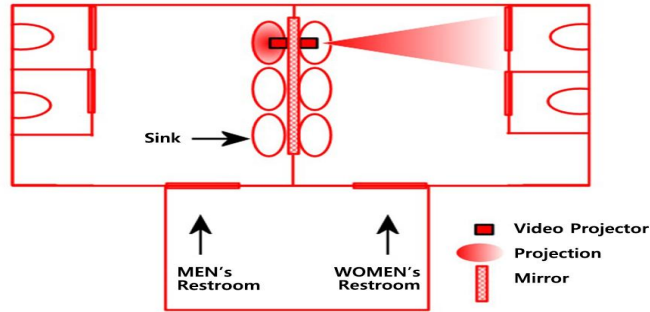
이 작품은 박제된 삶과 소외되고 차별받는 삶에서 현대인들이 느끼는 무관심, 무표정, 그리고 희망 없는 불안한 모습으로 다른 곳을 응시하는 표정과 그 뒷모습을 촬영했다. 특히 이 작품은 무표정 미학을 적용해, 무표정한 사진으로 현대인의 억눌려진 일상과 무기력하고 건조한 감정들을 표현했다. 그리고 현대를 살아가는 우리에게 존재의 의미에 대한 질문을 던지고자 했다.

무표정(deadpan) 미학은 예술사진이 과장되고 감상적이며 주관적인 것에서 벗어나 객관적인 시선을 통해 말하는 방식이다. 무표정 미학은 외관상 시각적 중립성과 전체성이 서사적인 균형을 이루며 중성 미학적 태도로 대상을 포착하려 한다. 중성미학은 인물사진, 건축사진에서 메마름, 감정 없음 같은 객관화 말하기 형태로 나타난다. 현대 인물 사진들의 무표정한 모습은 감정을 드러낼 이유가 없기 때문이며, 감정을 드러낼 수 없다는 것은 체계에 길들여져 존재의 생명력을 상실했기 때문이다. 현대인들의 무표정은 자연스러운 상태가 아니며, 자신의 표정을 회복하려는 열망으로 전이된다. 자신의 표정을 회복하려는 열망은 나르키소스의 이야기를 통해 읽혀질 수 있다.

《look at me》작품은 자기애(自己愛)를 표현하고 있다. 일반적으로 사람들은 거울 앞에 오래 서 있는 경우, 거울에 비친 자신의 모습을 유심히 바라본다. 거울에 비친 자신의 모습을 유심한 바라보는 것은 자신의 아름다움을 확인하고 싶어서이며 자신의 아름다움에 행복감을 느끼기 때문이다. 나르키소스가 물에 비친 자신의 모습을 유심히 바라보았던 것도 아름다운 자신의 모습이 주는 행복감 때문일 것이다. 본 연구자 작품의 영상은 나르키소스의 경우와 반대로 자신의 모습을 보여준다.

86) 전상현, 『도시유감』, 시대의 창, 2015, p. 63.

<도판-19> LEE Seungha, *look at me* 남·여 화장실 작품구현원리 단면도



<도판-20> LEE Seungha, *look at me* 남자화장실 작품 설치



《look at me》는 각각 남녀 화장실에 영상을 설치했다. 남자화장실에는 현대인의 뒷모습 영상을 세면대 위 빔 프로젝터를 이용해서 비추고, 동시에 세면대 수도꼭지를 틀어 영상사운드와 물 떨어진 소리를 혼합하여 또 다른 사운드를 만들어냈다. 여자화장실에는 인물이 카메라 앵글을 바라보는 것이 아니라 다른 곳을 응시하는 장면으로 화장실 문에 달린 빔 프로젝터로 이 영상을 비추고 세면대 거울로 반사시켜 화장실에 들어온 관람자가 볼 수 있게 설치하였다.

화장실이라는 좁은 공간은 생리적 욕망과 실존적 욕망이 동시에 자리하는 곳이다. 삶은 이 두 가지 욕망 이끌어 간다고 할 수 있다. 남녀 화장실 각각은 아름다운 파리가 지닌 이면의 모습이다. 파리라는 도시 또한 나르키소스의 확장이다. 오스만 이후 변하지 않고 있는 파리는 물에 비친 자신의 모습을 응시하고 있는 나르키소스의 화신이며, 화장실 거울에 비친 자신의 모습을 응시하는 사람들 또한 나르키소스의 화신이다. 작품 《look at me》는 자신을 억압, 소외, 무관심으로부터 아름다움이 자신을 구원해주리라는 희망을 표현하고 있다.

제2절. 가상과 실재의 이미지 상호작용

상호작용성은 다양한 분야에서 직관적 호소력을 가지고 사용되고 있다. 사전적 의미서 상호작용(interaction)은 한명 이상의 사람들의 행동이 관찰되거나 상호 의존적일 때 발생한다. 의사소통의 경우, 이것은 최소한 두 명의 관계있는 사람들이 서로의 존재를 인지할 때 일어나며, 각자가 상대를 의식하고 그 상대가 자신의 존재를 인지한다고 믿을 때 발생한다. 이러한 상호작용성은 가까운 신체적 근접성을 요구한다.

매스커뮤니케이션이론에서 상호작용성은 정보 수신자(receiver)가 정보(message)를 수용하여 정보원(source)에게 피드백(feedback)을 주는 현상을 말한다. 테크놀로지 구조(structure of technology)적 관점에서 상호작용성은 사용자가 감각을 활성화시키는 자극물을 접촉하여 감각을 주는 매체와 상호작용하는 바를 지시한다.⁸⁷⁾ 이와 같이 상호작용성은 다양한 분야에서 조금씩 초점을 달리하여 사용되고 있지만 그 핵심은 상호소통(inter-communication)에 있다.

예술에서 상호작용성은 직접적으로 감상자의 움직임이 작품생산에 영향을 주는 것을 의미한다. 이는 작품과 감상자 사이에 일방적인 수신을 의미하는 것이 아니라 양방향 혹은 쌍방향 대화체계를 의미한다. 상호작용성(interactive) 작품은 더 이상 감상자가 보기만 하는 작품이 아니라 직접 행동하고 주도적으로 경험하는 것이다. 이것은 창작의 주체가 하나였던 과거와 달리 다수의 감상자가 작품 이미지를 다양하게 변화시키는 창작자의 위치에 서게 된다.

이러한 상호작용성(interactive) 미디어아트와 핵심은 감상자의 참여와 그 개입이라 할 수 있다. 상호작용성은 참여자들을 사물(정적)의 영역에서 행동의 영역으로 변화시키고, 관객, 작품, 예술가의 관계를 목적에 맞게 유기적으로 결합한다. 디지털 환경공간에서 예술작품은 상호작용적 소통의 매체로 전환된다. 디지털 환경공간에서 예술작품은 일방적 전달 방식에서 상호간 소통의 방식으로 전달되며, 작가의 작품은 관람자에게 메시지를 전달할 뿐만 아니라, 관람자는 작품에 직접 참여해 상호 교류가 이루어진다.

87) Steuer, J., 『Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence』, Journal of Communication, Vol. 42 No. 4, 1992, pp. 73~93.

이는 디지털 기술이 예술작품의 제작 및 표현 방식에 있어 변화를 가져 올 뿐 아니라, 예술 그 자체의 본질적 변화를 초래하고 있다고 할 수 있다. 인터랙티브 미디어 아트에서 디지털 기술은 상호작용을 위한 매체로 작용하고 있으며, 이는 디지털 기술이 세상과 인간을 매개하는 시대가 되었음을 의미한다.

오늘날 우리가 세계에 대해 아는 것은 대부분 미디어를 통해 매개 된 것이다. 귄터 안더스(Gunter Anders)⁸⁸⁾는 우리가 사실로 알고 있는 것이 실은 이미 인위적으로 조작된-매개된-것이라고 하였다. 안더스는 텔레비전 영상을 ‘팬텀(Phantom)’이라 하였다. TV에서 보여지는 영상은 전자 복제된 환영에 불과하지만, 동시에 그 시간에 실제로 존재하는 현실이기도 하다. 그리하여 이 환영은 허구도 아니고 실재도 아닌 ‘제3의 존재층’을 이룬다고 하였다.

미디어는 이 팬텀들을 특정한 판형으로 짜 맞추어 우리가 살아갈 세계를 구축한다. 안더스는 그 세계의 건축에 설계도로 사용되는 판형을 매트릭스라고 하였다. 세계의 직접적인 체험이 미디어를 통한 간접적 체험으로 대체되면서, 현실은 팬텀과 매트릭스의 세계로 변해간다.⁸⁹⁾

팬텀과 매트릭스의 세계는 실재(real)가 아닌 가상(virtual)의 세계다. 플라톤은 가상을 ‘실재-비실재’의 관계 속에서 사유하였고, 니체주의는 가상을 ‘잠재-현재’의 관계 속에서 사유하였다. 들뢰즈의 사유는 잠재(virtual)와 현재(real)의 관계를 중심으로 이루어진다. 잠재와 현재 사이에는 현재화(actualization)가 있으며 현재화의 핵심 속성은 상호작용성에 있다. 잠재적인 것은 현재화를 통해 현재적인 것이 된다.

니체와 질 들뢰즈에게 잠재와 현재는 동일한 사물의 두 양태일 뿐이다. 가상은 시간적으로 차이를 두고 있을 뿐 현실과 관계하고 있는 잠재적인 것이다. 가상과 잠재적인 것이 현재적인 것이 되기 위해서는 들뢰즈의 ‘엄습하는 사건’이나 빌렘 플루서의 ‘기획을 실현하는 테크놀로지’가 필요하다. 이처럼 잠재적인 것이 현재적인 것에 접근하여 그것과 구별될 수 없게 될 때 탄생하는 것이 바로 안더스의 ‘팬텀’이며, 보드리야르의 ‘시물라크르’이며, 플루서의 ‘대안적 세계’이다.

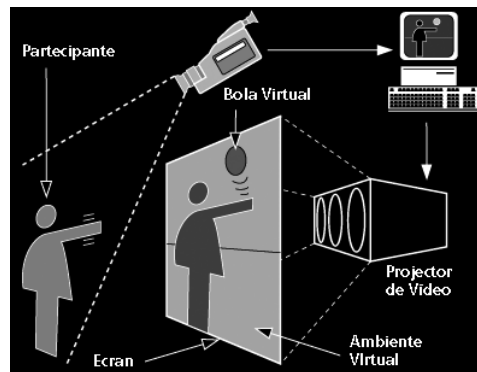
‘팬텀’은 가상도 실재도 아닌 제3의 존재층을 이루며, ‘시물라크르’는 가상이면서 동시에 실재보다 더 실재적인이다. ‘대안적 세계’는 테크놀로지를 통해 물질로 실현되는 가상이다.⁹⁰⁾ 니체, 들뢰즈, 안더스, 보드리야르, 플루서의 관점에서 디지털

88) 귄터 안더스(1902 ~ 1992): 독일의 저널리스트이자 철학자. 현대 기술을 비판하고, 미디어 시대의 문제에 대해 종말론적인 견해를 제시하였다. (두산 백과) 출처: <http://www.doopedia.co.kr>
 89) 진중권, 『이미지 인문학 1』, 천년의 상상, 2014, p. 105.

이미지는 과거의 모상이 아니라 미래의 모형임을 유추할 수 있다. 실제로 우리가 살고 있는 현실은 이미 현재와 잠재가 어지럽게 뒤섞인 혼합현실과 밀접해 있는 것이다. 이처럼 가상과 실재가 어지럽게 뒤섞인 혼합현실을 이끌어가는 것 중 하나가 디지털 이미지의 상호작용성이다.

본 작품 연구에서는 디지털 매체와 컴퓨터프로그램을 결합하여 쌍방향 상호작용을 기획하였다. 디지털 매체 예술에서 인터랙티브의 상호작용 특징은 반응하는 환경, 감각의 확장 그리고 네트워크 매개체이며, 인터랙티브 미디어 아트 표현적 특성은 초월적 전시 공간과 가상공간의 상호작용이다. 본 작품 연구에서는 초월적 전시 공간과 가상공간의 상호작용에 대해서는 마이론 크루거(Myron Krueger)⁹¹⁾ 작품 사례를 통해 살펴보았다. 크루거는 1969년에 발표한 <Videoplace>와 <Metaplay>에서 관람자의 이미지를 스크린에 투사하고, 특수효과로 움직이는 객체가 스크린 위에 겹쳐보이게 했다.

<도판-21> Myron Krueger, *Videoplace*, 구현원리 단면도



출처: <http://thedigitalage.pbworks.com/w/page/22039083/Myron%20Krueger>

크루거의 작품들을 보면, 작가가 인터페이스 디자인에 특별한 관심을 기울이고 있음을 알 수 있다. 뿐만 아니라 크루거는 인간, 기계의 상호작용을 가능하게 하는 인터페이스를 기술적인 동시에 미적인 차원에서도 해석할 수 있다고 강조하였다.

90) Ibid., p. 108.

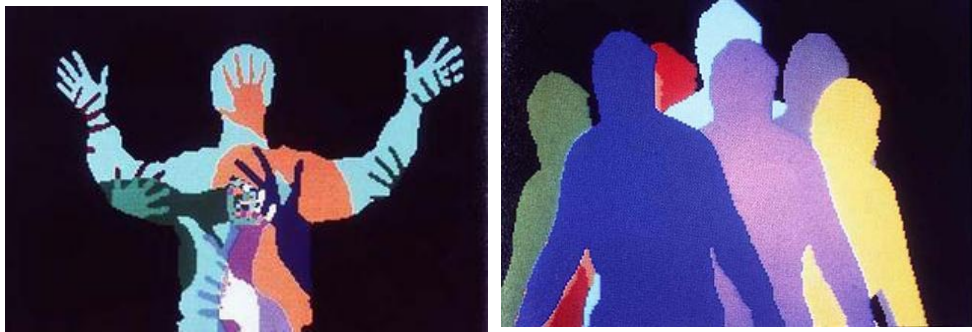
91) 마이론 크루거(Myron Krueger, 1942~): 초기 컴퓨터 상호 작용 작품을 개발 한 미국의 컴퓨터 아티스트. (위키 백과) 출처: https://en.wikipedia.org/wiki/Myron_W._Krueger

<비디오플레이스>는 분리된 장소에 있는 사람들을 공통된 시각 체험으로 결합시키고, 비디오라는 미디어를 통해서 임의적으로 상호작용할 수 있게 만들었다.

관람자는 작품에 참여하면서 자신의 이미지와 컴퓨터그래픽 이미지가 어우러지면서 나타나는 상호작용 인터페이스에 몰입하여 간다. 인터랙티브 미디어 아트는 네트워크를 통해 작품과 관람자가 상호 연결되는 표현의 영역을 확대한 것이다. 그리고 표현 영역의 확대는 작품을 초월적 시공간성으로 유도한다.

크루거는 작품 <비디오플레이스, Videoplace> 창작의 기저에 관람자 사이에서 이루어지는 커뮤니케이션의 형태에 대해 탐구하려는 의지가 중요하게 작용했다고 한다. 크루거의 이러한 관심과 지속적인 작품 활동은 '상호작용성 예술 (Interactive Art)'의 기초가 되었다.

<도판-22> Myron Krueger, *Videoplace*, Video still, 1974.



출처: <http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/images/2/>

1. 참을 수 없는(Impatience, 2007)

작 품 명 : Impatience(참을 수 없는)

제작년도 : 2007

제작기법 : Performance - Interactive art

작품사이즈 : Size Variable

[작품 3-1] LEE Seunggha, *Impatience*, Performance - Interactive art , Still photo, 2007



이 작품의 컨셉은 《Impatience》이다. 대부분의 사람들은 자신과 직접 관련이 없는 사건들에 대해서는 별 관심이 없다. 이러한 무관심은 상황에 따라 잠재성을 지니고 있지만, 이러한 폭력이 증강된 현실에 직면했을 때 더 이상 무관심의 상태가 아닌 폭력을 참을 수 없는 상태가 된다.

현대인들은 디지털 매체를 통해 새로운 현실을 창조할 수 있다. 디지털 테크놀로지의 발달은 관람자의 몰입을 끌어올리기 위해 여러 장치를 개발하였다. 디지털 기술 중 대표적인 것 하나가 평면적인 이미지를 현실 공간에서 입체적 영상으로 체험하게 하는 것이다. 특히 디지털 매체인 컴퓨터의 등장은 작품의 의미를 변화시키면서 작품에 대한 새로운 이해와 표현방식으로 진화하고 있다.

이제 디지털화 된 가상이미지는 현실 공간의 제약에서 벗어나 시뮬레이션 체험을 통해 무한한 이미지를 만날 수 있는 가능성으로 작용한다. 이러한 가상 (Virtual) 이미지는 관람자를 가상현실 공간에 몰입하게 하고 실제이미지와 시간적 · 공간적 체험을 제공해준다.

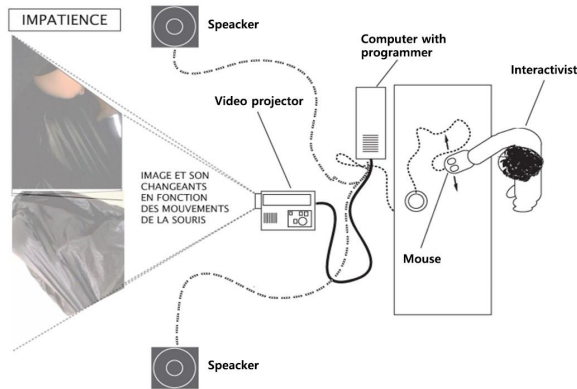
《Impatience》 작품은 현실과 가상의 경계를 구분할 수가 있을까? 라는 질문에서 출발했다. 플라톤은 현실이 감각에 비친 가상에 불과하다고 하였다. 그에게 참된 것은 이데아의 세계이며, 현실은 그 세계의 그림자에 불과했다. 플라톤은 동굴 비유에서 태양의 본질이 이데아 세계이며, 그 그림자는 현실의 세계라고 보았다. 일반적으로 우리는 가상을 현실과 빗대어 거짓이라 비난하지만, 플라톤에게 현실과 가상의 경계는 분명치 않았다. 이렇게 가상과 현실의 차이가 분명치 않음을 작품 《Impatience》는 표현하고 있다.

작품 제작을 위해 먼저, 쓰레기봉투 안과 밖에서 내 몸의 움직임을 촬영했다. 이 작품에서 동굴 안의 어둠은 쓰레기봉투로, 동굴 안의 죄수는 작가인 나로, '전향'은 탈출의 시도로, 동굴 밖의 태양은 촬영 영상의 빛과 빔 프로젝터 빛으로, 동굴 안으로의 귀환은 현실로의 복귀를 은유적으로 표현한 것이다.

이 작품에서 관람자는 두 개의 화면 앞에서 마우스를 조작하면서 보이는 이미지 변환을 통해 가상 이미지에 몰입할 수 있게 된다. 관람자의 참여에 의해 작품의 이미지가 변화되는 것이다. 이 과정에서 관람자는 작품의 동인으로 작용하여 적극적이고 능동적인 쌍방향의 소통을 통해 작품세계를 경험하게 된다.

《Impatience》는 디렉터라는 컴퓨터 프로그램을 사용하여 제작한 작품으로 관람자가 마우스를 만지면 두 개 화면의 이미지가 바뀌면서 반응하게 하여 관람자와 작품이 실시간으로 상호작용할 수 있도록 유도했다. 이 작품은 처음부터 관람자가 참여하도록 기획하여 가상과 실제 이미지를 구별하게 했다. 관람자가 마우스로 화면을 터치하면 화면이 바뀌고, 그에 따른 다양한 반응을 겪게 함으로써 디지털 이미지와 관람자 간에 상호소통을 유도했다.

<도판-23> LEE Seung-ha, *Impatience*, 작품구현원리 단면도



《Impatience》는 퍼포먼스 디지털 아트 작품으로 관람자가 작품 안에서 나오는 퍼포먼스를 감상하고 이에 반응하면서 작품 앞에 오래 머무를 수 있는 공간을 만들었다. 관람자가 쓰레기봉투 안으로 들어가는 가상공간을 만들어 전시장에 유희 공간을 창조하게 된다.

상호작용하는 뉴미디어 작품은 관람객 자신의 신체와 감각을 확장시키고, 디지털 테크놀로지 매체를 통해 인간의 감각이 반응할 수 있게 하여 관람객을 작품 속으로 몰입하도록 유도하게 된다. 이처럼 디지털매체는 인간의 감각을 확장시켜 지각과 인식 능력의 변화를 가져다준다. 감각의 상호작용에 대한 맥루언의 언급처럼, 상호작용하는 뉴미디어 작품은 인간의 신체 기관 중 눈, 손, 귀를 포함한 피부 전체를 통해 느껴지는 감각을 창출한다.

이와 같이 예술가는 끊임없이 새로운 디지털 매체를 연구해 가상공간에서 관람자의 시각, 청각 그리고 촉각 등 여러 감각이 동시에 인지할 수 있게 작품으로 상호작용하여 공감하려고 한다. 디지털 매체를 통해 만들어지는 모든 것은 가상이다. 아울러 사람, 동물, 식물, 기계, 산, 바다로 보이는 모든 것도 실은 우리 감각에 나타난 가상이라고 현대 물리학은 말한다. 이제 가상과 현실의 차이는 질적인 것이 아니라 양적인 것에 불과하다.⁹²⁾

《Impatience》는 디지털 시대 영상기술의 발달이 가져온 실재와 가상의 모호한 경계를 보여주고 있다. 본 작품에서 시각적 요소와 청각적 요소는 다른 감각에도 영향을 미치며 작품 속에서 중요한 역할을 하고 있다.

92) 진중권, op. cit., p. 48.

2. Where are we?(우리는 어디에 있는가?)

작 품 명 : Where are we?(우리는 어디에 있는가?)

제작년도 : 2008

제작기법 : Interactive art

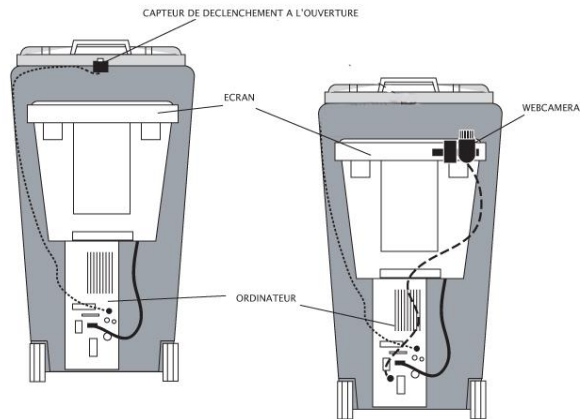
작품사이즈 : Size Variable

[작품4-1] LEE Seungha, *Where are we?*, 전시설치 사진



<도판-24> LEE Seungha, *Where are we?*, 작품구현원리 단면도

INSTALLATIONS



이 작품의 컨셉은 <내려놓음>이다. 매일 우리는 뉴스에서 여러 가지 상황과 사건을 본다. 노약자에게 폭력을 가하거나 무력한 시민들을 향해 총을 쏘거나 국가를 상대한 테러 등은 인간으로서는 결코 해서는 안 될 것이다.

《Where are we?》는 미국 911테러 이후에 제작한 작품이다. 911테러는 2001년 9월 11일 미국에서 발생한 희대의 사건으로, 오사마 빈라덴과 알카에다 이슬람 테러조직이 뉴욕의 세계무역센터 쌍둥이 빌딩을 붕괴시키는 초유의 사건이다. 이 테러 사건으로 온 세계인은 충격과 공포에 휩싸이게 되었다. 그 당시 모든 미디어 채널은 마치 리얼리티 쇼처럼 이 영상을 반복적으로 보여주었는데, 이는 충격과 공포를 더 극대화시키는 효과를 낳기도 했다.

이 영상을 권터 안더스의 이론으로 고찰해보면, 우리는 실시간으로 안방에서 텔레비전을 통해 911테러 영상을 보게 된다. 텔레비전에서 보여준 이 영상은 전자 복제된 환영에 불과하지만, 동시에 그 시간에 존재하는 현실이기도 하다. 그리하여 이 환영은 허구도 아니고 실재도 아닌 팬텀이다. 팬텀은 기술로 복제된 영상이면서 이 복제된 영상은 원본과 일치한다. 가상과 현실 시간의 격차가 없다는 것이다. 그래서 안더스는 TV의 영상을 팬텀(Phantom)이라고 하였다. 안더스는 TV 생중계는 복제의 진위를 따지는 것이 불가능하다고 하였는데, 이는 생중계는 사건과 보도 사이에 시간차가 없기 때문이라 하였다. 여기서 복제는 현실을 대체하고 있지만 이러한 현상은 다른 모든 매체에서도 나타나고 있다. 안더스에게는 복제가 현실을 대체하고 있지만 실재는 여전히 존재한다. 하지만 보드리야르에게는 실재가 사라진다. 가상은 실재가 있을 때만 허구이지만, 실재가 사라진 곳에서 그 허구는 실재보다 더 강력한 실재가 된다고 하였다.

오늘날 디지털 미디어는 실재보다 더 실재 같은 이미지를 제공하려는 노출증 환자 같다. 그리고 우리는 가상과 실재의 경계가 허물어진 곳에 나타난 강력한 실재를 보고 싶어 하는 관음증 환자가 되고 있다. 그리고 더욱 더 자극적인 이미지를 찾는 절시증 환자로 변해가고 있다. 이것은 현실도 아니고 가상도 아닌 팬텀을 만들어내면서 이 이미지는 현실을 왜곡하고 사건을 조작할 수도 있다.

《Where are we?》작품은 이러한 우리의 현실을 마주하면서 인간의 실존에 관한 질문을 던지고 있다. 《Where are we?》의 영상은 허구도 아니고 실재도 아닌 현실이지만 전자 복제되었다. 오늘날 우리는 어떤 사건의 진실보다 그것이 텔레비전에서 보도가 되었는지의 기준으로 판단한다. 어떤 사건의 재생형태가

원본보다 사회적으로 더 중요해지면, 이때 원본은 재생을 지향하게 된다. 말하자면 우리는 미디어 속 가상의 모델에 맞춰 현실에서 자신을 연출하게 되는 것이다.

《Where are we?》 작품은 디지털 미디어가 만들어내는 가상의 이미지가 실제로 인식되어 가고 있는 현실 속에서 인간은 과연 어디에 서있는지를 묻고 있는 인터랙티브 미디어 아트 작품이다.

《Where are we?》 작품은 두 개의 쓰레기통 안에 각각 영상을 설치하여 우리가 친숙하고 익숙한 장소에 배치했다. 이 작품의 영상 중 하나는 911테러 영상으로 쌍둥이 빌딩이 불타고 붕괴되는 모습과 동시에 폭발음이 반복적으로 재생되고 있다. 또 다른 영상의 도입 장면에서는 여러 명의 사람들이 한 장소에 모여 처음에는 천천히 자유롭게 걷다가 점점 빨리 걸으면서 서로가 서로를 밀치고 부딪치는 내용이다. 이 영상의 마지막은 여러 명의 사람들이 하늘을 쳐다보는 퍼포먼스로 관람자와 눈을 마주치게 된다. 이 영상의 사운드는 도시소음을 삽입했다. 이 작품은 관람자가 쓰레기를 버리기 위해 쓰레기통을 열었을 때 영상의 이미지와 소리를 반복적으로 보고 들을 수 있다.

이 작품 제작을 위해 911테러 영상을 다운로드했으며, 프리미어 프로그램에서 이미지를 편집했고, 이 이미지가 반복적으로 재생할 수 있게 이미지를 저장했다. 쓰레기통 뚜껑에 센서와 웹캠을 설치해 관람자가 쓰레기통 뚜껑을 열었을 때, 컴퓨터의 전원이 자동으로 들어와 스피커가 켜지고 인터랙티브 프로그램과 센서가 작동해 이미지와 소리를 동시에 들을 수 있게 했다.

이 작품의 영상 내용은 어둡고 무겁지만 관람자가 쉽게 작품의 내용을 이해하고 참여할 수 있도록 인터랙티브 미디어 아트로 제작했다. 관람자는 이런 제작 과정을 거친 작품을 보면서 마음으로 상상하고 물리적으로 미디어 인터페이스와 상호작용을 하게 된다. 이 작품에서 디지털 미디어의 상호작용성은 쓰레기통과 스피커이다.

유년시절 TV에서 유괴사건 뉴스를 보면서 울분했던 그 감정이 계속 자리 잡고 있었다는 것을 2001년 미국 911테러 보도 뉴스를 접하면서 확인할 수 있었다.

초등학생이었던 나는 세상에 인간의 사악하고 나쁜 모든 감정들을 쓰레기통에 다 버리고 문을 닫고 싶었다. 즉 우리에게 불행을 가져다주는 요인들은 다 쓰레기통에 버리고 싶었던 것이다.

중국 노자의 인생철학의 핵심은 ‘성인의 인격을 갖추는 것’에 있다고 말한다.

여기서 말하는 성인은 사회적 의미와 독립된 개체적 가치를 지닌 성인을 말하며, 노자가 말하는 성인은 사회적 역할을 강조하는 사회적 차원에서의 성인의 의미이다.

노자의 이상적 인간상을 추구하는 수양의 구체적 실천 과정으로 만족함을 앎, 검소함을 중시함, 지혜를 버림(棄智), 욕망을 버림(去欲)의 4 단계가 있으며, 최고의 심도 있는 단계가 욕망을 버리는 단계이다. 이는 많은 지식을 지니고 있는 사람 일수록 소박한 본성으로부터 멀어지기 때문이다. 지식과 지혜는 인간의 욕망을 실현하는 도구로 인간의 욕망을 매개한다.

또한 노자는 무욕의 차원에서 다투지 않음을 언급하였는데, 이는 다투지 않음으로써 무욕을 체현해 낼 수 있다는 것이다. 이에 노자는 여러 차례 무욕하여 다투지 않음의 숭고함을 언급하였으며, 또 무욕하여 다투지 않음의 우월함을 언급하였다. 이렇듯 노자는 인간의 수양론이라는 일종의 다른 차원의 도덕철학체계를 가짐으로써, 인간이 실현해야 할 도덕적 이상형⁹³⁾에 대해서 말하고 있는 것이다.

장자의 수양론은 노자철학에서 그 연원을 찾을 수 있다. 그러나 장자 수양론에서의 득도는 최상의 정신 경지에 나아감을 말하고 있다. 즉 인식론적 각성을 얻지 못하면 존재의 실상을 바로 볼 수 없다⁹⁴⁾는 것이다.

이와 같이 노자와 장자의 사상은 지금의 현대인의 욕망에 대해 많은 시사점을 제언한다고 생각한다.

따라서 연구자는 “노자의 욕망을 버림(去欲)”이라는 개념을 한 번 더 사유함을 통해 본 작품의 내재적 의미로 표현하였다. 이 작품의 메시지는 ‘욕망을 버림으로써, 현존재로 소박하게 서 있을 수 있는 것이다.’

93) 신진식, 「노자의 수양론 체계」, 윤리교육연구 Vol.25 No.-, 2011, pp. 169~191.

94) 김기, 「장자 수양론의 구조적 특성 연구-노자의 복귀사상과 관련하여-」, 유학연구Vol.40 No.-, 2017, p. 279.

제3절. 추상을 만드는 디지털 이미지

이미지는 현실에 대한 충실한 재현이며, 모방은 항상 무엇에 대한 모방이므로 이미지는 대상의 원형적 특성을 내포하고 있다. 오늘날 디지털 환경을 통해 끊임 없이 복제되는 이미지들도 현상의 겉모양만을 재생산한 것이 아니라, 존재에 관한 자신의 실존을 나타내고 있다. 뉴미디어 작품과 디지털 기술의 결합은 디지털 이미지를 가지고 새로운 예술작품을 창조하고 있다. 본 절에서는 추상미술의 개념과 원리를 바탕으로 디지털 매체를 통해 생성되는 추상적인 이미지를 제시하고자 한다. 추상미술(abstract art)은 비대상미술, 비구상미술, 비재현적 미술, 구체미술 등으로 불린다. 그 의미를 살펴보면, 눈에 보이는 현실세계의 사물을 묘사의 대상으로 삼지 않는 미술로 자연의 구체적 대상을 재현하는 것이 아니라 색, 선, 형태 등을 통해 내면성이나 정신성을 표현한다. 추상미술의 시초는 인상주의라 할 수 있다. 즉, 작품의 주제를 대신해서 자연의 빛에 의한 색채현상을 묘사하면서 회화 형식이 변화되었다는 것이다. 19세기 사진의 탄생 이후에도 사진이 가지지 못하는 ‘회화성’을 추구했으며, 회화는 실제 세계에서 한 형태를 선택하여 단순화시키는 과정에서 추상미술에 이르게 되었다.

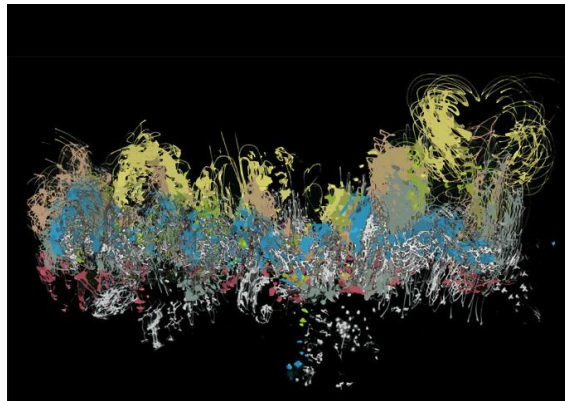
인간과 세계의 관계가 좋은 곳에서 인간은 “외부세계의 대상 속으로 파고들어, 그 속에서 자신을 즐기게”된다. 이때 유기적-자연적 형식이 나타난다. 반면, 세계와 대적하는(대치하는) 곳에서는 외부 사물을 자의성과 우연성에서 떨쳐내어 추상화, 영속화함으로써 내면의 안정에 도달하고 싶어 하는데, 이때 기하학적-추상적 형식이 나타난다.

추상은 자연으로부터 형상을 벗겨내고 보이지 않은 요소를 이미지로 추출하고, 작가의 상상력, 무의식, 그리고 우연성을 결합하여 본질적인 창조 요인을 표현한 미술로 나아가게 되었다. 전통적 매체의 추상은 작가의 내적 자발성의 감정표현과 자연에서 어떤 요소들을 표출해서 이미지로 변형하는 방식이었다. 이에 반해 디지털 매체에서의 추상이미지는 컴퓨터프로그램에서 생성한 예술이며, 디지털 기술에 의한 이미지의 변형이다. 디지털 기술의 발전은 과거에 없었던 추상적 이미지를 창조했다. 이제 인간은 세계와의 관계 속에서 세계를 똑같이 재현하는 것이 아니라 지금껏 우리가 모르는 새로운 가상적 세계를 창조하는 것으로 관심이 바뀌게 되었다.

뉴미디어 작품은 디지털 매체에 따라 예술창작 방식이 변화되어 새로운 추상 이미지가 생성되면서 현대예술에 관한 미적 개념에 본질적인 변화를 가져왔다. 디지털 추상 이미지는 컴퓨터프로그램을 통하여 가상 이미지를 생성하고 디지털 기술을 이용해서 이미지를 합성, 복제, 변형, 조합한다.

<도판-23>는 워렌 네이디치(Warren Neidich)의 작품으로 <대화의 지도, Conversation Maps>이다. 이 작품은 관람자의 손가락과 팔에 불빛을 내는 장치를 부착한 채 기호언어로 행해지는 일상적인 대화를 하게 하였다. 네이디치는 이 과정을 장시간 노출시켜 흑백사진으로 촬영을 한 후에 이미징 소프트웨어를 사용하여 이중인화와 색보정 등의 디지털 작업으로 마무리했다. 이 작업은 디지털 프로세싱을 거쳐 일상의 대화를 기록하고 시각적 변환의 과정을 보여준다. 최첨단 디지털 작업을 거친 이 작품은 전통예술방식으로 작업한 추상회화처럼 보인다. 이 작품은 어두운색 바탕 위의 밝고 화려한 색채가 전통 추상미술을 떠올리게 하지만 실제로는 전혀 다른 디지털 추상 이미지를 보여주고 있다.

<도판-25> Warren Neidich, *Conversation Map*, 2002.



출처: <https://sanneschrijvers1.wordpress.com/2013/01/17/warren-neidich/>

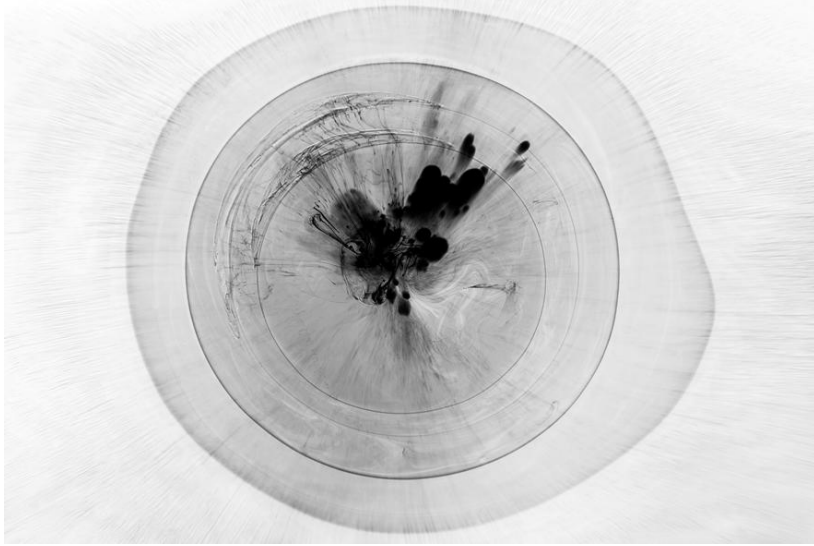
1. The Untitled Space I(무제의 공간 I)

작 품 명 : The Untitled Space I(무제의 공간 I)

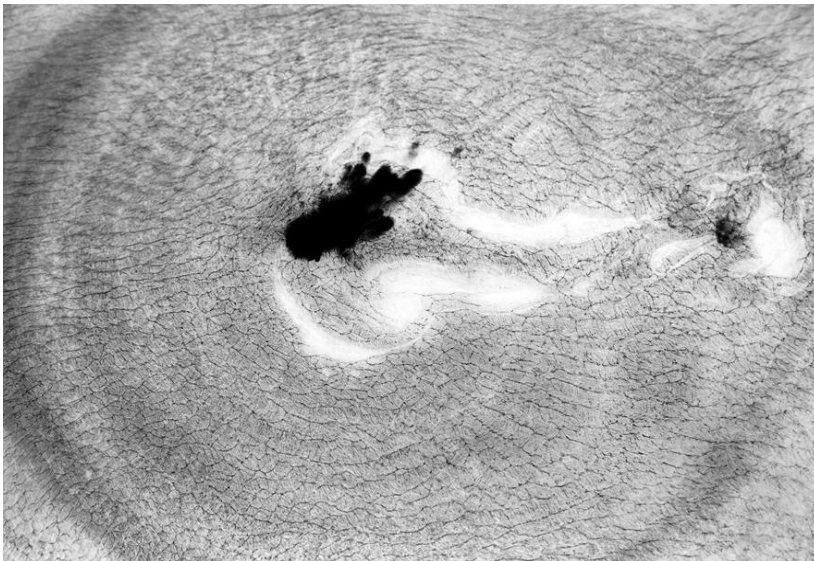
제작년도 : 2017

제작기법 : Digital abstract photo

[작품5-1] LEE Seungha, *The Untitled Space I #1*, Digital Inkjet Print, 100x150cm, 2017.



[작품5-2] LEE Seungha, *The Untitled Space I #2*, Digital Inkjet Print, 100x150cm, 2017.



이 작품의 컨셉은 <춤추는 고독>이다. 시간의 흐름과 함께 생성과 소멸을 반복하면서 변화무쌍하게 변하는 한 방울의 먹물은 고독 속에 춤사위를 보는 듯했다.

이 작품은 수묵의 움직임의 재현한 것이 아니라 연구자 내면의 정신세계에서 발생한 사건을 작품으로 표현하였다. 표현 형식은 물과 먹으로 이루어진 수묵(水墨)으로 묵선(墨線), 동묵(濃墨), 담묵(淡墨)을 사용했다. 이 작업과정을 통해서 수묵은 먹물의 농도에 따라 이미지 형태와 움직임이 다르게 변화한다는 것을 분명하게 알 수 있었다.

이 작품의 제작 방법은 휴대성이 간편한 CANON EOS 1D Mark2 Digital Camera와 CANON ZOOM LENS EF 24-70mm, MACRO LENS EF 100mm 사용하여 촬영하였다. 이 카메라는 다른 카메라에 비해 연사가 빠르기 때문에 물과 먹의 움직임을 순간순간 포착하여 촬영할 수 있다. 이 작품은 RAW⁹⁵⁾파일로 사진을 촬영하고 Photoshop CS6으로 하이라이트와 콘트라스트를 높이고 패치(Patch Tool)도구와 패턴 도구(Pattern Tool)를 사용해 사진의 얼룩과 잡티를 제거했다. 그리고 수묵의 느낌을 강조하기 위해 흑백사진으로 이미지를 전환시켜 16Bit Adobe RGB로 저장하였다.

들뢰즈는 시물라크르의 관점에서 재현을 하나의 사건으로 인식하며 동일성이 아닌 '차이의 생산 가능성'으로 보았다. 재현에 대한 들뢰즈의 관점은 우리가 미술에서 재현을 보는 것이 아니라 하나의 사건을 발생시키는 운동감과 힘의 발견에 관심을 갖도록 한다. 이제 우리는 미술에서 단지 재현을 보는 것이 아니라 대상을 또는 주체를 존재하게 하는 힘을 발견하는 것이다.

미술에서 표현론은 현상적이지 않은 신비의 세계나 내적 심상의 표상에 관심을 가지고 현실을 그려내고자 하였다. 외형적으로 닮은 부분이 없지만 정서나 감정이 유사하게 제시되는 경우가 많으나, 이러한 경우는 현대의 추상미술에서 종종 볼 수 있다. 이러한 입장은 내적 정서나 내면성, 정신성, 관념을 시각적으로 유사하게 표현한다는 점에서 '내적 유사성'이라고 할 수 있다.

바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky)⁹⁶⁾는 “대상의 외부 형태의 모방은 내적

95) 디지털 원판사진

96) 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866~1944): 모스토바 출생으로 추상미술의 선구자로서 그는 '팔랑스', '청기사' 등의 그룹을 결성했고 저서로는 『점·선·면』, 『회고』, 『음향』 등이 있다. 출처: 바실리 칸딘스키 저, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 2000.

필연성과 정신성을 재현하는 것보다 덜 중요한 것”이라고 하였다. 칸딘스키는 『예술에 있어서 정신적인 것에 대하여』에서 “자연의 가시적인 세계는 한계가 있지만 인간 내부의 정신적인 세계는 무한한 것이다. 그러므로 이 같은 정신적 세계의 자유로운 형태를 자연의 유한한 대상으로부터 해방시키는 것은 무한히 넓은 회화의 세계를 새로 발견하는 것”이라 하였다. 또한 그는 이러한 정신성은 외적 모방을 통해서 이루어지는 것이 아니라 비구상적 형태를 통해 성취된다고 보았다.

이러한 추상적 재현은 아도르노의 예술론에도 나타난다. 아도르노는 ‘미’를 추구하는 고전적 재현방식이 현대미술에서 사라졌다고 판단하였다. 아도르노는 고전적 재현의 해체를 추상미술을 통해 파악하면서 현대미술은 재현이나 묘사를 벗어나 언어로는 지시하기도 표현할 수도 없는 것을 보여주고 있다고 하였다. 아도르노가 생각하는 진정한 예술의 가치는 대상의 유사성에 의해 좌우되지 않는다. 현대미술의 커다란 흐름 중에서 추상미술, 구성주의, 초현실주의 등등은 환상을 깨는 조형언어를 통해 사실주의에서보다 더 현실적인 모습을 보여준다.

한편 사진영역에서 추상사진의 대표는 알프레드 스티글리츠(Alfred Stieglitz)⁹⁷⁾다. 그 또한 눈에 보이는 어떠한 대상을 통해 보이지 않는 자신의 내면 심리를 상징적으로 표현함으로써 작가 자신의 감정이입을 중요하게 생각하였다. 추상사진은 사물의 표현을 넘어서 작가의 내적인 감정을 사진의 정체성과 상징성의 표현에 관심을 갖고 있으며, 이를 통해 구상 속에서 새로운 형상을 도출하고, 끊임없는 변화를 추구하였으며 사진의 새로운 표현의 확장성을 모색하여 왔다.

《The Untitled Space I》은 사물을 재현하는 기존의 이미지에서 느낄 수 없는 연구자 내면의 소리와 그 부름을 듣는 침묵의 울림, 그 소리의 세계를 표현하기 위해 실험적으로 창작하였다. 이는 연구자가 자신만의 고유한 방식으로 ‘내면에서 어떤 것이 자신의 지각을 통해 일어나고 있다’는 발생으로서의 사건을 디지털 이미지를 통해 표현하는 것이다.

97) 알프레드 스티글리츠(1864~1946): 근대 사진의 아버지로 불림. 사진분리파(Photo secession)의 창립자. <카메라워크(Camera Work 1903.1 창간~1917 폐간)> 발행인 겸 편집인. 근대사진, 미술의 메카인 ‘291 갤러리’ 오픈. 작품대표작: <5번가의 겨울(1893)> 출처: <http://cruxansata.tistory.com/entry> 후기에는 사진으로는 1920년대부터 구름을 주제로한 <이퀴벌런트 Equivalent> 는 ‘동등한 것’, ‘대응하는 것’이라는 뜻으로서 자신의 내면적 생각과 동등한 것을 구름으로 표현하고 있는 것이다. 출처: <http://www.photoman.co.kr/photo/photographer/AlfredStieglitz.html>

《The Untitled Space I》 작품은 의식과 무의식, 존재와 비존재, 고독(어두움·불안·죽음)을 창작의 근원어로 한 릴케(Rainer Maria Rilke)⁹⁸⁾의 시(詩)의 세계에서 음미되는 고독을 사유하면서 작업에 임했다. 릴케는 그의 시집(오르페우스에게 바치는 소네트)에서 알 수 있듯이 죽음에 대해 철학적 사유를 통해 달콤한 시로 표현했다.

이 작품은 물과 먹(墨)이 혼합되면서 시간의 흐름에 따라 먹의 움직임, 먹과 물이 이루어내는 형태의 추상미와 조형미는 그 필연성에 자신의 존재를 맡기는 찰나의 순간을 포착하였다.

연구자는 먹물의 생성과 소멸을 통해 생명의 생성과 소멸의 순간을 포착하여 이를 디지털 이미지로 표현하고 싶었다. 생성과 소멸, 의식과 무의식의 경계선이 바로 생명의 아름다움과 매혹 또는 몽환적 감정을 불러일으키지만, 소멸인 죽음은 존재의 신비를 체험하게 한다. 죽음에 대한 불안은 신이 인간에게 고독이라는 선물을 준 것 같다. 이 고독은 <생과 사>라는 기나긴 생의 의미 속으로 깊이 파고들어 편협한 욕망의 세계로 안내하지만, 내면의 울림은 승화된 정신세계로 이끌어 자신의 존재의미를 뚜렷하게 확인시킨다.

작가는 내면의 침잠을 사유하면서 고요한 물 위에 먹물 한 방울을 떨어뜨린다. 한 방울의 먹물은 자신의 모든 정열을 쏟아 붓는 것처럼 커다란 춤사위가 시작된다. 마사 그레이엄⁹⁹⁾(Martha Graham)의 “춤은 영혼의 감춰진 언어이다.”¹⁰⁰⁾라는 말과 함께 자연의 신비로움에 형용할 수 없다. 이러한 상황에 순응하려는 듯 존재는 점점 파동을 타고 변화된다. 시간의 흐름은 과거와 현재를 생성해 내면서 과거는 자연스럽게 뒤로 밀려 나간다. 그러한 격정의 순간 속에서 존재는 자신조차 알아볼 수 없는 새로운 존재로 다시 태어난다. 지금의 존재보다 더 화려한 존재의 상승을 위해 뛰어 오른다. 이는 인간에 의해 창조된 예술작품이 아니라 세계-내-존재로 우뚝 서고자 하는 욕망의 실현이다. 이 작품은 현존재로 내 앞에 서서 서로를 응시하고 있다. 마치 죽음에서 부활한 생명의 빛처럼.

98) 라이너 마리아릴케(Rainer Maria Rilke, 1875~1926) : 오스트리아의 시인이자 작가. 그의 대표적인 시로는 <두이노의 비가>, <오르페우스에게 바치는 소네트> 가 있다.

출처: https://search.daum.net/search?w=tot&DA=YZR&t_nil_searchbox

99) 마사 그레이엄(Martha Graham, 1894~1991) : 20세기의 유명한 현대 무용가로 데니슨 무용단에서 활약하여, 독무 군무 포함한 140개 이상의 작품 발표하였다. 현대무용 발전에 크게 공헌한 독창적 무용가.

100) http://www.wikitree.co.kr/opm/opm_news_view.php?id=148825&alid=187523&opm=covana

[작품5-3] LEE Seungha, *The Untitled Space I #5*, Digital Inkjet Print, 100x150cm, 2017.



[작품5-4] LEE Seungha, *The Untitled Space I #6*, Digital Inkjet Print, 100x150cm, 2017.



2. The Untitled Space II (무제의 공간 II)

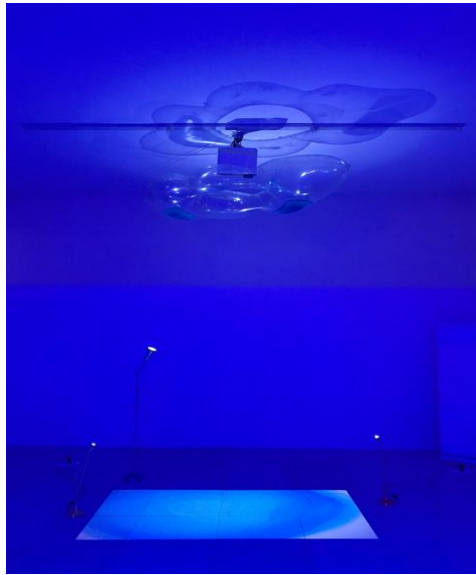
작 품 명 : The Untitled Space II (무제의 공간 II)

제작년도 : 2017

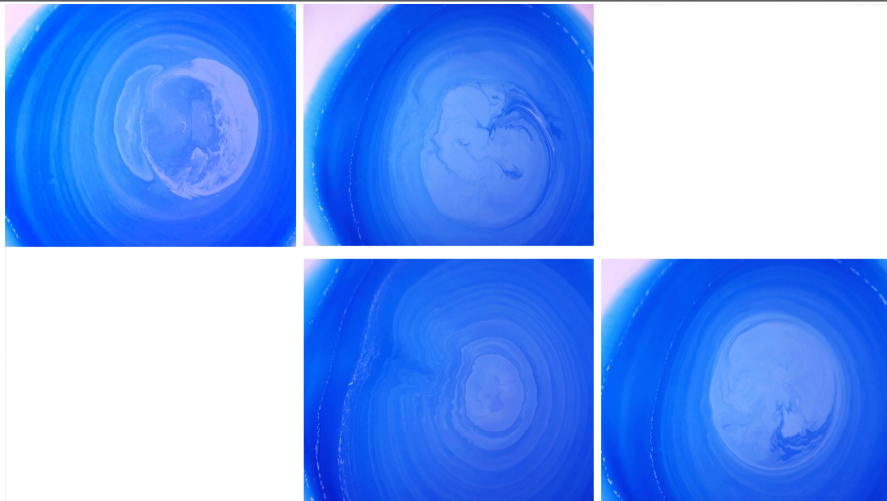
제작기법 : Digital abstract video

제작사이즈 :

[작품6-1] LEE Seungha, *The untitled space II #1*, 전시사진, 4m13s, 2017



[작품6-2] LEE Seungha, *The untitled space II #1*, Still Photo, 2017



이 작품의 컨셉은 <진리의 바다>이다. 세상은 온통 진리를 발산하고 있지만, 인간의 마음은 허상을 붙들고 있다. 작가가 구상하거나 의도와는 상관없이 불가항력적으로 펼쳐지는 이미지 속에서 진리를 찾고자했다.

뉴미디어 작품은 관람자의 참여를 위해 하이퍼 매개성인 디지털 매체에 시각적인 감각을 넘어서 청각적인 감각을 개입시켜 공감각적으로 표현하면서, 하이데거의 “진리의 일어남(Geschehen der Wahrheit)¹⁰¹⁾”이라는 개념을 계속 사유했다. 작품 《The Untitled Space II》는 전시공간에 미디어 혼합재료(Photo Light box, 파란색 LED 조명)를 설치하고 물과 먹의 움직임을 촬영한 디지털 추상 영상 이미지에 음악을 삽입해서 공감각적으로 표현한 작품이다.

음악은 인간의 영혼에 이르는 직접적인 길을 가지고 있다. 그리고 그것은 인간이 본래적으로 음악을 가지고 있기 때문에 반향(反響)을 일으킨다. 그리고 색채와 음악은 상호작용을 하기 때문에 색채와 음악의 상호작용은 우리를 공감감적 지각으로 이끈다.¹⁰²⁾

연구자가 《The Untitled Space II》 작품을 창작할 시, 기본적으로 내적인 요소와 외적인 요소로 구성되어 진행된다. 내적인 요소는 예술가의 영혼 속에 잠재된 감정이며, 이 감정은 관람자에게 유사한 감정을 환기시키는 능력을 가지고 있다. 영혼은 육체와 관련되어 있으며 감각-느낀 것-이라는 작용을 통해 감동을 받게 된다. 작가의 내면에서 일어난 사건을 디지털 이미지로 표현한 이 작품은 관람자의 눈에 허구인지 진짜인지 또는 가상인지 실재인지의 구분을 떠나, 관람자가 이 작품의 추상 영상 이미지를 봤을 때 작품의 이미지가 품고 있는 치유와 안식의 아우라(aura)를 느끼길 바랐다.

이 작품은 전시공간에서 음악과 파란색 LED 조명을 사용하여 작품의 몰입감을 높였다. 그리고 외적인 요소는 칸딘스키의 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』에서 우리의 심화 능력을 파란색으로 표현하는 것에 영향을 받았다. 파란색은 순수예로의 동경과 초감각적인 것의 동경으로 인간을 인도한다. 파란색은 하늘을 상징하는 색이다. 또한 파란색은 이상을 향한 인간의 욕망을 표현하기도 한다. 이 순간 예술작품을 창작하는 자신에게 물음을 던진다. “예술은 무엇이나”

101) 한국하이데거학회 편, 『하이데거의 예술철학』, 철학과 현실사, p. 220.

102) 바실리 칸딘스키 저, op. cit., p. 64.

"예술의 본질은 존재자의 진리가 스스로를 작품 안에 정립하는 것 (das Sich-ins-Werk-Setzen-der Wahrheit des Seienden)"(YK38)"¹⁰³이다.

라는 하이데거의 말이 떠오른다. 추상작업을 하면서 하이데거의 개념이 이해되기 시작했다. 떡과 물의 만남으로 오묘한 이미지를 스스로 만들어 내는 시간의 흐름을 지켜보면서였다. 시간이라는 요인이 개입되었을 뿐, 그 존재가 생성해 가는 형태에 영향을 미치지 못한다. 시간의 흐름에 따라 생성과 소멸 또 다른 생성이 이어져간다. 마치 원시시대부터 현대까지의 한 역사를 보듯, 이는 인간의 삶의 여정 과도 유사하다. 하이데거가 언급한 바와 같이 "진리의 일어남"은 무심코 흘러 보내는 용어는 아닌듯하다. 떡물과 물은 서로 부딪히면서 하나의 사건을 만들어 진행시키고 있으며, 작가는 이러한 작품을 창작하면서 이 존재의 사건을 목도(目睹)한다. 특히 추상은 창작하기 전의 구상대로 되지는 않는다.

이 작품은 작가 감정의 가변적인 특성을 지니고 있다. 떡물 한 방울을 물에 떨어뜨렸을 때 평온이 감싸 안았다. 시간을 두고 반복해서 떡물을 떨어뜨린다. 자유롭게 생성되는 이미지는 불가항력인 세계에 놓였다. 작가는 시간의 테두리를 열어 놓고 한 점을 향하여 밀쳐오는 창작된 존재를 지극히 바라보고 있다. 이렇게 창작된 존재는 이미지 속으로 진리(logos)가 들어와 정립되었다. 떡물과 물의 투쟁으로 창작된 작품, 두 성질의 조화는 새롭고 낮젊은 이미지인 현존재로 다가온다.

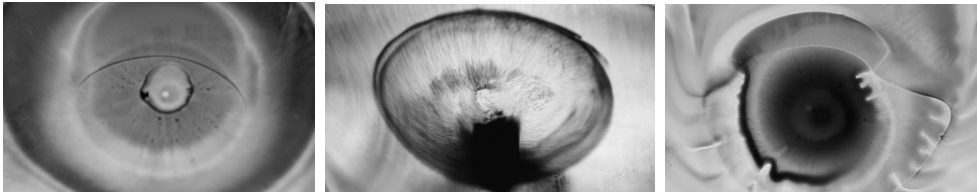
이 현존재는 우리에게 사랑이 무엇인지를 시사한다. 완성되기까지의 《The Untitled Space II》 작품은 기나긴 쌍방의 대립의 긴장을 거쳐 하모니를 이루는 사랑을 향해 긴 여정을 함께 한 것이다. 즉 존재자의 존재와 초현실적인 세계를 파악하면서 디오니소스적(Dionysos的)¹⁰⁴ 최고 가치로 승화시키고자 하는 바람이었다.

103) 한국하이데거학회 편, op. cit., p. 212.

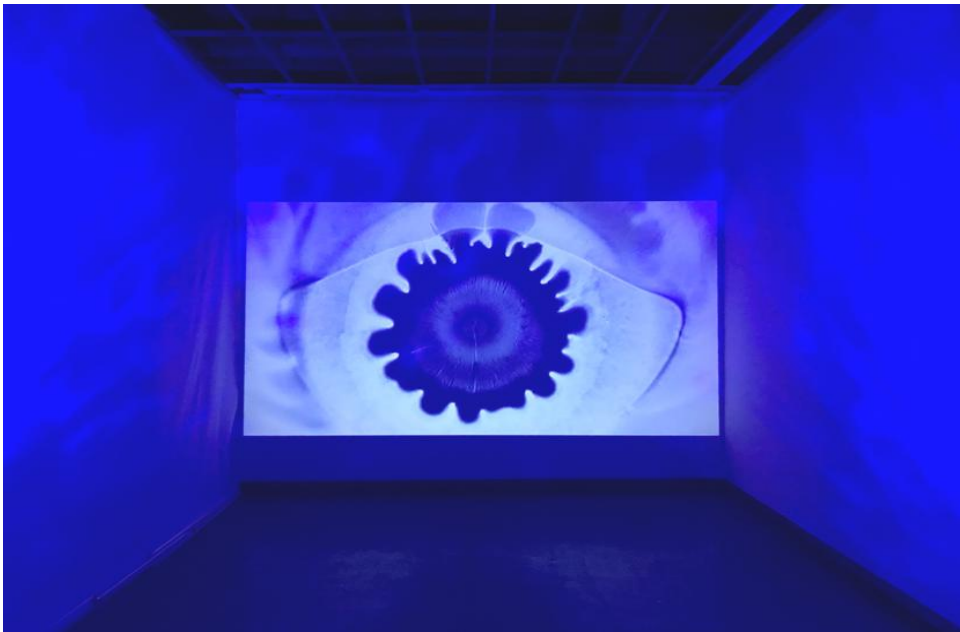
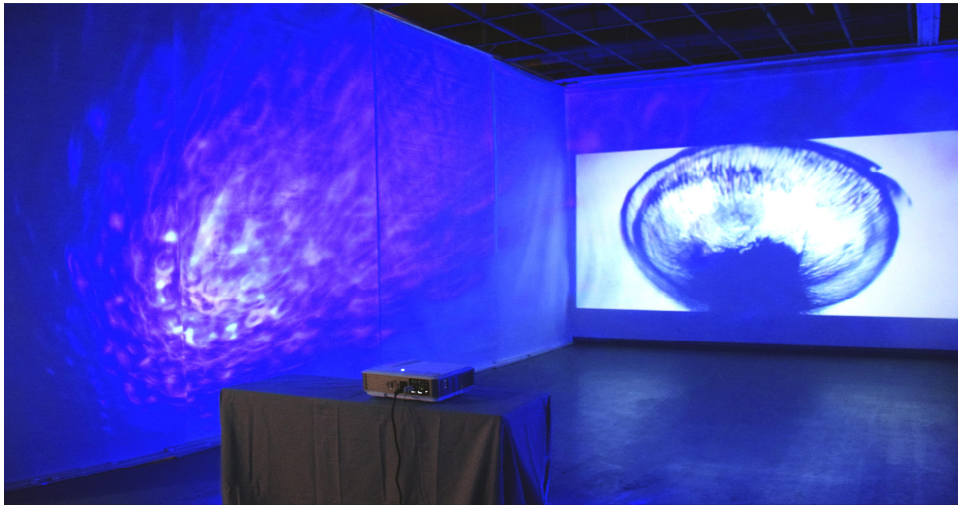
104) 디오니소스적(Dionysos的) : 예술에 있어서 음악적(音樂的)이고 동적(動的)이며, 격정(激情), 도취(陶醉), 열광(熱狂) 따위의 특징이 있는 것.

출처 : <http://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000074097&supid=kku000094317>

[작품6-3] LEE Seungha, *The untitled space II #2*, Still Photo, 2m13s, 2017



[작품6-4] LEE Seungha, *The untitled space II #2*, 전시전경, 2017



5장. 결론

빌렘 플루서의 사진에 대한 관점은 단순히 시각적인 이미지라기보다는 ‘매체로서의 사진’이다. 즉, 사진을 인간과 세계를 연결하는 매개물로 여겼다. 사진은 기술의 발달로 인해 아날로그 이미지에서 디지털 이미지로 변화가 이루어졌으며, 디지털 매체의 활용으로 범위가 확장되었다. 이러한 변화는 작품과 관람자 간의 커뮤니케이션 양식에서도 새로운 변화를 일으켰다. 이러한 디지털 시대의 새로운 문화는 이미지에 대한 새로운 차원의 가치를 부여하게 되었다.

본 연구자는 디지털 사진과 뉴미디어 작품을 중심으로 가상과 실제 이미지의 다양한 작품 구현과 관람자가 능동적으로 참여하는 상호작용과 확장 표현의 가능성에 대해 연구하였다. 이러한 연구 목적을 도출하기 위한 연구 내용은 다음과 같다.

제1장, 본 연구의 목적을 제시하고, 연구자 작품을 중심으로 진행할 수 있는 연구 내용 및 방법에 대해 기술했다.

제2장, 디지털 예술의 매체진화 및 이미지 표현 연구 결과를 정리하면, 사진은 사실과 허구, 재현과 모방, 기록과 예술을 표현하는 수단으로 사실과 진실을 재현하는 매체로 여겼다. 그러나 사진은 회화를 모방해서 표현함으로 사진만이 가지는 본질성과 고유성을 추구하면서도 사진예술을 회화적인 느낌으로 표현할 수 있었다.

카메라 기술 발달로 인해 등장한 디지털 매체들을 이용하게 되면서 사실적이고 기록적인 재현을 넘어 현실에 대한 사진작가의 다양한 관점을 담아내 실제의 이미지와 가상 이미지의 혼합으로 다양하게 이미지를 창조하면서 새로운 예술 장르로 발전되어 가는 과정을 분석했다.

연구자는 작가들이 사용하는 미디어에 따라 다양한 성격의 명칭으로 명명되었으나, 포괄적인 개념으로 ‘미디어 아트’로 논의하였다. 그리고 미디어 아트의 이미지 변화는 매체의 변화에 따라 다양하게 표현되었다. 연구자는 먼저 백남준의 비디오 아트에서부터 현재 활동하고 있는 작가들 중에서 선정하여 고찰하였다. 백남준이 TV로 보여준 이미지가 미디어 아트의 시초였다면, 일본의 가와노 히로시가

시도한 컴퓨터 이미지 또한 초입 부분에 등장한 이미지라고 할 수 있다. 미디어 발달에 따라 변화되는 대표적인 이미지로 아티스트 로버트 실버스, 케이시 리스, 이이남의 작품들을 분석한 결과, 다양한 매체로 표현되는 미디어 아트와 매체 진화를 이미지를 통해서 파악하였다. 이러한 매체진화를 통해, 위의 작가들의 디지털 매체를 활용한 작품들과 관람자 간의 상호작용과 상호작용성에 주목하면서 그에 대한 용어 정리를 하였다. 상호작용성을 잘 보여주는 디지털 이미지에 관한 사례로는 일본작가그룹, 팀랩의 <폐허된 목욕탕에서 사는 생물(Living in the Ruins of a Bathhouse)>이라는 작품이었다.

이와 같이 디지털 이미지가 급속하게 발전할 수 있었던 요인은 컴퓨터 성능의 향상, 광매체의 발전, 멀티미디어 PC의 성장, 컴퓨터 네트워크를 들이었다. 이러한 기술의 발달로 인한 디지털 이미지 표현 양상은 디지털 이미지의 원본 및 복사본, 디지털 이미지의 합성과 가변성, 디지털 이미지의 저장전송과 배포 등으로 나타났다.

제3장, 발터 벤야민이 주장한 아우라의 붕괴와 붕괴로 인한 새로운 예술의 발전에 초점을 맞추어 고찰하였다. 벤야민은 사진작가 으젠 앓제의 인적이 없고 텅 빈 거리의 사진작품에서 아우라를 체험할 수 없으며, 아우라는 추방되었다고 말했다. 그러나 사무엘 웨버는 아우라는 디지털 매체에 따라 변형된 형태로 나타난다고 매체 아우라를 주장한다. 이 주장은 디지털 매체 발전은 이미지의 복제가 쉽게 되고, 아우라가 파괴되는 것이 아니라 오히려 새로운 이미지로 변형되어 미적 체험, 낯선 분위기, 지각 방식의 변화 등으로 나타난다는 것이다.

이러한 낯선 분위기의 미적 체험에 대해서 톨랑 바르트는 스튜디오와 폰크툼의 본질을 발견했다. 그에 의하면 스튜디오는 단지 정보로서의 사진이며, 폰크툼은 수용자를 찌르고 들어오는 전복적인 특성이 있다고 했다. 그가 말하는 폰크툼은 현상학적인 특징으로 수용자의 주관적, 상상적, 경험 등을 통해 즉 수용자의 의식 내면으로 스며들어와 의식 대상을 발산하는 찰나, 폰크툼의 빛으로 아우라를 경험할 수 있다는 것이다. 기존의 사진은 일회성과 원본성 또는 진실성의 특성이 있지만 디지털 이미지 시대의 시뮬라크르로 이해되는 디지털 사진은 복사, 합성, 조작, 변형 등으로 기존 개념의 파동을 일으키며 변화를 가져왔다.

이에 대한 흐름을 파악하기 위해 고대 플라톤의 시뮬라크르의 개념을 바탕으로

질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 개념을 고찰한 결과는 질 들뢰즈의 사건의 잠재성에 의해 시뮬라크르는 차이가 발생한다는 개념이 본 연구자에게 시뮬라크르에 대한 철학적 정의를 정립하도록 하는 계기가 되었다. 그리고 질 들뢰즈와 장 보드리야르의 시뮬라크르에 대한 이론적 관점들은 디지털 이미지의 이중시각 부분을 연구자의 관점으로 논지하는데 있어서 도움이 되었다.

제4장, 디지털 이미지의 기술발전과 철학적 개념들을 바탕으로 한 연구자 작품의 디지털 이미지 표현에 대하여 이론적 개념을 토대로 정리했다. 기존의 매체 추상은 작가의 내적 자발성의 감정표현과 자연에서 어떤 요소들을 표출해서 이미지로 변형하는 방식이었으나, 디지털 기술의 발전으로 인한 현재의 추상은 세계와의 관계 속에서 새로운 가상적 세계를 창조하게 되었다. 디지털 매체에 따라 예술창작 방식이 변화되어 새로운 추상 이미지가 생성되면서 현대예술에 관한 미적 개념의 본질의 변화를 가져왔다.

연구자의 접근 방법은 은유기법을 차용하여 슬픔, 죽음, 희망 등 관념적인 것들을 낮은 이미지로 표현하여 수용자의 주관적 작품의 경험을 통해 폰크툼의 관점으로 이미지를 수용할 수 있도록 전략적으로 다가감으로써, 수용자가 아우라를 경험할 수 있도록 유도하였다.

작품과 수용자의 상호작용성을 위한 시도는 플라톤의 이데아 개념을 차용하여 동굴안의 어둠과 동굴 밖의 태양을 전제로 한, 동굴 안으로의 귀환을 현실로의 복귀라는 변증법적 의미를 담았다. 이러한 상징성을 은유적으로 표현했다.

연구자의 상호작용에 관한 작품으로는 추상 영상 이미지에 음악을 삽입하여 공감각적으로 표현하고, 더불어 가상 세계를 창조함으로 수용자 자신의 개별적인 스토리를 무제한적으로, 선택적으로 적용하여 폰크툼적 해석이 가능하도록 시도했다. 예술작품을 감상하는 관람자는 수용자 중심의 능동적·자율적인 태도로 변화되고 있음을 전시를 통해서 알 수 있었다.

이는 폰크툼 형식의 이미지 접근을 통해 작품과 수용자 간의 새로운 커뮤니케이션 양식과 새로운 차원의 감상 문화로 나타나는 것을 확인할 수 있었다.

디지털 이미지에 관한 화두가 계속되고 있는 가운데, 디지털 이미지에 대한 부정적인 시각보다는 긍정적인 시각이 강하게 대두되고 있으며, 연구자의 관점 또한 이미지 표현의 확장 가능성이 더 많을 수밖에 없다는 측면에서 긍정적으로

이해한다. 왜냐하면 디지털 매체는 앞으로 더 빠른 속도로 발전을 거듭할 것이며, 이를 활용할 수 있는 여지는 한계를 가늠하기 어려울 정도로 확대될 수 있기 때문이다.

연구자의 작품 분석결과에서 작품 기법은 실재와 허구의 이미지를 혼합한 시네마토그래피 기법을 초기단계에 적용하였으며, 객관적인 시선을 통해 대상을 포착하는 중성 미학적 태도를 표현하기 위해 멀티미디어 매체를 사용했다. 그리고 복제가 현실을 대체하거나, 실재보다 더 실재 같은 대안적 세계를 넘어 이제 현실에서 보이는 이미지를 초월한 가상적 세계를 시도하여 추상작품으로 구현했다. 이러한 작품을 구현하는 연구자의 예술철학은 노자의 '육망의 버림'과 하이데거의 '진리의 일어남'의 사상적 개념을 토대로 정립된 것이고, 이를 바탕으로 작품의 메시지와 매체와 표현방법들을 구성하였다.

본 연구를 통해서 정립된 추상에서의 디지털 이미지의 이중시각에 대한 연구자의 예술 철학과 작품 접근 방법론과 디지털 이미지에 대한 철학적·미학적 논의가 향후 연구자들의 연구에 기초자료로 활용되기를 바란다.

【참고문헌】

1. 국내서적

- 권상희, 『디지털 문화론』, 성균관대학교 출판부, 2008.
- 박동숙·전경란, 『디지털/미디어/문화』, 한나래, 2005.
- 박숙영, 『디지털미디어와 예술』, 이화출판, 2016.
- 박치완, 『이데아로부터 시물라크르까지』, 한국외국어대학교 지식출판원, 2016.
- 이경률, 『현대 사진미학의 이해』, 사진마실, 2006.
- 이수진, 『뉴미디어 아티스트 기술을 활용한 예술가들』, e-book, 커뮤니케이션북스, 2016.
- 진동선, 『현대사진의 쟁점』, 푸른세상, 2002.
- 진중권, 『이미지 인문학 1-2』, 천년의 상상, 2014.
- 전상현, 『도시유감』, 시대의 창, 2015.
- 정동암, 『미디어 아트, 디지털의 유혹』, 커뮤니케이션북스, 2007.
- 정태섭, 『디지털 액터』, 커뮤니케이션북스, 2015.
- 한국하이데거학회편, 『하이데거의 예술철학』, 철학과 현실사, 2002.

2. 국외서적 번역본

- 가와노 히로시 지음, 진중권 역, 『컴퓨터예술의 탄생』, 휴머니스트, 2008.
- 롤랑 바르트, 조광희 역, 『카메라루시다: 사진에 관한 노트』, 열화당, 1996.
- 레프 마노비치, 서정신 역, 『뉴미디어의 언어』, 생각의 나무, 2004.
- 마샬 맥루한, 김진홍 역, 『미디어는 맛사지다』, 커뮤니케이션북스, 2001.
- 발터 벤야민, 최성만 역, 『기술복제시대의 예술작품: 사진은 작은 역사 외』, 길, 2010.
- 샬럿 코튼, 권영진 역, 『현대예술로서의 사진』, 시공아트, 2007.
- 스티븐 홀츠먼, 이재현 역, 『디지털 모자이크』, 커뮤니케이션북스, 2002.
- 윌리엄 J. 미첼, 김은조 역, 『디지털 이미지론』, 아이비스 출판부, 1997.
- 장 퓌크 다발, 박주석 역, 『사진예술의 역사』, 미진사, 1999.
- 장 보드리야르, 하태환 역, 『시물라시옹』, 믿음사, 2001.
- 바실리 칸디스키, 권영필 역, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 2000.
- 피에르 레비, 김동윤·조준형 역, 『사이버 문화』, 문예출판사, 2000.
- 프랑크 하르트만, 이상엽·강웅경 역, 『미디어 철학』, 북코리아, 2008.
- 프랑크 포페르, 박숙영 역, 『전자시대의 예술』, 예경, 1999.

3. 국내논문

- 강순근, 「플라톤 미학에 있어서 ‘미메시스’에 관한 연구」, 동아대학교 대학원 박사학위논문, 1997.
- 김기, 「장자 수양론의 구조적 특성 연구-노자의 복귀사상과 관련하여-」, 유학연구 Vol.40 No.-, 2017.
- 김규철, 「대상과 주체의 개념변화를 기반으로 한 복제아우라 연구」, 국민대학교 대학원 박사학위논문, 2008.
- 김지현·조재경, 「디지털 이미지 시대의 폰크툼 표현방법 연구」, 한국디자인문화학회, 2017.
- 김석진, 「사진, 매체, 그리고 아우라의 변형: 디지털사진과 디지털아우라」, 민족미학, Vol.10 No.2, 2011.
- 김재화, 「인터랙티브 미디어아트: 상호작용성을 중심으로」, 숭실대학교 미디어학과 박사학위논문, 2008.
- 김정숙, 「드망즈 주교와 주름상자식 사진기-100년의 시간 속을 걷는다.」, 월간 빛, 2015.
- 김택용, 「디지털 사진의 매체적 특성-빌렘 플루서의 ‘매체이론을’ 중심으로-」, 홍익대학교 석사학위논문, 2011.
- 노창희, 「디지털 이미지의 생성과 변형에 관한 미학적 접근-들뢰즈의 ‘시물라크르’를 중심으로」, 한국언론정보학회, Vol.2009 No.5. 2009.
- 박주석, 「롤랑 바르트의 텍스트로 본 현대건축의 특성」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2017.
- 배영달, 「시물라크르로서의 이미지에서 가상의 디지털 이미지로」, 프랑스문화연구, Vol.29 No.-, 2014.
- 이미숙, 「뉴 미디어아트의 전개 양상과 담론」, 인문사회 21, Vol.8No.6, 2017.
- 이이남, 「미디어 아트의 시물라크르에 대한 메타포리즘 해석학-연구자 작품을 중심으로」, 조선대학교 박사학위논문, 2017.
- 이상엽, 「권터 안더스의 종말론적 미디어철학」, 사회와 철학 Vol.- No.21, 2011.
- 오혁근, 「구성요소에 의한 3차원 디지털 이미지 연구」, 한국디자인포럼 Vol.16 No.-, 2007.
- 유해영, 「인터랙티브 미디어 아트의 가상이미지 구현과 상호작용표현에 관한 연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위 논문, 2015.
- 윤미애, 「벤야민의 <아우라> 이론에 관한 연구」, 독일문학, Vol.71 No.1, 1999.
- 신진식, 「노자의 수양론 체계」, 윤리교육연구 Vol.25 No.-, 2011.
- 심해련, 「디지털 매체시대의 아우라 문제에 대하여」, 『시대와 철학』 제21권 3호, 한국철학사상연구회, 2010.

주형일, 「이미지의 과잉과 실재: 매체와 메시지의 관계」, 커뮤니케이션 이론8(1), 한국언론학회, 2012.

전경란, 「디지털 내러티브에 관한 연구: 상호작용성과 서사성의 충돌과 타협」, 이화여대 신문방송학 박사논문, 2003.

최종철, 「후기 사진 시대, 사진 예술의 방향」, 예술과 미디어학회, 2014.

4. 외국논문

Charles S. Peirce, 『Logic as Semiotic: The Theory of Signs』, “in Philosophic Writings of Peirce, New York: Dover Publications, 1995.

Rosalind Krauss, 『Notes on the Index: Seventies Art in America, Part 2』, October Vol. 4(Autumn), 1977.

Samuel Weber, 『Mass Mediauras: Form, Technics, Media, 』, Stanford UP, 1996.

Steuer J., 『Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence』, Journal of Communication, Vol. 42 No. 4, 1992.

5. 웹사이트

https://ko.wikipedia.org/wiki/빌렘_플루세르

https://ko.wikipedia.org/wiki/장_보드리야르

<http://www.sehwapub.co.kr>

http://www.cine21.com/news/view/?mag_id=72170

<https://namu.wiki>

<http://www.lightzine.co.kr/last.html?p=v&num=1394>

<http://www.nyculturebeat.com/>

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2270603&cid=51134&categoryId=51134>

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1530865&cid=41799&categoryId=41800>

<http://dic.daum.net/search.do?q=%EB%A7%A4%EC%B2%B4>

<https://ko.wikipedia.org>

<http://reas.com/>

<https://books.google.co.kr/books?id>

<http://blog.lgdisplay.com/2016/10/teamlab/2018.06>

<http://www.newswire.co.kr/newsRead.php?no=871125> 2018.06

<https://www.google.co.kr/search?source=hp&ei=nnYjW568>
<https://ko.wikipedia.org>
<https://www.google.co.kr/search?>
<https://www.moma.org/artists/1777?=&page=2&direction=fwd>
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search#!/search?artist=Levine,%20Sherr>
[ie\\$Sherrie%20Levine](https://www.metmuseum.org/art/collection/search#!/search?artist=Levine,%20Sherrie%20Levine)
https://ko.wikipedia.org/wiki/발터_벤야민
https://ko.wikipedia.org/wiki/으젠_앗제
https://ko.wikipedia.org/wiki/장_보드리야르
<http://chungwoo.egloos.com/3868975>
https://ko.wikipedia.org/wiki/으젠_앗제
https://en.wikipedia.org/wiki/Samuel_Weber
<https://faragoarth4919.files.wordpress.com/2016/01/samweber.pdf>
http://sites.uci.edu/01807w14/files/2014/02/RitchinFred_TowardAHyperphotography.pdf
<http://www.doopedia.co.kr>
<https://namu.wiki/w/%ED%98%84%EC%83%81%ED%95%99>
https://ko.wikipedia.org/wiki/질_들뢰즈
<http://minumsa.com/bookauth/11820/>
https://ko.wikipedia.org/wiki/찰스_샌더스_퍼스
<https://www.jstor.org/stable/778480>
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=349614&cid=42617&categoryId=42617>
<https://books.google.co.kr/books?isbn=9791130444864>
https://en.wikipedia.org/wiki/Myron_W._Krueger
http://www.wikitree.co.kr/opm/opm_news_view.php?id=148825&alid=187523&opm=cov
<http://cruxansata.tistory.com/entry>
<http://www.photoman.co.kr/photo/photographer/AlfredStieglitz.html>
https://search.daum.net/search?w=tot&DA=YZR&t__nil_searchbox
http://www.wikitree.co.kr/opm/opm_news_view.php?id=148825&alid=187523&opm=covana
<http://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000074097&supid=kku000094317>

6. 사진

https://en.wikipedia.org/wiki/Hippolyte_Bayard#/media/File:Hippolyte_Bayard_-_Drownedman_1840.jpg
<http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-portraits/>
<http://www.tate.org.uk/art/artworks/wall-a-sudden-gust-of-wind-after-hokusai-t06951>
<https://www.google.co.kr/search?q=%EB%>
<https://www.google.co.kr/search?q=%EC>
<https://www.google.co.kr/search?q=%EB>
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3556069&cid>
<https://www.youtube.com/leeleenam>
<https://www.teamlab.art/ko/w/bathhouse/>
<https://www.teamlab.art>
https://www.teamlab.art/ko/w/sea_topography/
<https://brunch.co.kr/@vislakr/100>
<https://www.moma.org/artists/1777?=&page=2&direction=fwd>
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search#!/search?artist=Levine,%20Sherrie%20Levine>
http://ayoungkim.com/wp/wp-content/uploads/2018/05/201805_
<https://www.google.co.kr/search?q=Sophie+Calle,+Des+histoires>
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/jeff-wall/jeff-wall-room-guide/jeff-wall-room-guide-room-8>
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Raft_of_the_Medusa
<http://thedigitalage.pbworks.com/w/page/22039083/Myron%20Krueger>
<http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/images/2/>
<https://sanneschrijvers1.wordpress.com/2013/01/17/warren-neidich/>

국문초록

맥루한에 의하면 매체기술은 인간 감각의 확장을 가져왔고, 디지털 이미지의 폰크툼은 새로운 미학의 스토리에 대한 무한 확장을 가져왔다. 사진의 발전은 발터 벤야민(Walter Benjamin)이 주장한 아우라의 붕괴와 붕괴로 인한 새로운 예술의 발전이라는 개념은 새롭지만, 이러한 역발상의 흐름은 미술사나 역사적 흐름에서도 존재해왔다. 벤야민은 무명작가인 으젠 앓제의 사진작품을 재해석함으로써, 사진에 존재한 아우라는 사진 속에서 추방되었다는 주장을 한다. 그러나 롤랑 바르트(Roland Gérard Barthes)의 주관적 개념인 수용자의 주체적 설명을 그의 저서 『Note sur la photographie』에서 전개한다. 그의 이론에 따르면 스튜디오(Studium)와 폰크툼(Punctum)이다. 스튜디오는 정보로서의 지적 즐거움을 주는 반면에 폰크툼은 수용자의 감정적인 의식을 발산시키는 즉 찌르고 들어오는 전복적인 특성이 있다고 한다. 그가 말하는 폰크툼은 현상학적인 특징으로 수용자의 주관적·상상적·경험 등을 통해 즉 수용자의 의식 내면으로 스며들어와 의식 대상을 발산하는 찰나, 폰크툼의 빛으로 아우라를 경험할 수 있다. 다만 폰크툼은 수용자의 기분에 따라 가변적인 특성을 지니고 있어서 인식론적 입장에서는 설명이 불가능하다.

매체 이론가 빌렘 플루서(Vilém Flusser)의 사진에 대한 개념은 ‘매체로서의 사진’으로 인간과 세계를 연결하는 매개물로 여겼다. 이는 사진은 기술의 발달로 아날로그 이미지에서 디지털 이미지로의 변화되었으며, 디지털 매체의 활용으로 범위가 확장되었다. 이와 같이 디지털 이미지가 급속하게 발전할 수 있었던 디지털 매체의 요인은 컴퓨터 성능의 향상, 광매체의 발전, 멀티미디어 PC의 성장, 컴퓨터 네트워크를 들 수 있었다. 그러나 더 세부적인 디지털 이미지의 특성은 이미지의 합성과 조작·편집·변형·왜곡 등이며 기존의 이미지를 패러디하거나 텍스트와 영상 정보를 재편집하고 기존 영상을 가공하여 음향과 3차원의 가상공간을 만들어으로써 가상의 세계로 현실 세계가 확장되어가는 발전을 가져왔다.

그러나 기존의 매체 추상은 작가의 내적 자발성의 감정표현과 자연에서 어떤 요소들을 표출해서 이미지로 변형하는 방식이었으나, 디지털 기술의 발전으로 인한 현재의 추상은 세계와의 관계 속에서 새로운 가상적 세계를 창조하게 되었다.

디지털 매체에 따라 예술창작 방식이 변화되어 새로운 추상 이미지가 생성되면서 현대 예술에 관한 미적 개념의 본질의 변화를 가져왔다.

연구자의 작품에 대한 개념을 확고하기 위해 고대 그리스 시대 플라톤의 시물라크르의 개념을 바탕으로 질 들뢰즈의 사건의 잠재성에 의해 시물라크르는 차이가 발생한다는 개념과 장 보드리야르가 주장하는 바와 같이 실재를 초과 실재로 현실을 초과현실로 만들면서 실재나 현실의 모델은 새로운 사실을 재현하는 시물라크르로서의 디지털 이미지라는 개념에 대한 고찰을 했다. 이러한 두 사상가의 시물라크르에 대한 관점은 디지털 이미지의 이중시각 부분을 연구자의 관점으로 논지하는데 있어서 도움이 되었으며, 본 연구자에게 시물라크르에 대한 철학적 뿌리를 내리는 계기가 되었다.

따라서 디지털 이미지 시대의 시물라크르에 대한 연구자의 관점은 “작가의 욕망에 의해서 독립적 주체로 시물라크르는 실존한다. 디지털 이미지 시대의 시물라크르는 창조적 주체인 작가의 부름으로 인해 생명력이 있는 가치적·실존적 존재로 탄생되는 것이다.”라고 정의를 내릴 수 있었다.

특히 연구자의 작품 중에서 추상을 만드는 가상 이미지 작품인 <무제의 공간 I>, <무제의 공간 II>는 상호작용에 관한 작품으로 추상 영상 이미지에 음악을 삽입하여 공감각적으로 표현하고 더불어 가상 세계를 창조함으로 수용자가 개별적인 스토리를 무한 확장하여 해석이 가능하도록 시도했다. 예술작품을 감상하는 관람자는 수용자 중심의 능동적·자율적인 태도로 변화가 되고 있음을 전시를 통해서 알 수 있었다. 이는 폰크툼 이미지를 통해 수용자 간의 새로운 커뮤니케이션 양식의 변화를 보여줬다.

향후 예술 작품을 관람하는 관람자 수준을 넘어 수용자의 중심의 의식 대상을 발산할 수 있도록 폰크툼의 이미지가 다양하게 창작되어 수용자의 내면의 의식을 살며시 만져줌으로서 힐링하는 시간의 장이 되기를 바란다.