creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

제 141회 석사학위논문

지도교수 천 경 우

기술매체 환경을 통해 확장된 시공간 경험의 사진적 표현 연구

- 이미지 투사를 통한 방법론을 중심으로 -

중앙대학교 대학원

조형예술학과 순수사진전공

이 현 우

2024 년 8 월

기술매체 환경을 통해 확장된 시공간 경험의 사진적 표현 연구

- 이미지 투사를 통한 방법론을 중심으로 -

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2024 년 8 월

중앙대학교 대학원

조형예술학과 순수사진전공

이 현 우

dCollection CAU

이현우의 석사학위논문으로 인정함

심 사 위 원 장 박 평 종 (인)

심 사 위 원 김 선 영 (인)

심 사 위 원 천 경 우 (인)

중앙대학교 대학원

2024년 8월

dCollection CAU

목 차

I. 서론 ····· 1

1. 연구 배경과 목적 ····· 1

2. 연구 내용과 구성 ····· 3

II. 작품 구상과 제작 ····· 4

1. 문제 제기 : 사진 매체의 특성 ····· 4

2. 선행 작품 연구 ····· 8

3. 작품 전개 및 발전 과정 ····· 17

1) 〈Overlayer〉 : 빛의 효과를 통한 사진 표현 연구 ····· 17

2) 〈Soft Echo〉 : 기록사진을 활용한 사진 표현 방법의 확장 ····· 24

3) 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉 :
빛과 입체물을 이용한 사진의 시공간 확장 ····· 29

4) 〈Solid Reflections〉 : 기술환경을 반영한 사진 표현 실험 ····· 42

III. 결론 ····· 56

참고문헌 ····· 58

도판목록 ····· 60

국문초록 ····· 63

ABSTRACT ····· 65

dCollection CAU

I. 서론

1. 연구 배경과 목적

본 논문은 컴퓨터 기술을 기반으로 하여 사진과 시각적으로 유사한 이미지의 활용이 보편화된 오늘날에도 유효한 사진 매체의 고유한 특성을 고찰하고 다변화된 시각 환경에서 사진이 새롭게 표현 가능한 이미지에 대해 탐구한다. 오늘날 3D 그래픽 이미지와 인공지능 이미지와 같이 컴퓨터 기술을 통해 사진과 시각적으로 매우 유사한 수준의 이미지 생산이 가능해졌다. 이러한 기술은 쉽게 접근 가능한 환경으로 빠르게 발전하면서 수많은 이미지가 생산되고 온라인 환경을 통해 동시적으로 확산된다. 이렇게 변화하는 기술 환경 속에서 이들 이미지와는 다른 사진 매체의 고유한 속성에 대한 고민과 그것의 새로운 가능성을 탐구하게 되었다.

필자는 본인이 살고 있는 도시에서 경험한 낯선 감각을 사진으로 표현하고자 시도하며 본인이 경험하는 시공간과 사진의 관계에 대한 고민을 시작하게 되었다. 렌즈를 통과한 빛의 정착은 사진의 고유한 이미지 생산 원리로, 사진 매체는 인간의 시각과 동일한 빛을 매개로 인간의 시각 경험과 접점을 만들어왔다. 이러한 원리로 작동하는 사진의 특성은 인간의 시지각의 한계를 확장하고 19세기 회화의 역사에서 매체적 탐구로 전환하는 계기를 마련하는 강력한 힘을 가졌다.

그럼에도 아날로그 사진에서 디지털 사진으로의 전환 이후 디지털 편집 기술을 통한 조작의 가능성으로 사진의 진실성에 관한 다양한 논란들이 존재해 왔다. 빌렘 플루서는 사진 이미지를 생산하는 기계적 내부 과정에 인간의 개입과 파악이 불가능하다는 점을 블랙박스라는 용어를 통해 지적하였다. 그러나 내부의 원리를 파악할 수 없다고 하여도 사진의 결과물은 현실의 빛에서 출발할 수밖에 없다. 이러한 블랙박스의 개념은 오늘날 인공지능 이미지와 같이 고도로 발달하고 있는 새로운 방식의 기술 이미지에 더욱 적합한 견해일 것이다. 이러한 맥락에서 과연 현실의 시공간에서 반사되는 빛을 경유하지 않고 생성 또는 생산된 이미지가 기존의 사진 이미지와 동일한 것인지 의문을 갖게 되었다.

dCollection CAU

필자는 이같은 의문을 19세기 사진이 등장으로 전환되는 회화의 역사를 통해 접근하고자 하였다. 사진의 등장이 야기한 회화의 위기는 회화의 고유한 매체성을 발견하는 계기가 되었고 재현의 의무에서 벗어나 매체의 자율성을 찾게 되었다. 오늘날 사진의 존재 가치를 되물어야 하는 시점에서 현실, 빛, 사진사와 사진의 관계를 되짚어봐야 할 것이다.

필자는 이러한 문제의식을 바탕으로 실험적인 작품들을 제작해 왔다. 본 논문에서는 사진과 현실의 빛 그리고 카메라를 작동하는 사진가의 관계에 대한 고찰과 함께 빛을 통해 이미지를 투사하는 방법론으로 제작한 작품들을 되돌아보고, 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)을 통해 확장된 감각으로서 사진이 오늘날 다변화된 기술 이미지 환경속에서 포착 가능한 매체적 가능성에 대한 실험을 살펴보고자 한다.

dCollection CAU

2. 연구 내용과 구성

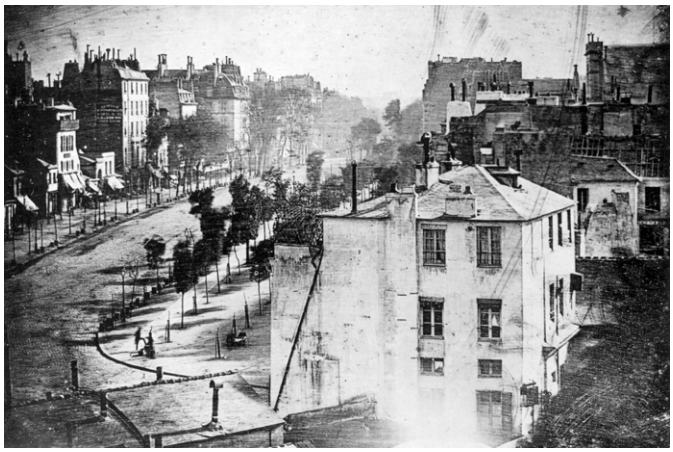
본 연구에서 전개되는 실험작들과 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)은 필자의 개인적인 경험과 그것을 표현하기 위한 사진적 시도에서 비롯하였다. II. 작품 구상과 제작에서는 그러한 사진적 시도에 대한 서술에 앞서 그런 시도에 접근하는 필자의 사유와 방법론이 구축되는 배경을 II. 1. 문제 제기 : 사진 매체의 특성을 통해 논점을 제시하고 이를 통해 II. 2. 선행 작품 연구에서 작업의 방법론을 구체화하는데 영향을 받은 주요 선행 작품들을 살피며 필자가 주목했던 지점을 정리한다. II. 3. 1) 〈Overlayer〉 : 빛의 효과를 통한 사진 표현 연구를 시작으로 선행 과정을 통해서 필자의 개인적인 경험을 사진으로 표현한 연작 〈Overlayer〉(2020)에 대한 구상과 실현 과정을 방법론과 함께 구체적으로 서술한다. 그리고 II. 3. 2) 〈Soft Echo〉 : 기록사진을 활용한 사진 표현 방법의 확장에서는 선행 작업의 방법론을 확장하여 주한스위스대사관의 장소 특정적 예술 프로젝트 《숨쉬는 벽》(2021)에 참여하며 제작한 연작 〈Soft Echo〉(2021)의 구상과 실현 과정을 서술한다. 그리고 II. 3. 3) 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉 : 빛과 입체물을 이용한 사진의 시공간 확장에서는 빙햄턴 뉴욕주립대학교와 협업으로 진행된 전시 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023)에 참여하여 제작한 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)의 작품 구상과 실현 과정을 통해 루이스 네벨슨의 조각 작품이 갖는 시공간의 조형적 특성을 사진의 매체적 특성으로 재해석 하여 사진이 기록하는 시공간을 가시화하는 과정을 되짚어본다. II. 3. 4) 〈Solid Reflections〉 : 기술환경을 반영한 사진 표현 실험을 통해 앞서 제작한 작품들을 통해 구축된 사진 표현 방법론과 그 과정속에서 구체화된 사유를 바탕으로 제작된 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)을 살핀다. 오늘날의 매체 환경 속에서 사진이 표현 가능한 지점을 모색하며 진행된 시도들 되짚어본다. 이를 통해 사진이 빛을 통해 현실과 맺고 있는 관계와 사진과 얽혀있는 작가의 연결된 관계를 토대로 사진 매체가 가진 새로운 가능성을 제시하고자 한다.

dCollection CAU

II. 작품 구상과 제작

1. 문제 제기 : 사진 매체의 특성

필자는 컴퓨터 기술을 기반으로 한 다양한 기술 이미지가 소비되는 오늘날 사진의 고유한 매체적 속성에 대한 관심을 바탕으로 작업을 진행해 왔다. 사진의 등장으로 현실의 재현이라는 오랜 서구 회화의 역사가 매체적 탐구로 전환되었던 것에 비추어 오늘날 사진의 고유한 매체적 특성을 고민하게 되었다.



[도판 1] Louis Daguerre, 세계 최초로 사람을 촬영한 사진, 1839, 다게레오타입

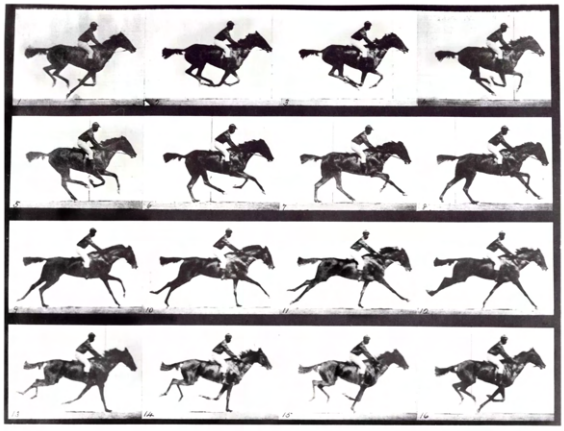
최초의 기술 영상매체인 사진의 원리는 렌즈를 통과한 빛의 정착으로 촬영 당시 현실 공간에서 반사된 빛이 기록되는 것이다. 1826년 프랑스의 발명가 조셉 니세포르 니엡스는 자신의 작업실 창문의 풍경을 촬영하기 위해 8시간의 노광을 하여 최초의 헬리오그래피를 완성하였다. 당시 이 기술이 필요로 하는 긴 노광시간으로 인해 움직이는 사람을 촬영할 수 없었지만 이후 1839년 프랑스 화가 루이 자크 망데 다게르가 공표한 다게레오 타입은 20~30분의 노출시간으로 촬영 시간을 획기적으로 줄이고 더욱 선명한 상을 포착하는 기술을 통해 최초의 인물사진을 촬영할 수 있었다. 또한 비슷한 시기에 영국의 윌리엄 헨리 폭스 탈보트에 의해 공표된 칼로타입은 음화와 양화 기법으로 사진의 복제가 가능했고 다게레오타입에 비해 조작이 간편하고 제작 비용이 비교적 저렴해 이후 콜로디온 습판법이 발명되기 전까지

dCollection CAU

널리 이용되었다. 이같이 19세기 초에 등장한 다양한 사진 제작 방식의 공통적인 원리에 대해 앙드레 바쟁은 사진이 자연 현상에 따라 자동적으로 생성된 것으로 보았다.

> "카메라 렌즈는 우리 감각을 둘러싸고 있는 습관적 사고와 편견들, 그리고 모든 정신적인 묵은때들을 피사체에서 냉정하게 벗겨내 순결한 상태의 피사체를 보여줌으로써 내 마음을 끈다 … 사진 속 피사체는 마치 지문처럼 그 모델(실물)의 실존적 속성을 그대로 띤다."[1]

또한 그는 현실의 모방으로 시작된 예술의 역사에서 사진의 등장으로 그동안 볼 수 없었던 세상의 자연스러운 이미지를 보게 되었고 서구 회화는 미적 자율성을 얻게 되었다고 주장하였다. 그리고 이러한 사진의 능력은 인간의 정신에 끼치는 무의식적인 영향을 탐구하고자 했던 초현실주의자들에게 대표적인 창작의 테크닉으로 활용되었다.[2]



[도판 2] Eadweard Muybridge, Motion study of horses, 1878 (thoughtco.)

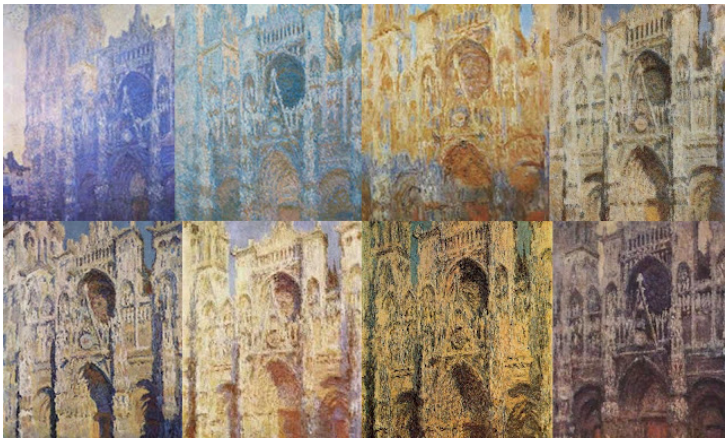
사진의 세부 묘사력에 당시 화가들은 충격을 받을 수밖에 없었고 회화의 독자적인 길을 모색해야 했다. 인상주의 회화는 순간적으로 선명한 상을 포착하는 사진에서 드러나는 정확한 형태에 대비되는 방식을 구축해 가면서도 사진의 중요한 원리

1) 앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가?』. 김태희 역, 서울: 퍼플, 2018, pp. 44-45.
2) Ibid., pp. 40-45.

dCollection CAU

인 빛에 대한 탐구를 하며 야외로 나가 당시 사진이 담을 수 없었던 색채를 시지각적 현상으로서 포착하고자 했다.[3)]

1878년 에드워드 마이브리지는 24대의 카메라로 달리는 말의 모습을 촬영하여 움직이는 다리의 모습을 정확하게 포착하였고, 화가들은 그동안 그려왔던 말의 움직임과는 다르다는 사실을 알게 되었다. 눈에 보이는 것을 사실로 믿고 그려왔던 사실주의 화가들의 그림 또한 객관적이지 않다는 사실과 함께 인상주의 화가들은 자신들의 시각의 리얼리티는 "빛"뿐이라는 점을 알게 된 것이다.[4)]



[도판 3] Claude Monet, 〈Rouen Cathedral〉 Series, 1892-94, oil on canvas

모네는 자신의 대표작인 [도판 3]〈루앙 대성당〉(1892-94) 연작에서 시시각각 변화하는 빛의 현상을 담고자 했다. 화폭에 담긴 성당의 정면부는 이전 회화가 추구했던 엄격한 형식과 구도와는 다르게 사진적 구도와 프레이밍에 영향을 받은 것처럼 다가온다. 또한 모네가 성당의 정면부를 연작의 형태로 시간대별로 나누어 빛의 변화를 포착하려고 했던 것은 1878년 에드워드 마이브리지에 의해 탄생한 동체 사진에서 움직이는 대상을 연속 촬영된 사진 이미지로 분석하려고 했던 시도와도 밀접한 상관관계를 갖는다. 모네는 자신의 연작을 통해 마이브리지의 동체 사진처럼

3) 장철규, 양종훈, 「인상주의 회화에 대한 사진의 영향력 연구: 인상주의 인물화를 중심으로」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 27권, 한국사진학회, 2012, p. 117.
4) 강석범, 전병호, 「인상주의 모네 작품에 나타나는 영상 특성」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제 6권 제 12호, 한국콘텐츠학회, 2006, p. 318.

dCollection CAU

빛과 시간의 변화에 따라 자신이 보고자 하는 대상의 정확한 리얼리티를 확인하고자 했던 것이다.[5] 이를 통해 인상주의자들이 사진과는 다른 회화의 새로운 가능성을 실험하면서도 동시에 사진술에 영향을 받았음을 유추해 볼 수 있다.

이렇게 앞서 살펴본 견해를 토대로 시각적 재현이라는 틀에서 벗어나 인간의 망막에 도달하는 빛의 시지각 현상에 대한 탐구를 시작으로 매체의 자율성에 대한 탐구로 전개되는 회화 역사에 사진 매체의 등장이 그 계기였음을 알 수 있다. 모더니즘으로 이행하는 회화의 역사로부터 탐구 되어온 인간의 시지각은 한마디로 정의하기 힘든 동시대 미술과도 여전히 중요한 상호 연관을 맺고 있다. 인간의 시지각과 사진은 모두 동일한 현실의 빛에서 발생한다. 그리고 사진 이후 기술 이미지들 속에서 사진의 고유함은 그것이 현실의 빛을 이용한다는 점이다. 빛을 통해 이뤄지는 인간의 시지각과 동일한 빛으로 생성되는 사진은 인간의 시각적 경험과 접점을 형성하고 시지각의 한계를 확장하였다.

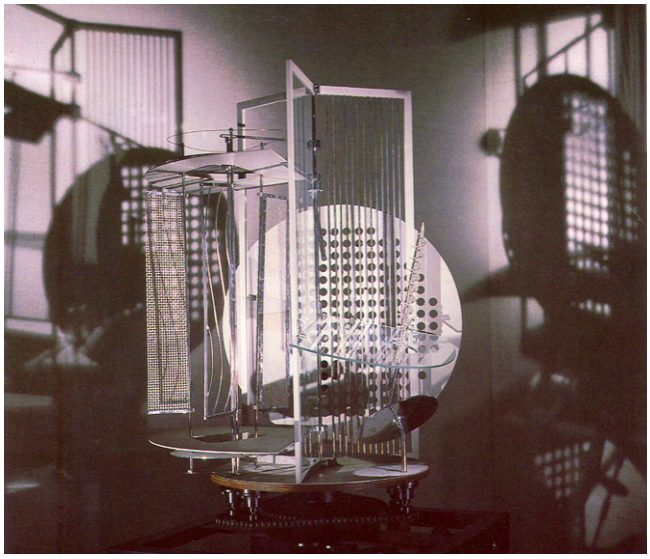
필자는 인간의 확장된 시지각으로서 사진을 통해 지각되는 현실의 빛이 만들 수 있는 예술적 가능성을 탐구하고자 했다. 이는 오늘날 빛을 기반으로 발전한 디지털 기술 환경과 다양화된 기술 이미지의 포화 속에서 일어나는 빛의 현상들을 사진의 고유한 원리로 포착하고 매체의 고유한 가능성을 재발견하기 위함이다.

5) Ibid.

dCollection CAU

2. 선행 작품 연구

빌렘 플루서는 사진기를 신체 기관의 연장으로서의 작업 도구의 의미를 넘어선 장치로 보았다. “장치는 기술적으로 신체기관을 시뮬레이션한다.”[6] 기계의 기능 속에서 기능하는 차원이 아닌 사진 프로그램에서 새로운 가능성을 찾고자 노력하는 사진사는 장치와 뒤얽혀 있는 존재이다.[7] 자신의 코드 이론을 바탕으로 앙드레 바쟁의 사진 이론을 비판했던 그도 새로운 가능성을 찾는 사진사는 사진기와 뒤얽힘 속에서 이미지를 생산하는 존재로 본 것이다. 사진사에게 제2의 눈이 된 사진기는 그의 신체와의 연합 속에서 시지각 영역을 확장한다.



[도판 4] László Moholy-Nagy, 〈Light-Space Modulator〉, 1930, Aluminum, steel, nickel-plated brass, other metals, plastic, wood and electric motor (proyectoidis.org)

모홀리 나기는 ‘기계, 빛, 역동성’[8]을 핵심 개념으로 사진을 비롯해 회화와 조각 등 예술의 다양한 장르를 넘나들며 20세기 초 아방가르드 미술 역사에 다양한 활

6) 빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』. 윤종석 옮김, 서울: 커뮤니케이션북스, 2012, p. 26.
7) Ibid., p. 31.
8) 박상우, 「아방가르드 미술과 모홀리 나기의 매체 미학」. 『현대미술사연구』, 제 36집, 현대미술사학회, 2014, p. 155.

dCollection CAU

동을 남겼다. 당시 서구 아방가르드 사조인 다다이즘과 러시아 구축주의에 영향을 받아 새로운 지각 경험의 매체로서 사진과 같은 당시 기술 매체를 적극적으로 수용하였다.

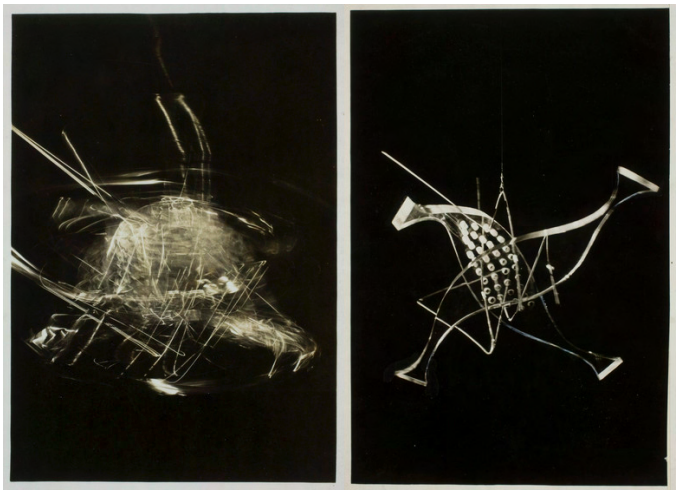
"새로운 공간을 창조하는 것"[9]이 목표였던 작가에게 사진의 중요한 요소인 '빛'은 새로운 공간의 재료가 되었다. 독일 표현주의 건축이론을 토대로 빛과 투명성의 효과를 자신의 투명 회화를 통해 탐구했지만 회화의 재료인 물감의 한계를 느낀 그는 빛을 직접 다루는 사진을 통해 극복하고자 했다.

또한 그는 기술 매체 시대에 진입했던 당시 기술과 더불어 대도시의 경험에서 나타나는 동적인 지각 체험 방식과 함께 이전부터 움직임을 재현하려 했던 과거 미래파의 이념에 영향을 받아 시공간의 개념을 자신의 예술의 핵심 개념으로 발전시켜 나갔다. 그는 회화, 조각, 사진과 같은 정적인 매체에서 영화와 움직이는 조각으로 확장하여 정적인 매체가 보여주는 동적인 효과에서 나아가 동적인 것을 직접적으로 제시하고자 했다.

그의 움직이는 조각 작품 [도판4]〈Light-Space Modulator〉(1930)은 그가 탐구하였던 기계, 빛, 역동성을 실현한 작품으로 평가받는다. 그의 조각은 유리, 플라스틱, 철재와 같은 산업재료로 구축되고 전기모터를 통해 움직인다. 그리고 그 움직이는 조각에 빛이 투사되어 조각과 그 주변에 만들어 내는 빛의 효과를 실제 공간에 구현하여 보여주기 때문이다.

9) Laszlo Moholy Nagy (1947), p. 79: 박상우(2014), p. 161에서 재인용.

dCollection CAU



[도판 5] László Moholy-Nagy, 〈Light Modulator in Motion and Repose〉, 1943, Photographs, (George Eastman Museum)

그럼에도 그는 그 이후에도 사진과 회화 그리고 정지된 조각을 이용한 작업을 이어나갔다. [도판 5] 〈Light Modulator in Motion and Repose〉(1943)는 두 장의 사진이 딥틱(diptych) 형식으로 병치되어 있다. 각각의 사진 속에는 투명한 아크릴 소재의 일종인 Plexiglas를 사용해 만든 모빌 조각이 회전하는 상태와 정지된 상태로 담겨 있다.

이 서로 다른 상태의 사진들은 서로 다른 시간의 축을 보여준다. 필자는 그가 사진 매체를 통해 사진이 기록하는 시공간과 투명한 조각 그리고 빛이 만드는 효과를 탐구하고자 했던 시도에 주목하였다. 그의 움직이는 조각이 역동적인 경험을 훨씬 직접적으로 드러내지만 그것을 경험하려면 일정 시간이 진행되어야 하기 때문이다. 반면 〈Light Modulator in Motion and Repose〉(1943)의 경우 사진 이미지를 보는 즉시 사진 이미지에 기록된 일정 시간의 흐름과 그 시간 동안 기록된 공간의 흔적을 통해 역동성을 볼 수 있다. 이러한 차이는 필자에게 각 매체의 우월성을 가리는 것이 아닌 사진이기 때문에 가능한 표현에 대한 탐구를 지속하게 하는 요소였다.

dCollection CAU

[도판 6] 천경우, 〈Marcus in Sixteen Minutes〉, 1998 from the series 'Zeitraum im Verschwinden', Silver gelatine print, 19.5x16.5cm

천경우는 사진을 둘러싼 관습적인 인식에 대한 의구심과 인간 존재에 대한 관심으로 사진과 퍼포먼스 등 다양한 방식으로 실험적 예술 탐구를 전개한다. 인물사진에 관심을 가지고 있던 그는, 사진을 공부하던 시절 전통적인 방식을 통해 드러나는 사진 이미지 속 인물과 실재 인물의 불일치에 대한 회의감으로 새로운 방법론을 탐구한다.

작가는 "결정적 순간의 추구로부터의 해방이 진실에 더 가깝지 않을까?"[10] 라는 자신의 질문에 대하여 사진의 순간성과 선명함에 대비되는 방법론을 구상하였다. 순간성에 대비되는 사진에 대하여 그는 감광유제 기술이 비교적 미약했던 19세기 사진술의 방법론에서부터 영감을 받았다. 19세기 사진은 당시 기술로 현재에 비해 긴 노출시간을 필요로 하였다. 따라서 선명한 인물사진을 촬영하기 위해서는 피사체가 되는 인물에게 움직이지 말 것을 요구해야 했고 대상 인물은 지지대에 몸을 의지한 채 오랜 시간을 움직이지 않고 촬영 시간을 견뎌야 했다. 그럼에도 사진의

10) 천경우, 「인물사진에서의 시간인식과 인물간의 교감에 관하여 - Thirty-Minute Dialog, One-Hour Portrait 시리즈를 중심으로 -」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 46권, 한국사진학회, 2021, p. 57.

dCollection CAU

역사에서 긴 노출시간을 의도하여 촬영된 인물사진의 예시를 찾지 못한 작가는 과거 다게레오타입으로 남겨진 비의도적인 실수들 속에서만 그러한 사진을 볼 수 있었다. 작가는 그렇게 실수로 촬영된 사진을 보며 당시 촬영 대상이 되는 인물이 견디며 지나가기만을 기다린 시간들로 '존재(Presence)'보다는 '부재(Absence)'에 가깝게 생각한다. 이러한 사유를 토대로 사진에 축적되는 시간의 양(Quantity)보다 질(Quality)에 대한 새로운 접근을 하게 된다. 그는 [도판 6]〈Marcus in Sixteen Minutes〉(1998)에서 저감도 흑백필름을 사용하여 다양한 광원과 조건 속에서 시간의 축적으로서 사진의 예술적 가능성을 실험한다. 뒤셀도르프 주변의 지인들을 대상으로 그들의 집에 방문하여 그들에게 친숙한 공간에서 함께 정한 시간의 길이만큼 대화를 하며 촬영한다. 이러한 촬영 과정은 순간을 스치듯 빠르게 셔터를 누르며 여러 장의 사진을 찍는 것이 아닌 느린 호흡으로 진행될 수밖에 없다. 또한 그 과정에서 작품 속 대상 인물은 사진의 모델이 아니라 일종의 실행자로서 사진가와 함께 '의식적으로' 참여한다는 마음가짐으로만이 가능한 것이다.[11]

[도판 7] 천경우, 〈One-HourPortrait〉 #8, 2002,
chromogenic print, 105x80cm (작가 홈페이지)

11) Ibid., p. 61.

dCollection CAU

이러한 사유는 시간과 공간에 대한 작가의 인식적 태도로 확장한다. [도판 7] 〈One-HourPortrait〉(2002) #8은 작가가 초 저감도 필름과 특수 제작된 조명을 이용해 1시간 동안 사진기의 셔터를 열고 한 공간에서 한사람과 마주하며 촬영한 작업이다. 이러한 작업의 방법론을 통해 작가는 대상 인물 간의 관계와 교감 속에 상호작용하며 생성되는 시공간의 축적으로써 형성된 이미지를 드러낸다.

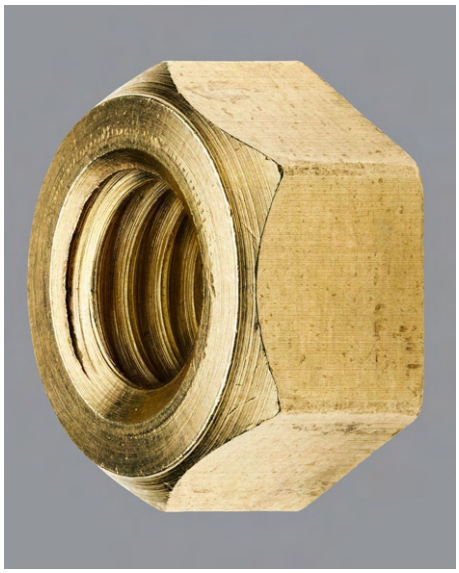
> "노출 시간을 의도적으로 늘리는 시도는 하나의 점과도 같은 셔터를 누르는 그 '순간(시간의 덩어리)'을 확장하는 시도이고 이는 … 긴 노출시간 동안 카메라의 뒤에서 나와 자유로워진 나는 이 사진적 과정을 대상이 되는 사람과 기계가 마주하는 경험으로 인식하기보다는 카메라를 사이에 두고 인간과 인간이 마주하며 교감하는 시간으로 체험하였으며 … 오로지 사진안에서만 구현 가능한, 지금 눈앞에는 보이지 않지만 드러나게 할 수 있는 지속과 교감으로 귀결된 시각적 표현 가능성인 것이다."[12]

그의 작업 과정에서 사진기는 작가와 대상 인물 사이에 놓여 있으며 이때 작가와 사진기는 단절된 것이 아니라 오히려 인식적 태도를 통해 얽힌 관계에 있다. 카메라의 장노출은 작가에게 현상을 인식하는 연속된 시간의 흐름 안에서 카메라와 함께하기 위함이다. "여기서 사진가는 더 이상 카메라 뒤에 숨어서 무언가를 찾고 잡아두려는 행위의 일방적 주체가 아니라 카메라를 사이에 두고 대상 인물과의 교감(交感), 공간의 모든 요소가 투영되는 시간의 능동적인 공동주체가 된다."[13] 이로써 작가는 자신의 눈에 보이지 않지만 사진이라는 매체를 통해 보이는 것으로 가시화한다. 그리고 감상자는 작가의 작품을 보는 찰나의 순간 작가와 인물 그리고 카메라가 함께한 1시간 동안 축적된 시공간을 본다. 이러한 작가의 작품은 필자에게 사진을 통해 가시화할 수 있는 경험의 시공간적 차원에 대한 작업의 단초를 제공하였다.

---

12) Ibid., p. 48.
13) 천경우, 「행위로서의 사진과 퍼포먼스 - remembered, Versus 시리즈를 중심으로 -」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 47권, 한국사진학회, 2021, p. 58.

dCollection CAU



[도판 8] 김경태, 〈Brass Hex Nut M8.IMG〉, 2016,
C-Print, 180x225cm (네이버 지식백과)

김경태 작가의 [도판 8]〈Brass Hex Nut M8.IMG〉(2016)은 포커스 스태킹(Focus Stacking) 기법을 통해 작은 사물을 접사 촬영하여 거대한 크기의 이미지로 제작한 작품이다. 포커스 스태킹 기법은 접사 촬영에서 광학적으로 발생하는 Out-of-Focus 현상을 극복하기 위해 고안된 방법으로, 컴퓨터 프로그램을 통해 물체 표면에 초점이 맞는 영역의 사진들을 부분적으로 조합하여 최종적으로 피사체의 모든 면에 초점이 맞는 상태의 사진을 만든다.

작가는 돌이나 전자 장비와 같은 사물을 살피는 것을 좋아한다고 말했다.[14] 그는 작은 사물을 세세하게 관찰하며 파악하는 행위를 포커스 스태킹 기법으로 작은 사물의 디테일을 모두 기록하는 행위로 연장한다. 이러한 과정에 대해 “실제 사물을 하나하나 훑어보면서 오브제를 인식하는 경험과 비슷하다”[15]고 말한다.

14) 이소진, 오상희, 「인지와 경험을 구축하는 사진가 김경태」. 『월간 디자인』, 1월호, 서울: 디자인하우스, 2020, p. 47.
15) Ibid.

dCollection CAU

육안으로 세세하게 관찰하기 어려운 작은 사물을 사진 촬영 기법을 통해 거대한 이미지로 생산하는 그의 작업 과정은, 벤야민의 '광학적 무의식'[16]이라는 개념에서 드러나는 것처럼 인간의 시지각 영역을 확장하고 더 나아가 사진의 광학적 한계를 소프트웨어와 결합한 촬영 기법을 통해 다시 한번 극복한다. 일련의 과정을 통해 작가의 시지각 경험으로 구축하고 이미지로 제시하는 것이다.

[도판 9] 김경태, 〈Scale Cube 1L〉, 2019, Inkjet Print, 80x80cm (Whistle)

이러한 작가의 접근방식은 [도판 9]〈Scale Cube 1L〉(2019)에서 보다 확장된다. 작가는 기존의 포커스 스태킹 촬영기법을 바탕으로 미항공우주국에서 운석 촬영 시 크기와 방향의 기준으로 사용하는 스케일 큐브를 촬영한다. 사방 1cm 의 정육면체의 크기를 가진 작은 사물을 사진의 촬영 과정으로 인지과정을 구축하며 촬영 시 발생하는 광학적 왜곡을 건축과 기계 도면에서 사용되는 축측 투영법(Axononmetric projection)의 방식으로 보정한다. 축측 투영법은 물체의 모든 면이 투영면에 대해 경사를 이룬 상태에서 평행하게 투영하여 그리는 도법으로 경사에 따라 등각 투영법, 이등각 투영법, 부등각 투영법 등이 있다.[17] 이 연작에서 작가는 포커스 스태킹 기법을 통해 하나의 미세한 사물을 세밀하게 살피고 여러 축

16) 발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』. 최성만 옮김, 서울: 길, 2011, p. 139.
17) 우리말샘 오픈사전, 국립국어원, http://opendict.korean.go.kr

dCollection CAU

측 투영기법을 통해 새롭게 인지해 나간다. 이러한 작업 과정은 사진이라는 기본원리가 전제되어야 가능한 것으로 지각 과정에 사진술과 더불어 건축적 투시법을 결합한다. 이러한 사물에 대한 그의 접근은 사진을 통한 지각의 확장과 더불어 관념적 법칙을 통해 또 한 번 새롭게 지각을 구축하고자 했던 실험으로 다가왔다.

앞서 살펴본 세 명의 작가의 작품은 필자에게 흥미롭게 다가와 오랜 시간 작품에 대한 호기심을 불러일으켰고 그들의 작품에서 공통적으로 드러나는 특성에 대해 고민하며 이들 모두 사진을 통해 볼 수 있는 것이 무엇인지 탐구하고자 했음을 알 수 있었다. 사진 매체를 대상의 단순한 시각적 복제 도구가 아닌 확장된 감각으로 여기며 자신의 시각적 경험으로 구축하고자 했던 그들의 시도를 통해 본 연구의 토대를 마련할 수 있었고 필자도 또한 사진 매체를 통해 가능한 시각적 경험의 확장에 대한 또 다른 모색을 시도하며 방법론과 작품의 개념을 구축하고 발전시키는 데 많은 영향을 받았다.

dCollection CAU

3. 작품 전개 및 발전 과정

1) 〈Overlayer〉 : 빛의 효과를 통한 사진 표현 연구

필자는 학부 과정부터 일상 공간이었던 송도신도시를 배경으로 도시에서 느껴왔던 이질적인 감각을 사진으로 재현하는 것에 천착해 왔다. 지금 현실에 존재하진 않지만 과거에는 있었던 것, 지금 사진으로 찍을 수 없는 가상의 것을 사진으로 드러내는 것이 당시 필자에게 중요한 문제였다.

[도판 10] 〈Overlayer〉 #1, 2020, Pigment Print, 134x108cm

연작 〈Overlayer〉(2020)은 이러한 고민을 바탕으로 그래픽 이미지로 제작된 염생식물을 빛을 이용해 현실 공간에 투사하여 제작하였다. 필자는 현재 살고 있는 신도시의 근방에서 어린시절을 보냈다. 당시 살던 곳에서 먼 곳으로 초등학교를 다녔던 필자는 버스나 부모님의 차를 타고 해안도로를 지나다니며 지금의 신도시가 바다였던 풍경을 보며 자랐다. 이후 작업을 구상 중에 신도시 외곽 공사 현장에서 우연히 발견한 염생식물을 통해 과거의 기억이 떠오르게 되었고 그 느낌은 마치

dCollection CAU

컴퓨터 그래픽 게임의 세상 속에 서있는 것과 같았다.

[도판 11] 신도시 매립지 위에 피어있는 염생식물 발견당시, 2019

가상과 현실이라는 문제와 관련하여 오늘날 3D 그래픽이 만들어내는 사진적인 이미지에 대해 사진 매체는 더 이상 그것의 구분이 의미 없어져 버린 질문인 것처럼 보였다. 그럼에도 필자에게 사진은 현실을 경험하는 나와 공유하는 시선으로서 그 의미가 중요했다. 사진 또한 내가 보고 있는 빛을 이용해 이미지를 기록하기 때문이다. 그런 측면에서 빛은 필자에게 중요한 요소였다. 필자는 이러한 사진의 특성을 이용하기 위해 빔프로젝터를 사용하였다.

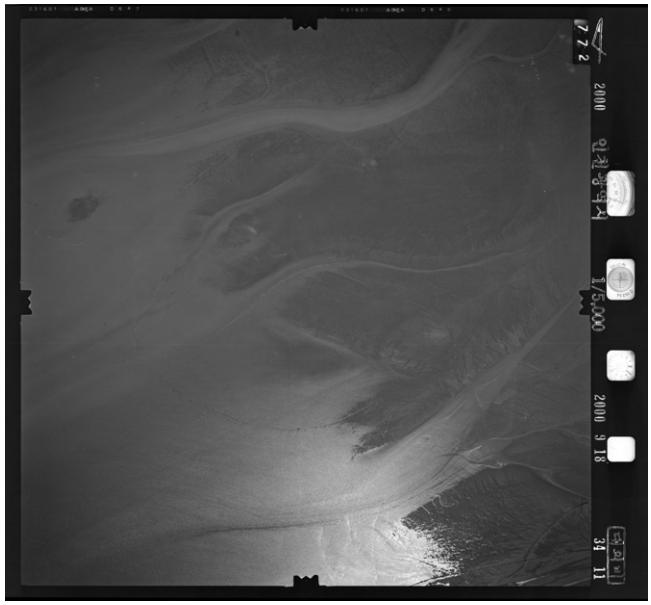
사진의 배경이 되는 장소는 필자가 처음 염생 식물을 발견했던 장소를 중심으로 하여 점점 확장해 나가는 방식으로 물색하였다. 빔프로젝터의 빛을 다루는 것과 과거 서식했던 염생식물을 3D 그래픽 이미지로 구현하는 문제 그리고 염생식물이 놓이는 배경 장소의 선택이 작업의 해결 과제였다.

빔프로젝터의 빛을 자연광과 조화롭게 사진으로 촬영될 수 있게 하면서 실제로 그 땅에서 피어난 느낌이 중요했기에 빛이 투사되는 배경판의 투명한 느낌이 중요했다. 여러 실험 끝에 지지력이 있는 아크릴 소재를 선택하였다. 투명도가 너무 높은 경우 투사되는 빛이 맺히지 않고 투과되기 때문에 투명하되 반투명한 상태여야

dCollection CAU

했다. 이 문제는 아크릴판에 옅은 농도로 촬영의 배경이 되는 장소 일대의 과거 항공사진을 인쇄하였다.

[도판 12] 항공사진이 인쇄된 아크릴판



[도판 13] 송도신도시 8공구 일대 항공사진, 2000 (국토지리정보원)

dCollection CAU

아크릴판에 인쇄한 항공사진은 필자의 초등학생 시기였던 2000년도의 사진 자료를 활용하였다. 전문 인쇄 업체에 아크릴판을 주문 제작하여 아크릴판의 크기를 투사되는 식물의 형태와 크기에 맞춰 제작할 수 있었다. 인쇄 후에도 투명한 영역이 많은 경우 특수효과 스프레이 중 성에가 낀 효과를 만드는 Dupli-color사의 프로스티 스프레이를 사용하여 투명도를 조절하였다.

과거에 서식했던 염생식물을 조사하기 위해 유관기관의 여러 조사보고서와 문헌자료를 참조하였다. 수집된 자료를 통해 인천 서해에서 당시 서식하던 것으로 칠면초, 나문재, 해홍나물, 갈대, 지채를 확인 할 수 있었다. 이에 대한 참고 이미지를 토대로 3D 그래픽 디자인 전문 업체에 3D 오브젝트 파일 제작을 의뢰하였다.

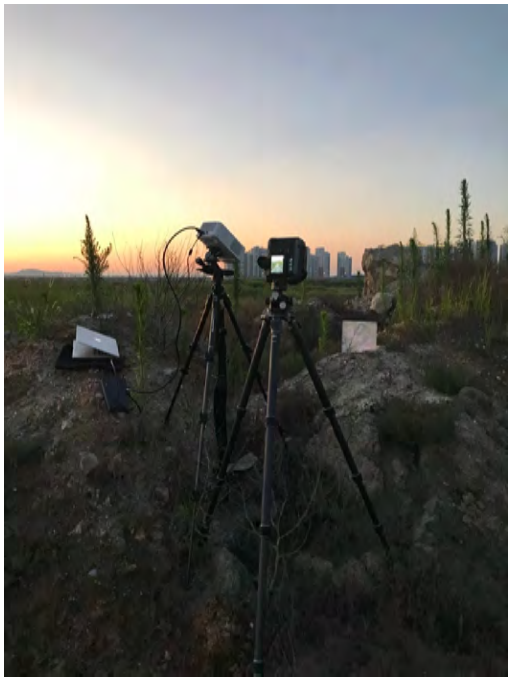
[도판 14] 3D 오브젝트 파일로 제작된 해홍나물

3D 오브젝트 파일은 일반 이미지 파일과 다르게 그래픽 공간에서 구성된 3차원 구조를 가지고 있기 때문에 현장에서 촬영 시 촬영 구도에 맞춰 자유롭게 구도를 조정할 수 있었다. 또한 오브젝트 파일에는 배경 정보가 없기 때문에 최종 촬영 단계에서 검은색으로 배경처리를 하여 식물의 형태와 색만이 빔프로젝터로 투사되도록 하였다.

식물의 배경이 되는 현장은 작업 구상 당시 염생식물을 발견했던 송도신도시 공사 현장(송도신도시 8공구) 일대를 중심으로 식물의 흔적을 좇아 확대해 나가며 물

dCollection CAU

색하였다. 당시 고려했던 조건은 자연과 인공적 흔적이 동시에 드러나는 배경을 찾고자 했다. [도판 10]<Overlayer>(2020) #1의 배경은 흙과 식물로 이루어져 있지만 염생식물 뒤편으로 대형트럭이 지나간 흔적이 타이어 자국으로 남겨져 있다. 이러한 간접적인 인공의 흔적으로 식물의 생명력을 부각하는 효과를 의도하였다.



[도판 15] 작업 과정 사진, 2020

작업은 두 가지의 빛을 다뤄야 하기에 촬영 시간대와 노출 조건이 중요했다. 사용하는 빔프로젝터의 밝기와 자연광의 노출이 자연스럽게 사진 이미지에 포착되는 조건을 찾기 위해 촬영 시간대는 일몰 전후로 하였다. 실험 당시 일몰 시간 당시는 자연광의 노출이 휴대용 배터리로 작동되는 빔프로젝터의 밝기보다 밝아 일몰 이후 30분에서 한 시간 이후까지 촬영을 준비하며 기다렸다. 그동안 아크릴판의 위치와 구도, 염생식물 3D 오브제 파일 최종 가공 등 최종 준비를 마쳤다.

빔프로젝터 빛의 밝기를 기준으로 설정된 적정 노출값에서 나타나는 자연광의 색은 일몰 시간 이후 30분과 1시간 사이 태양과 카메라의 위치에 따라 시시각각으로 변했다. 필자는 이 순간 다양한 분위기를 연출하기 위해 그 30분 사이에 촬영

dCollection CAU

을 마쳐야 했다. 하루에 한 장의 사진만 남길 수 있는 조건 때문에 사전 준비와 지속적인 작업이 요구되었다.

일련의 과정을 거쳐 작품을 제작하며 다양한 현실적 조건들 속에서 사진을 통해 포착할 수 있는 빛의 효과를 탐구할 수 있었다. 필자는 이 모든 과정이 사진 이미지로 나타나는 순간 과거와 현재, 가상과 현실이라는 서로 다른 층위가 교차하는 순간을 경험했다.

[도판 16] 전시 《Floating island》(2021) 전경, 프로젝트룸 신포, 인천

인천문화재단의 예술표현활동지원 기금으로 개인전 《Floating island》(2021)을 기획하게 되었다. 사진 연작 〈Overlayer〉(2020) 9점을 출품하였고 신포동이라는 인천의 구도심인 동인천에 위치한 프로젝트룸 신포에서 전시를 준비하게 되었다. 동인천은 필자가 어린 시절 다녔던 초등학교가 있던 곳이기에 의미가 남달랐다. 구도심에서 신도시를 조망하는 방향으로의 전시기획이 떠오르게 된 계기이다.

필자에게는 우연히 전시장에 들러 작품을 감상하는 관람객들도 중요했다. 필자와 같이 신도시가 바다였던 기억을 가진 지역인들이 자신의 기억을 통해 작품을 바라보고 필자가 느꼈던 감각을 경험할 수 있기를 바랬다.

dCollection CAU

그런 의미에서 작품의 크기는 필자가 바라봤던 광경의 현장감이 효과적으로 전달될 수 있을 만큼 커야 했다. 사진 인화지도 종이의 질감이 인위적인 느낌이 없으면서 빛나는 염생식물의 느낌이 잘 나타나는 Baryta 용지를 선택하였다. 액자의 프레임도 작품이 가진 온기와 시간의 흔적이 나타나는 원목을 사용하였고 시간이 지나도 틀어지지 않는 호두나무 원목으로 제작하였다.

전시장에 작품 배치는 전시장의 동선을 고려하여 관람객이 도시 외곽을 산책하듯 주변 광경을 다양한 시선으로 바라볼 수 있는 순서로 배치하였다. 크지 않은 공간에서 산만하게 느껴지지 않도록 작품 간의 충돌을 최대한 피하도록 최대한 간격을 만들고 작품의 전체적인 톤을 고려하였다.

처음으로 준비하는 전시이기에 수많은 난관과 시행착오를 겪어야 했고 그 과정은 필자의 작업적 시도가 예술의 영역에서 어떤 의미를 갖는지 더욱 깊은 고민을 요구하였다. 이러한 고민은 지금도 쉽게 답을 찾을 수 없지만 지속적으로 사진 매체에 대한 고민과 함께 예술의 본성이 무엇인지 고찰하고 공부하는 계기가 되었다.

dCollection CAU

2) 〈Soft Echo〉 : 기록사진을 활용한 사진 표현 방법의 확장

[도판 17] 전시 《숨쉬는 벽》 전경, 2021, 주한스위스대사관

〈Soft Echo〉(2021)은 주한 스위스대사관이 가진 역사와 공간적 특수성을 바탕으로 젊은 사진작가 여덟 명이 스위스 대사관 신축 건물을 사진으로 재해석한 장소 특정적인 프로젝트 《숨쉬는 벽》(2021)에 참여하며 제작한 작품이다.

7개월에 걸친 프로젝트 준비 기간 동안 작품 제작에 대한 전권을 위임받아 대사관 안에서 자유롭게 실험할 기회를 가질 수 있었다. 필자는 〈Overlayer〉(2020)의 방법론을 토대로 일상 영역에서 벗어나 새로운 공간으로 확장하는 작업을 고민하였다.

대사관이 위치한 송월동의 역사적 맥락과 서울 지역 안에 담벽을 두르고 스위스의 관념적 국경을 형성하고 있는 대사관의 장소적 특수성 그리고 대사관의 신축건물이 지닌 독특한 컨셉에 초점을 맞추어 작품 〈Soft Echo〉(2021)의 방향성을 잡았다. 스위스 대사관은 1974년 송월동에 처음 들어섰다. 70년대까지만 해도 돈의문 일대는 한옥이 주요한 주택 형태로 일본식 주택과 50년대 공동주택 같은 다양한 시간성이 공존하던 곳이었다. 80년대에 접어들면서 지속적으로 정비되고 2013년

dCollection CAU

‘돈의문 뉴타운 정비사업’이 본격화된 뒤로 돈의문 일대에 있던 수많은 과거의 흔적들이 사라졌다.

“스위스 한옥”이라는 재건축 프로젝트로 지역의 과거와 현재 그리고 스위스와 한국의 문화를 잇고자 했던 대사관 신축건물은 필자와의 작업적 연결점을 모색할 수 있는 무대가 되었다. 건축의 모티프가 되는 이러한 컨셉에도 불구하고 견고한 대사관의 담벽과 내부 공간은 이국적으로 다가왔다. 그것은 견고한 회색 담벼락으로 그어진 국가간의 관념적 경계와 더불어 그곳에서 근무하거나 생활하는 스위스인들의 흔적이 공간 곳곳에 드러난 것이라 생각한 필자는 이국적인 대사관 공간에 과거 송월동 일대에서 거주한 주민들의 생활 흔적들을 배치하고자 했다.

송월동 일대를 돌아다니며 과거의 흔적을 조사하던 중 서울역사박물관에서 기록한 아카이브 사진[18]을 발견하였다. 송월동이 본격적으로 재정비 되기 전에 기록된 사진에는 주민들의 생활 흔적들이 고스란히 남아 있었다. 필자는 시간 속에서 사라지고 마는 것들을 기록하고 보존하는 사진의 힘을 다시 한번 느낄 수 있었다. 서울역사박물관 웹사이트에 공개된 아카이브 사진에서 사물만 추출하여 빔프로젝터로 대사관 내부에 투사하여 작업을 진행하기로 했다.

[도판 18] 도자기, 2009 (서울역사박물관)

[도판 19] 배경과 분리한 도자기

18) 서울역사박물관, 『도시민의 삶과 주거: 삶과 주거를 통해 본 도시민의 생활세계』, 『돈의문뉴타운 조사보고서2』. 서울: 서울역사박물관, 2009, pp. 231-279.

dCollection CAU

이전 작업과 달리 내부 공간에서 촬영해야 하는 조건 속에서 배경판인 아크릴판을 바닥에 고정할 수 있는 방법을 새로 마련해야 했다. 후보정으로 인위적인 조작을 하지 않으면서 이전 작업의 방법론을 유지할 수 있는 대안을 모색할 필요가 있었다. 그 과정에서 노출 시간 차이를 통한 잔상 효과를 떠올렸다. 긴 노출시간 동안 빠르게 움직이는 물체는 흐릿해지거나 극단적인 경우 아예 사라지기도 한다. 이러한 노출 효과를 활용하여 배경판의 소재를 불투명한 폼보드로 대신할 수 있었다.

[도판 20] 〈Soft Echo〉(2021) 촬영 과정

서울역사박물관의 아카이브 사진에서 추출한 사물의 이미지의 크기에 맞춰 폼보드를 재단하고 뒷면에 지지대를 만들어 대사관 내부 공간에 설치하였다. 배경과의 사물의 관계는 기존 아카이브 사진이 가지고 있는 구도에 맞는 공간 배경을 우선적으로 선정하되 이질적인 조합이 주는 느낌을 유지하고자 했다.

이번 작업에서도 대사관 내부의 자연광과 빔프로젝터 빛의 적정 노출값을 찾는

dCollection CAU

것이 관건이었다. 지난 작업과 마찬가지로 일몰시간 전후에 촬영을 진행해야 했고 사진 촬영의 잔상 효과를 이용하기 위해선 이전보다 긴 노출 시간이 필요하게 되었다. 저감도와 조리개 수치를 높여서 노출시간을 충분히 확보하였다. [도판 20]과 같이 촬영 전 카메라 구도와 빔프로젝터의 투사 각도 그리고 폼보드의 위치와 각도를 섬세하게 조절하여 모든 구도가 일치하는 배치를 만들고 셔터를 열었다. 셔터가 열린 13초 내외의 노출 시간 중 배경판은 4초 내외의 시간이 흐르면 재빠르게 제거하였다. 그리고 몇 초의 시간이 더 흐르면 빔프로젝터의 빛도 차단하고 셔터가 닫힐 때까지 기다렸다.

[도판 21] 〈Soft Echo〉 #3, 2021, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU

[도판 22] 전시《숨쉬는 벽》(2021) 설치전경

[도판 23] 서이갤러리 전시 전경

작업을 제작하기 위해 매일같이 대사관 안팎을 거닐며 낯선 곳이었던 대사관이라는 공간은 점점 익숙해져 갔다. 또한 새로운 작업 환경에 적응하는 신체와 새로운 방식으로 접근해야 했던 촬영 과정은 현실적인 제약을 넘어서기 위해 카메라와 협업하는 행위였다. 이것은 필자에게 공간과 카메라와 그리고 빛을 통해 과거의 사진과 호흡하며 국가 간의 그리고 시공간 간의 관념적 경계를 허물고자 했던 시도였다.

dCollection CAU

3) 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉 : 빛과 입체물을 이용한 사진의 시공간 확장

필자는 일상생활 공간이었던 신도시에서 느꼈던 이질적인 감각을 토대로 다양화된 기술 매체 이미지 환경 속에서 사진 매체의 고유성에 대해 고민하며 빛을 이용하여 표현 가능한 사진을 탐구해 왔다. 그 과정에서 시간, 공간, 빛은 중요한 문제였다.

카메라를 거쳐서 발생한 이미지의 결과가 어떻게 나타나든 그것은 현실의 빛과 반응한 결과이다. 그리고 그 빛은 어느 시점, 어느 공간에서 반사된 빛이다. 특정 시공간의 빛에 반응하여 만들어진 사진 이미지는 지속되는 시간의 흐름 속에 놓여 있다. 사진을 본다는 것은 기록된 과거의 빛이 계속해서 변화하는 그 시공간에서 매 순간 새로운 관계를 형성하고 과거를 새롭게 바라볼 수 있는 경험이다.

[도판 24] Louise Nevelson, 〈Federation Sculpture Edition E〉, 1981, wood and paint, 71.12x30.48x30.48cm (Binghamton University Art Museum)

dCollection CAU

〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)은 이러한 사유와 함께 빙햄턴 뉴욕 주립대학교와 협업으로 진행된 전시 프로젝트 《Infinite Interpretations: A Multiplicity of Truths》(2023)에 참여하며 제작한 작품이다. 전시 프로젝트의 기획 의도는 빙햄턴 대학교 미술관에서 소장하고 있는 작가 루이스 네벨슨의 조각작품 〈Federation Sculpture Edition E〉(1981)을 사진으로 재해석하는 것이었다.

〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)은 사진과 시공간의 관계 그리고 사진이 포착하는 시간과 공간의 부피에 주목하였다. 그리고 사진이 담아내는 시간의 공간의 부피를 가시화하고자 하였다. 이러한 목표에 이르기 위한 방법론을 루이스 네벨슨 조각에서 찾았다.

루이스 네벨슨은 우크라이나 태생으로 가족과 함께 뉴욕으로 이주 온 뒤 자신이 거주하던 곳 주변에서 수집한 목재들을 사용해 조각을 완성했다. 조각작품을 제작하기 위해 재단되어진 나무가 아닌 각기 다른 목적으로 서로 다른 공간에서 사용되었다가 버려진 목재를 자신의 재료로 사용한 것이다. 그녀는 큐비즘의 특징[19]과 토템의 형상을 차용한 기하학적 디자인으로 목재를 배치하고 모노톤인 검은색을 칠하여 마무리하였다. 이렇게 각기 고유한 기억을 가진 목재가 동일한 검은색으로 칠해져 토템의 형상으로서 통일체를 이룬다.

고유의 시간을 지닌 나무는 고유의 무늬를 가지고 있다. 그리고 목재의 무늬는 검게 칠해진 조각 작품에 고유한 질감을 더해준다. 이러한 방식을 통해 관람객은 작품을 보는 각도와 빛의 방향에 따라 검은색의 명암이 지속적으로 바뀌는 시각 경험을 하게 된다. 작가는 자신의 방법론을 통해 고유한 시간들을 새로운 형태로 조합하고 전시장의 빛과 시선의 효과를 의도하여 생동하는 느낌을 자아내는 것이다.

필자는 비록 그녀의 작품을 실제로 보지 못했지만 빙햄턴 대학교 미술관 측에서 제공한 여러 장의 고화질 사진 이미지를 통해 조각 작품을 이루는 나무의 질감과

19) Donna Seaman, 「The Empress of In-Between: A Portrait of Louise Nevelson」. 『TriQuarterly』, Issue 132, TriQuarterly, 2008, p. 13.

dCollection CAU

빛이 만들어 내는 명암의 효과를 볼 수 있었다. 그렇게 그녀가 조각 작품을 통해 각기 다른 시공간을 조합하는 조형적 시도에서 영감을 받아 사진의 시공간을 가시화하는 단서를 찾게 되었다. 큐비즘 형식으로 다양한 시공간이 조합되고 교차하는 네벨슨의 조각 작품은 기하학적 형태의 나무 조각으로 이루어져 있다. 사진이 기록하는 시공간을 기하학적 형태로 구조화하기 위해 그동안 필자의 작업에서 평면으로 사용하던 아크릴판과 폼보드를 3차원의 입방체 형태로 확장하여 활용하고자 했다. 폼보드로 3차원 입방체 형태를 만들었다. 사진이 향하는 시선은 시간의 축과 함께 깊이, 넓이, 높이를 가지는 3차원의 공간으로 이루어져 있기 때문이다. 그리고 사진의 노출 시간을 연장하고 그 시간 동안 입방체의 변화를 만들어 사진이 담아내는 시공간의 부피를 만들고자 하였다.

[도판 25] 폼보드로 제작한 입방체

[도판 26] 검은색 배경지와 지지대에 놓인 큐브

dCollection CAU

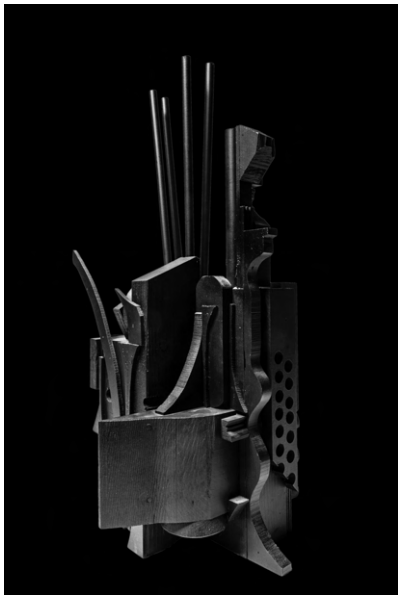
토템과 연금술같이 신비주의적 요소에 관심을 가졌던 네벨슨[20]이 자신의 여러 작품에서 주로 사용했던 노랑, 빨강의 색도 이번 작업에 활용하였다. 연금술은 Prima Materia(제 1질료)라는 물질로부터 만물이 생명을 나눠가지고 또 따른 생명을 잉태한다고 믿었다. 제 1질료가 결합할 때 작용하는 제 5원소를 찾고자 했으며 노랑과 빨강은 연금술의 4단계를 상징하는 색상[21]의 일부로, 'Citrinitas(황색화)'는 물질이나 정신이 최종적 단계에 이르기 직전의 혼돈과 격변을 상징하며 'Rubedo(적색화)'는 현자의 돌이 완성되는 연금술의 최종 단계로 'Magnus Opus(위대한 작업)'이 마무리된다. 연금술에서 물질의 결합과 변화 그리고 성장의 단계는 네벨슨 조각 작품의 목재들이 결합하여 새로운 형태로 드러나는 과정과 유사하다. 이러한 관점을 토대로 필자의 작업에 적용하고자 했다. 그녀의 조각 작품을 4개에서 6개의 다양한 크기와 형태의 폼보드 입방체로 나누고 [도판 25]와 같이 연금술의 단계를 나타나는 노랑, 빨강색의 광택지를 부착하여 필자의 작품 제작에 활용하였다. 이는 그녀가 자신의 작품을 통해 생명력과 물질의 변화 과정을 보여주고자 했던 것을 필자의 작품을 통해 포착하고자 했던 것이다.

〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)의 촬영은 필자의 작업실에서 이루어졌다. 네벨슨 조각 작품의 색상인 검은색은 사진의 기본 요소인 빛의 명암들을 만들어내어 시각적으로 빛의 현상에 집중하도록 하였다. 필자는 빙햄턴 대학교 미술관에서 제공한 작품 사진에 기록된 그녀의 조각 작품에서 나타나는 빛의 명암들을 빔프로젝터의 빛으로 추출할 수 있도록 했다. [도판 26]과 같이 작업실에 촬영 배경이 되는 곳에 검은색 배경지를 설치하였다. 그리고 제작한 입방체를 배치하였다. 입방체가 공중에 떠 있는 듯한 효과를 주기 위해 배경지와 같은 검은색 지지대를 제작하여 활용했다. 그리고 [도판 27]과 같이 빙햄턴 대학교 미술관 측에서 제공한 작품 사진 이미지에서 배경 부분을 검은색으로 편집하여 조각 작품에서 반사되는 빛의 명암만이 빔프로젝터로 투사 될 수 있게 하였다.

---

20) Ibid., pp. 12-13.
21) 김경화, 고봉만, 「중세 유럽 문장과 연금술 상징의 관련성 연구」. 『한국디자인문화학회지』, 제 24권 제 2호, 한국디자인문화학회, 2018, p. 62.

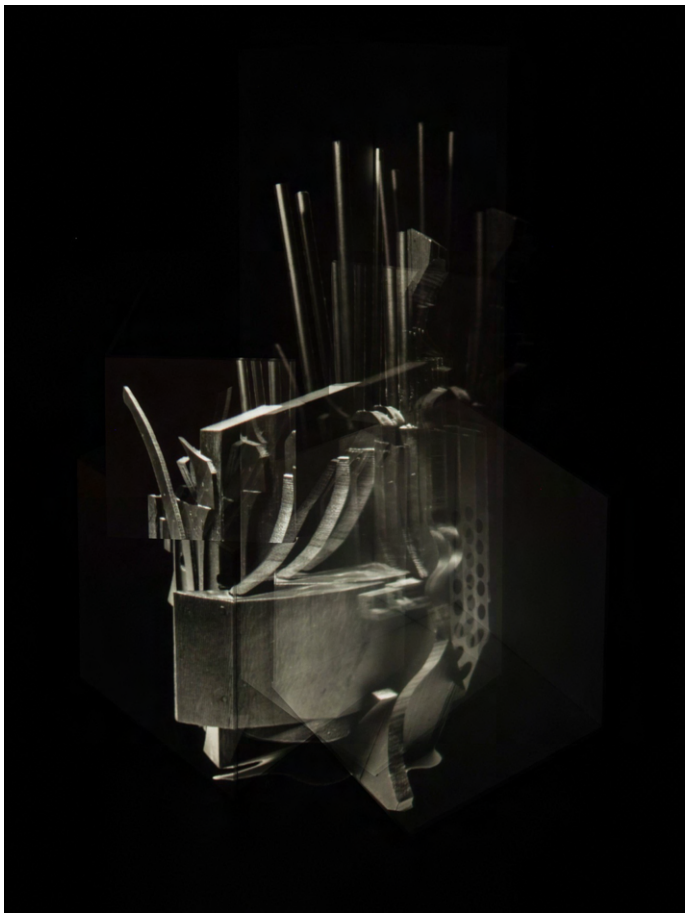
dCollection CAU



[도판 27] 투사를 위해 배경이 편집된 루이스 네벨슨 조각 작품 사진

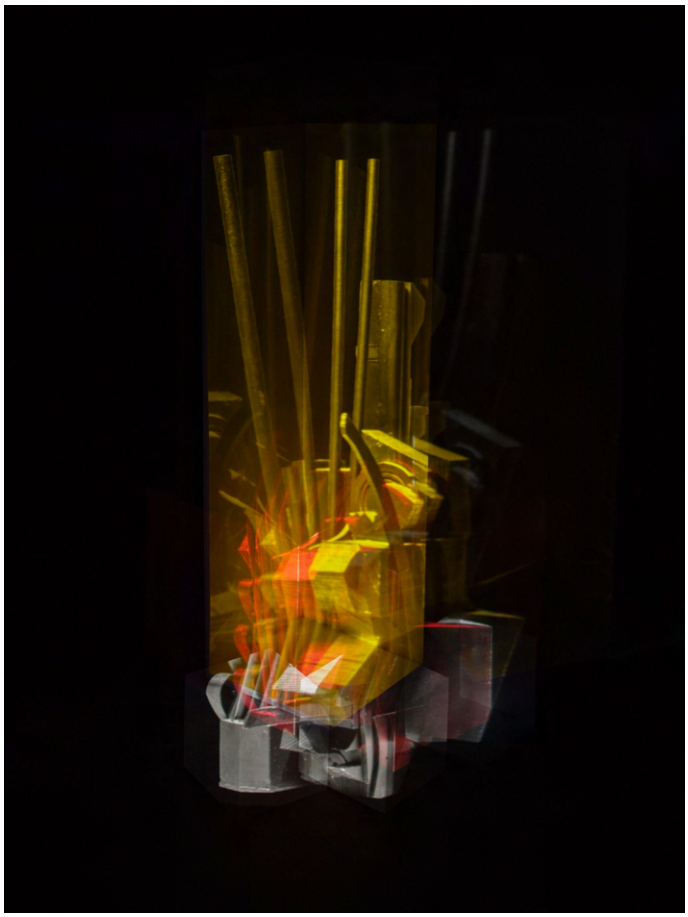
본 촬영에선 필자의 기존 작업보다 훨씬 긴 사진의 노출시간이 필요했다. 시공간들이 중첩되고 역동적으로 움직이는 효과를 만들기 위해서 저감도 ISO와 높은 조리개 수치 그리고 ND필터를 사용해 15분의 셔터 시간을 만들었다. 15분의 장노출로 카메라의 셔터가 열린 상황에서 미리 준비해 놓은 입방체를 1분 30초에서 2분 간격으로 움직이거나 다른 입방체로 교체하여 시공간의 변화를 만들어내고자 했다. 촬영 시 입방체의 움직임과 배치는 촬영 시 즉흥적으로 결정하였다. 이는 촬영 구상 당시 계획했던 것 보다 실제 촬영에서 입방체와 빔프로젝터에서 투사되는 네벨슨의 조각 작품 이미지와 직접 호흡해 가며 만들어가는 이미지가 더욱 흥미로웠기 때문이다. 이러한 방식을 통해 빛으로 투사되는 네벨슨의 조각 작품 이미지와 입방체가 상호작용하여 축적된 시공간을 사진 이미지로 만들었다.

dCollection CAU



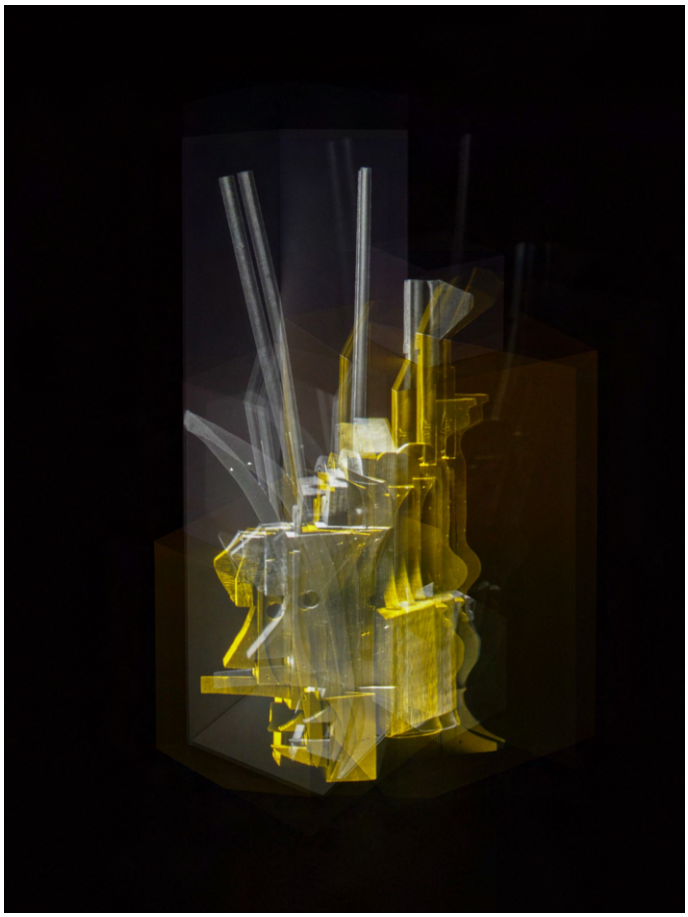
[도판 28] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

dCollection CAU



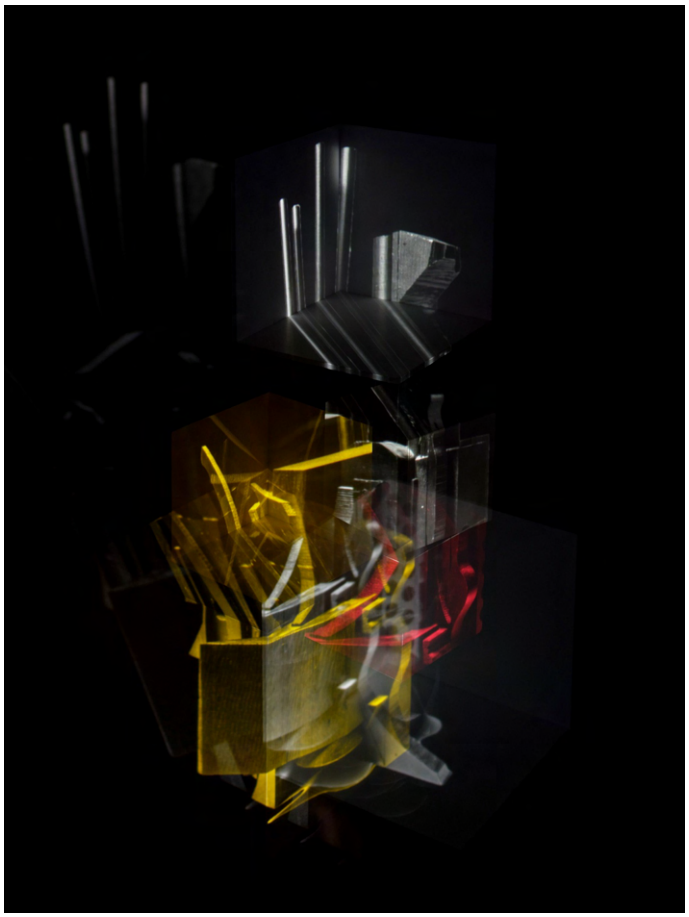
[도판 29] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

dCollection CAU



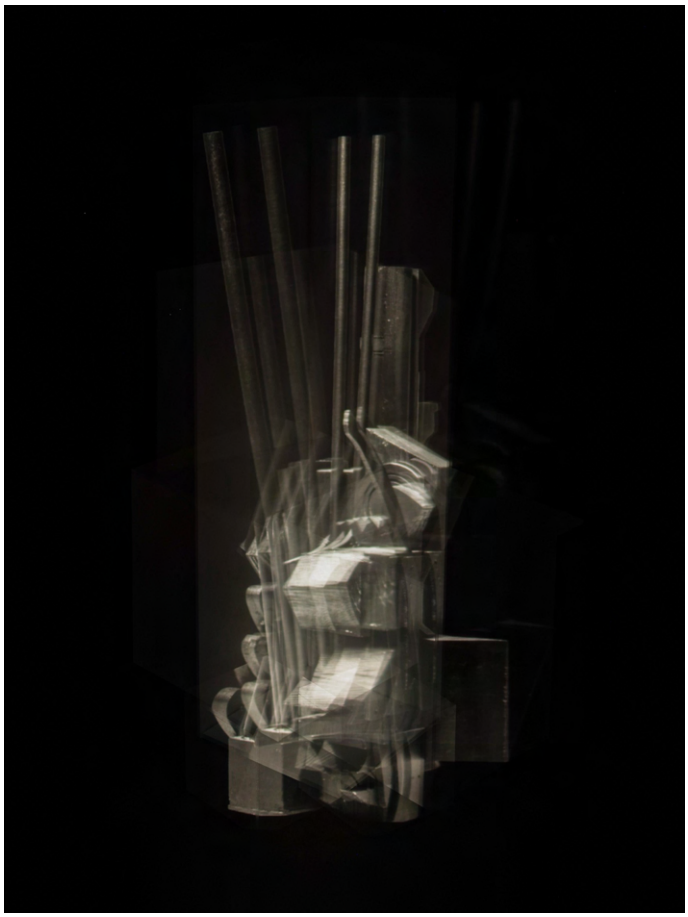
[도판 30] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

dCollection CAU



[도판 31] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

dCollection CAU



[도판 32] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

dCollection CAU

[도판 33] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 34] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

dCollection CAU

[도판 35] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 36] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

dCollection CAU

[도판 37] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

촬영된 사진은 네벨슨 조각 작품의 크기와 동일한 크기로 보이도록 사진 이미지의 크기를 정했다. 필자의 작품이 실제 전시에서 네벨슨의 작품과 감상자가 함께 공명하는 순간을 경험하도록 하기 위해서였다. 비록 필자는 네벨슨의 조각 작품을 실제로 보지 못했지만 사진 매체와 오늘날 온라인 환경을 통해서 미국 뉴욕주와 한국의 인천이라는 시공간적 제약을 넘어서 조각 작품을 확인 할 수 있었다. 이렇게 인천에서 제작된 필자의 작품은 다시 실제 네벨슨의 작품과 나란히 놓인다. 관람객들이 네벨슨의 실제 조각작품을 보는 것과 필자의 작품을 보는 것은 분명히 다른 경험이지만 그렇기 때문에 이 둘의 공명이 만들어 내는 새로운 경험의 가능성이 열리는 것이다.

dCollection CAU

4) 〈Solid Reflections〉 : 기술환경을 반영한 사진 표현 실험

오늘날 사진과 더불어 다양한 이미지를 경험하는 방식은 예전과 달라졌다. 상당수의 이미지는 더 이상 지면이나 물체에 정착되지 않는다. 기술을 통한 다양한 사진적 이미지 제작 방식과 함께 폭발적으로 증식하는 이미지들은 디지털 데이터로 저장되고 온라인 네트워크를 통해 점점 더 빠른 속도로 확산되며, 스마트폰과 태블릿 PC를 넘어 XR 기기까지 다양한 전자 디스플레이에서 명멸한다.

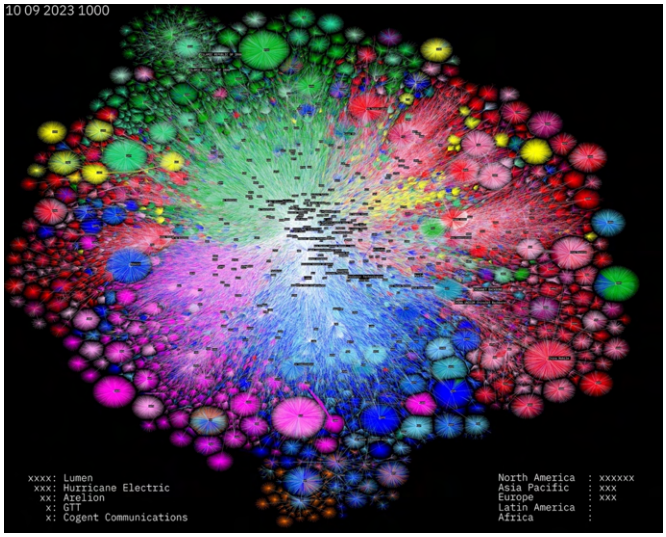
이렇게 달라지는 시각 경험 환경 속에서 '빛'은 유연하게 코드, 픽셀, 잉크 등 여러 형태로 온라인과 현실같이 다양한 시공간을 넘나든다. 빛으로 감각하는 우리의 시지각 범위는 가상에서 현실, 양자에서 우주로 까지 확대되었고 그 속도는 빛의 속도에 수렴하고 있다. 이와 함께 빛을 매개로 작동하는 사진은 그 빛을 따라 물리적 시공간의 한계를 넘어 무한한 확장성을 가진 매체가 되었다.

이와 함께 지금의 인공지능 기술은 컴퓨팅 기술과 온라인 네트워크 환경을 기반으로 급속한 성장을 할 수 있었다. 또한 인공지능 개발자들조차도 인공지능 기술의 걷잡을 수 없는 성장 속도에 전문가들은 어두운 전망을 내세우기도 한다. 이렇게 예측할 수 없는 기술의 활용이 온라인에서 보편화된 지금의 모습에 과거 사진의 발명으로 충격을 받은 화가들의 모습을 떠올리기도 하며 오늘날의 또 다른 기술 이미지에 관심을 두게 되었다. 〈Solid Reflections〉(2023~)는 오늘날의 기술 이미지 생태계를 반영하는 빛과 사진의 고유한 원리를 통해 구성 가능한 사진의 시공간을 탐구하는 일련의 시도이다. 명령어 입력을 제외한 인간의 개입이 없이 자동적으로 생성되는 프롬프트 인공지능 이미지를 활용하였으며, 이미지를 둘러싼 인터넷 네트워크 환경 그리고 시각 장치와 같이 기술을 경험하는 조건들 속에서 나타나는 연결, 속도, 시공간 도약의 특성을 바탕으로 한다.

오늘날 이미지의 우주라 할 만큼 방대한 규모의 인터넷 네트워크는 각국의 데이터센터와 각 대륙을 잇는 해저 광케이블로 연결되어 서울에서 뉴욕까지 약 0.07초

dCollection CAU

~0.1초의 속도[22]로 데이터를 주고받는다. 광속에 가까운 정보 송수신 속도는 신체의 물리적 위상과 더불어 또 다른 시공간의 위상과의 중첩을 만들어낸다. 즉 우리의 신체는 거주하고 있는 물리적, 지리적 위상과 함께 인터넷 네트워크의 우주의 위상에 위치해 있는 것이다.



[도판 38] 시각화된 인터넷 네트워크, 2023 (The Opte Project)

[도판 38]은 인터넷 주요 프로토콜인 IPv4의 전 세계 네트워크를 시각화한 이미지[23]이다. 우리가 일상생활에서 사용하는 컴퓨터, 스마트폰, 태블릿 PC 등 인터넷에 연결되는 기기들은 각각 고유의 인터넷 주소(IP)를 부여받는다. 이 주소를 통해 각 지역의 중계기를 거쳐 연결된 서버에서 데이터를 주고받는 것이다. 점점 더 촘촘해지는 네트워크 연결은 생활 환경 속에 있는 모든 사물을 연결한다. 물리적 위상공간의 좌표는 인터넷 네트워크의 위상공간으로 맵핑되어 우리의 지각은 빛과 같은 속도로 물리적 국경을 넘는다. 시공간적 도약이 발생하는 것이다. 이러한 가변적인 네트워크의 연결을 통한 시공간적 도약의 연속은 리듬을 만든다.

이러한 네트워크 환경이 시각 장치와 연동되는 건 우연이 아니다. 시각은 플라톤

22) Ilya Grigorik, 「Primer on Latency and Bandwidth」. 『High Performance Browser Networking』, 2013, O'Reilly, https://hpbn.co/primer-on-latency-and-bandwidth/
23) Barrett Lyon, 「The Internet: IPv4」. The Opte Project, 17 Oct. 2023, https://www.opte.org/the-internet

dCollection CAU

시대 이래로 서구에서 인간의 오감 중 특권적 위치에 놓여있었다. 빛을 통해 외부 현실과 상호작용하는 신체를 가능하게 하기 때문이다. 오늘날 물리적 좌표의 위상과 인터넷 네트워크의 위상 속에 놓여있는 우리의 신체는 시각 장치에서 빛을 통해 명멸하는 가변적인 이미지와 상호작용한다. 장문의 글보다 영상이 선호되는 이유는 직관적으로 다가오기 때문이다.

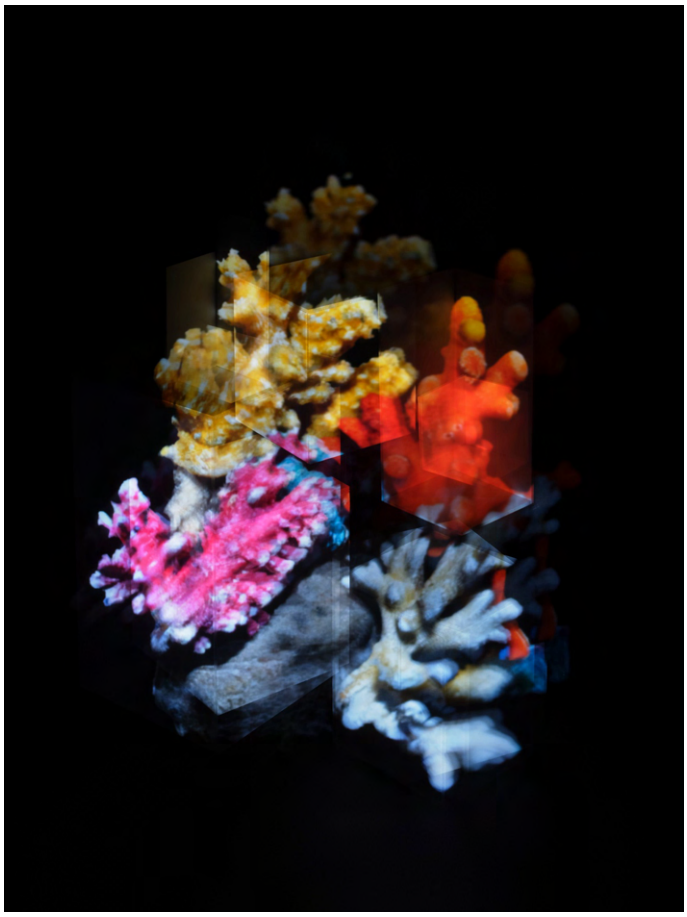
이러한 기술개발의 벡터는 인공지능을 향한다. 그중에서도 인간의 시각은 인공지능 이미지 기술을 통해 구현하기 가장 까다로운 영역이었다. 우리에게 직관적인 시각의 영역이 숫자 연산 기반의 컴퓨터 기술의 방식과는 다르기 때문이다. 컴퓨터에서는 이미지 자체도 코드화되고 숫자로 변환되어 연산 되어야 하는 퍼즐이다. 이것을 해결하기 위해 여러 웹사이트에서 특정 서비스를 제공하기 전에 인간과 매크로 프로그램을 구별하기 위해 이미지 기반의 퍼즐을 풀게 함으로써 인간의 도움을 받은 결과물은 인공지능의 학습 데이터가 되었다. 또한 사진을 비롯한 방대한 양의 인간의 창작물과 이에 대한 문자 기반의 묘사를 입력하고 분류하는 인간의 막대한 노동력이 학습 데이터에 투입되었다. 이는 인공지능 개발자들조차도 그 내부에서 일어나는 일들을 정확하게 파악할 수 없지만 인간의 창작물과 노동력이 인공지능 생성 이미지 기술을 가능하게 하는 근본적 전제임을 말해준다.

다양한 기술적 노력으로 텍스트를 넘어 그림, 사진, 영상 모든 이미지 영역에서 인공지능 이미지 기술이 구현하는 이미지는 기존 매체와 구분이 힘들 만큼 발전하였다. 그 기술의 복잡성과 상반되는 기술의 손쉬운 접근성으로 생성된 이미지는 유튜브, 틱톡, 인스타그램 등 인터넷의 다양한 플랫폼을 통해 실시간으로 유통된다. 과거 인간의 도움을 받던 인공지능은 이제 인간의 창작의 영역의 대부분을 대체하고 있는 것이다. 필자는 사진이라는 빛으로 구성되는 시공간에 오늘날 우리가 위치한 두 가지 위상 즉, 물리적 현실 세계와 인터넷 네트워크 우주의 위상을 포획하고자 했다.

현실의 빛으로 구성되는 사진의 시공간은 물리적 3차원 공간의 기본 구조인 큐브와 시간의 흐름에 따른 움직임으로 가시화하고 인터넷 네트워크를 경유하는 데

dCollection CAU

이터는 오늘날의 기술적 시각 장치의 하나인 빔프로젝터의 빛으로 물리적 시공간에 투사한다. 빛이라는 축, 빔프로젝터의 빛과 그 빛을 기록하는 카메라는 고정하고 그 축을 중심으로 시공간의 변화를 만들어 내고자 하였다.



[도판 39] 〈Solid Reflections〉 #2, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU

[도판 39]은 사진을 거래하는 서비스를 제공하고 있는 플랫폼 셔터스톡에서 개시한 프롬프트 AI 이미지 생성 서비스를 통해 생성한 산호초의 이미지를 사용하였다. 사진을 전문적으로 다루던 거대기업이 인공지능 생성 서비스를 제공하는 사실이 오늘날의 모습을 적나라하게 보여주는 것 같았다. 프롬프트 입력 키워드는 '산호초'로 하였다. 인터넷의 플랫폼을 경유하며 유저들이 자신들의 데이터를 생산, 공유하며 밈(Meme)과 같은 사회적 현상들을 만들어가는 형태는 단일 생명체가 아닌 산호라는 미생물들의 군락이 만든 석회질로 이루어진 산호초와 같았기 때문이다. 시공간을 군집의 형태로 움직이고 변화시키면서 촬영하였다.

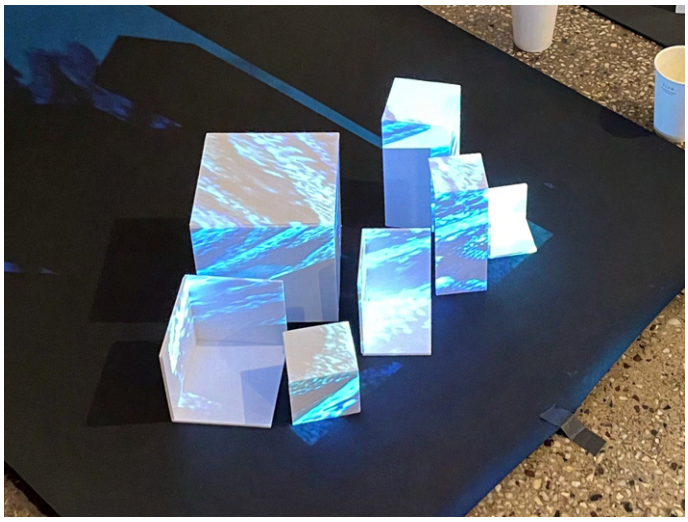
이후 프롬프트에 키워드를 조금 더 구체적으로 입력할 경우 결과 이미지가 더욱 사진적이 되어간다는 것을 알게 되었고 사용하는 프롬프트 AI 서비스 Dalle-2도 활용해 보기로 했다. 구체적인 키워드를 만드는 과정에서 인터넷 플랫폼의 특성을 한 번 더 활용하였다. 인스타그램의 태그 검색 기능을 통해 Coral, Coralreef 등 산호초와 관련된 키워드를 검색하여 나온 피드들에서 산호초의 학명이나 유저들의 댓글들에서 텍스트들을 추출하였다. 그리고 그 텍스트들의 단어들을 조합하여 [학명] [댓글 키워드] … 로 구성된 입력어를 만들었다.

[도판 40] Dalle-2 생성 이미지

dCollection CAU

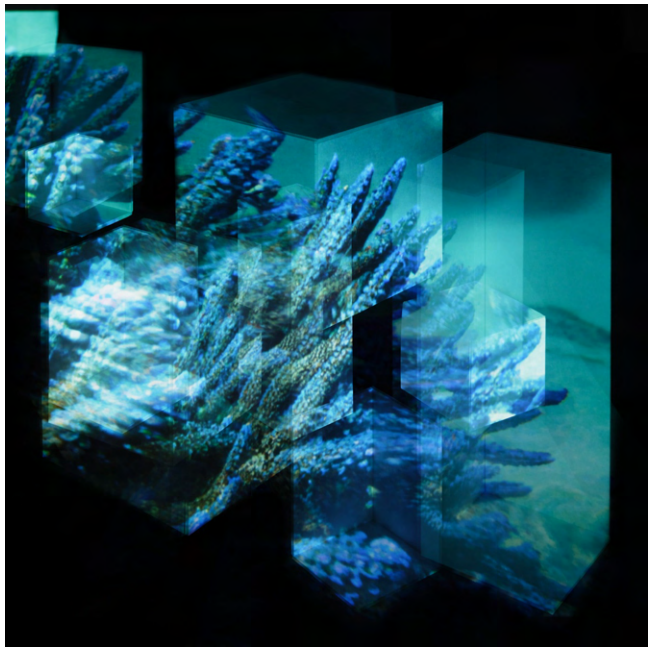
[도판 40]은 이러한 방식으로 Dalle-2에 구성된 키워드 'Blue Staghorn coral reef, a mysterious creature that dreams'를 입력하여 생성한 이미지이다. 생성된 이미지에 드러나는 산호초의 형태와 이미지의 구도에서 나타나는 동적인 구성을 큐브를 재단하고 그 배치와 움직임을 통해 시공간을 구성하고자 하였다.

[도판 41] 〈Solid Reflections〉 촬영 과정

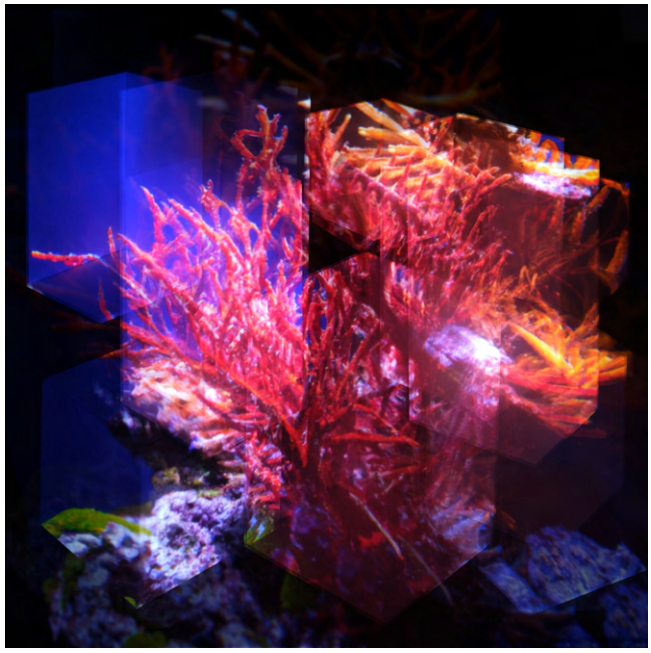


[도판 42] 〈Solid Reflections〉 촬영 과정

dCollection CAU

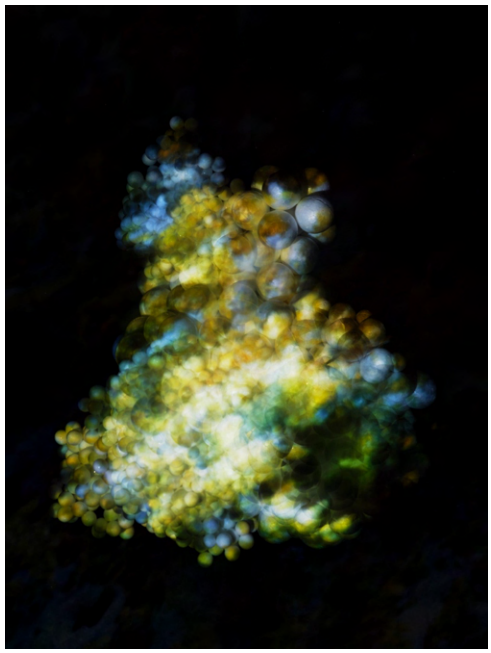


[도판 43] 〈Solid Reflections〉 #3, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

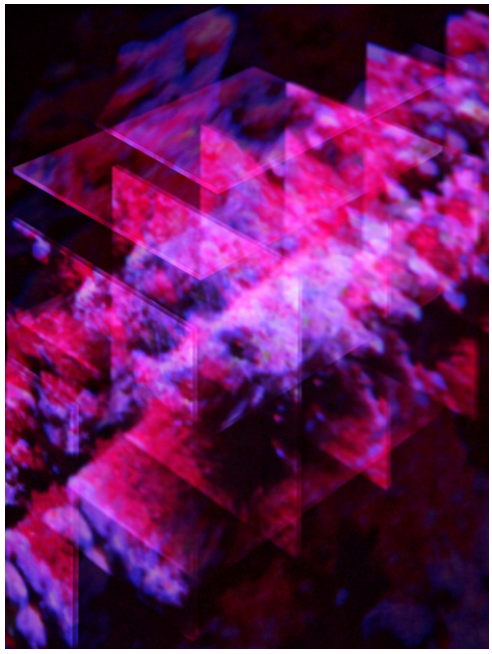


[도판 44] 〈Solid Reflections〉 #4, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU



[도판 45] 〈Solid Reflections〉 #8, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

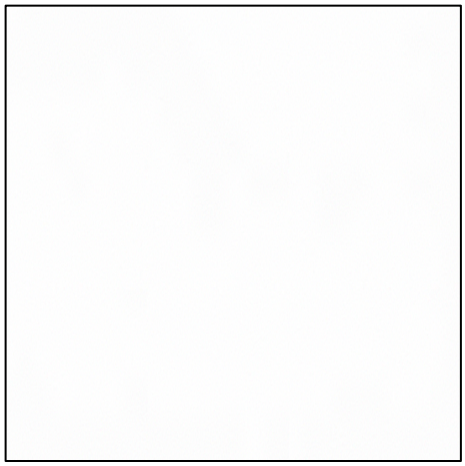


[도판 46] 〈Solid Reflections〉 #10, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU

[도판 45]과 [도판 46]은 기존의 작업 방식에서 약간 변화된 방식을 취한다. 시공간으로 가능한 다양한 형태의 실험이다. [도판 45]은 다양한 크기의 스티로폼 구를 배치하고 움직였다. 내부에서부터 터져 나오는 비누 거품처럼 시공간이 증식되고 사라지는 느낌을 만들고자 하였다. [도판 46]은 인공지능 이미지의 특정 부분으로 확대해 들어가 단순한 질서의 배치가 반복되며 나타나는 리듬과 각각의 시공간이 중첩되며 증폭되는 빛의 밝기를 확인할 수 있었다.

이러한 작업적 시도 과정에서 시각 장치의 빛 자체에 주목해 보기로 했다. 빔프로젝터의 빛을 포함한 전자 디스플레이 장치는 모두 컴퓨터 코드값을 전송하는 광전소자로 이루어져 있다. 각각의 기술적 원리는 조금씩 상이하지만 결국 코드화된 픽셀값을 빛으로 구현한다는 점에서 동일한 목적을 수행한다. 아무런 상이 없는 빛마저 코드화된 값의 투사이다.

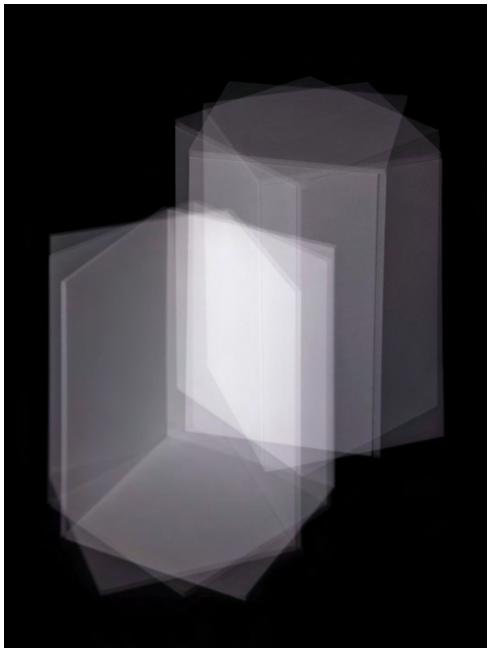


[도판 47] Dalle-2 생성 이미지

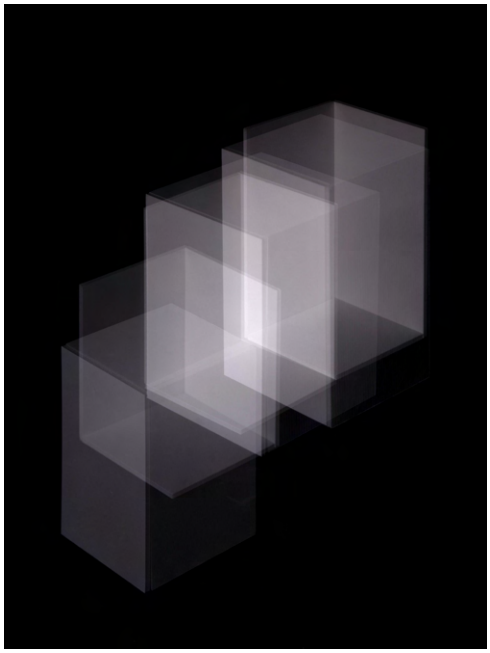
[도판 48] Dalle-2 생성 이미지의 히스토그램

[도판 47]은 Dalle-2에 '빛으로 가득 찬 화면'이라는 키워드를 입력한 뒤 생성된 이미지에서 빛 부분을 크롭 한 것이다. 언뜻 보아 아무런 데이터가 없는 것 같아 보인다. 하지만 [도판 48]에서 확인할 수 있듯 흰색 대역폭에 분포된 데이터 값이 존재한다. 아무런 상이 보이지 않지만 인공지능 이미지 생성기를 통해 연산된 코드값을 담고 있는 빛을 작업에 활용해 보고자 했다.

dCollection CAU

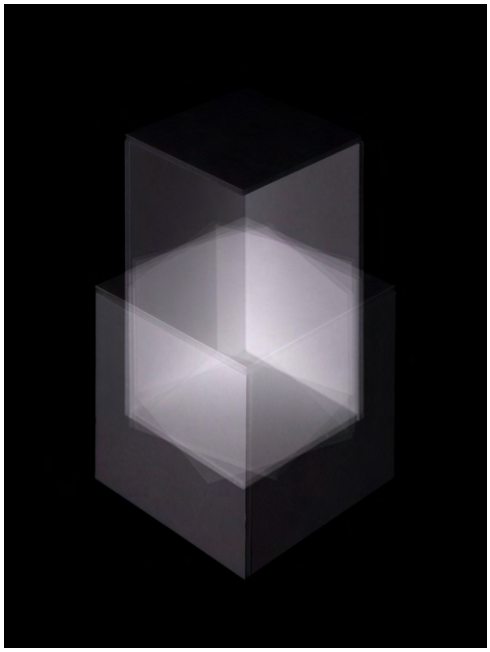


[도판 49] 〈Solid Reflections〉 #11, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

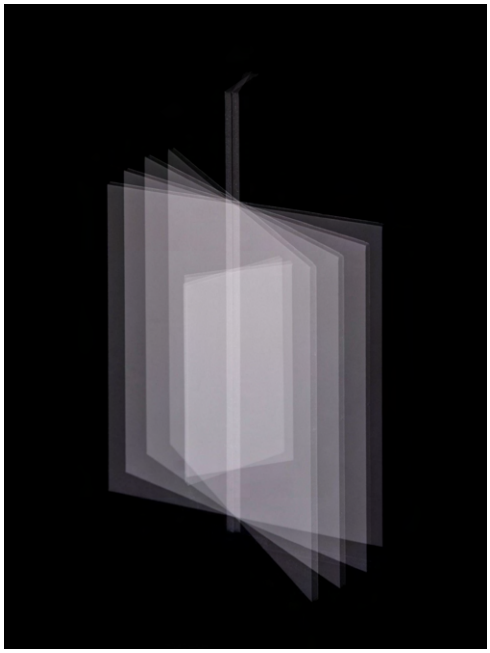


[도판 50] 〈Solid Reflections〉 #12, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU



[도판 51] 〈Solid Reflections〉 #14, 2024, Pigment Print, Dimension Variable



[도판 52] 〈Solid Reflections〉 #17, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

dCollection CAU

기술을 횡단하는 빛을 따라 연결되는 네트워크 위상의 공간은 현실의 시공간과 교차하며 우연과 필연 속에서 펼쳐지는 수많은 마주침의 가능성이 잠재되어 있다. 위의 도판에서 볼 수 있듯 연장된 시공간의 부피 속에서 빛을 통해 가시화된 개별 시공간은 서로 흩어지기도, 중첩되기도 한다. 또한 컴퓨터 그래픽 이미지나 인공지능 이미지는 우리의 시각으로 지각되기 위해선 결국 현실의 빛에 담겨야만 한다. 이 연작에서 사진은 현실의 빛을 다루는 매체로서 새롭게 등장한 기술 이미지들을 아우를 수 있는 더 넓은 차원의 매체이며 시간의 흐름 속에서 변화하거나 사라지는 시공간의 흔적을 기록하며 축적된 시공간은 우리의 눈으로 볼 수 없었던 새로운 형태를 드러낸다.

서울 연희동에 위치한 스페이스 애프터에서 열린 개인전 《Echo Chamber》(2024)는 필자의 탐구 주제를 연작 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)와 〈Solid Reflections〉(2023~) 13점을 전시의 형태로 제시하며 서울문화재단의 예술창작활동지원 기금을 통해 진행되었다. 전시의 제목인 《Echo Chamber》는 오래전 음악 스튜디오에서 사용되었던 녹음실의 명칭에서 차용하였다. 이곳은 울림이 있는 방에 스피커와 마이크를 설치하고 스피커를 통해 나오는 소리를 마이크로 다시 녹음하여 소리의 울림을 만들어내는 데 사용되었다. 이는 현실 공간에 투사되는 빛을 카메라로 다시 촬영하는 필자의 작업 방식과 유사하고, 오늘날 빛의 울림은 우리의 신체가 놓여있는 물리적 위상과 네트워크에서 서로 연결되는 공간에서 벌어지는 것이라 생각했다. 사진이라는 매체를 통해 필자의 작품에 담긴 빛이 전시 공간에서 관객과 함께 또 다른 울림을 만들어 내기를 바랬다.

스페이스 애프터의 전시 공간은 크게 세 구역으로 나누어져 있다. 필자의 작품이 세 가지 갈래로 나뉘어 있는 점을 감안하여 실제 루이스 네벨슨의 조각 작품과 동일한 크기로 프린트된 <Solid Reflections: Louise Nevelson>(2022) 6점을 배치할 수 있는 구역에 모아서 설치 하되 하나의 벽에는 하나의 작품만 설치하고 여유 공간을 두어 작품이 가진 힘을 온전히 감상할 수 있도록 하였다. 그리고 이 구역과 분리되어 있는 전시 공간에서는 온라인과 연결된 시각환경을 다루고 있는 작품들

dCollection CAU

을 배치하였다. 가변적인 온라인 네트워크의 시각 경험을 가변적인 크기와 설치 높이를 통해 접목하고자 하면서도, 전시장의 공간 크기에 비해 많은 작품 수를 감안하여 각 작품마다 스팟 조명을 설치하기보다 확산조명을 사용하여 전반적으로 차분한 톤으로 감상할 수 있기를 바랬으며 전시장 안쪽 작은 전시 구역에는 스팟 조명의 빛과 작품에 담긴 빛이 만들어 내는 효과를 감상할 수 있도록 했다.

[도판 53] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

[도판 54] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

dCollection CAU

[도판 55] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

[도판 56] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

dCollection CAU

III. 결론

현실의 모방에서 시작된 오랜 서구 미술의 역사에서 사진의 등장은 각 미술 매체의 자율성을 탐색하는 계기를 마련하는 주요한 영향을 끼쳐왔다. 그럼에도 사진의 진실성과 관련한 다양한 논쟁들과 함께 오늘날 등장한 새로운 기술 이미지로 인해 사진의 죽음이 선언되는 상황에 이르렀다. 이러한 상황에서 필자는 사진 매체에 남아 있을지 모르는 가능성을 찾고자 했다. 창작의 동기가 되었던 도시에서 경험했던 낯선 감각을 사진으로 표현하고자 시도하며 예술의 역사와 본성에 대해 그리고 사진의 매체성에 대해서도 고민하였다. 현실의 시각적 모방에서 시지각 현상 그리고 매체적 탐구로 나아간 회화의 역사를 반추하여 확장된 시지각으로서 사진을 통해 오늘날 우리 눈앞에 놓인 시지각 경험 조건들을 검토하였다.

현실의 시공간의 빛을 기록하는 사진의 원리는 여전히 다른 매체와 구분되는 특성이라고 할 수 있으며 인간의 시지각이 이뤄지는 빛과 동일한 빛으로 사진과 인간의 시지각 경험은 접점을 형성하여 시지각의 한계를 확장해 왔다. 필자는 과학적으로 그리고 형이상학적으로도 미지의 영역인 빛을 다루는 사진에 매력을 느껴왔다. 빛으로 이미지를 투사하는 방법론을 사용하였던 것도 이러한 맥락에서였다.

연작 〈Overlayer〉(2020)는 빛의 원리로 기록되는 사진의 특성을 이용하여 과거에 존재했던 염생식물을 가상 이미지로 제작하여 신도시의 공사 현장에 투사하여 제작하였다. 빛을 통해 과거와 현재를 연결하는 사진의 특성은 주한스위스대사관과 협력하여 진행한 장소 특정적 예술 프로젝트에서의 연작 〈Soft Echo〉(2021)를 통해 그 의미가 선명하게 드러난다. 직전 연작에서 사용하였던 방법론을 새로운 환경에서 적용하고 발전시켜 완성하였다. 대사관이 갖는 국가안에 또 다른 국가라는 관념적 국경과 과거 송월동 일대에서 사진을 통해 기록된 주민들의 물건들은 과거와 현재를 잇고자 했던 건축물 컨셉처럼 대사관 내부 공간에 빛으로 투사되어 현재와 과거, 가상과 현실, 국경이라는 관념적 경계가 교차하는 순간을 사진으로 포착하였다.

dCollection CAU

사진의 특성과 오늘날의 기술 경험 조건들을 고찰하여 제작한 연작 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022), 〈Solid Reflections〉(2023~)은 기술을 횡단하는 빛을 통해 연결되는 우리의 시지각에 대해서 다룬다. 연작 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉(2022)는 실제 조각작품을 보지 않은 채 빙햄턴 뉴욕주립대학교 미술관에 소장되어 있는 루이스 네벨슨의 조각작품을 미술관 측으로부터 전달받은 고화질 사진 이미지를 바탕으로 제작되었다. 네벨슨 조각이 가진 시공간의 조형적 특성을 사진 매체로 재해석하고자 했다. 장노출의 촬영 조건에서 빛으로 투사되는 네벨슨의 조각 이미지와 입체물을 통해 가시화된 시공간의 움직임은 새로운 형태를 드러낸다. 인천과 뉴욕 사이의 거리를 두고 이러한 프로젝트가 가능한 것은 사진의 고유한 특성과 함께 우리의 물리적 현실이 촘촘하게 연결되어 있는 온라인 네트워크 환경에 놓여있기 때문이다. 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)는 이러한 온라인 네트워크 환경과 더불어 전자 디스플레이와 같이 다변화된 기술 경험 조건들에 주목하였다. 우리의 신체는 물리적 위상뿐만 아니라 온라인 네트워크의 위상에 놓여있으며 그것은 빛을 통해 서로 교차하고 중첩된다. 이러한 조건 속에서 오늘날 보편화된 인공지능 생성 이미지를 작품 제작에 활용하면서도 사진 매체가 표현할 수 있는 시공간을 제시하고자 했다.

이렇게 현실의 빛과 사진의 고유한 원리를 통해 만들어진 일련의 작품들은 사진 매체의 새로운 가능성을 찾으며 다른 기술 이미지와 근본적으로 다른 특성을 가지고 있음을 알 수 있었다. 기술 매체로서 사진은 빛을 통해 기계와 인간, 시공간과 또 다른 시공간을 연결하는 가교이며, 사진이 담아내는 현실의 빛은 컴퓨터 코드로 생성되는 이미지를 아우르는 더 넓은 차원이다. 코드에서 이미지로 우리 눈에 도달하기 위해서는 현실의 빛에 담겨야 하기 때문이다. 이러한 현실의 빛을 통해 시공간을 기록하는 사진은 물리적 시공간의 현상들을 포착하고 지속되는 시간의 흐름 속에서 보는 이로 하여금 끊임없이 새로운 관계를 형성하여 또 다른 울림을 만들어 낸다. 필자는 이것이 사진 매체가 가지는 예술적 가능성의 토대라 믿으며 지속적인 작업적 탐구를 할 것이다.

dCollection CAU

참고 문헌

〈단행본〉

앙드레 바쟁, 『영화란 무엇인가?』. 김태희 역, 서울: 퍼플, 2018

빌렘 플루서, 『사진의 철학을 위하여』. 윤종석 옮김, 서울: 커뮤니케이션북스, 2012

발터 벤야민, 『기술복제시대의 예술작품』. 최성만 옮김, 서울: 길, 2011

김은규, 『한국의 염생식물』. 서울: 자연과생태, 2013

서울역사박물관, 『도시민의 삶과 주거: 삶과 주거를 통해 본 도시민의 생활세계』. 서울: 서울역사박물관, 2009

〈학술 논문〉

장철규, 양종훈, 「인상주의 회화에 대한 사진의 영향력 연구: 인상주의 인물화를 중심으로」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 27권, 한국사진학회, 2012

강석범, 전병호, 「인상주의 모네 작품에 나타나는 영상 특성」. 『한국콘텐츠학회논문지』, 제 6권 제 12호, 한국콘텐츠학회, 2006

천경우, 「인물사진에서의 시간인식과 인물간의 교감에 관하여 - Thirty-Minute Dialog, One-Hour Portrait 시리즈를 중심으로 -」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 46권, 한국사진학회, 2021

_____, 「행위로서의 사진과 퍼포먼스 - remembered, Versus 시리즈를 중심으로 -」. 『한국사진학회지 AURA』, 제 47권, 한국사진학회, 2021

박상우, 「아방가르드 미술과 모홀리 나기의 매체 미학」. 『현대미술사연구』, 제 36집, 현대미술사학회, 2014

김준호, 「해변 염생식물군집에 대한 생태학적 연구(III) 인천 간척지의 토지환경, 종의 다양성 및 염류순환에 대하여」. 『식물학회지』 제 2호, 한국식물학회, 1983

민병미, 「한국 서해안의 해안식생에 대하여」. 한국해양과학기술원, 1998

오현경, 신현탁, 「인천 송도임해매립지의 자원식물상과 귀화식물 분포현황」. 『한국자원식

dCollection CAU

물학회지』 20권 4호, 한국자원식물학회, 2007

한국연안환경생태연구소, 「송도갯벌 습지보호지역 모니터링 용역 - 2013년도 최종보고서 -」. 인천광역시, 2014

Donna Seaman, 「The Empress of In-Between: A Portrait of Louise Nevelson」. 『TriQuarterly』, Issue 132, TriQuarterly, 2008

김경화, 고봉만, 「중세 유럽 문장과 연금술 상징의 관련성 연구」. 『한국디자인문화학회지』, 제 24권 제 2호, 한국디자인문화학회, 2018

〈간행물〉

이소진, 오상희, 「인지와 경험을 구축하는 사진가 김경태」. 『월간 디자인』, 1월호, 서울: 디자인하우스, 2020

〈웹사이트〉

Barrett Lyon, 「The Internet: IPv4」. The Opte Project, 17 Oct. 2023, https://www.opte.org/the-internet

Ilya Grigorik, 「Primer on Latency and Bandwidth」. 『High Performance Browser Networking』, 2013, O'Reilly, https://hpbn.co/primer-on-latency-and-bandwidth

dCollection CAU

도판 목록

[도판 1] Louis Daguerre, 세계 최초로 사람을 촬영한 사진, 1839, 다게레오타입

[도판 2] Eadweard Muybridge, Motion study of horses, 1878 (thoughtco.)

[도판 3] Claude Monet, 〈Rouen Cathedral〉 Series, 1892-94, oil on canvas

[도판 4] László Moholy-Nagy, 〈Light-Space Modulator〉, 1930, Aluminum, steel, nickel-plated brass, other metals, plastic, wood and electric motor (proyectoidis.org)

[도판 5] László Moholy-Nagy, 〈Light Modulator in Motion and Repose〉, 1943, Photographs, (George Eastman Museum)

[도판 6] 천경우, 〈Marcus in Sixteen Minutes〉, 1998 from the series 'Zeitraum im Verschwinden', Silver gelatine print, 19.5x16.5cm

[도판 7] 천경우, 〈One-HourPortrait〉 #8, 2002, chromogenic print, 105x80cm (작가 홈페이지)

[도판 8] 김경태, 〈Brass Hex Nut M8.IMG〉, 2016, C-Print, 180x225cm (네이버 지식백과)

[도판 9] 김경태, 〈Scale Cube 1L〉, 2019, Inkjet Print, 80x80cm (Whistle)

[도판 10] 〈Overlayer〉 #1, 2020, Pigment Print, 134x108cm

[도판 11] 신도시 매립지 위에 피어있는 염생식물 발견당시, 2019

[도판 12] 항공사진이 인쇄된 아크릴판

[도판 13] 송도신도시 8 공구 일대 항공사진, 2000 (국토지리정보원)

[도판 14] 3D 오브젝트 파일로 제작된 해홍나물

[도판 15] 작업 과정 사진, 2020

[도판 16] 전시 《Floating island》(2021) 전경, 프로젝트룸 신포, 인천

[도판 17] 전시 《숨쉬는 벽》 전경, 2021, 주한스위스대사관

dCollection CAU

[도판 18] 도자기, 2009 (서울역사박물관)

[도판 19] 배경과 분리한 도자기

[도판 20] 〈Soft Echo〉(2021) 촬영 과정

[도판 21] 〈Soft Echo〉 #3, 2021, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 22] 전시 《숨쉬는 벽》(2021) 설치전경

[도판 23] 서이갤러리 전시 전경

[도판 24] Louise Nevelson, 〈Federation Sculpture Edition E〉, 1981, wood and paint, 71.12x30.48x30.48cm (Binghamton University Art Museum)

[도판 25] 폼보드로 제작한 입방체

[도판 26] 검은색 배경지와 지지대에 놓인 큐브

[도판 27] 투사를 위해 배경이 편집된 루이스 네벨슨 조각 작품 사진

[도판 28] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

[도판 29] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

[도판 30] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

[도판 31] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

[도판 32] 〈Solid Reflections: Louise Nevelson〉, 2022, Pigment Print, 100x75cm

[도판 33] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 34] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 35] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 36] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

dCollection CAU

[도판 37] 《무한한 해석의 세계: 절대 진리의 부재》(2023) 전시 전경, 빙햄턴 대학교 미술관 (Mark Newton)

[도판 38] 시각화된 인터넷 네트워크, 2023 (The Opte Project)

[도판 39] 〈Solid Reflections〉 #2, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 40] Dalle-2 생성 이미지

[도판 41] 〈Solid Reflections〉 촬영 과정

[도판 42] 〈Solid Reflections〉 촬영 과정

[도판 43] 〈Solid Reflections〉 #3, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 44] 〈Solid Reflections〉 #4, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 45] 〈Solid Reflections〉 #8, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 46] 〈Solid Reflections〉 #10, 2023, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 47] Dalle-2 생성 이미지

[도판 48] Dalle-2 생성 이미지의 히스토그램

[도판 49] 〈Solid Reflections〉 #11, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 50] 〈Solid Reflections〉 #12, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 51] 〈Solid Reflections〉 #14, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 52] 〈Solid Reflections〉 #17, 2024, Pigment Print, Dimension Variable

[도판 53] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

[도판 54] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

[도판 55] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

[도판 56] 전시 《Echo Chamber》(2024) 전경, 스페이스 애프터, 서울

dCollection CAU

국문초록

기술매체 환경을 통해 확장된 시공간 경험의 사진적 표현 연구

- 이미지 투사를 통한 방법론을 중심으로 -

이현우

조형예술학과 순수사진 전공

중앙대학교 대학원

본 논문은 빛을 이용한 이미지 투사 방법론을 바탕으로 전개된 필자의 작품을 살피고 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)을 통해 사진 매체의 고유한 특성으로 다변화된 기술환경 속에서 새롭게 표현 가능한 이미지를 탐구한다. 현실의 빛을 기록하는 사진 매체의 원리는 인간의 시지각과 동일한 현실의 빛으로 작동하며 인간의 시지각 경험과 접점을 형성하였다.

이러한 사진의 원리는 인간의 시지각 한계를 넘어 현실의 시각적 모방으로 시작되었던 서구 회화의 역사에 매체적 탐구로 전환하는 중요한 계기를 만들었다. 그 과정에 회화는 시지각 현상에 대한 탐구가 있었다. 필자는 이러한 사진과 회화의 역사를 반추하여 인간의 확장된 시지각으로서 사진 매체를 통해 오늘날 빛의 시지각 경험 조건들을 고찰하고 표현 가능한 이미지를 제작하고자 했다.

창작의 동기가 되는 도시에서의 낯선 감각을 사진으로 표현하고자 제작한 연작 〈Overlayer〉(2020)을 시작으로 현실의 시공간의 빛과 사진 그리고 작가의 얽혀있는 관계를 통해 사진이 표현할 수 있는 이미지는 연작 〈Solid Reflections〉(2023~)에 이르기까지 꾸준히 탐구되었다. 현실 시공간의 빛을 기록하는 사진의 고유한 원

dCollection CAU

리를 바탕으로 깊이, 넓이, 높이를 가지는 입체물과 장노출 촬영 기법을 활용하여 시간의 축을 연장하는 방식을 통해 사진이 담아내는 시공간을 가시화하고자 했다.

오늘날 기술 환경에서 널리 활용되고 있는 빛은 물리적 세계에 조밀한 온라인 네트워크망을 구축하고 전자 디스플레이를 통해 명멸한다. 이러한 조건 속에서 우리의 신체는 물리적 위상뿐만 아니라 온라인 네트워크의 위상에 중첩되어 있으며 광속에 가까운 속도로 물리적 시공간의 한계를 뛰어넘는다. 이러한 시각 경험 조건들에 주목하여 사진 이미지로 구성 가능한 시공간을 탐구하고자 했다.

이러한 시도는 오늘날 사진과 시각적으로 유사한 사진적 기술 이미지들과 사진의 차이가 무엇인지 알고자 했던 물음에 대한 결과물이자 사진 매체의 또 다른 예술적 가능성에 대한 제시이다. 필자는 현실의 빛과 사진을 통해 연결되고 구성되는 시공간의 울림이 사진이 가지는 예술적 가능성의 토대라 믿으며 탐구를 지속할 것이다.

핵심어: 사진, 빛, 시간, 공간, 신체, 네트워크, 기술 이미지

dCollection CAU

ABSTRACT

A Study on Photographic Expression of Extended Spatio-Temporal Experience through Technological Media Environment

- Focusing on the Methodology through Image Projection -

Hyeonwoo Lee
Major in Fine Art Photography, Department of Plastic Art
The Graduate School of Chung-Ang University

This study examines the author's work, developed based on the methodology of image projection using light, and explores the newly expressible images within the diversified technological environment through the series 〈Solid Reflections〉(2023~). The principle of the photographic medium, which records the light of reality, operates with the same light as human visual perception, forming a point of contact with the human visual perception experience.

This principle of photography possesses a powerful ability to transcend the limitations of human visual perception. It has created a pivotal moment in the history of Western painting, which began as a visual imitation of reality, by shifting towards a medium-based exploration. In this process, painting engaged in the study of visual perception phenomena. Reflecting on this history of

dCollection CAU

photography and painting, the author aims to examine the conditions of visual perception experiences of light today and to create expressible images through the photographic medium as an extension of human visual perception.

Starting with the series 〈Overlayer〉(2020), created to express the unfamiliar sensations in urban settings that motivate the author's creativity, the exploration of images that photography can express through the intertwined relationship between the light of real time and space, photography, and the artist has been consistently pursued up to the series 〈Solid Reflections〉(2023~). Based on the unique principle of photography that records the light of real time and space, the author utilized three-dimensional objects with depth, width, and height, along with long exposure techniques, to visualize the time-space captured by photography by extending the axis of time.

Today, the light widely used in the technological environment constructs dense online networks and flickers through electronic displays in the physical world. Under these conditions, our bodies are superimposed not only on the physical topology but also on the topology of online networks, surpassing the limitations of physical time and space at near-light speeds. Focusing on these conditions of visual experience, this study aims to explore the time-space that can be composed of photographic images.

This endeavor is both a response to the question of what distinguishes photographic images from visually similar photographic technologies today and a presentation of another artistic potential of the photographic medium. The author believes that the resonance of time-space, connected and constructed through the light of reality and photography, is the foundation of the artistic potential of photography and will continue to pursue this exploration.

Keyword: Photography, Light, Time, Space, body, Network, Technical Images

dCollection CAU