

디지털 회화에 관한 연구

-디지털 환경에서 회화의 표현양식 변화를 중심으로-

A Study on Digital Fine Arts

-Especially on Changes of Expression style Paintings in Digital Fine Arts-

김 소 영

대구대학교 미술디자인학과 서양화전공

Kim, So-Young

Dept. of Art-Design, DKU

• Key words: Digital, Fine Arts, Painter

1. 서론 : 요약제목

이제 Art의 시대가 아니라 Digital Art의 시대이다. 현대는 컴퓨터의 시대라 할 만큼 우리의 일상 생활에 밀접한 연관을 가지고 있으며 모든 학문 분야에서도 컴퓨터를 이용한 연구들이 활발히 실행되고 있다.

디자인 분야에서는CAD(Compunder-Aided Design), Photoshop, 3D Max, Illustrator, Painter 등의 프로그램을 활용하고 있으나 회화에서는 아직 그 활용이 미비한 상태이다. 이에 본 연구는 디지털 환경에서 표현할 수 있는 회화적인 요소들을 찾아 연구하고 컴퓨터 회화에 관하여 연구하고자 한다. 컴퓨터가 제공하는 시각표현의 놀랄만한 기능성들은 미술가들을 디지털 기술의 매우 다양한 분야와 그 미적 측면에 이끌리게 한다. 컴퓨터는 이제 일상의 예술창조과정에 깊숙이 관련되어 있어서 미술가의 작업방법과 특정 시스템의 성능에 대한 상당한 지식을 요구하게 된다. Painter는 무한한 시행착오를 가능하게 하고 궁극적인 완성도를 추구할 수 있는 이상적인 그림재료이다. 컴퓨터 아트의 회화표현에서 나타나는 대표적인 제작 방식인 2D와 3D의 그래픽, 컴퓨터 페인팅의 기법과 이들 기법의 또 다른 활용 방법을 알아봄으로써 컴퓨터 아트의 이해와 디지털 환경에서 나타나는 회화의 발전 방향을 모색하는데 이다.

2. 디지털환경에서의 21세기회화

디지털회화는 예술인가?

[표 1-1] 기존회화와 디지털회화의 표현 방식

기존 회화 표현 방식	컴퓨터 표현 방식
- 수작업 행위	-컴퓨터로 이동
- 붓이나 연필, 물감, 유화, 포스터 컬러 등 미술 재료로 이용	-빛, 질감, 색채 등을 이용
- 드로잉 . 콜라주 . 마이블링 . 에프레케 . 등의 기존 표현방식	-상상 속의 모습이나 존재하지 않는 모든 모습, 행위들을 표현할 수 있게 됨
	-컴퓨터와 하드웨어와 특정 소프트웨어를 이용 => 도형 및 화상, 그림을 만드는 기술
	-컴퓨터와 입출력 장치를 이용하여 제작

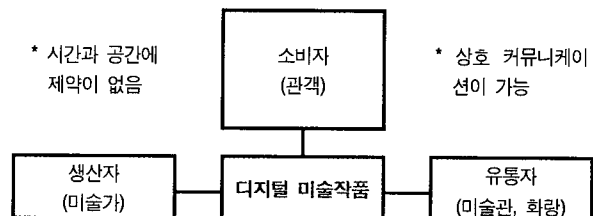
2-1. 회화와 디지털의 만남

디지털 정보 양식은 원본의 권위를 위협하는 정도에 그치는 것이 아니라 아예 원본이라는 개념 자체를 없애 버리고 있다. 이미 많은 미술가들이 컴퓨터를 이용하여 디지털 작

품을 제작하기 시작했다. 컴퓨터 그래픽 프로그램 등을 이용한 디지털 작품들은 지금까지 원본을 전시하는 장소로 간주되는 미술관이라는 개념에 큰 혼란을 줄 것이다.

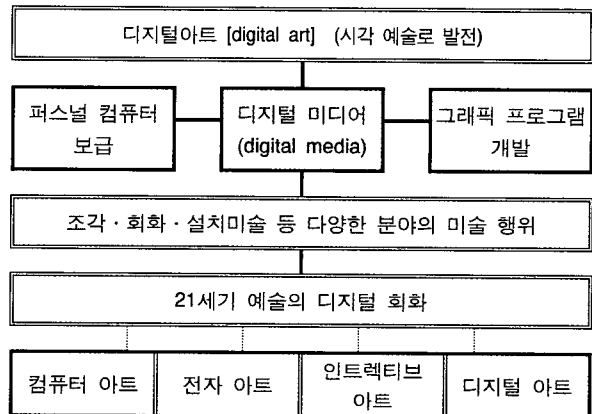
지금껏 하나의 원본이 여러 개의 미술관에서 동시에 전시된다는 것은 상상도 할 수 없는 일이었지만, 디지털 미디어의 네트워크성은 화가로 하여금 컴퓨터 파일로 존재하는 자신의 작품을 인터넷을 통해 여러 미술관에 동시에 보낼 수 있게 한다.

이러한 디지털 예술작품은 굳이 미술관에서 전시할 필요도 없다. 인터넷 웹 페이지에 가상 미술관을 만들어 그곳에 전시하면 되는 것이다. 관람객들은 편안히 집에 앉아 작품 파일을 전송 받아 감상할 수도 있고 원본을 소장(?)할 수도 있게 될 것이다.¹⁾ 컴퓨터라는 매체가 예전의 붓과 캔버스를 대신하는 것이 아닌, 그 자체가 새로운 상상력을 자아낼 수 있는 매체가 되어야 한다



[표 1-2] 세가지요소로 이루어진 제도(institution)

컴퓨터 그래픽은 새로운 시각예술로서 자리잡았으나 영화나 방송의 특수 효과로 사용되다 보니 상업적인 성격이 강하여 순수미술로 발전하지는 못했다.



[표 1-3] 디지털아트 [digital art] 의 영향

1) 「월간미술」, 2000, 1월호, 김주환, 디지털시대의 미술

[표 1-4] 회화와 디지털회화의 비교 분석2)

항목	기존회화	디지털회화
1. 매체(도구)	1. 캔버스나 종이 위에 물감과 붓이라는 물체 또는 오브제로 작업	1. 컴퓨터 프로그램의 도구로 작업
2. 색	2. 색채(5원색)로 작업	2. 색광(Red.Green.Blue) 또는CMYK(Cyan.Magenta a.Yellow.black)
3. 특수 효과	3. 많은 실험에서 발견한 작가만의 비법	3. 프로그램 속에 무수히 내장되어 있고 선택/활용하면 작가의 본래능력+알파
4. 작업속도	4. 생각의 속도와 작업의 속도는 큰 차이	4. 드로잉은 시간이 같으나 변화과 질감효과는 순간적 수행가능
5. 작품규격	5. 0.1.2.3.4.5.6.8.10.12. 20.25.30.40.50.60 .80.100호 등 제작한 규격은 변경 불가	5. 기존규격에 없는 규격도 가능 예) 9호 제작한 작품규격은 축소/변형은 가능
6. 원작	6. 원화는 한 점본 (복제는 위조품)	6. 원화는 데이터로 작가가 영구보존하고 100% 똑같은 에디션 출력이 가능하며 규격은 변해도 내용과 질은 불변임
7. 감상	7. 벽에 걸고 감상 / 도난우려 비밀보관	7.실내장식 효과 극대화 (액자/백라이트)
8. 가치/유통	8. 고가/소장적 가치로 특수층 소유 보관	8.10~100분의1 염가로써 감상적가치로 변화여 대중화가 실현된다
9. 문화상품	9. 불가 (영원히 작품일 뿐)	9.대중화/세계화 가능 (국내 및 세계시장)
10. 작가	10. 미대 회화와 출신 / 10년 이상 독학수련 공모전등 등용문 통과	10.화가로서 컴퓨터 운영능력1개월수강 미술 초심자도 교육 프로그램으로1년이상 열심히 학습하면 가능하다

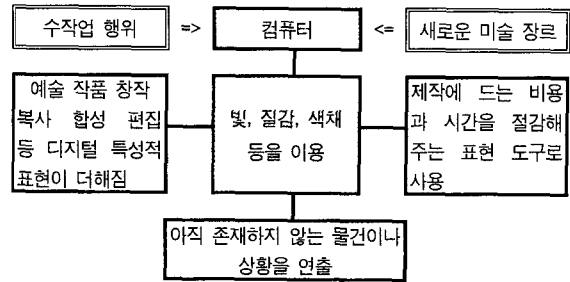
2-2. 디지털 회화는 예술인가?

디지털 회화와 실제 회화와의 차이점은 무엇인가? 첫째, 1호 사이즈의 그림을 컴퓨터의 프로그램 안에서 그렸을 경우 화면 상으로 미리 그 결과를 볼 수 있고 실제 출력했을 때 1호에서부터 무한대로 사용자의 즉 작가의 임의대로 자유롭게 출력을 할 수 있다. 둘째, 수정이 자유롭다. 잘못 표현되었거나 형태가 적절치 않았을 경우 수정하기가 용이하다. 셋째, 같은 모양의 그림을 반복 복사하여 모양은 같으나 다른 색상으로 표현해 볼 수 있다.

아날로그 체계에서 미술작품은 만지거나, 냄새를 맡거나, 눈으로 보는 일방적 향수의 대상이지만, 인터넷 시스템에서의 쌍방향적 소통방식은 관객을 이러한 일방적 관계로부터 해방시켰다. 퍼포먼스의 특징인 '관객참여'가 보다 극대화, 민주화

된 것이 디지털아트인 것이다.

[표 1-5] 디지털 환경에서의 컴퓨터예술



2-3. 디지털회화와 실제회화의 차이점

1. 컴퓨터와 회화의 자연스러운 관계가 조화를 이루는 디지털 환경을 조성한다.
2. 디지털환경에서 회화적인 요소의 장으로서의 공간 필요성과 회화의 표현양식 변화.
3. 미술가들의 컴퓨터 페인팅의 기법연구와 활용방안에 대한 연구를 기대.
4. 운반·보존의 문제와 작품의 회소성으로 인해 보기 어렵거나 재해를 당해 소멸되버리는 등의 문제를 해결할 수 있다.

[표 1-6] 디지털 환경에서의 예술작품의 특징

디지털 환경에서의 예술작품의 특징	
고급예술/대중예술	▷ 작품을 이해하기 위해 반드시 사전의 지식이 필요하지는 않다 순수한 상태로 온몸의 모든 감각으로 느끼는 예술 오감을 기초
멀티미디어	▷ 텍스트, 이미지, 사운드는 평등 표현에 필요한 전통적인 요소 즉, 소리, 물감(색), 글자 등은 모두 0,1이라는 정보로 분해. 복합적으로 시도
상호의사소통 (Interactive communication)	▷ 상호작용성(interactivity)를 구현 관객·작품·작가 의사소통
이중현실	▷ 표현요소의 절대적 텍스트 상상하는 세계를 만들고 만들어진 현실을 리얼하게 감상
네트워크(Network)	▷ 인간의 의식은 사·공에서 일치된 디지털 매트릭스에서 공존 국가 간, 지역 간, 계층 간 서로 다른 문화의식이 한 공간에서 평등하게 소통되는 예술
작품의 가치	▷ 디지털의 특성은 복제예술가는 더 이상 오브젝트를 생산하는 생산자가 아니라 이들은 지식 노동자처럼 자신의 지식을 생산

3. 결론

이러한 연구 결과로 디지털 환경에서 회화와 컴퓨터의 만남을 만들고 각각 고유목적을 이루기 위해 필요한 프로그램을 응용하여 그 중요성이 인식되어야 하며 디지털회화 작업과정 단계에서부터 신중히 고려하여 작업되어야 한다. 미술가들의 컴퓨터 페인팅의 연구 기법과 활용방안에 대한 노력은 계속되어야 하며 과학기술의 발전에 따른 혜택을 적극적으로 도입 발전시켜야 한다.

참고문헌-

- 정동암, 21세기 예술과 디지털 패러다임, <http://seoulmoa.seoul.go.kr/html/kor/menu04/contents03.jsp>

2) <http://www.kodfa.or.kr/main.htm>