

## 판화와 다양한 매체와의 결합으로 얻어지는 새로운 작품에 관한 고찰

- I. 서론
- II. 판화의 예술적 가치와 생산적 가치
  - 1. 판화의 예술적 가치
  - 2. 판화의 생산적 가치
- III. 다양한 매체를 이용한 작가와 작품
- IV. 결론
- 참고문헌
- ABSTRACT

송대섭, 박예신\*

### 초 록

판화는 순수예술의 한 분야이면서 에디션(edition)이라는 특수성 때문에 대중적인 성격을 띤 상업적 결과물로 인식되는 모호한 경계에 놓여져 있다. 현대의 과학 기술 발전은 판화의 새로운 기법을 발달시켰고 디지털(digital)이라는 컴퓨터와의 융합은 복제예술로서의 가능성을 보여주었다. 복제 판화는 사진과 접하며 확장된 영역으로의 지대한 영향을 받았고 프린트의 다양한 형태는 간접예술의 가능성을 여러 각도로 자극함으로써 많은 변화와 시도를 가져왔다. 판화와 과학기술의 역사가 밀접하게 관련되어 있듯이 컴퓨터의 발달은 복수예술성의 광범위한 영역확대, 기술적, 예술적 변화를 시도하게 만든다. 디지털이 갖는 매끈한 평면위에 판화의 물성을 엮음으로 단순히 복사된 이미지 위에 새로운 개념의 형상을 만들어낼 수 있는 과정과 결과는, 일품미술의 가치 혹은 판화가 주는 물성의 특성과는 또 다른 독특한 작품의 영역을 보여준다. 복제성에 대한 폄하된 인식은 판화와 직결된 의미로 작품의 가치를 평가하였고 복제된 각 에디션의 가치와는 무관하게 한 묶음의 작품으로 평가절하 되는 것은 부인 할 수 없는 사실이다. 그러나 종이 위에 찍혔던 판화의 물성은 캔버스위에 손으로 직접 그리는 핸드드로잉(hand drawing)과 함께 올려지고, 디지털 프린트라는 정보의 종이위에 결합하는 과정을 통해 새로운 면모와 변화를 보여주는 계기가 된다. 매체가 주는 다양성은 예술과 과학기술사이에서 때로는 정체성의 논란이 되기도 한다. 앞으로 예술의 영역에서 누릴 수 있는 매체성의 한계를 어떤 기준으로 정할 수 있을지도 논의가 되어야 할 것이다.

주제어 : 판화, 에디션, 복제, 물성, 디지털, 매체

## I. 서론

포스트모더니즘 시대가 시작되면서 미술의 영역은 보다 많은 것들을 수용하고 변화하며 다양화되었다. 재현적 미술이 갖는 가치는 희석되었고 새로운 시각으로 바라봄으로 미메시스 중심의 작품세계는 그 의미가 약해지며 새로운 접근방법으로 해석한 작품들이 각광받고 발전되어 왔다. 지나간 시대의 관화는 회화에 있어서 한 분야로 취급되었다면 현시대의 관화는 복제의 개념과 디지털 매체의 결합으로 영역을 확장하고 새로운 장르를 개척하는데 중추적 역할을 담당하게 되었다.

다원화된 현대사회의 문화들에 의해 복제예술의 다양한 부분들을 자극하고 영향을 줌으로써 관화의 예술적 가치와 생산적 가치라는 양가적(兩價的) 시각에서의 공통점을 어떻게 이끌어낼 것인지를 고민하게 되었다. 먼저 관화는 예술적 가치라는 순수미술에서의 당연한 개념이 관화의 복제와 복수성이라는 특수성 때문에 예술적가치가 부족한 것처럼 인식되어진 것도 부정할 수 없는 사실이다. 그것은 원본이 갖는 가치와 복제가 갖는 가치를 다르게 평가하고 복제의 특수성을 경시하는 시각으로 인해, 관화의 가치는 다소 평가절하 되어있다고 볼 수 있다. 이러한 측면에서 관화를 어떻게 바라보고 접근할 것인가를 많은 작가들이 시도하고 탐구함으로써 컴퓨터를 이용한 매체나 사진을 통한 새로운 방법들을 작업의 영역으로 흡수하여 그 폭은 좀 더 넓어지고 다양해졌다. 복수성을 가진 사진도 여러장이 존재한다는 이유와 실사를 찍어내는 기능적 특성 때문에 예술이라는 큰 틀 안에서 제대로 평가받지 못하였다. 관화와 사진이 갖고 있는 ‘오리지널리티(originality)’의 부재로 둘의 영역은 고립되어 있는 상태로 많은 시간들을 논란의 대상으로 여겨져 왔다. 그러나 사진의 다양한 시도와 새로운 기술적, 개념적 변화와 시도로 표현할 수 있는 분야가 확장되었고 그것은 생산적, 예술적 가치라는 관점에서 많은 논쟁거리를 만들어냈다. 이에 비해 관화는 많은 주목도 받지 못했을 뿐 아니라 다양한 작품이 있음에도 불구하고 단순히 표현

기법이 강조되거나 기술적인 측면에서 작품을 평가하는 기준으로 제한적 발전을 가져오게 된다. 컴퓨터의 왕성한 활약이 가져온 소위 디지털시대에 접어들면서 판화는 디지털매체와 결합하며 새로운 시도를 하고 다양한 작품을 만들어내기 시작했다. 그것은 판화가 실험적 방법들을 가미하면서 대중에게 독특한 작품으로 인식되었을 뿐만 아니라 소장의 접근성으로 대중과 보다 가깝게 접근하며 소통 되고 있다. 판화로 구체적 예술성을 제시하는 작품과 판법의 특성을 이용한 다양한 매체들의 결합으로 새로운 작품들이 등장하고 있다. 또한 복제와 복수성(複數性)이라는 판화의 특성이 조각, 사진, 영상에 이르기까지 다양하게 해석되어 그 영역은 전반적으로 광범위 해졌다. 이에 다른 매체들과의 조화와 융합으로 새로운 시장성을 개척하고 있는 작품들에 대하여 연구해 보고자 한다.

## II. 판화의 예술적 가치와 생산적 가치

### 1. 판화의 예술적 가치

현대예술론에서 물성은 모든 형식, 개념, 체계가 해체된 ‘내재성의 평면(plane of immanence)’ 즉 ‘영도(zero degree)’의 개념으로 수렴하고 있다. 이는 형상의 우월성을 주장하는 아리스토텔레스부터 칸트의 ‘물자체(Ding an sich)’ 까지 현상적 형태(Gestalt)만이 의미를 지녔던 오랜 전통에 반대하는 것이다. 특히 그것은 예술작품의 고유한 형식적 체계를 해체하는 것으로 작동한다.<sup>1)</sup> 판화가 갖는 물성은 일품미술의 위기의식을 불러왔고 그것은 많은 논란의 대상이 되었다. 에디션이 있다는 것은 복사된 것으로써 마치 진짜와 가짜를 동시에 가지고 있는 작품으로 오해되어 지며 비판적 시선이 적지 않았다. 그러한 판화의 특수성으로 인해 가치를 제대로 평가받거나 온전한 평면예술로써 평

\*본 논문은 2014학년도 홍익대학교 학술연구진흥비에 의하여 지원되었습니다.

1) 이지현, 임영길, 『물성으로서의 한국현대판화 연구』, 한국영상미디어 협회 학회지, 2014, p13

가받지 못했다. 분명 순수예술의 표현 형식을 취하고 있지만 똑같은 작품을 여러 개 만들 수 있다는 복수성의 특징이 가치를 떨어뜨린다는 원본의 부재로 인식되면서 가치는 평가절하 되었고 대량생산 할 수 있다는 객관적 현상으로 대중에게는 예술적가치의 모호함과 사회적 참여도구로서의 가치(마치 포스터처럼 여러장을 동시에 찍어 알릴 수 있음)가 양립하는 시점에 이르게 된다. 그것은 판화의 예술적, 생산적 가치를 논하는 시점에 밀접하게 관계되어 있다.

판화는 역사적으로 예술과 과학의 만남을 지속해온다. 판화의 인쇄술이 그것인데, 이때부터 판화는 오리지널 예술보다 더 많은 사람들과 소통할 수 있는 여지를 지녀온다. 기계적 메커니즘에 의해 나타나는 판화예술의 물성은 타 시각예술과의 분명한 차이를 보이며, 존재하는 무언가의 ‘흔적’으로 나타나는 마티에르(Matiere)와 집약적이리만큼 매끈한 공간은 기존의 회화나 타 예술장르가 쫓아올 수 없는 가장 큰 매력으로 꼽힌다.<sup>2)</sup> 그렇다면 예술적 가치의 기준은 과연 무엇으로 구분되어지는지를 알아보자.

무한 복제시대에 직면한 판화 에디션의 미학적 가치는 어떠한 고급정보를 창조해낼 것인가에 대한 고민이 매우 중요함을 보여준다. 그것은 예술이 본질적으로 추구해온 길이기도 하다. 20세기 위대한 현대미술(Modern art)도 이 같은 길을 통해 새로운 예술의 가치를 창조하였다. 예술의 가치는 표현 매체의 본질적 속성을 재발견하고 그 속성을 확장하는 것을 통해 새로운 가능성을 찾아가는 과정이라 할 수 있기 때문이다.<sup>3)</sup>

평면미술, 즉 일품미술인 회화를 주로 하였던 샤갈이나 렘브란트의 판화는 가치가 인정되지 않는 것이 아니라 또 다른 종류의 한 분야로서 인식되었고 그들의 작품은 판화라는 영역을 뛰어넘어 독립적인 하나의 예술작품으로 인정받고 있는 것과 관계가 있

2) 송대섭, 김지혜, 『예술의 복수 생산과 멀티미디어적 특성』, 한국영상미디어협회 학회지, 2012, p34

3) 정동암, 『디지털 시대의 판화와 예술의 본질』, 복제시대의 판화미학- 에디션, 2008, p190

다. 그들은 작품을 구현해 내는 한 방법으로 파서 찍거나 그려서 찍어내는 방법들을 사용하였다. 무엇보다 앤디워홀은 판화의 가치를 예술적 가치의 한 분야로 끌어올림으로 평면예술의 한분야로, 판화이전에 일품미술과 다르지 않은 잣대로 그의 작품은 가치를 인정받는다. 이것으로 보아 판화의 예술적 가치는 기법이나 제작과정으로 판단하는 것이 아니라 그 작품 본래의 가치, 제작한 이의 예술성이 그대로 반영되고 인식되는 것이라 말할 수 있겠다. 작가의 개념이 반영되는 방법적 도구의 다양성이 오히려 작품의 창조적 독창성을 강조 해주는 역할을 한다. 예술적 가치라는 것은 시대적 환경에 따라 평가되거나 논의 될 수 있다. 그것은 예전에 인정받지 못했던 작품이 시대가 흐른 뒤 예술적 가치를 인정받는 일들이 있었고 그러한 과정을 통해 예술적 가치라는 것이 정해져 있거나 확정된 규칙이 있는 것이 아니라 시대에 따라 다르게 적용되고 결정되어 진다는 것을 알 수 있다. 판화의 기술은 예술을 보다 확장되게 표현함은 물론 과학적인 방법으로 시각성을 반영할 수 있는 도구이자 매체이다. 그러한 특성은 또 다른 매체와의 혼용을 가져오고 새로운 방법적 표현을 허용함으로 보다 광범위한 시각적 표현들을 이루게 된다.

매체가 우리에게 영향을 주는 것에 대하여 플루서는 매체 변혁을 통해 우리가 이룩한 문화모델의 특성을 커뮤니케이션에서 조망한다. 문화에 대한 정의를 그는 정보의 저장 장치라고 보았고, 커뮤니케이션을 정보의 계속적인 전달이라고 규정한다. 그의 관점에서 중요한 것은 문화의 대상들이 하나씩 차례로 ‘문화’라는 저장 장치에 보관되어 가는 축적 과정이며 이 과정에서 본래적 자연은 점차적으로 문화로 바뀌어지고, 결국 이것이 매체의 진보이자 문화적 진보라고 결론 짓는다.<sup>4)</sup> 이렇듯 매체는 우리에게 문화적 가치를 일깨워주는 도구이며 발전을 도모하는 과정을 돕고 있다고 볼 수 있을 것이다. 이러한 의미에서 판화와 비슷한 복수예술의 한 분야인 사진도 다양한 방법적 표현들을 통해 확대

---

4) 플루서, 김성재 역, 『Lob der Oberflächlichkeit』, 커뮤니케이션 북스, 2004, p77

된 시야로 예술을 나타낸다. 그것은 시각적 이미지를 가장 극대화시킬 수 있는 도구로서의 역할을 사진이 담당하므로 다양하고도 실험적인 시도들이 등장하게 되었다. 판화 역시 시각적 이미지를 보다 효율적으로 사용함으로써 현대의 프린트라는 복사의 한 부분을 인용한 다양한 작품들이 구현되고 있다.

판화 기술은 시각정보망(visual information net)의 목적에 부합하고, 합리적으로 변해가는 근대의 과학적 시각성을 반영하는데, 이러한 관점에서 판화는 인간의 자연적 시각에 대한 재현이 아니라 기술화 된 시각성이다.<sup>5)</sup> 이것은 기술적 표현이 갖는 보다 확대된 표현방법, 확장된 영역으로의 가능성을 이야기함으로써 판화의 새로운 가능성을 이야기 하고 있다. 결국 새로운 가능성을 가진 새로운 작품들의 출현들은 보다 광범위하고 확장된 세계로의 진입을 가능하게 했다. 이로써 판화는 풍부한 표현을 가진 작품으로서 가치를 부각 시켰고 그것은 예술의 한 부분이자 독특한 분야로 인정받게 되는 계기가 된다.

## 2. 판화의 생산적 가치

예술작품의 복제는 먼저 대량의 낮은 단가가 가능한 예술의 민주화에 크게 기여했다. 귀족이나 승려만이 향유할 수 있었던 고급예술에서 대중들이 쉽게 누릴 수 있는 위치까지 전이 시켰기 때문에, 시작부터가 유일적 예술의 가치를 잠식(蠶食)할 수밖에 없었다.<sup>6)</sup> 예술적 가치로써의 판화가 많은 사람들에게 인식되기 시작되면서 판화의 생산적 가치와 의미는 보다 적극적인 시도와 실험을 맞이하게 된다. 앤디워홀의 팩토리(factory)라는 생산의 대표적 용어가 등장하면서 판화의 기술적 시도는 대중들의 관심이 되었고 찍어내는 판화의 에디션 만큼이나 많은 판매고를 올리게 된다. 그 당시 판화의 복수성은 일품미술에 대한 도전이자 일탈과도 같은 새로운 기술적 가치의 의미를 되돌아보게 하는 기회

5) 심희정, 『정보기술 이미지의 기원과 새로운 모델, 판화와 프린트 인스톨레이션』, 예술과미디어, 한국영상미디어 협회 학회지, 2013, p82

6) 송대섭, 하임성, 『현대 디지털 예술작품의 복제성에 대한 고찰』, 한국만화에 니메이션학회지, 2008, p208

가 된다.

또한 20세기에 들어오면서 기술매체의 발달로 인해 대량 복제품을 생산할 수 있는 체계적 환경들이 만들어진다. 그러나 판화가 갖는 복수성은 원본성이 그대로 복제된, 판화가가 자신의 작품과정을 철저히 관리하여 만들어내는 ‘복수원본성’이라는 독특한 특성을 갖추게 된다. 그것은 오리지널리티라는 예술에서의 변하지 않는 진리와의 같은 분야에 새로운 의문과 시도를 건네는 사건이 되는 것이다. 라우젠버그와 앤디워홀, 리처드 해밀튼은 초기 석판작품과 사진을 혼용함으로써 회화가 갖는 오리지널리티라는 불변의 가치를 뒤집는 수단으로 삼고 새로운 형식과 변형적 기법을 시도한다. 결국 그러한 시도는 디지털이라는 매체와의 결합을 유도하게 되고 컴퓨터라는 광범위하고 넓은 개념의 세계로 판화를 안내하는 역할을 하게 된다. 컴퓨터의 활용은 대량생산을 더욱 가시화 할 수 있는 수단이 되었고 그것은 사진을 여러 장 인화하는 단계를 넘어서는 재생산으로 이어지는 결과를 가져온다. 사진의 예술성에 대한 화두로 관심이 집중되던 시기에 판화는 사진을 이용하여 실재를 찍어낸 예술적 표현들을 얻고자 실험적 시도를 한다. 그러한 과정은 판화의 예술적 가치는 물론 생산적 측면에서도 효율성있는 제작과정을 염두에 두게 되는 것이다. 석판화의 시작이 신문이라는 대단히 큰 시장을 열었던 것처럼 판화와 컴퓨터와의 결합은 보다 빠르고 다양한 실재를 접하게 되는 계기가 되는 것이다. 그 결과 복제기술의 판화가 현대사회에 있어서 다양한 표현 능력을 가진 간접예술의 한 분야로 자리잡게 되었다.

예술작품에 대한 소유에 있어서 가치를 보증하는 원본의 매력과 복제품의 소유 관계에 대한 발생은 예술에 대한 전반적인 기능을 “전시가치”로 역전시켰다. 예술에 대한 신성화로부터 탈피하여 예술작품의 전시기회의 증대와 소유관계에 대한 상황변화는 예술가들에게 작품생산에 있어서 복제와 복사의 정당화와 예술가와 작품간의 관계 속에서 생산에 대한 증거를 고민하게 했다.<sup>7)</sup> 복제된 예술은 그 가치가 떨어지는 것이 아니라 복제된 만

큼 확장된 영역으로 나갈 수 있는 결과가 되기를 기대할 수 있다. 그것은 단순히 복제된 한 작품이 아니라 마치 원본의 작품 하나로 누구에게나 똑같은 감동을 줄 수 있는 가치 있는 작품인 것이다.

또한 프린트를 고정된 ‘찍기’의 개념을 넘어서 하나의 ‘패러다임’으로 고찰할 때, 프린트가 가지는 의미는 ‘복제’(reproduction)와 ‘복수성(multiple)’ 그리고 그러한 방식에서 발생할 수 있는 ‘다양성(multiplicity)’을 만족시키는 개념일 것이다.<sup>8)</sup> 그것은 평면적 판화를 새로운 방식의 구현으로 설치나 조각의 유형으로도 확대시킬 수 있는 다양한 영역으로의 확장을 가능하게 한다. 여러 개의 복제물, 같은 감동을 줄 수 있는 여러 개의 같은 작품들, 그것은 판화가 갖는 생산적 가치를 이야기 해 주고 있다. 복제된 프린트로 또 다른 조형물을 만들고 같은 이미지들이 같은 공간안에 반복됨으로 달리 보이는 작품의 효과는 판화의 독특한 특성이며 그 과정속에 판화만의 새로운 영역, 다양한 영역이 만들어 질 것이다.

### Ⅲ. 다양한 매체를 이용한 작가와 작품

매체의 활용으로 작품들은 새로운 전환점을 맞이하게 되고 정해진 규칙이나 프레임을 깨기 위한 다채로운 방법들을 제시한다. 판화와 함께 사진, 영상, 조각 등은 첨단기술이 부여된 매체의 이용으로 새롭게 정의되어 지고 있다.

판화는 ‘복수 제작 가능한 예술품’이라는 특성을 바탕으로 컴퓨터를 기본으로 실현가능한 개입과 조작, 변형 그리고 그것을 통해 이를 수 있는 멀티미디어적 표현을 가능하게 한다.<sup>9)</sup> 다만 아쉬운 점들은 판화와 과학기술의 방법적 융합으로 시작되었던

7) 임영길, 임장훈, 『사진과 판화의 재생산』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p524

8) 임영길, 임은제, 『판화의 개념확대에 관한 연구』, 예술과 미디어, 2012, p113

9) 송대섭, 김지혜, 『예술의 복수 생산과 멀티미디어적 특성』, 한국영상미디어 협회 학회지, 2012, p39



작품들이 사진을 통해 다각도로 시도되었다가 사진의 본질에 충실하게 되는 작가들이 많이 있다는 것이다. 그것은 판화를 통한 시도들이 새로운 사진예술에 영향을 끼쳤다는 것과 사진의 매끄럽기만한 표면위에 잉크의 물성이 주는 질감으로 사진표현의 방법들을 탐구하였다고 볼 수 있다. 현대 사진예술의 많은 작가들 중에서 존발데사리, 로버트 메이플소프, 리처드 프린스 등이 초기에 판화 기술과 사진을 융합하면서 현대 사진 매체에서의 판화적 요소들을 가미하였고 그 결과 사진만으로는 느낄 수 없는 텍스처를 얻게된다. 이러한 과정에서 판화는 포토에칭 또는 실크스크린의 다양한 융합과 조화를 통해 간접예술의 확장적 영역을 보유했다.

미국의 화가로 추상표현과의 영향을 받은 로버트 라우젠버그(Robert Rauschenberg 1925년 10월 22일 ~ 2008년 5월 12일)는 실크스크린을 이용한 콜라주, 시사적 이미지를 담은 작품들을 많이 하였다. 그가 처음 시도하였던 콤파인 회화를 통해 실크스크린과 사진을 사용하여 캔버스에 찍고, 붙이고, 재료의 층을 쌓기도 하며 다양한 실험을 한다. 실크스크린에 관심이 많았던 그는 앤디워홀에게 실크스크린의 다양한 접근방법을 자문 구하기도 하였다. 앤디워홀의 실크스크린를 차용해 오면서 라우젠버그는 회화로서 더욱 폭넓은 작품을 하게 된다.

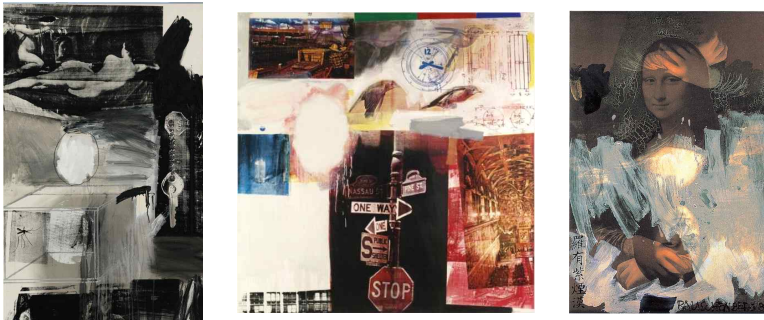


그림1. 좌<라우젠버그 Exile, 1962, Oil, and silkscreen ink on canvas, 151.1 x 90.2 cm>, 중<라우젠버그, Bait, 1963, Oil and silkscreen ink on canvas, 152.4 x 152.4 cm>, 우<라우젠버그, 몽롱상태#1, 1985>

1980년대에 라우젠버그의 <Accident>(1963)는 현대의 도시생활과 14세기 풍경이 오버랩된 실크스크린과 사진이 결합된 작업들을 했다. 겉으로는 네가티브 사진이 지닌 부드러운 투명함처럼 보이지만, 실제로는 폭넓은 톤을 보여 주기 위한 실크스크린이었고 이것은 질감으로 뒤덮인 우리의 현실이 실상 본질을 왜곡한다는 것을 드러낸다.<sup>10)</sup> 이와같이 판화와 사진의 모호한 경계와 사진이 줄 수 없는 질감의 표현은 작품의 다양한 형태로 나타나게 되는 것이다. 그것은 하나의 작품이 여러면의 다양성을 보여줌으로써 독특하고 재미있는 상상을 자극하기도 한다. 실크스크린을 혼용한 초기 작품들은 여러그림을 붙이는 플라쥬 기법과 실크스크린의 질감을 뒤덮는 작업을 통해 현실이 보여주는 것과 본질의 문제에 대해 질문하고 있다. 그의 작품은 여러 기법을 함께 이용하면서 작품의 무한한 확장 가능성을 보여주었다.

포스트모던 미술의 과정과 개념에 전반적인 영향을 끼친 관계로, 앤디워홀(Andy Warhol | Andrew Warhola 1928.8.6.~1987.2.22)은 20세기의 가장 영향력 있는 미술가 가운데 하나로 평가된다.<sup>11)</sup> 미국 팝아트의 선구자이자 미술 뿐만 아니라 영화, 광고, 디자인의 영역으로 확산된 활동을 보인 그는 ‘팝의 황제’ 또는 ‘팝의 여왕’ 으로 까지 불리우며 왕성한 제작활동을 한다. 그는 기존의 순수미술의 경계를 무너뜨리고 혁명적 예술세계를 보여주었던 인물이었다. 그중에서도 가장 중요한 도구로 사용되었던 실크스크린은 그의 주종 판법이었고 가장 적극적으로 사용한 미술적 도구이기도 하였다. 공장과 같은 개념으로 판화를 찍어낸다고 하여 팩토리(factory)라는 예술과 거리가 먼 용어를 가져옴으로써 새로운 미술의 방향성을 제시한 것이다.

복수성과 복제성에 따른 이미지 생산은 후기 산업사회 이후의 예술적 현상으로 이해되는 포스트모더니즘 논의 속에서 적극적으로 옹호되었고 이 관점에서 복수예술(Multiple Art), 팝아트(Popular Art), 상품화(Commodification), 차용(Appropriation),

10) 임영길, 임장훈, 『사진과 판화의 재생산』, 한국기초조형학회 학회지, p522

11) 스티븐 파딩, 『501위대한 화가』, 마로니에북스, p476, 2009

통속미술(Low Art)은 대중적 특성을 지닌 형식으로 발생되었다.<sup>12)</sup>



그림2. 첫번째<Liz Taylor, 1964>, 두번째<Marilyn, 1967>, 세번째<Chanel No.5>, 네번째<Jane Fonda, 1982>

앤디워홀의 실크스크린을 통한 다양한 작품들은 팝아트라는 대중미술의 새로운 장르로 대변되면서 많은 옹호와 기대를 받게 되는 것이다. 결국 그의 작품은 공장에서 찍어낸 대량생산 작품임에도 불구하고 진보적 작품으로 인식되면서 상업성과 결부된 긍정적 반향을 일으킨다. 사실 아직도 그의 작품에 관하여 예술적 가치에 대해서는 부정적 관점으로 보는 이들도 있다. 그것은 아마도 아직까지 대중적 호응도를 얻는 작품과 예술적 가치를 인정받는 작품의 공통점을 어떻게 이해할지 선택하거나 결정하는 구

12) 임영길, 심희정, 『관화와 재생산의 관계』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p390

체적 협의가 쉽지 않기 때문이라고 말할수 있겠다. 하지만 위홀의 작품은 많은 인기를 누렸고 인기만큼 부를 가져다 주었다. 예술가는 일반적 삶과는 분리된다는 기존의 편견을 깨면서 새로운 가능성을 열어준 것이다. 그것은 생산적 가치가 있는 예술품에 대한 새로운 시각을 만들어준 중요한 전환점이 되었다.

미국 출신의 개념미술가인 존 발테사리[ John Baldessari 1931.6.17 ~ ]는 사진과 회화, 구상과 추상을 오가는 다양한 장르의 작품을 보여준다. 사람의 얼굴을 기하학 도형으로 가림으로 익명성을 부여하거나 남성과 여성 혹은 혼란과 질서 그리고 과거와 현재라는 상호대비적 긴장감을 고조시키는 작업을 하였다.

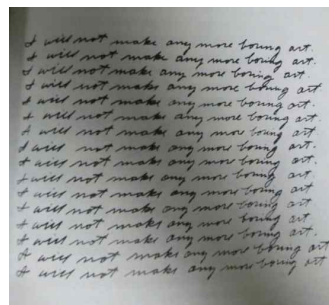


그림3. 좌<존 발테사리의 학생들,나는 더 이상 지루한 미술을 만들지 않겠다 1971>, 우<원작에 따라 만든 석판화 57 x 76.4cm>

개념미술가인 그는 1971년 노바 스코티아 미술 디자인 학교에서 전시를 의뢰 하였고 예산이 부족했던 학교사정으로 그는 학생들에게 개념을 제공하였다. 그 과정을 통해 학생들은 ‘더이상 지루한 미술은 만들지 않겠다’ 는 글을 쓰는 작업을 하였고 단순화된 글들을 석판으로 찍어냄으로 작업의 완성을 이루었다고 할 수 있겠다. 아마 판화적 요소들의 융합과정이 이 때부터 시도 되었을 것이라 여겨진다.

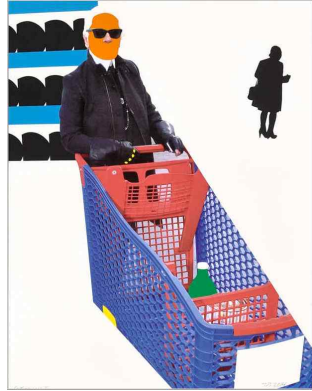


그림4. 좌<존 발데사리, Black Dice, 1982, nine prints, color aquatint, photo etching, soft-ground and lift-ground on paper>, 우<존 발데사리 Numbered Legs, 20 colour screenprint, 21 x 43 inches 53.3 x 110.5 cm., edition 50, signed and numbered, 2015>



그림5. <존 발데사리, Valentine, screenprint, 34 x 37 78 inches 86.4 x 96.2 cm., edition 50, signed and numbered, 2015>

1970년대에 발데사리의 많은 판화들은 새로운 형식으로 판화와 사진매체의 복제적 특성을 재구조한 작업들으로써 일찍이 포토에칭 방법을 사용했던 그는 오래된 영화의 장면을 사진과 판화로서 각각의 9개 장면으로 나누어 전체를 단편화하는 방법을 보여주었다.<sup>13)</sup> 이렇듯 판화는 사진과 비슷한 경계에서 만나 서로 다른 성

13) 임영길, 임장훈, 『사진과 판화의 재생산』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p522

질을 이용하여 새롭게 재탄생을 하는 변화 가능한 미술적 도구이다. 그의 작품에서 나타나는 의도적 생략, 또는 회피와도 같은 기하학형태의 넓은 면들은 다수의 익명성이면서 오늘의 현대인들과 공유할 수 있는 공간을 형성한다. 포토에칭의 방법적 수단은 판화와 사진의 모호한 경계를 맞물리게 함으로 판화와 사진의 이중적 도구를 적절하게 표현하였다.

그는 이렇게 말한다. “사진이란 거의 우리 모두에게 진실로 작용한다. 그러나 훌륭한 예술가는 그것들 위에 더 그려 넣거나 형식들을 손질하여 더욱 더 어려운 진실을 만들 수 있어야 한다. 나는 이미지들을 그 연관성에 의해 선택하고 대조적으로 나열하는 쉬운 방법으로 진실을 만들어 내는데 심취하였다.” 14)

현대미술에서 빼놓을 수 없는 사진작가는 로버트 메이플소프 (ROBERT MAPPLETHORPE 1946년 ~ 1989년 3월 9일)이다. 그는 인간의 몸을 주제로 관능미와 섹시미 동성애적인 주제 표현으로 많은 구설수에 오르는 작가였다. 흑백의 사진으로 표현하는 그의 작품 세계는 남성누드라는 생소했던 소재성과 모두가 금기시 여겼던 에이즈를 주제로 표현하는 대담성으로 인해 그의 작품이 대중들이 접하는 전시목적에 적합한 것인지, 판매 가능한 것인지에 대한 논쟁의 대상이 되었다. 개념미술의 발판이 되었던 마르셀 뒤샹의 정신을 이어받아 포스트모던 미술로 발전하는 시기에 로버트 메이플소프 또한 그 영향을 받는다.

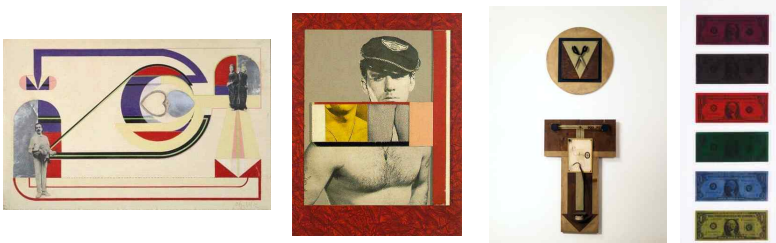


그림6. 왼쪽부터 1.< 동판화, 드로잉을 이용한 플라주, 1968>  
 2.<Leatherman II, 1970> 3.<Untitled(2-Part Wood Collage), 1970>  
 4.<Untitled(DollarBills), 1973>

14) 김영태, 『개념미술에서의 사진』, 2005

1970년대의 복잡한 사회적 분위기 속에 브루클린(Brooklyn)에 있는 프렛 인스티튜트(Pratt Institute)에서 예술교육을 받은 로버트 메이플소프는 드로잉(Drawing)과 데생(Dessin), 판화, 조각에 이르기까지 다양한 교육을 접하며 당대 이어져 오던 다양한 미술 사조와 예술가들에게 많은 영향을 받게 된다.<sup>15)</sup> 작품초기에 그는 그림이나 사진을 붙여 페인팅을 하는 꼴라주 작업을 하였다. 그 후 폴라로이드 사진을 계기로 새로운 작업을 시작하지만 사진의 복사성은 배제하고 회화와 같이 사진을 크게 확대하는 작업을 함으로 회화의 한 분야로 사진을 이해하고 표현했던 것으로 추측할 수 있다.



그림7. 왼쪽부터 1.<Lisa Lyon, 1981> 2.<Ajitto, 1981> 3.<White Gauze, 1984> 4.<Tyrone, 1987>

로버트 메이플소프의 사진들이 보유하고 있는 관능적인 표면은 판화와의 성공적 융합을 보여준다. 사진에서 획득할 수 없는 표면을 위하여 실크스크린과 석판을 이용한 작품은 사실상 관능성을 질감과 연결시킨 면에서 그의 작품의 독창적인 주제어다. 꽃잎이나 도자기, 검은피부와 같은 대상이 지닌 표면의 고유한 질감은 실크프린트와 핸드컬러링과 플로킹(flocking)첨가되면서, 실제의 사진표면이 지닌 매끄러움에 대항했고, 이러한 작업들은 형태의 고전적 아름다움이라는 위상을 전복하는 질감에 초점을 맞춘 작업들로서 형태와 대상의 물성, 그리고 우리의 촉감사이의 관계를 새롭게 드러낸 작업들이다.<sup>16)</sup> 그는 드로잉과 판화적요소로 출발

15) 이현주, 『로버트 메이플소프의 작품을 응용한 의상디자인 연구』, 단국대학교 석사논문, 2013, p6

16) 임영길, 임장훈, 『사진과 판화의 재생산』, 한국기초조형학회회지, 2006, p522

했던 작품세계를, 사진을 이어붙이고 스프레이로 페인팅하며 플라주와 접목하면서 사진의 표현방법 안에 판화와의 제휴, 핸드드로잉과의 협업을 통해 그만의 견고한 작품세계로 발전하게 된다.

이와 같이 국내에서도 판화적 요소와 다른 기법들을 결합하여 작업하는 작가들이 있다. 그 중 임영길 작가는 자연과 인공적인 것들을 서로 대립시킨다. 예를 들면 기계나 무기와 자연물과 같이 대립적 관계에 있는 것들을 작업을 하는 과정에 끌어 옴으로써 새로운 평면성을 보여준다. 기계문명의 소산물인 무기 대 생명체 즉, 인위 대 자연, 실크스크린 기법 대 손으로 그리기가 그것이다. 메카닉한 기계문명의 냉랭함을 표현하기 위해 작가의 체온을 걸러낼 판화 기법을 채용하고 생명체의 호흡을 전하기 위하여 다소의 터취와 텍스취가 살아있는 핸드드로잉을 구사하고 있는 것이다.<sup>17)</sup> 이와 같은 과정으로 판화의 종이위에 찍는 과정을 직접 캔버스에 드로잉과 함께 올림으로 따뜻함과 차가움을 보다 생생하게 전달하고 있다. 판화의 기술적 접근 뿐만 아니라 이미지가 갖는 의미에 방법적 해석을 열어 준다는데 더욱 큰 가치가 있겠다. 기계적 표현에서 오는 차가운 느낌들은 손으로 올리는 드로잉의 과정을 더함으로 작품의 풍부한 표현력들을 돋보이게 한다. 결국 판화의 가능성이란 판화 자체로의 가치는 물론 다른 기술과의 융합과 조화로 새롭고 창의적인 가능성을 보여주고 있는 것이다.



그림8. 좌 <물방개 1996 227.3x150cm Acrylic+Silksceen on Canvas>, 우 <소금쟁이I 1996 227.3x150cm Acrylic+Silksceen on Canvas>

17) 평론가 김영순, 『환영의 시대와 평면회화의 가능성』, egloos(이글루스), 2006



임정은 작가는 여러개의 아크릴판이나, 유리위에 다양한 색의 실크스크린으로 찍거나 그림을 그려 구워낸 후 설치한다. 빛이 아크릴판을 통과하면서 굴절되거나 반사되는 과정은 유리와 같이 투명성과 반사성을 극적으로 나타내게 된다. 또한 디지털 프린트로 이미지를 출력하고 유리나 아크릴로 만든 입방체를 붙여서 과편화된 이미지를 보여줌으로 굴절되거나 확대된 빛의 성질을 강조한다. 그것은 작가의 의도이면서 때로는 빛의 흐름이나 방향에 따라 여러각도로 다양하게 볼 수 있는 확장적 요소들을 지닌 작품인 것이다. 임정은 작가의 출발점 또한 관화였기에 판이 찍히는 종이의 재료가 아크릴과 유리로 전환되면서 복수적 재료들이 모여 대형작품의 모티브로 발전하였다.

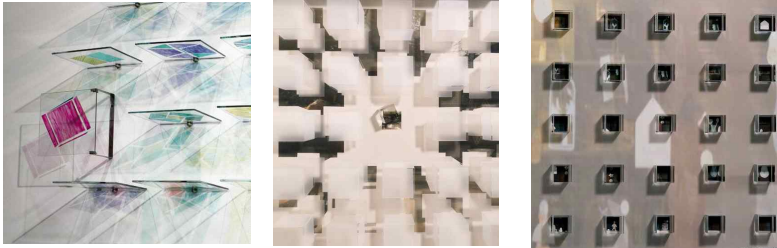


그림9. 좌<Variation of Cube08July\_유리, 거울에 혼합기법\_각  
20x20x0.5cm, 가변크기\_2008\_부분>

중<Identity08Feb\_유리,오브젝트, 디지털프린트\_36x36x5cm\_2008\_부분>

우<Identity08August\_유리,오브젝트, 디지털프린트\_54x54x5cm\_2008\_부분>

이와같이 관화적 요소가 각각의 에디션을 만들고 복제물 또는 에디션이라 하는 이미지가 독립적 역할로 모여 설치의 한 모티브가 되기도 한다. 그것은 단순히 복제물들의 재배치가 아니라 전혀 다른 작품으로의 탈바꿈을 가능하게 하는 것이다. 작품을 완벽한 설치로 만들고 있는 신수진 작가는. 관화에서 회화로 그리고 다시 설치로 작품세계를 확장시키고 있는 그는 오목판화의 대표적 기법인 인그레이빙(engraving)과 드라이포인트(drypoint)로 작업을 한다.



그림10. 좌<Intervened Flow(개입된 흐름)> 전시 정경. 2012년  
 갤러리 그림손> 중<Dancing Leaflet (춤추는 작은잎), 77×55cm,  
 에칭> 우<가변설치작 [공유하는 숲]의 전시 정경. 2014년  
 고양아람누리 아람미술관>

작품에 따라 다수의 단위 이미지가 중첩되어 있다. 각 작품에 따라 수백 개, 수천 개의 작은 이미지가 새겨지는데 모두 손으로 일일이 새겨서 만든 이미지다. 이렇게 각각의 많은 이미지를 그려서 판을 제작 하는 것은 손작업에 의한 차이를 만들기 위해서다.<sup>18)</sup> 신수진 작가는 판화를 찍을 때 각각 다른 농도와 채색으로 잉킹하고 한 종이에 반복해서 여러번 찍어 이미지마다 조금씩 차이를 준다. 그것은 판화적 요소를 사용하면서도 복제가 불가능한 결과물로 작품을 완성하는 것이다.

김현주 작가는 디지털 프린트위에 석판화를 찍어 실제와 환영을 연결함으로 마치 존재하지 않는 어떤 것들이 존재하고 있는 듯한 이미지를 만들어내고 있다. 그의 작품은 디지털 프린트 위에 석판을 찍는 과정을 통해 실사인 이미지위에 석판의 한 층 더 분명한 판들을 찍음으로 선명한 이미지를 만들어낸다. 디지털이라는 첨단 인쇄물은 그에게 미완의 이미지를 주고 석판을 통하여 완벽한 세계가 이루어지는 작품을 완성한다. 사진을 컴퓨터로 스캐닝하고 변형, 편집하여 만든 이미지를 판화의 찍어내는 과정으로 완성해 감으로써 두 매체의 적절한 조화를 통해 허구의 대상이 실제의 대상처럼 느껴지게 만드는 것이다.

18) 정영숙, 『작가의 방 판화작가 신수진- 반복되는 작은 것들의 에너지를 모으다』, 중앙시사매거진, 201411호, 2014



그림11. 좌) Neo-flower 1410\_디지털 프린트에  
리소그래피\_50x50cm\_2014, 우) Neo-Car 1002\_디지털 프린트에  
리소그래피\_65×90cm\_2010

프린트의 복제기술에 있어서 가장 일반적인 기술은 복사기이다. 복제에 수반한 잠재적 문제들은 이미지의 확산과 복제가 지닌 한계에 공존한다. 희귀하든, 상업적이든, 예술가들은 이미지를 방대한 수의 사람들에게 모니터나 출력된 종이로 복제해서 보낼 수 있다.<sup>19)</sup> 이렇듯 작품들은 불법적으로 유통될 수도 있다. 하지만 인쇄에 의한 작품의 이미지와 판화에 직접 프린트 하고 찍어낸 작품은 차이가 있을 수 밖에 없다. 그것은 결국 판화가가 철저하게 관리하여 찍어내는 과정에서 나오는 판화만의 독특한 특성이기도 하다. 사진인 듯 사진이 아닌 그림이며 그림처럼 보이지만 마치 극사실같이 보일 수 있게 표현 할 수 있는 것 또한 판화의 매력인 것이다. 이러한 의미에서 김현주 작가의 작품은 사실과 허구를 판화의 물성과 디지털프린트를 통해 보여주고 있다.

디지털은 판화속에서 판화는 디지털 속에서 상호관계를 맺으며 디지털 판화라는 새로운 양상으로서 그 형식적 가치가 형성된다. 디지털은 그것이 판화로 인식되기 위해서는 종이, 천, 스크린화면 등 판화로 규정될 수 있는 일정한 하나의 틀에 의지하여 몸을 형성한다.<sup>20)</sup> 디지털 프린트나 사진의 이미지위에 실크스크

19) 임영길, 심희정, 『판화와 재생산의 관계』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p394

린이나, 석판 또는 목판의 이미지를 얻음으로 좀 더 다양한 표현을 얻어낼 수 있는 것이다.

상징적으로 디지털기술이 지닌 복제성은 형식과 원리면에서 서로 변환 가능하다. 컴퓨터는 전통적인 미디어가 행했던 “단지 또 다른 도구”는 아니다. 이것은 새로운 종류의 개념과 연관되며, 과학적인 표현과 예술적인 표현 사이의 여러 형식들과 프린트 제작사이의 경계를 사라지게 하는 것에 관여한다. 이제 세계의 유명한 예술 갤러리들과 전시관들은 그들의 컬렉션은 문제 삼지 않고, 디지털 프린트를 취급한다. 이러한 성공은 손쉽게 만들어지는 에디션들에 의해 시작되었던 예술적 협동의 결과 때문이다. <Cone Edition Press>, <Adamson Edition>, <Nisah Edition>과 같은 스튜디오들은 통찰력과 재능으로 디지털 프린트의 정체성을 만들어갔고, 판화제작을 현대 판화제작의 잠재성과 전자 프레스장치를 들뜨게 했다. 이러한 혁신성은 질적인 면에서 다양성의 단계를 키워나갔다. 동시에 전 세계의 예술가들은 그들의 상상을 창조적 사용을 위한 기술성에 부합하여 연마했다. 어떤 프린트를 전적으로 디지털적 접근으로 양산되었고, 레이저 프린터나 잉크젯 프린터와 같은 디지털적 출력에 기대었다. 이러한 개척정신은 예술과 판화에 새로운 활기를 불어 넣었고, 변화시켰다.<sup>21)</sup>판화와 디지털의 적절한 조화는 새로운 형식의 미디어 작품을 만들어 낸다. 정통판화의 장인정신이 담긴 보수적 판법과 새로운 문명이 주는 과학적이며 기술적인 방법과의 융합으로 만들어지는 판화는 변화의 연속성을 지닌 결과물이며 다양한 경로를 통해 계속적으로 진보할 것이다.

#### IV. 결론

---

20) 정상곤, 『디지털 판화에 관하여』, 복제시대의 판화미학- 에디션, 2008, p184

21) 임영길, 심희정, 『판화와 재생산의 관계』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p394

앞으로의 미술은 정보와 분리되어 존재 할 수 없고 오히려 정보의 바다 속에서 많은 영향을 받게 될 것이다. 그것은 시대를 넘어 새로운 세계를 갈망하는 현대인들의 삶의 방식이 투영되면서 더욱 구체적이고 다양하게 표출될 것이다.

예로부터 예술의 가장 중요한 과제 중의 하나는, 아직 충족되기에는 때 이른 어떤 수요를 창출해내는 일이었다. 모든 예술의 역사를 살펴보면 위기의 시기가 있는데, 이러한 위기의 시기에 이들 예술형식은 변화된 기술수준, 다시 말해 새로운 예술형식을 통해서만 비로소 아무런 무리없이 생겨날 수 있는 효과를 앞질러 억지로 획득하려고 한다. 따라서 위기의 시기, 특히 이른바 퇴폐기에 생겨나는 예술의 괴상하고 조악한 형식들은 실제로는 그 시기의 가장 풍부한 역사적 에너지의 중심부에서 나온다.<sup>22)</sup> 예술은 수요를 창출해 내는 역할이 있지만 그 수요는 복잡 다양해진 현대의 삶과 매우 밀접하게 관계되어 있다. 삶의 구조가 복잡해지고 여러 가지 형태가 뒤섞여 모호한 형태로 나타나는 시기에 변화된 예술적 기술형식을 시도하고 새로운 형식의 예술세계는 만들어진다. 사람의 손으로 직접 그렸던 직접적 도구로서의 그림이 판화라는 간접적 형태의 새로운 도구와 디지털과 사진의 또 다른 형식을 끌어오므로 미술영역은 확장되고 재시도 되고 있는 것이다. 오늘날, 오리지널리티에 대한 판화가들의 야심은 10개 미만의 판본조성과 에디션의 제한을 통해 이루어진다. 표면이나 미술가의 손과 이미지사이를 매개하는 판의 제작과 복제에 의한 결과들은 다양하게 사회문화적인 가치와 기능으로 연결되어 있다.<sup>23)</sup> 판화의 에디션이 많음으로 가치가 떨어진다면 에디션을 스스로 제한함으로 또 다른 방식의 방법들을 찾아내는 것이다. 그것들이 예술작품이 존재하는 그 당시 사회성을 나타내는 것이고 작가들은 민감하게 반응하며 자신들의 작품을 보호하고자 한다. 이제는 판화적 요소를 가진 영상, 페인팅 위에 함께 입혀진 판화, 디지

22) 발터 벤야민, 『기술복제 시대의 예술작품』, 도서출판 길, 2007, p86-87

23) 임영길, 심희정, 판화와 재생산의 관계, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p395

털 프린팅과 융합된 판화의 다양한 표현 방식들이 미술의 확대된 영역, 확장적 도구로서의 역할, 그리고 새롭게 미술세계를 바라볼 수 있는 의미있는 평면예술의 역할을 충분히 할 수 있을 것이다. 또한 평면예술을 넘어 설치로의 수많은 시도, 3D의 생성들은 앞으로의 긍정적 전망을 조심스럽게 기대해본다. 영역을 뛰어넘는 판화의 다양한 변화와 융합, 조화는 폭넓은 예술의 장(場)위에 독특한 성질을 가진 표현방법으로 새로운 분야를 개척하는 토대가 될 것이다.

## 참고문헌

- 발터베냐민, 『기술복제시대의 예술작품』, 도서출판 길, 2007
- 스티븐 파딩, 『501 위대한 화가』, 마로니에 북스, 2009
- 이현주, 『로버트 메이플소프(Robert Mapplethorpe)의 작품에 나타나는 페시티(Fetish)적 특징』, 홍익대학교 학위논문(석사), 2005
- 신희주, 『초상사진(Self-Portrait)에 나타나는 양성적 표현에 관한 연구』 :이성의 옷 입기(Cross-Dressing)를 활용한 작품을 중심으로, 인하대학교 학위논문(석사), 2008
- 송대섭, 하임성, 『현대 디지털 예술작품의 복제성에 대한 고찰』 한국만화애니메이션학회지, 2008, p208
- 임영길, 임장훈, 『사진과 판화의 재생산』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p522-p524
- 정정화, 『개념미술에서의 사진(존 발데사리와 더글라스 휴부러를 중심으로)』, 한국사진학회지, 1988
- 심희정, 『정보기술 이미지의 기원과 새로운 모델』, 한국영상미디어협회 학회지, 2013, p82
- 이지현, 임영길, 『물성으로서의 한국현대판화 연구』, 한국영상미디어협회 논문집, 2014, p13
- 송대섭, 김지혜, 『예술의 복수 생산과 멀티미디어적 특성』, 한국영상미디어 협회 학회지, 2012, p34-p39
- 이종한, 『복제의 탄생- 근대판화의 시원으로서의 마이너 아츠에 관한 고찰(1)』, 한국일러스트학회 학회지, 2009

- 이종한, 『관화예술의 기원- 근대관화의 시원으로서 마이너 아트에 관한 고찰(2)』, 한국일러스트학회 학회지, 2010
- 송대섭, 『모노타입과 모노프린트의 관화 매체적 특성연구』, 한국조형예술학회, 2007
- 김재원, 『디지털 매체를 통한 인체 이미지의 심층적 표현』, 한국디자인트렌드학회, 2010
- 임영길, 심희정, 『관화와 재생산의 관계』, 한국기초조형학회 학회지, 2006, p390-p395
- 김용식, 『복제시대의 관화미학- 에디션』, 한국관화가 협회, 2008
- 김영태, 『개념미술에서의 사진』, <http://cafe.daum.net/hanbit2u/PwjI/125?q=%B0%B3%B3%E4%B9%CC%BC%FA%BF%A1%BC%AD%C0%C7%20%BB%E7%C1%F8>, 2015/ 검색인용, 2017,1,2
- 정영숙, 『작가의방 관화작가 신수진- 반복되는 작은것들의 에너지를 모으다』, 중앙시사매거진, 201411호, 2014, <http://imagazine.join.com/monthly/list/010501?page=16> 검색인용, 2016, 12, 23

## ABSTRACT

### A Study on the new works obtained by the combination of prints and various media

Song, Dae-sup · Park, Ye-shin

Printmaking is a field of fine arts and is placed on a vague boundary that is perceived as a commercial product with a popular character due to the speciality of editions. Advances of modern science and technology has developed a new technique of printmaking, and the fusion of printmaking and computer has shown the possibility of reproduction art. Reproduction printmaking has been heavily influenced by photography and extended areas, and the various forms of printing have brought about many changes and attempts by stimulating the possibilities of indirect art at various angles. As the history of printmaking and technology closely relate, the development of computer makes widespread expansion of plural artistry, technological and artistic change. A new conceptual shape can be created on the copied image simply by placing the material of the print on the smoothly flat surface expressed in digital form. The process and the result of such work show the area of unique work which is different from the value of the à la carte art or the characteristics of the material given by the print. The deprecated perception of reproducibility evaluated the value of the work in a direct sense of printmaking. It is undeniable that it is devalued by a bundle of works regardless of the value of each edition. However, the physical properties of the prints on the paper are brought up with hand drawings drawn on the canvas by hand. And it becomes an opportunity to show new aspect and change through the process of combining digital print information on paper. The diversity of media is sometimes a controversy of identity between art and technology. In the future, it should be discussed how the limit of the media which can be enjoyed in the field of art can be set as a standard.

Key point : printmaking, edition, clone, a property of matter , digital, media



송대섭  
홍익대학교 판화과 교수  
04066 서울특별시 마포구 와우산로 94(상수동)  
Tel : 02-320-1208  
3000sds@hanmail.net

박예신  
홍익대학교 판화과 박사과정  
04066 서울특별시 마포구 와우산로 94(상수동)  
Tel : 02-320-1208  
yspark-1004@hanmail.net

논문투고일 : 2017.02.01.

심사종료일 : 2017.03.03.

게재확정일 : 2017.03.05.