

Post-Prints 2021

세미나 자료집

차 례

사회: 정현조 (한국현대판화가협회 부회장, 추계예술대학교 판화과 교수)

1. “포스트 프린트 (Post-Prints) 2021”을 기획하며- 굿바이 소외장르 ----- 04  
 인사말 (임영길, 기획, 한국현대판화가협회 회장)

2. 한국현대판화의 고유한 가치: 한국미술의 최전선에서 진격하던 판화 ----- 10  
 (안진국, 미술비평)

3. 판화의 아방가르드 (Avant-garde of Prints) ----- 16  
 (이은주, 국립현대미술관 학예연구사)

4. 판화의 시간성에 관한 몇 가지 주제 : 긍정의 변증법을 중심으로 ----- 26  
 (이지현, 미술평론·예술학박사)

5. 판화의 과정과 실재(Process and Reality of Printmaking) ----- 32  
 -판(版)과 화(畫) 사이에서의 감각, (이시은, 미술비평, 예술학)

6. 포스트-프린트, 포스트-프로덕션, 그리고 ‘판화적 태도’ ----- 38  
 (정연심, 홍익대학교 예술학과 교수)

세미나 일시 : 2021년 1월 27일 오후 2시-4시 (화상으로 실시할 예정임, 추후발표)

전시 일시 : 2021년 1월 21일부터 2월 10일

전시 장소 : 김희수 아트센터

주최 및 주관 : 한국현대판화가협회

후원 : 수림문화재단, 김희수아트센터 아트갤러리

한국현대판화가협회 사무국  
 우121-781 서울 마포구 와우산로 94 홍익대학교 문헌관 1010호  
 koreanprints@hanmail.net, http://www.koreanprints.co.kr/  
 문의 : 이승중(기획):010-7322-1706 / 박상아(홍보):010-5300-4099 / 김유림(회계):010-2662-8317

## “포스트 프린트 Post-Prints 2021”을 기획하며 굿바이 소외장르

지난 2018년에 경기도미술관에서 한국 현대 판화 60년을 결산하며 대규모로 개최했던 ‘판화하다’ 전시와 올해에 개최된 국립현대미술관에서 개최한 ‘판화, 판화, 판화’ 전시 기획에는 몇 가지 중요한 변화가 있다. 그것은 판화를 분류하는 방식의 차이인데, 앞선 경기도미술관의 전시에서는 주로 생산자 입장인 ‘기법’ 위주로 나누었으나 작년의 전시에서는 수용자 시각인 ‘장소’로 바라본 것이다. 즉 판화에서의 ‘판(plate)’이 매개가 된 기법 위주에서 ‘판(field)’이라는 장(場)으로의 변화이다. 또한, 판화만의 순수한 영역에서 벗어나 플랫폼으로서 적극적으로 다른 장르와 관계를 맺으려고 한 점도 그 차이 중의 하나이다.

이렇게 새롭게 변화하는 현대미술의 지형에서 다시 새로운 60년을 모색해야 할 한국현대 판화는 한국현대판화가협회가 중심이 되어서, 외적으로는 포스트 디지털 매체 시대의 예술적 패러다임의 변화를 판화예술에 어떻게 적용할 수 있을까? 하는 것과, 내적으로는 전통적인 의미의 판화의 고유성뿐만 아니라, 판화의 과정 전체를 세세하게 분해해서 다른 요소들과 결합시켜, 어떠한 융 복합이 가능한가를 타진하고, 재배치하는 실험적인 창작행위를 통하여, 전통적인 판화예술만의 고유한 아름다움을 유지하면서도 유연하고 다양한 새로운 판화매체의 개념을 재창안하여 판화예술이 현대미술의 흐름에 의미 있는 물줄기를 형성해야 한다.

올해 우리 협회에서 공동주최한 제2회 강국진판화상의 수상자인 배남경 작가는 그의 작품에서 판화 내적인 배치를 극적으로 바꾸었다. 제판에 있어서는 목판을 볼록판화가 아닌 평판화와 연결시켰고, 프린팅에 있어서는 평판법인 석판화가 아니라 오목판화인 동판화의 프린팅 방법으로 찍었다. 이렇게 판화기법의 전통적인 배치를 뒤엎는 결과로 목판화기법으로는 거의 불가능에 가까웠던, 나뭇결이 결합된 서정적인 사진과 같은 이미지를 얻을 수 있었다. 더 나아가 판화 외적인 것과 융합해 새로운 결과를 얻은 성과도 있다. 예를 들어 김태호 작가는 색 층으로 이미지를 쌓아나가는 다색 판화의 표현기법을 이용해서 캔버스에 미리 바탕칠로 여러 색 층들을 두껍게 칠해 놓고, 목판화용 칼로 층의 색을 깎아 드러내는 기법을 사용해서 독특한 작품을 제작하고 있다. 이런 결과로 판화면서 동시에 회화인, 입체면서 동시에 평면인 독특한 효과를 얻고 있다. 또한 한국화가였던 김억은 자신의 한국화적인 시선으로 본 풍경화를 표현하기 위해 붓과 먹이 아닌 목판과 목판화용 칼을 사용하고 있다. 전통적인 한국화의 농담이 있는 이미지에서 인쇄용 투명 필름을 제작하는 방식인 2진법의 바이너리 색상으로 변환시켜, 이미지를 검은색 점과 흰색의 바탕으로 변환시킨 것이다. 이렇게 한국화에서의 먹이 번지는 바림 이미지의 명암 단계의 변화를 점 배열의 중

감도로 변환시키는 비트맵 방식으로 바꾸는 목판화로의 재매개로 새로운 이미지를 생성시킨 것이다. 그의 최초의 원본이었던 한국화와 복제된 목판화 사이의 간극에는 뒤상의 인프라신 개념이 존재하고 그 간극들 때문에 이미지가 새로운 문맥에 도달한 것이다. 그가 의도했거나, 혹은 의도하지 않았던 간에 그의 목판화에 의해 파생된 비트맵 이미지는 20세기에 나타난 이미지의 증식과 파생에 관련된 복제 시스템의 방식과도 연관이 있다. 이러한 복제 시스템은 당시의 세계관적 변화의 징후를 나타냈다. 벤테이도트를 사용하는 팝아트 작가인 로이 리히텐슈타인과 독일의 시그마 폴케는 이런 기법을 자신의 판화와 회화에서 중심으로 다루었다. 다만 김억 목판화의 점들은 인쇄를 위한 기계적인 점에서 수공에 의한 서정적인 점으로 대치되었다는 차이가 있다. 설치미술과 판화를 연결해서 실험을 하는 중국작가인 쉬빙은 대상과 정확한 유사성을 담보하는 일대일의 척도인 탁본 방식으로 만리장성의 돌 표면에 압력을 가해서 그 자국을 떠내고, 더 나아가 설치작가인 서도호는 자신이 살던 집의 내부 3차원 공간의 표면을 판화가 갖는 대상과 일대일의 척도로서 천으로 제작해 재현한다. 이 두 작가의 공통점은 대학에서 판화를 전공했거나 혹은 개인적으로 배웠다는 것이다. 또 다른 판화작가들은 영상이나 북아트와 연결해 설치로 나아가는 것을 실험한다. 이렇게 판화를 내적으로 세세히 분해해서 배치를 달리하거나, 혹은 다른 장르와 융 복합해 판화의 관점을 응용한 것들을 판화에 포함시킬 수 있어야만 판화 매체적인 경계를 더욱 넓히고, 새로운 가치를 창출할 수 있을 것이다. 이것은 마치 컴퓨터와 MP3, 그리고 무선전화기가 결합해 새로운 개념의 스마트폰이 탄생하고, 지금 새롭게 시작하는 4차 산업혁명이 여러 첨단 기술들을 융복합함으로써 새로운 가치를 창출하고 있다는 것과 그 의미가 같다고 할 수 있다. 디지털 복제시대에는 판화의 중요한 덕목 중의 하나인 복수원본 개념까지도 흔들리고 있다. 이러한 시기에 판화에 있어서 복수성보다 판화의 관점, 혹은 태도를 중시하는 방향으로의 혁신적인 변화가 필요하다고 생각한다.

올해는 문체부에서 정한 소외장르로서의 판화가 선정되어 정부의 지원으로 판화를 활성화하기 위한 몇 가지 행사를 가졌다. ‘판화, 판화, 판화’전도 그중의 하나였다. 불과 50년 전에는 밝은 미래 장르였던 판화가 왜 정부의 지원이 필요한 소외장르로까지 쇠퇴하게 됐는가? 하는 쓸쓸한 물음에 우리는 답해야 한다. 판화는 다른 장르와 비교해 기법을 포함한 형식이 매우 정형화되었기 때문에 형식을 중시하는 모더니즘 예술에서는 그 형식적인 순수함을 잘 유지하면서 발전할 수 있었다. 그러나 탈 모던의 시대에서는 오히려 형식적인 순수성에 발목을 잡히고 있는 것은 아닌지 생각해야 한다. 20세기 중반에도 ‘미국의 액션페인터’라는 글에서 해럴드 로젠버그는 당시의 화가들이 미술의 기법 문제로 고민하지 않고, 화면이 행위가 이

루어지는 무대로서의 하나의 사건이었다고 썼다. 예술작품의 형식상 특성보다는 창작행위가 훨씬 더 중요했다고 한 사실을 상기할 필요가 있다. 최근 들어 사진과 인쇄가 주 매체이던 시대에서 가상공간과 쌍방향성의 디지털 매체의 시대로 이동하고 있다. 20세기 사진과 인쇄기술에 따른 시지각의 특성이 예술을 크게 변화시켰으나 새로운 디지털 매체의 시대에는 세계를 객관적으로 기술하고 표현하는 사진의 덕목이 가상으로 변화된 세계를 기술하기 어려워져서 그 존재 근거가 희박해지고 있다. 이러한 상황에 판화예술의 창조적 특성을 연속선상으로 잇는 시도를 하는 것은 의미 있을 것이다. 판화는 전통적으로 언어로 된 세계를 육화시키는 ‘인카네이션’을 적극적으로 실현하던 매체였다. 해인사 장경각의 대장경 변상도 경판에서, 그리고 구텐베르크의 금속활자본과 관련된 종교적인 내용의 판화들이 그것을 증명하고 있다. 최근에 새롭게 언어로 구성된 디지털 가상현실이 도래하였는데 이런 때에 판화의 전통적 역할이었던, 가상을 물질로 실현시켜 이미지의 재생산, 증식, 파생 및 복귀, 재출현의 주기를 거쳐서 무한한 생성을 엮어낼 수 있는 좋은 기회를 다시 맞이하고 있다고 생각한다.

지난 1970년대에 판화예술이 현대미술의 최전선에 서서 활발히 활동했던 것과 같이 판화매체가 현재의 소외장르에서 벗어나 다시 현대미술의 중심이 되기 위해서는, 우리 민족이 가졌던 당시의 첨단 매체였던 목판화 기술과 같이, 문혀있는 판화의 기본 정신을 발굴해 내고, 변화하는 시대의 예술 환경을 적극 포용하면서 작가 자신의 자유로운 표현에 도달해야 한다. 그 구체적인 방법으로는 단단한 판화 형식의 껍질을 깨고 순수성에서 해방되어 다른 분야와 융 복합하고, UV 프린터나 3D 프린터와 같이 새롭게 등장하는 첨단매체를 받아들여 가상과 현실을 잇는 가교로서의 역할을 하며, 대중과도 적극적으로 소통하려는 시도를 해야 할 것이다. 또한 기존의 사물이나, 형식 등을 차용하는 포스트 프로덕션 개념을 받아들여 판화의 기본적인 면을 유지하면서도 동시에 다양하게 그 범위를 넓혀나가 매체 판화로서의 유연성을 발휘해야 할 것으로 생각한다. 이러한 시도를 위한 이번 전시에서는 다음과 같은 5가지 범주에서 작가들의 작품을 분석하면서 현재의 판화지형을 확인하는 동시에 새로운 ‘포스트 프린트’ 60년의 가능성을 타진해 나갈 것이다.

1. 초기 한국 현대 판화를 도입했던 모더니즘 계열의 작가들이 추구했던 정통적인 판화의 고유성(Matrix of Prints)을 이 시점에서 다시 심층적으로 재확인하고 (안진국 평론)

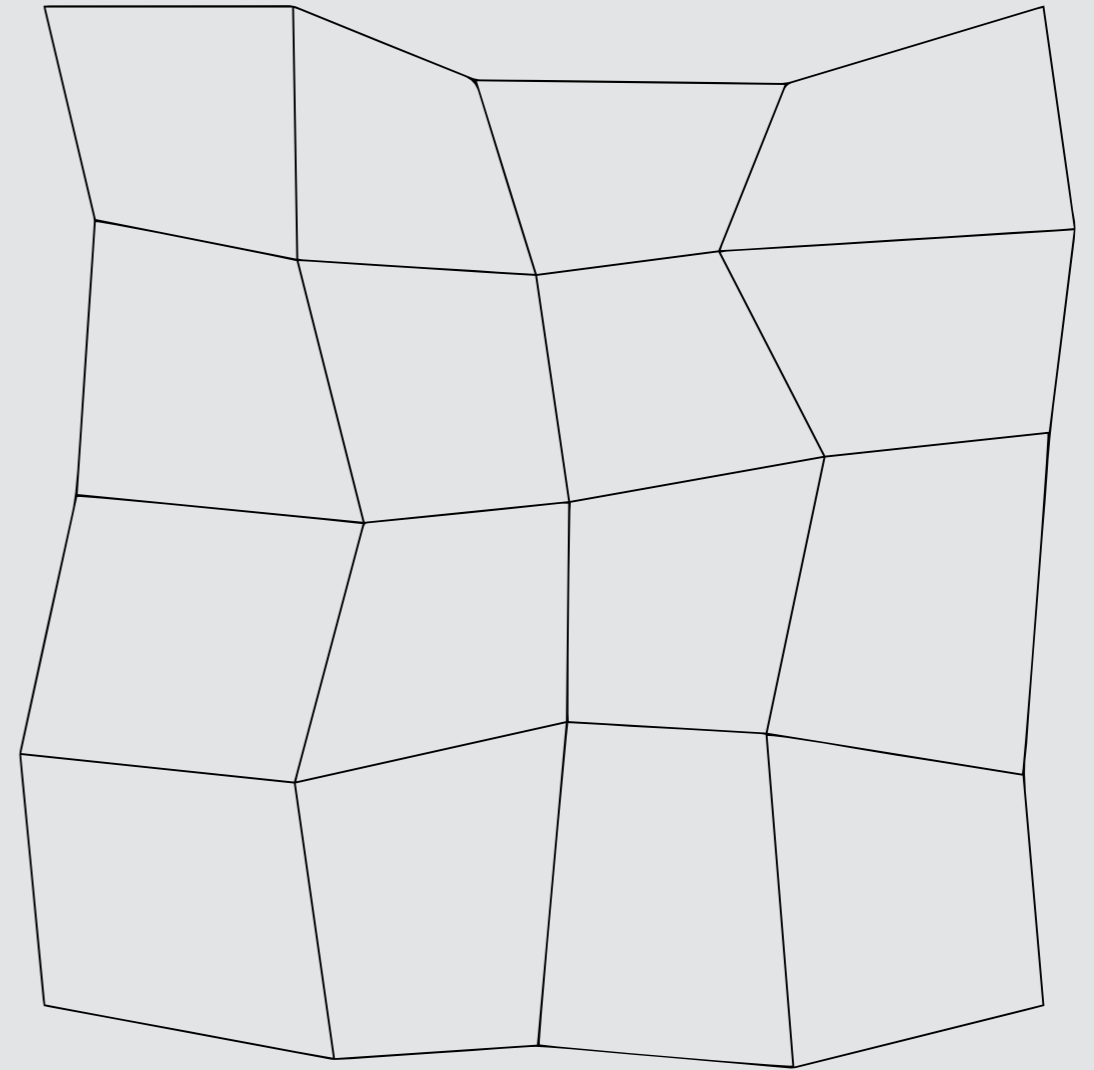
2. 판화의 고유 형식을 넘어서 설치 및 입체, 퍼포먼스까지 넘나들며 실험적으로 추구하는 전위적인 형식 판화의 아방가르드(Avant-garde of Prints)적인 작품들을 체계적으로 연구하며 (이은주 평론)

3. 판화를 일반적인 시각조형예술처럼 공간을 다루는 것에서 벗어나 시간성을 도입하여 판화에 내재한 시간성(The Time of Prints)으로 판화예술을 새롭게 바라보는 것과 (이지현 평론)

4. 판화를 제작하는 과정에 개입되는 밑그림부터 제판상의 사건들(판목 및 깎여 나온 판목 조각 등), 그리고 프린팅 과정의 잉크, 땀, 기름, 걸레 등과 같은 모든 물질적 요소뿐만 아니라 비물질적인 요소인 ‘냄새’, ‘소리’ 같은 것을 포함한 모든 것을 분해한 후, 이질적인 것들과 융합하고, 재배치하여 설치 개념의 창작 방식(Process and Reality of Prints)을 통해 새로운 판화의 가능성을 타진하고 (이시은 평론)

5. 최근의 현대미술의 창작 방식인 1990년대의 차용(appropriation art)을 넘어서 2000년대에 이르러 오픈 소스 운동에서 도래한 포스트 프로덕션 개념이 판화예술에 어떻게 적용될 수 있는지(Toward Post-Prints), 그 가능성을 타진할 것이다. (정연심 평론)

2020년 12월



Matrix of Prints

판화의 고유성

## 한국현대판화의 고유한 가치 : 한국미술의 최전선에서 진격하던 판화

‘판화의 고유성’을 논의의 테이블에 올려놓으면, 많은 사람이 두텁게 먼지 쌓인 주제를 꺼내놓았다고 생각한다. 그럼 이 주제는 어떤가? ‘가상현실의 고유성’, ‘인공지능의 고유성’, ‘빅데이터의 고유성’, ‘스마트 폰의 고유성’... 동시대 미술에서 가장 핫하게 들리는 논의 주제다. 1950~80년대 당시 ‘판화’는 그런 존재였다. 그 당시 판화는 현재의 인공지능이나 빅데이터, 가상현실 등을 사용하는 작업처럼 한국현대미술의 최전선에 있던 젊은 작가들이 실험했던 매체였다. 지금은 매체 변화의 뒤처짐과 굳어져 버린 ‘판화’라는 용어, 관례화된 판화의 특성 등에 발목이 잡혀 올드미디어처럼 여겨지며, 더디게 앞으로 나아가고 있지만, 1950~80년대는 새로운 가능성이 가득한 매체였다.

### 한국현대판화의 시작과 실험성

한국현대판화는 한국미술의 최첨단 예술이었다. 가장 국제교류가 활발했으며, 가장 역동적으로 국제무대에서 활약했던 예술이었다. 한국현대판화는 그 시작부터 국제무대와 연결되어 있다. 한국근대판화와 한국현대판화를 가르는 기점은 1958년이다. 그해 이항성은 미국 신시내티 미술관에서 열린 《제5회 국제 현대 색채 석판화 비엔날레》에 <다정불심(多情佛心)>(1958)로 한국판화 최초로 국제전에 수상했다. 그리고 같은 해 그를 중심으로 ‘한국현대판화가협회’의 모체인 ‘한국판화협회’가 창설됐다. (수상과 협회 창설의 선후관계는 현재의 문헌으로는 확인하기 힘들다.) 이후 1960년 《제6회 국제 현대 색채 석판화 비엔날레》에서는 배룡이 입상하고, 1965년에는 《제4회 파리비엔날레》에서 김종학이 판화 2점을 전시했으며, 1966년에는 《제5회 도쿄 국제판화비엔날레》에 김종학이 가작을 수상하는 등 국제무대에서 한국현대판화의 활약이 컸다. 현대미술로서 다른 매체보다 더디게 시작했음에도 불구하고 다른 매체에 비해 국제무대에서 돋보이는 활약을 보였다. 국제교류 또한 다른 매체보다 활발히 이뤄졌다. 이것이 가능했던 것은 판화 작품이 지닌 운반의 용이성 때문이었다. 열악한 재료와 장비에도 불구하고 한국현대판화는 초창기부터 세계적 수준의 표현 방식을 습득하고 표출했다. 그 당시 진보적인 젊은 세대는 판화에 큰 관심을 보였으며, ‘한국판화협회’의 회원으로 참여했다(김봉태, 김종학, 윤명로, 서승원, 송번수, 한용진, 김후, 강환섭, 김상유, 배룡, 한묵 등). 1962년 《제6회 현대작가초대전》에서는 국내종합전 최초로 ‘판화부’가 설치됐고 서승원이 최초로 수상했으며, 같은 해 《제10회 대한민국미술전람회》에 초대된 최영림은 목판화 작품을 출품했다. 한국현대판화는 시작된 이래로 한국미술의 선두에 있었다.

한국현대판화의 2차 도약기는 ‘한국판화협회’가 창립된 지 10년이 지난 1968년이라고 할 수 있다. 의욕적으로 시작했던 ‘한국판화협회’가 판화가의 정체성을 확립하지 못하며 그 활동이 부진해지자 ‘판화가’라

는 정체성을 가진 작가들이 모여 1968년 10월에 ‘한국현대판화가협회’를 창립했다. 창립회원은 지금 한국현대판화뿐만 아니라 한국현대미술의 거목이 됐다. —강환섭, 김민자, 김상유, 김정자, 김종학, 김훈, 배룡, 서승원, 유강열, 윤명로, 이상욱, 전성우, 최영림이었으며, 유강열이 초대회장을 맡았다.— 또한 1960년대 판화계를 이끌었던 대부분의 작가가 당시 주류였던 앵포르멜 추상에 대항하여 새로운 예술적 열망을 드러내는 다양한 동인들(현대미술가협회, 60년미술협회, 악튀엘, 무[無], 오리진, 논꼴, 신전, 제4집단, 한국아방가르드협회[A.G] 등)에 깊숙이 관여하며 미술운동을 펼쳤다. —일례로, ‘60년미술협회’는 윤명로, 김봉태, 김종학이, ‘악튀엘’은 석란희가 참여했으며, 서승원은 ‘오리진’과 ‘A.G’에서, 강국진은 ‘논꼴’과 ‘신전’에서 활동했다. ‘제4집단’에서는 강국진, 김구림 등이 활약을 보였다.— 또한 1950년대 말부터 1960년대에 스크린판화(실크스크린)가 한국현대판화에서 주류를 형성했고, 회화에까지 영향을 끼쳤다. 대학을 갓 졸업한 젊은 작가들은 스크린판화를 새로운 미술적 표현 방식으로 여겼다. 1960년대는 앤디 워홀(Andy Warhol)과 리처드 해밀턴(Richard Hamilton) 등이 스크린판화 기법을 회화제작 과정에 도입하면서 유명해진 시기다. 시기적으로 한국현대판화는 세계적 흐름과 함께 가고 있었던 것이다. 그런가 하면 1967년부터 실험미술, 해프닝 작가로 활동한 강국진, 김구림, 정찬승 등은 그 당시 판화의 프로세스를 활용한 새로운 미술을 선보였다. 그들은 판화작품을 발표했을 뿐만 아니라, 복합적인 기법을 한 화면에 사용하거나(김구림), 여러 겹의 종이의 오브제(강국진)로 마무리하는 등과 같이 과정을 중시하는 행위미술로서 판화의 형식을 활용했다. 그런가 하면 1981년 《제3회 서울국제판화비엔날레》에서는 김구림이 설치작업 성격을 가진 판화 작품을 선보였는데, 일회성 판화를 인정하지 않는다며 주최 측이 작품을 철거했고, 거기에 불복하여 김구림이 전시회 개최 정지 가처분 신청을 법원에 제출하는 사건도 있었다. 이렇듯 한국현대판화의 활동은 그 제도가 수용할 수 없을 정도로 실험적이고 혁신적이었다. 한마디로 한국현대판화는 그 시작부터 한국미술의 최전선에서 새로운 현대미술을 향해 진격하고 있었다.

### 한국현대판화의 고유성 : 관례적 특성과 용어의 한계를 넘어선 실험성

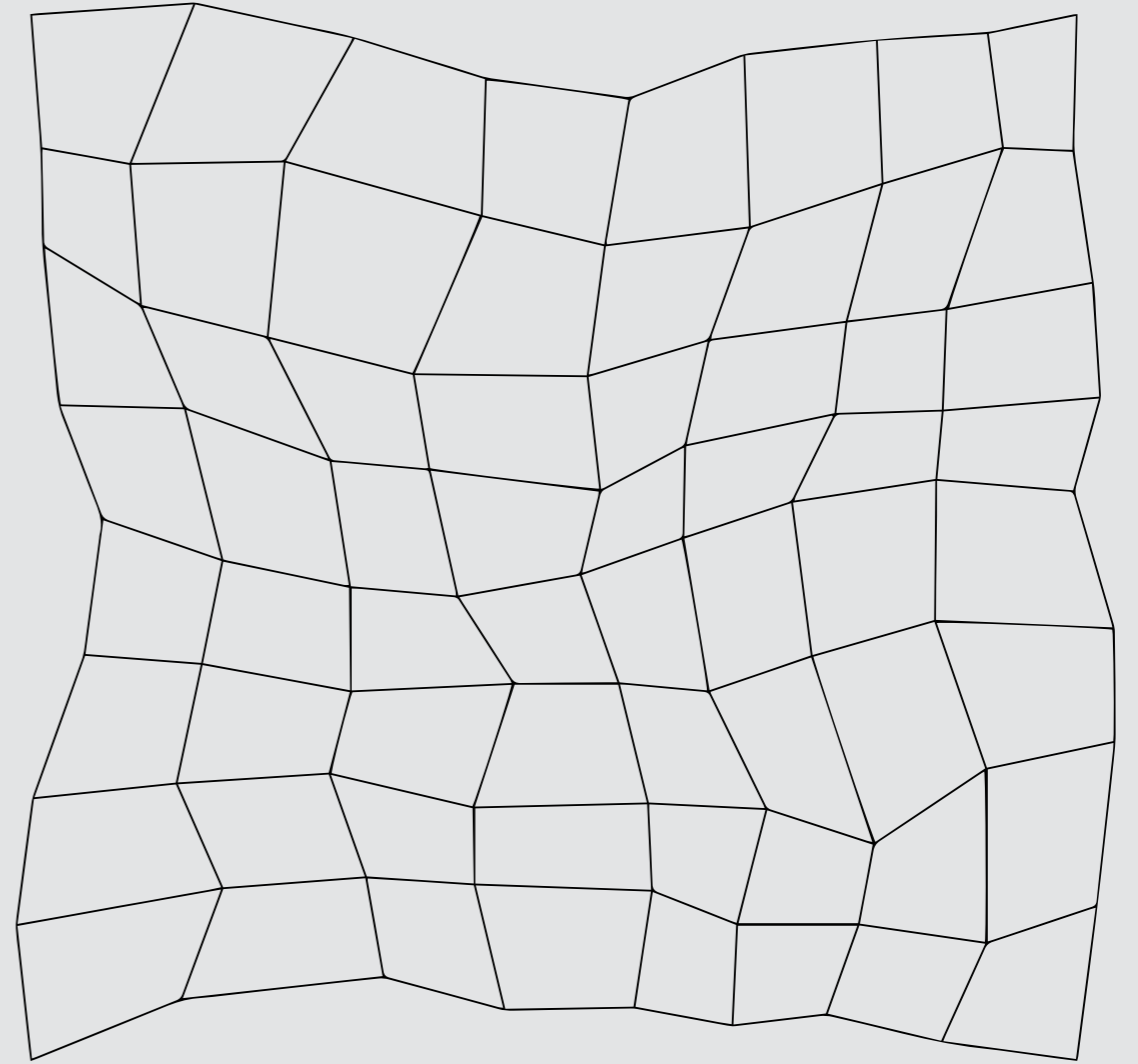
‘한국판화’와 ‘한국현대판화’의 전통은 서로 같다고 보기 힘들다. 『무구정광대다라니경(無垢淨光大陀羅尼經)』으로 시작하는 한국판화의 전통은 인쇄문화와 맞닿아 있다. 하지만 한국현대판화는 새로운 시도와 실험에서 출발했다. 그래서 한국현대판화의 정통성과 고유성은 새로운 시도와 실험에 방점이 있다고 할 수 있다. 그런데 한국현대판화는 시작된 지 70여 년이 넘어가면서 모든 작업이 새로운 시도이며, 실험이라는 것을 잊어버린 듯하다. 판화를 규격화하고 정형화하는 것은 ‘판화’라는 용어와 무비판적으로 언급되는 판화의 세 가지 특성 때문인 것 같다.

우리나라 현행 미술교과서에서 조차 판화의 특성을 ‘복수성’, ‘간접성’, ‘고유성’이라고 쓰고 있다. 이 세 특성은 판화를 처음 배울 때 마치 캐논(conon)처럼 호출된다. 흥미로운 것은 이 특성의 최초 출처가 불분명하다는 것이다. — 내가 보유한 문헌에서 유사한 내용이 최초로 발견되는 글은 1991년 발간한 『한국현대판화(3)』에 있는 윤명로의 「순수예술로서의 판화」이며, 이 세 특성을 분명하게 꼽은 글은 1995년 발표된 김용식의 「확장된 개념으로서의 현대판화의 동향」과 같은 해 발표된 윤동천의 「판화의 개념 및 범위규정에 관하여」 등이다.— 그뿐 아니라, 이 세 특성은 어색한 부분이 존재한다. 복제성을 배제하는 방식으로 복수성이 자리 잡고 있는 점이나, 행위의 형태나 의미가 모호한 상태로 간접성이 손꼽히고 있는 점 때문이다. 특히 판화의 고유한 특성을 의미하는 ‘고유성’이 가장 어색하다. 판화만이 가진 고유한 특성은 작업의 프로세스적인 측면에서 복수성과 간접성이고, 표현 방식에서는 판화만의 독특한 표현이다. 프로세스

적 측면에서 복수성과 간접성은 판화의 고유성이므로 고유성은 다른 특성의 상위 개념이다. 그런데 동등한 수준에서 판화의 특성으로 손꼽히고 있다. 표현 방식의 측면에서 보자면, 회화도 고유한 표현성을 가지고 있고, 한국화도, 조각도, 공예도, 디자인도 모두 고유한 표현성이 있기 때문에 이것(고유성)을 어떤 한 매체의 대표적 특성으로 내세우는 것은 별 의미가 없다. 이 특성들이 관례화되고 공고화되면서 판화의 실험성을 마비시켜 판화를 규격화하고 정형화하는 데 큰 몫하고 있다.

‘판화(版畫)’라는 용어도 판화의 새로운 시도와 실험에 제동을 건다. ‘판화’는 판목 ‘판’(版)과 그림 ‘화’(畵)가 합쳐진 한자어로, ‘판을 매개로 한 그림’으로 그 범주를 한정한다. 그뿐 아니라, 그림(畵)이란 특성을 내세우며 인쇄와 거리를 둔다. 누구나 알듯이 판화는 인쇄문화가 기원이다. 그런데도 한국에서는 판화와 인쇄를 구분한다. 국내에서 두 용어를 영어로 표기할 때 판화는 printmaking으로, 인쇄는 print로 구분해서 표기한다. 이것은 판화가 대량으로 인쇄되는 출판물과는 다르다는 것을 분명히 보여주려는 것이다. 하지만 영어에서는 print를 판화로, printing을 인쇄로 사용한다. 굳이 인쇄와 판화의 경계를 나누려 하지 않는다. 또한, 두 단어 모두 ‘행위’에 초점을 맞추고 있다. —print는 명사와 동사 기능 둘 다 가지고 있으며, printing은 동명사형 단어다. — 반면, ‘판화(판을 매개로 한 그림)’는 행위보다는 작품에 초점이 있다. 과정보다는 결과를 중시하는 것이다. 따라서 ‘판화’라는 용어는 재료를 제한하고(판을 매개), 결과(그림)에 방점을 둔다. 이로써 판화는 틀과 결과가 정해진 특정한 예술로 낙인찍힌다.

우리는 ‘판화의 고유성’을 논의의 테이블에 올려놓을 때 관례적인 특성과 ‘판화’라는 용어에 묶여 구태의연한 판화를 한국현대판화의 정통성이라고 생각해서는 안 된다. 한국현대판화의 시작은 모더니즘 계열 작가들의 새로운 시도와 실험이었다. 서승원은 기존의 전통목판화와 다른 느낌을 내기 위해서 얇은 반투명 한지를 겹겹이 쌓으며 목판을 찍었고, 이후 이러한 실험성을 석판화와 스크린판화까지 확장했다. 유강렬은 목판 릴리프와 스크린판법을 결합한 작업을 선보이며 여러 개의 판법을 교차하는 시도를 했다. 강국진은 국수기계로 프레스를 만들고 치과도구로 동판화 틀을 만들어 기성품 기자재에서 찍어낸 것과는 다른 느낌의 판화를 선보였다. 윤명로도, 김구림도, 김상유도 꾸준히 판화를 실험했다. 초창기 한국현대판화가들은 늘 새로운 것을 시도했다. 이러한 경향은 모노타입, 모노프린트는 말할 것도 없거니와 디지털 프린트, 설치 작업까지 그 표현 방식을 확장할 수 있는 자양분이 되었다. 따라서 한국현대판화의 고유성은 새로운 시도와 실험이다. 여기서 시작했고, 지금도 여전히 진행 중이다.



Avant-garde of Prints

판화의 아방가르드



## 한국의 아방가르드 예술가들과 판화

디지털 매체 시대, 포스트 인터넷 시대에서 판화예술이 어떻게 생산되고, 소비되고, 해석되는가에 대한 문제는 결과로서의 작업을 생산했던 작가들의 태도와 지침만으로 결정되지 않는다. 특히 한국판화는 고 판화, 근대판화, 현대판화의 흐름 속에서 발전되어 왔으며, 그 발전 과정에서 항상 판화의 예술형식을 좌지우지하는 기술이 연계되어 있었다. 소위 판화라는 지칭은 평면을 전제로 하는 예술형식으로 인식되고 있으나, 실제 판화예술 세계로 면밀히 들어 가보면 입체, 오브제, 설치 등의 다양한 매체예술이 목격된다. 1968년 한국현대판화가협회가 창립될 당시 한국화단은 젊은 아방가르드 예술가들에 의해 기존의 제도 및 예술형식을 전복시키는 작업이 한창 등장하고 있을 때였다. 1960-1970년대 실험미술 작가들은 미술화단의 주류였던 앵포르멜에 반하는 예술형식을 내 놓았고, 비미술, 반미술 개념을 주창했다. 무엇보다 연구자가 1960-1970년대 아방가르드예술가의 활동과 판화의 상관성에 대해 논의해 보고자 하는 이유는 이 시기 새로운 매체 실험을 갈구했던 작가군 대부분이 판화작업에 몰두했다는 지점이다. 대표적으로 김구림, 강국진, 정찬승이 있으며, 1970년대는 이강소로 이어진다. 특히 이들의 판화는 회화작업을 판화로 옮기는 수동적 작업생산에 그치지 않고, 판화라는 기술 매커니즘을 통해 생산되는 기술적 특성 및 매체 형식에 집중했다. 더 나아가 이 아방가르드 예술가들에 의해 판화의 고유성이라 통칭했던 복제성, 평면성에 대해 전면적으로 도전했던 작업들도 생산되었다. 연구자는 현재 많은 판화작가들이 제작해 내고 있는 오브제, 설치 개념의 판화의 근원적 출발은 이 시기의 아방가르드 예술가의 흐름에서 찾아 낼 수 있다고 생각한다.



김구림, 결레, 1974, 120.0×74.0×70.0cm,  
테이블보 위에 실크스크린, (제 9회 도쿄국제판화비엔날레 출품작)

대표적으로 김구림의 <정물A>와 <정물B>는 1981년 《제 3회 동아국제비엔날레》 출품하게 되면서 심사위원들로부터 전시 철거 요구를 받는 사건이 발생했다. 이때 초대작가 작업 철거논란을 두고, 김구림과 심사위원들과의 지상논쟁이 벌어졌다. 결국 김구림의 작업을 철거되었고, 판화는 평면성, 복제성에 준하는 작업이어야 한다는 논리가 우세하게 작동하였다. 김구림은 이미 1974년에 개최된 《제 9회 도쿄국제판화비엔날레》에 이 작업과 유사한 <결레>(테이블 위에 설치작업)를 출품한바 있었고, 이 작업 역시 판화전시에 상응하는가에 대한 문제를 두고 심사위원들 사이에서 논란이 대상이 되었다. 이 작업은 김구림이 특정 시기에 몰두했던 <정물>시리즈 작업과 연관성이 있는 작업이다.<sup>1</sup> 이 작업은 각각 두 개의 테이블위에 실크스크린 된 테이블보가 덮여져 있었다. 테이블보에는 테이블에 놓이게 되는 컵과 접시의 그림자가 찍혀있었다. 그간 판화의 지지대였던 ‘판’도 없었으며, 종이로 완성되지 않았다. 이 작업은 그간 판화의 고유성이라고 단단히 믿어왔던 복제성, 평면성에 제대로 반기를 들었던 작업이다. 실제로 김구림에 의하면 《도쿄국제판화비엔날레》 심사위원들 사이에서도 “평면성과 복제성이 없어서 판화다, 판화가 아니다”라는 논란이 있었다고 한다. 하지만 이 작업은 전시에 당당히 출품되었고, 출품작 심사에서 2위를 차지했다. 이 작업은 그야말로 ‘찍는다’라는 판화의 속성을 재치 있게 활용한 작업이며, 추후에 판화와 설치미술을 조우하게 한 중요한 작업이다. 김구림은 이 시기에 판화의 평면성, 복제성이라는 원천적인 것과 같은 규정의 벽을 항상 대면했고, 또 그 벽을 넘어가려는 시도를 포기하지 않았다.



김구림, 정물 A, 1981,  
122.0×88.0×32.0cm 천에 프린트, 식탁

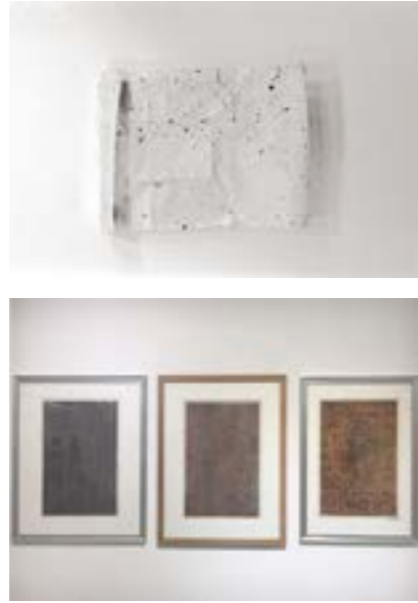


김구림, 정물 B, 1981,  
122.0×88.0×32.0cm 천에 프린트, 컵이 있는 테이블

<sup>1</sup> 김구림은 특정시기(1976-1980)에 우리의 일상 깊숙이 침투되어 있는 책상, 의자, 꽃병, 컵, 옷걸이, 빗자루 등의 사물을 회화, 판화, 설치 작업으로 옮겨냈다.



강국진, 1973, 강국진 개인전, 명동화랑 작품작



강국진, 1973, 강국진 개인전, 명동화랑 작품작

강국진, 하나의 판으로 에디션 없이 각각의 다른 작업을 제작함  
 Rythme81-3, 66x50cm, 에칭, 1981, A.P  
 Rythme81-2, 65x43cm, 에칭, 1981  
 Figure2, 59x39cm, 에칭, 1979

강국진의 판화는 ‘복제성’과 거리가 있으며, 한장 한장 완벽히 똑같은 작업이 존재하지 않는다. 연구자는 그간 특정한 굴레에 속박되지 않은 상태에서 창작활동을 해 왔기 때문이라고 본다. 그는 똑 같은 판으로 판화를 제작하더라도 그 제판을 활용하여 다른 결과물을 도출했다. 가령, 한 가지 판으로 에디션이 기입된 넘버링 작업도 했으며, 이와 동시에 넘버링 작업과 다른 ‘차이’가 확연히 부각되는 작업을 동시에 남겼다.<sup>2</sup> 1950-1960년대 한국화단에서 판화는 새로운 표현양식으로 존립했으며, 해외교류의 중요한 교두보 역할을 한 장르이다. 1967년 《한국청년작가연립전》 이후, 작가들은 대대적으로 탈평면, 오브제, 설치, 해프닝 작업을 내세웠고, 이는 기성세대의 평면회화 작업에 대한 반기이기도 했다. 그 중 판화도 예외는 아니었다.

1958년 <한국판화협회>가 창설된 이래 《국제판화전》이 국립박물관(관장 최순우)에 열렸고, 같은 해 <한국판화협회> 주최로 6월 덕수궁 미술관에서 《서독현대판화전》이 개최되었다.<sup>3</sup> 첫 해외전시에서 명증되듯 판화작업으로 해외에 진출할 수 있는 교두보가 되었다. 광남신은 “이러한 해외전시가 당시 젊은 진보적인 작가들에게 판화에 대한 흥미를 유발시켰으며, 그때까지 단색의 목판화를 대표적 판화기법으로 여겼던 작가들이 판화의 여러 가지 표현방법을 일깨우는 계기가 되었다”고 기록하고 있다.<sup>4</sup>

2 이은주, 『행위예술가 강국진, 판화를 통한 매체실험의 전모』, 『Hommage! Kang, Kukjin』 전시도록, 2018, p. 4.

3 광남신, 『한국현대판화사』, 재원, 2002, p. 18.

4 광남신, 『한국현대판화사』, 재원, 2002, p. 18.

해외교류와 새로운 미술의 장을 개척할 수 있는 판로가 되었다. 이러한 시대적 정황아래 1963년 제3회 《파리비엔날레》에서 김봉태는 최초로 판화작업을 출품했다.<sup>5</sup> 이때 <작품 1963-8(Works 1963-8)>, <작품 1963-3(Work 1963-3)> 등 세 점이 출품되었으며, 마대 천위에 콜라그래프를 한 이후, 석판화 프레스를 사용하여 작업을 완성하였다. 화면에 표현된 내용은 액션페인팅(Action-Painting)과 같이 붓을 잡고 있는 몸의 행위가 전면적으로 드러난다. 마치 한지에 먹으로 행위예술을 하듯 표현된 이 작업이 계산된 절차를 통해 기계(프레스)로 완성하는 판화분야에서는 적지 않은 파격을 낳았을 것으로 예상된다. 1966년 제 5회 <도쿄국제판화비엔날레>에 유강렬, 김종학, 윤명로가 최초로 출품을 하게 된다.<sup>6</sup> 이 시기, 판화 장르를 전면에 세운 현대미술 해외전시가 많았다. 표현적인 면에서는 전통 목판화 답습이거나 교과서 인쇄술을 답습하기도 했지만 그와 동시에 해외교류의 양정팽창을 가져왔다. 이 당시 활동이 왕성했던 작가 군들은 해외활동 경험으로 실험미술과 아방가르드운동에 조형적 영향을 많이 미치게 된다.



『《한국청년작가연립전》 전시장면』, 『주간한국』, 1967년 12월 17일자.

김봉태, Works 1963-3, 40x49cm, 콜라그래프와 석판화, 1963년 《파리비엔날레》 작품작

5 1963년 제 3회 파리비엔날레에서 김봉태(판화), 박서보, 윤명로(회화), 최기원(조각) 등 총 4명의 작가가 출품하였다. <國際展參加(국제전참가)둘러싸고 百餘名(백여명)의 連判狀(연판장) 소동>, 경향신문, 1963년 5월 25일. 판화, 회화, 조각 장르로 나뉘었던 파리비엔날레가 몇 회 이후 입체와 설치로 출품을 제한시켰으며, 이 시기 대다수의 현대미술가들이 입체, 설치 작업을 진행시켰다. 이는 1969년 <아방가르드협회(A·G)> 결성에 촉진제가 되는 환경으로 작용했다.

6 1966년 이후 <도쿄국제판화비엔날레>가 중단될 때까지 제 6회에 배릉, 서승원, 안동국, 제 7회에 김차섭, 하중현, 이우환, 제 8회에 김상유, 김창렬, 광덕준(문부대신상), 제 9회에 이우환, 김구림, 정찬승, 제 10회에 이강소, 제 11회에 서승원, 진옥선(외무부대신상), 이우환(교토국립근대미술관장상), 심문섭, 광덕준 등이 참가한다. 윤명로, 『한국현대판화의 형성과 전개』, 『한국현대판화 40년』, 현대미술관회 출판부, 1993, p. 21.

## 현대판화의 매체적 실험

이 시기는 판화의 특정 담론보다 해외에 각 개별 작가들의 작업을 전시하고, 작업에 대한 새로운 해석과 담론의 판로를 위한 개척기이다. 이 시기 무엇보다 한국전통목판화나 인쇄 기법의 표현양식에서 벗어나 다색판화, 실크스크린, 실험판화 등의 형식적 습득이 빠르게 전개된 시기이기도 하다. 이러한 시기를 두고 오광수는 “이미 판화는 가장 기본적인 방법으로서의 찍는다는 행위를 벗어나는 여러 가지 방법이 추구되고 있음은 물론이다. 단일 판법에 의하지 않고 복합적인 판법을 적용하고 있으나, 부분적으로 판법을 응용하면서도 부분적으로 일회적인 요소의 드로잉이나 콜라주 방법을 적용하고 있는 경우는 판화 자체의 간접성이나 복제성의 의미를 그만큼 벗어난 것”<sup>7</sup>으로 보고 있었다.<sup>8</sup>

1967년 《한국청년작가연립전(1967.12.11.~16)》으로 추상중심에서 오브제, 설치, 해프닝 등의 실험미술 형식이 본격적으로 대두되었으며, 《한국청년작가연립전》이후 1968년 〈한국현대판화가협회(1968.10.2)〉가 창립되었다. 또한 그 이듬해 〈아방가드르협회(A. G)〉창립되면서 서구의 논리적 이론과 개념이 한국에도 안정적인 구조로 자리 잡게 되었다. 이러한 맥락 속에서 창립된 〈한국현대판화가협회〉는 기존의 〈한국판화협회〉<sup>9</sup>에서 탈퇴한 일부작가들과 개인적으로 활동했던 작가들이 모여 한국판화의 새로운 도약을 위해 모였다.<sup>10</sup>



송변수, 〈작품-17〉, 1971, 《71年·AG展》출품작

실제로 1969년 〈아방가드르협회(A. G)〉의 창립은 해외 미술 사조를 연구하고, 이를 바탕으로 한국의 자생적 토양을 생산하는 것을 목적으로 하였다. 1967년부터 실험미술, 해프닝 작가로 활동해온 강국진, 김구림, 정찬승 등은 판화를 새로운 매체 활용으로 인식하였으며, 프레스기로 완성되는 결과 뿐 아니라, 한 화면에 복합기법을 사용한다든지(김구림), 여러 겹의 종이를 두고 오브제(강국진)로 마무리 하는 등 결과보다 과정을 중시하는 행위미술 형식으로 판화매체를 활용하기도 했다. 김용익은 1970년대 판화계의 상황을 다음과 같이 묘사한다. “1970년대 판화는 무척 실험적인 것이었으며, 판화를 제작하는 작가들은 마치 현대미술의 선두주자 같은 이미지였다.”<sup>11</sup>

7 오광수, “‘조형’ 그 본래적인 것의 반성”, 『공간』, 1979, p. 67/ 윤명로, 『한국현대판화의 형성과 전개』, 『한국현대판화40년』, 현대미술관회 출판부, 1993, p. 21.

8 윤명로, 『한국현대판화의 형성과 전개』, 『한국현대판화40년』, 현대미술관회 출판부, 1993, p. 21.

9 1960년대는 그 이전 시대의 작가들의 노력이 바탕이 되고 많은 국제교류전이 유치되면서 젊은 작가들의 판화제작에 관심을 기울이게 되었다. -중략- 젊음작가들에게 판화는 현대적 감각으로 다가갔으며, 표현매체의 확장과 실험이라는 측면에서 호응을 얻을 수 있었다. 최은주, 『한국현대판화 50년전』, 『한국현대판화50년전』, 도록, 한국국제교류재단·국립현대미술관, 2013, p. 20.

10 윤명로, 『한국현대판화가협회30년』, 『한국현대판화30년전』, 한국현대판화가협회, 1988, p. 14.

11 김형대(사회), 윤명로, 김태수, 김용식, 김승연의 좌담, 『특집: 한국현대판화: 한국판화의 가능성과 방향』, 『월간미술』, 1996년, 4월호, p. 70.

## 디지털 시대, 판화(매체)의 경향을 담아낸 전시담론

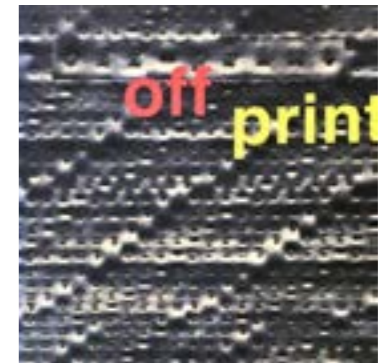
1995년 《제 1회 판화미술제》와 《내일의 판화전》이 개최된 이듬해인 1996년 한국판화의 가능성과 방향이라는 좌담에서 김태수는 “판화는 회화에 비해 비교적 빨리 국내화단에 자리 잡았음에도 불구하고 쉽게 대중화 되지 않았다”고 토로했으며, 같은 좌담에서 윤명로는 “판화를 인쇄로만 취급하는 경향”이 있다는 지적을 했다. 1990년대 중반에 들어서 판화매체의 다양한 가능성을 둔 실험적 성향의 작업이 등장했고, 이와 더불어 판화전문미술시장이 화려하게 등장했다. 하지만 김태수와 윤명로의 대담에서 확인된 바, 판화에 대한 이론과 평론 활성화가 여전히 이루어지지 않고 있다. 이러한 상황을 두고 당시 고충환은 “《제 1회 판화미술제》와 《내일의 판화전》이 서로 미흡한 부분을 보완하는 견제책의 기능은 했지만 이 두 전시 작가군이 겹쳐서 피상적이고 표면적인 관계에 불과했으며, 이러한 표면적 관계보다는 좀 더 ‘본질’적인 내면의 측면을 논해야 된다”고 평했다.

이는 1950년, 1960년, 그리고 1970년대와 1980년대 활동했던 작가군의 깊이 있는 작가론과 동시에 각 시대별의 전시경향을 분석하는 이론이 빈약한 구조를 띠고 있음이 반영된다. 1990년대 이후에도 판화의 담론과 비평의 부재를 논의한 수많은 콘텐츠가 존재하고, 이는 주로 판화전문매체 부족, 교육의 여건 등 아직도 해결되지 않은 채 남아있다. 하지만 무엇보다 그 당시 판화라는 매체 속성이 다른 장르와 어떻게 다른 특성이 있는지에 관해 전문적으로 평하는 이론가의 부재가 가장 심각한 문제였다. 주지하다시피, 인쇄, 복제, 복수, 대중, 보급성에 대한 논의는 이미 고려시대(승려, 귀족위주), 조선시대(은 백성을 대상으로 하는)는 대중성과 보급성의 전면적 실시로 제작되고 유통되어온 역사이다. 하지만 고판화에서 중요하고 빈번하게 사용되었던 논의가 한국현대판화의 분석과 평가까지 이어져 1950~60년대 이후 작가들의 부단한 창작실험에 대한 논의가 충분히 검토되지 못했다는 인상을 낳는다.

실제로 산업시대 이후, 기술의 발전으로 인해 공장에서는 대량생산 체제가 한창이었고, 이러한 산업시대의 시스템을 적극 활용하여 예술작업을 진행하는 작가군도 생겼다. 다니엘 스포에리는 ‘멀티플아트’ 개념을 내세워 모두 같은 오브제이지만 복제(복사)와는 다른 형식의 작업을 생산해 냈다. 판화를 인쇄기술과 완전히 동떨어진 작업임을 확인시킨 개념은 바로 ‘멀티플아트’이다. 이 시기 인쇄매체라고 여겨질 수 있는 평면의 종이보다 오브제아트를 선호하게 경향이 높았다. 때문에 평면성에서 벗어난 평면·오브제 혹은 오브제, 설치 작업을 진행시키게 되었다.



강애란, 〈차가운 마음 1, 2, 3〉, 1999 알루미늄 캐스팅  
1999년 《오프-프린트(OFF-PRINT)》 도록 표지



멀티플 아트는 산업사회의 대량 생산품처럼 작가들도 워홀의 〈브릴로박스〉나 피에르 만조니의 〈예술가 똥(Artist's Shit)〉캔처럼 많은 작품을 제작한다. 하지만 기계적으로 생산된 제품이 모두 동일한 특성을 지니고 있다면 멀티플 아트는 하나하나가 모두 같아 보이지만 실상 각각 다르게 제작하는 것을 원칙으로 한다. 재생산 개념 하에 똑같이 프린트 되는 예술형식과 거리가 있다.<sup>12</sup> 이후 작가들은 지난 판화평론에 제시되었던 ‘대량복제품’과 ‘값싼 예술’의 슬로건을 극복하기 위해 더 실험적인 판화작업(판화는 종이의 평면성을 넘어 오브제 설치의 성격을 띠는 작업들로 변모해 가기 시작)을 전개하게 되었다.

1993년 《한국현대판화 40년전》개최 이후, 1994년 〈한국판화미술진흥회〉가 창립되고 같은 해 컴퓨터 기술 발달 이후 급변하고 있는 판화의 담론을 담아내고자 『프린트비전(PRINT VISION)』이 창간되었다. 1995년 《제 1회 서울판화미술제》가 개최되면서 판화미술시장과 판화의 담론과 비평의 간극을 메우고자 『무크판화』가 창간된다. 미술시장의 전격적 출범과 함께 개선된 판화담론은 무엇보다 판화예술의 ‘본질’에 관한 정의였다. 또한 ‘에디션 개념’과 ‘오리지털리티’의 문제를 예술적 범주에서 이해하는 논의들이 전개되었다.



강애란, Real ity & Virtual Reality II  
510x240cm, inkjetprint on plastic,  
EL backlight pannel, 1999



임영길, 시간, 실크스크린, 컴퓨터 프린트, 편칭동영상, 1999  
《층과 사이》 판화 소장품 전시전경

12 이은주, 『수행적 퍼포먼스를 기반으로 하는 강국진의 예술행위: 초기 실험예술을 중심으로』, 현대미술사학회, 제 42집, 2017, p. 141.

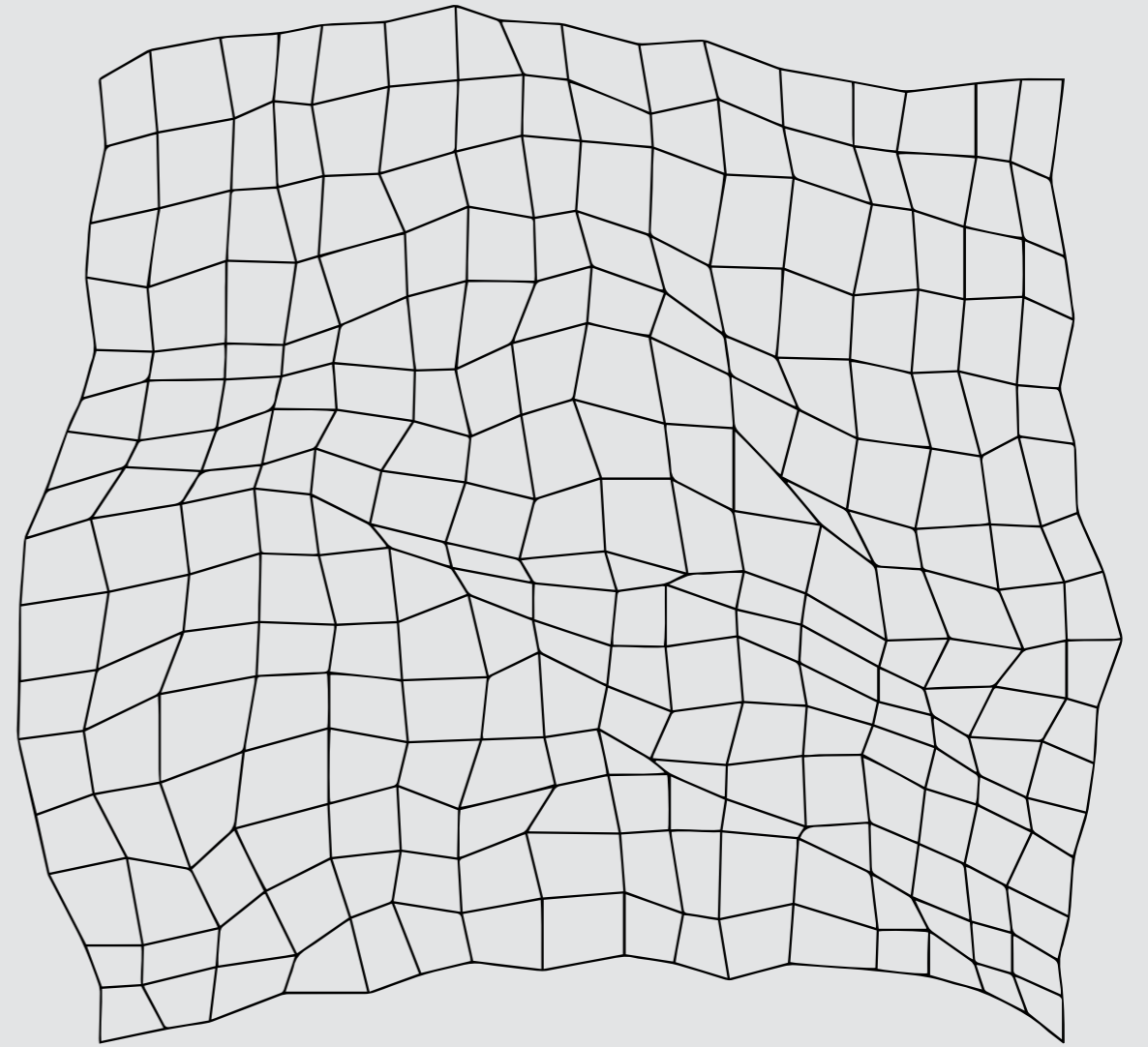
또 다른 한편으로 1995년에 그 출발을 알린 《내일의판화전(1995, 1996, 1997)》<sup>13</sup>은 디지털 시대의 한국 현대판화의 위상을 재조명 했을 뿐 아니라, 오늘날 판화가 설치미술로 자리매김하는데 중요한 좌표를 찍은 전시이다. 이 전시는 1995년 《제 1회 서울판화미술제》로 판화 미술시장이 열리면서 시장에 금방 흡수될 수 있는 판화의 ‘복수성’작용에 대한 반작용적인 역할을 시도한 셈이다. 김복기는 《내일의판화전(1995)》에 대해 다음과 같이 회고했다. “《내일의판화전》에 출품된 작품은 판화의 표현영역을 크게 확장시키고 있으며, 전통기법을 존중하고 고수하면서 작품 크기의 한계에 도전하는 작품(곽남신, 김용식, 안정민, 이인화, 이종협, 정원철, 정환선), 종이라는 결과물에 벗어나 철판, 나무판, 합성수지, 레디메이드 각종 오브제를 도입한 설치(강애란, 문경원, 송대섭, 신지영, 양만기, 임영길, 최미아, 최유식), 컴퓨터나 제록스, 필름 등 뉴미디어 영역을 이용한 작품(문창식, 박광열, 최성원)등 판화예술의 색다른 힘을 느 낐다”고 기록하고 있다.<sup>14</sup> 이 전시가 열리는 동안 판화는 아카데미한 맥락의 평면성, 복제성에서 벗어나 오브제와 설치 및 뉴미디어의 활용이 더욱 활발히 전개되었다.

3회로 마무리된 《내일의 판화전(1995~1997)》 기획을 주도했던 곽남신, 강애란, 김용식, 서정희, 송대섭, 안정민, 윤동천, 정상근, 정원철은 《내일의 판화전》 이후의 새로운 현대판화의 미학적 쟁점을 다지기 위해 《오프-프린트(OFF-PRINT)》전으로 다시 모였다. 연구자는 《오프-프린트(OFF-PRINT)》전이 전통판화와 디지털 매체 시대의 새로운 판화경향을 단절시키기보다, 전통과 현대를 연결시키기 위한 매체형식실험으로 읽고 있다. 이 전시에 출품한 작품들이 평면, 평면·오브제, 오브제, 오브제·설치, 설치의 경향을 다층적으로 다루었으며, 이러한 경향은 현재까지 설치판화 작업에 많은 영향을 주고 있다. 그러나 1990년대 판화계에 적지 않은 반향을 일으켰던 두 전시는 젊은 신진가들에 의해 꾸러진 전시보다 제도적이고 관습적인 프로젝트로 보일 수 있다. 그럼에도 불구하고, 1990년 중·후반에 주축이었던 《내일의 판화전(1995~1997)》과 《오프-프린트(OFF-PRINT)》전은 2000년대 뉴미디어의 우세한 등장에도 판화장르만의 고유한 속성을 유지시키는데 성공했다. 특정 작가군 들은 판화의 기법과 속성을 이용한 컴퓨터 프린트 인스톨레이션 아트를 진행시키고 있다.<sup>15</sup>

13 《내일의판화전》은 1995년부터 1997년까지 총 3회 전시를 치렀으며, 애초 출범 기획 단계부터 3회를 개최하기로 운영위원들과 합의가 되어있었다고 한다. 2018년 4월 11일 곽남신과의 인터뷰, 곽남신은 『에디션아트』 「판화비평의 부재(기획:이은주)」담론 코너에서 내일의 판화전을 기획한 이유는 서울판화미술제가 생기면서 부각될 수 있었던 판화의 대량생산과 저가판매에 대한 부정적 인식을 탈피하고자 함이었다고 밝혔다. 그리고 판화를 좀 더 미술적 담론에 가깝게 부각시키고자 판화의 사이즈를 크게 확대하기도 했고, 판화의 개념을 확장시키기 위해 다른 매체와의 결합을 적극적으로 시도했다. 또한 이 결과물을 보여주기 위해 〈판화비전〉을 출간했다. 이은주, 곽남신, 구자현, 고충환, 『판화비평의 부재』, 『에디션아트』, Vol. 1, Spring, 2009, p. 18~19.

14 김복기, 『내일의판화전』, 『월간미술』, 1996년 2월호, p. 72~73.

15 이은주, 『포스트 디지털 시대에서의 판화의 동시대성 연구』, 『층과사이』 전시연계포럼자료집, 국립현대미술관, 2018, p. 50~51.



The Time of Prints

판화의 시간성

## 판화의 시간성에 관한 몇 가지 주제 : 긍정의 변증법을 중심으로

### 시간성과 긍정의 변증법

시간성은 사물이 시간에 따라 변화하는 사물의 존재 양식이다. 그것은 내가 나로서만 머물지 않게 하는 특성이며, 존재자들의 관계 방식과 관련된다. 이러한 시간성의 원리로서 긍정의 변증법은 존재론적인 시간의 이행과 그 관계들에 관한 것이다.

긍정의 변증법을 시간의 동체로 삼은 것은 시간의 근원 성에 근거한다. 시간과 공간은 분리된 차원은 아니지만, 헤겔의 언급처럼, 시간은 공간 자체의 이행이며, “공간의 진리로서의 시간”이라는 근원성을 지닌다. 그리고 시간의 공간적 현상으로서 이미지는 그 시간의 현상적인 국면을 공간적으로 표상한다. 긍정의 변증법은 존재론적인 시간을 전제로 하며, 그것은 동일자로 회귀하는 것이 아닌 탈존을 지향하는 힘을 동력으로 삼는다.

긍정의 변증법은 공간적인 외재적 차이와 더욱 주관적인 내재적 차이를 포함한다. 그것은 이분법적인 대립으로 환원되지 않는 ‘제3항’의 단계로 나아감이다. 의미로 환원될 수 없는 그 모호한 지평은 존재론적인 지속의 세계로의 ‘열림’이며, ‘지금’이라는 필연성과 ‘여기’라는 우연성이 결합하는 지점이다. 예컨대 제3항은 접두사 ‘post’ 또는 ‘trans’와 같이 a와 b의 대립구조를 넘어서, a 이후에(after), a를 넘어서는(beyond), a도 b도 아닌, a와 b의 사이의 c를 횡단하는 것이다. c는 이질적인 ‘변화’를 가져오는 지속이며, 그것은 ‘비(非)존재’가 출현하는 자리이다.

### 지금, 시간의 자리(temporal site)

가장 본질적인 시간으로서 ‘지금’은 우리의 의식으로 포착할 수 없는 시간이기에 ‘무(無)’ 또는 ‘부정적인 것’으로 인식되었다. 그러나 ‘지금’의 부정성은 신체의 시간, 즉 ‘지금’을 체현하는 신체-주체는 배제되었기 때문이고, 신체의 시간은 항상 원환(圓環)의 ‘잃어버린 고리’이자 ‘공백’으로 자리했다.

시간의 유일한 존재론적인 양상이 ‘지금’이라면, 자연적인 시간은 ‘지금’의 연속인 셈이다. 그렇기에 무한한 연속으로서의 지금, 그 순간은 영원한 것에 이르는 통로가 된다. 한편으로 과거는 ‘지금’으로 존재하다가 사라진 비(非)존재이며, 미래 또한 현재에 내재해 있는 비(非)존재일 뿐이다. 단지 여기서 ‘비(非)존재가 존재한다’는 것 자체가 모순이다. 그래서 헤겔의 변증법은 존재와 비(非)존재의 대립 관계로 이행한

다. 그러나 비(非)존재는 존재와 대립하는 외적 대상이기 이전에 존재 내부의 타자성이다. 이에 긍정의 변증법은 비(非)존재를 지양하고 소외하는 것이 아니라, ‘자기-타자’의 진리로서, 그것을 통과하고, 이행하는 것이다.

과거는 완료된 상태에 이르지 못하고 변화하면서 지속한다. 또한 미래는 이제 지금이 도래하는 동시에 사라지는 연속이다. 이 시간이 순수한 현재라면, 우리가 일상적으로 경험하는 시간은 ‘현재화’된 시간이다. 현재의 시간이 탈존적인 시간을 드러낸다면, 현재화된 시간은 우리가 우리 스스로에게 ‘부여한’ 시간으로, 우리의 지각에 의해서 의식화된 시간이라 말할 수 있다. 이러한 순수한 현재의 시간성을 어떻게 ‘현재화’하는 가는 시간성에 대한 창조적 사유와 감각에 달려있다.

### 반복의 형식

반복은 내용이 아니라 하나의 ‘형식’이며, 무엇이 반복하는 가는 주체의 경험과 욕망, 그리고 충동에 관련된다. 타자적인 비(非)존재로 머물던 과거와 미래는 신체-주체의 탈자적 기억과 실천적 행위에 의해서 현재에 비로소 자신의 시간성을 드러낸다. 기억의 양상들은 각기 다른 존재론적 시간성을 불러온다. 이것은 현존을 매개로 동일자에 타자성이 기입되는 방식이다. 신체-주체가 타자성을 수용하거나 배타적인 입장을 취하는가는 현실적인 상황과 그 가치에 따라 가변적이다. 만일 신체-주체가 오래된 낡은 지속의 체계 안에서 그것을 변화시킬 새로운 지속을 수용한다면 그것에 대한 저항과 분리를 실천하고, 새로운 존재론적인 열림의 시도할 것이다. 그리고 결과적으로 그 시간의 응축된 힘이 강하면 강할수록 어떤 혁명적인 변화를 가져오기도 한다.

정신분석학의 주체는 이미 상징계의 질서 안에 있다는 가정에서 출발한다. 상징계 질서 안에 있는 나르시시즘적 주체를 무화시키려는 ‘죽음충동(death drive)’이 내재해 있으며, 그것은 결코 사라지지 않는 ‘반복(repetition)’으로 구조화되어 있다. 거기서 반복되는 것은 주체를 위협하는 공포와 불안, 통합되지 않는 파편적인 부분 대상, 잃어버린 기억과 시간의 자리로서의 실재(Real)이다.

주지하다시피 상징계는 언어의 기표적 체계로 구조화되어 있다. 그래서 정신분석학의 나르시시즘적 주체는 실존과 떨어져 있는 것이 특징이다. 반면에 신체-주체는 실존적인 주체로서, 상징계 질서의 안이자 동시에 밖에 위치한다. 실재와 상징계의 만남은 상징적 질서에 내재한 탈존의 형식으로, 신체-주체와 사물의 표면, 그 지속은 ‘시간의 중첩’, ‘반복적 쌓임’이 된다.

이러한 반복의 형식 안에서 복제된 것들은 존재론적인 차이를 생산한다. 그 표면들은 지속들에 의해서 이중화되는 자리이다. 이중화는 존재와 비(非)존재의 중첩이며, 그 중첩은 이질적인 시공간이 불연속적으로 배열되는 것으로서, 시간의 다층적 층위(multi-layer), 복수성(plurality), 다수성(multiplicity)의 특징을 가장 잘 드러낸다.

## 사건의 시간과 관계의 깊이

사물의 어원에는 ‘사건’의 의미가 있다. 익명적인 사물의 시간과 사건의 시간은 다르며, 사물은 사건에 의해서 세계 안으로 입장한다. 사건은 존재론적인 만남, 새로운 관계의 형식을 생성한다. 사건이란 존재론적으로 새로운 시공간의 ‘열림(opening)’, 그것은 현실을 초과하는 비(非)현실적인 실재의 세계이다.

관계는 분리를 전제하기 때문에 2차적인 것으로 인식되기도 한다. 그것은 본질적인 온전한 ‘하나’에 대한 기원에 근거한다. 하지만 기원 자체가 분열적이라고 한다면 어떨까? 존재론 이전의 선(pre)존재론적인 세계는 파편적인 모호한 환영적 이미지들이 떠돌다 사라지는 카오스적인 세계이다. 그 밤의 세계에서 관계들은 무용한 사슬처럼, 단지 분리된 것들 간의 조우이며, 그 반복의 다름 아니다. 관계들 사이에는 그러한 불연속적인 ‘심연’이 놓여있는 것이다.

작품에서 관계들은 가장 생생하고 역동적인 부분을 끌어낸다. 관계 형식은 일반적으로 비(非)대칭적인 다층적 양상을 띤다. 그러나 순수한 관계 형식은 대칭적인 ‘상호주관성’지닌다. 그것은 주관과 객관의 경계가 사라진 것으로서 나의 주관에 낮선 세계, 동시에 타자들에게도 공통적인 어떤 낮선 세계’를 가정한다. 예를 들어, 그것은 ‘사랑’, ‘태고’, ‘죽음’과 같은 공통분모의 세계이다. 순수한 관계 형식의 심연에는 그러한 낮섬만이 존재한다. 그래서 기존 질서로부터 분리된 관계는 그 만남을 통해서 새로운 의미의 공동체를 형성한다. 분리는 관계를 통해서 인식되지만, 그 분리를 가정할 만한 제 3의 입장은 존재하지 않는다. 오로지 관계와 만남을 통해서 분리되었음을 알게 된다.

그런데 이러한 관계가 매번 투명하게 인식되는 것은 아니다. 자아와 타자의 분리가 명확하지 않는 우파 니샤드의 경우 ‘나는 그이다’ 처럼, 자아와 타자, 주관과 객관이 분리되어 있지 않다. 서양에서는 주로 인간과 인간, 자아와 타자의 관계에 주목한다면, 동양의 사유에는 자아와 외부 환경 사이의 관계에 주목한다. 예컨대 이러한 경향은 주체가 자연을 대상으로 삼는 것이 아니라, 자연은 자아의 외부이며, 자아는 자연의 일부이자 동시에 자연을 품는 ‘물아일체(物我一體)’의 사상이다. 만일 물아일체를 긍정의 변증법의 이행으로 설명한다면, ‘자연의 탄생’과 ‘인간이라는 사건’, ‘자연으로부터 분리된 인간’, 그리고 궁극적으로 ‘물아일체’로 나아감이다.

### 판화와 비(非)판화

하나의 매체는 세계를 표현하는 방식이다. 그 표면은 그 속에 감춰진 층위들에 귀속되어 있다. 예술작품의 시간성은 그러한 자신의 존재 배경 안에 내재되어 있으며, 그 자체가 시간의 표면으로 드러난다.

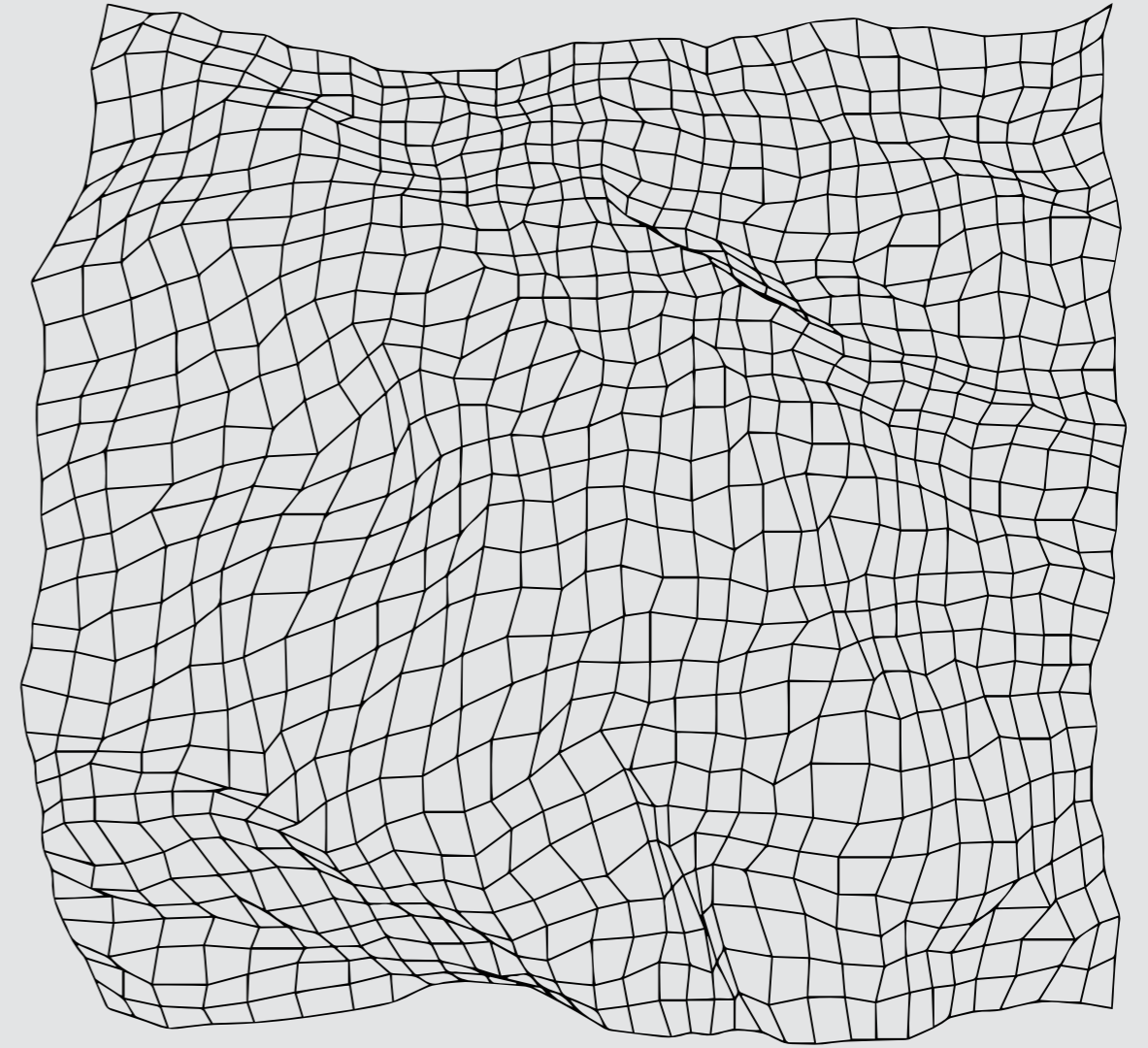
프린트메이킹의 물질적 층위 속에 감춰진 ‘전도’와 ‘이행’은 시간의 층위를 구성한다. 판화의 지표적 특징은 사물에 새겨진 시간의 흔적으로 판재와 이미지 사이의 관계를 물리적으로 인과적으로 연결한다. 그것은 부정과 긍정이 서로 전도(reverse)된 관계이며, 그 안에서 판화는 비움으로 드러내고, 채움으로 비우는 순환을 반복하며 변화한다. 안과 밖, 주객이 역전되는 반전은 변증법적이지만, 하나의 사물, 하나의 이미지 표면 위에서 동등한 요소로 위치하게 된다.

전통적인 판화의 형식은 통합적이며 전체적이기보다는 분리된 부분들의 연합에 가깝다. 그 부분들은 동시성을 이루고 다층적 층위로 중첩된다. 이러한 중첩은 판화의 내적이며 외적인 차이를 발생시키는 중요한 요소이다. 판화는 여러 점으로 구성된 세트, 한 점 또는 한세트를 복제한 에디션 등 다양한 형태를 가지고 있기 때문에, 사실상 중첩은 작품의 내부에서, 또는 외부에서 발생할 수 있다.

판화의 복제(reproduction)는 기계적인 복제라기보다는, 반복성에 기인하고, 그 반복성은 ‘거듭됨’을 의미한다. 만일 기계적인 대량생산에 의한 복제라면 다른 맥락에 위치하겠지만, 보통 아날로그적 방식이든 디지털적인 방식이든, ‘거듭됨’에는 동일한 시간, 강도, 속도를 지닌 가치를 생산하기 위한 신체-주체의 행위가 개입된다. 그것은 작품의 정체성을 반복적으로 ‘분배’하는 행위이다. 복제된 작품 사이에는 그러한 내적인 규칙, 즉 분배와 반복의 형식이 존재한다. 또한 작품의 외적인 차이, 그 감각적 표현은 작품의 내용을 채운다.

에디션(edition)으로서 판화의 복제는 디지털 기술의 발전으로 그 방식에 있어서 한정되지 않고 더욱 복잡해지고 있다. 복제된 것들은 더이상 시각적인 닮음의 정도에 의해서 가늠되는 것이 아니라, ‘개념의 닮음’을 지향하거나, 더 나아가 복제의 형식만을 차용한다. 그리고 그 반복의 형식 안에서 신체-주체의 행위에 의한 ‘내적 차이’가 발생하는데, 그 안에서 파생하는 수많은 가변성과 예측불가능한 요소들은 동일한 복제를 만들려는 의도와 배치되지만, 판화의 복제성을 단지 기계적인 닮음이 아닌 더욱 예술적인 전략으로 변화시키게 되는 것이다.

현대판화에서 이용되는 여러 현대적 기법들은 판화의 전통성을 해체하는 비(非)판화적 요소이다. 더 나아가 통합미디어로서의 프린트메이킹은 다양한 물성적 재료, 사진, 미디어 영상 등과 결합하여 혼성적인 특성을 지닌 입체적인 설치작품으로 제작되기도 한다. 이러한 경우에는 그 장르적 범주를 규정하기에도 모호한 경우가 있다. 이러한 비(非)판화적 요소들은 다분히 전통적인 판화의 정체성을 확장하고 강화시키는 것이라 볼 수 없기에, 판화의 내적 분열과 같은, 자기-부정, 자기-타자로서 작동하는 변증법적 이행의 과정이다. 다시 말해서 그 이행의 단계는 판화 고유의 특성인 복제성을 ‘반복의 형식’으로 재해석하고, 그 반복 형식에 새로운 예술적 전략을 도입하는 것이다. 그렇다면 판화의 비(非)판화적 요소는 판화의 전통성을 해체하기 보다는 오히려 새로운 가능성으로서 열리는 판화의 새로운 존재론적 지평이 될 것이다. 요컨대 긍정의 변증법은 이러한 타자성에 대한 긍정, 그것을 ‘통과하는’ 사건의 주체로서 신체-주체를 전제로 한다.



Process and Reality of Prints

판화의 과정과 실재



## 판화의 과정과 실재(Process and Reality of Printmaking) - 판(版)과 화(畵) 사이에서의 감각

예술작품은 원칙적으로 복제가 가능했다.

-발터 벤야민, 『기술복제 시대의 예술작품』 중에서

판화(版畵)는 문자 보급과 문명의 개화를 열었다. 19세기 사진의 등장으로 판화는 복제성에 위기를 맞이하면서 순수예술로 방향을 모색하게 되었다. 그 이후 현대에 와서는 판화의 특성인 인쇄기술을 통해 상업예술로도 나아갔으며, 이는 대중예술에 확산을 도모했다. 다만, 인쇄기술은 판화의 원본성에 의문을 제기했고, 판화는 에디션(edition)과 서명으로 판화의 ‘원본성’을 확고히 했다. 이처럼 판화의 흐름은 판각(刻) 형식에 맥을 이어 지금에 고유하고 독립된 판화영역으로 자리매김했다. 이를 뒷받침하는 것은 시대마다 변천해 왔던 새로운 기술과 방법론에서 비롯된 것이라 할 수 있다.

예술과 기술에 관한 논의점이 다양화되는 오늘날, 판화는 대중과 쉽게 접근하면서도 언제나 어려운 담론이다. 이러한 부분은 판화가 갖는 다양한 매체 특성이 있어서라 간주된다. 그래서 본 논의는 판화를 좀 더 자세히 살펴보는 의미에서 ‘판’과 ‘화’로 분리하여 그 역할에서 규정하고 있는 부분을 살펴보고, ‘판’과 ‘화’ 사이 개입되는 ‘과정(process)’에 의미를 되짚어 보고자 한다. 그리고 과정에 개입되는 물질(material)과 비-물질(immaterial)의 요소를 살펴보려 한다.

익히 잘 알려진 것과 같이, 판화는 ‘판(版)’에 기반을 두고 ‘화(畵)’의 이미지를 얻기 위해 인쇄 기술을 이용하여, 복수의 형태로 만드는 예술매체이다. 판화의 종류는 ‘판’의 재질에 따라 목판, 동판, 석판, 공판, 실크판화, 디지털 판화 등으로 구별된다. 이렇게 판화는 ‘판’의 중심에 두고 ‘화’ 이미지를 인쇄의 기능적인 방법에 과정을 통해 얻을 수 있는 생산물이다. 이 과정은 매우 치밀한 계획과 섬세함을 요구한다. 판에 이미지를 새기고, 판 위에 물감(잉크)을 묻히고 다시 그 위에 종이를 덮고 압력을 가한 후, 종이를 드러낸다. 이러한 번거로운 과정을 거쳐야만 판화가 완성된다. 이 중에 어떤 과정 하나를 빼낸다면, 판화가 될 수 없다. 하지만 이런 과정들을 한눈에 인식하는 것은 매우 어려운 일이다. 대체적으로 판화 종류의 식별은 ‘찍어낸’ 이미지로부터 판의 ‘결’을 이해하고 이것이 무슨 판화 기법인지를 추론한다. 즉 이미지의 질감을 시각으로 인지하고 ‘판’의 기법을 예측하게 된다. 엄밀히 말하면, ‘판’과 ‘화’ 사이에 개입된 여러 층(layer)에 과정은 사라진다. 이런 이유에서 인지, 판화는 회화와 조형 예술 보다는 시각적 인지가 ‘간접성’을 띠고 있다고 볼 수 있다.

예술은 예술의 근본 사유인 ‘아이스테시스 aīsthēsis’<sup>1</sup>도 내포하고 있다고 봐야한다. 판화도 순수예술로 인정되는 부분은 판화 이미지에 드러난 ‘감각적인 지각’이 내포되어 있다는 단서에서이다. 판화를 제작하는 과정은 판재를 선택하는 부분에서 시작되는 것이라 할 수 있다. 즉 판의 성질에 따라 형(形)과 각(刻)을 고려해야 하기 때문이다. 이런 선택은 판화가가 ‘판’과 ‘화’로 분리하여 생각해 봄과 동시에 그것이 ‘판화’로 결합할 때 어떤 이미지가 가능할지를 고민하는 과정이라 생각된다. 그리고 어떤 인쇄기술로 이미지를 어떻게 생산할 것인지 결정짓게 된다. 그래서 판화가는 과정마다 감각적인 지각에 집중한다. 이처럼 판화 이미지가 보여주는 방식은 판화가만이 감지되는 감각성을 이미지에 포함해야 한다. 그리고 관람자는 그 응축된 감각의 이미지를 ‘간접성’을 통해 판화의 ‘결’과 재질을 이해하며, 그 과정에 대해 예측한다. 그렇다면 과연 판화를 제작할 때 과정은 언제나 동일할까하는 의문이 든다. 아마도 판에 따라 기법과 방법이 달라지듯이 기법은 감각의 차이가 발생할 수 있는 여지가 있다고 보여진다. 이렇듯 과정은 미묘한 감각의 차이를 유도할 수 있는 지점이다. 그리고 과정은 기술과 연결되는 것이라 볼 수 있다.

판화가 지닌 복제성은 기술(ars, technē)로 인해 가능한 부분이다. 벤야민은 “본래 ‘기술’에는 ‘진지함과 유희’ 혹은 ‘엄격함과 비구속성’이 함께 내재”<sup>2</sup>되어 있다. 기술은 진지함과 엄격함이 유희와 비구속성의 측면에 비해 비교할 수 없이 강력하게 작용한다고 덧붙인다.<sup>3</sup> 이처럼 기술은 단지 기술만의 의미가 아니라 유희가 발생한다. 판화를 생산하는 과정에는 기술이 뒷받침돼야 하고 과정에는 유희가 작용되는 것이다. 유희는 감각과 결속되어 복수성을 만드는 과정에서 몸과 접촉에서 이루어진다.

판화는 이미지의 복수성을 만들기 위해 신체의 모든 감각을 일깨워 매 순간마다 고도의 긴장감을 갖고 제작 과정에 임한다. 판화의 제작 과정은 판화를 결정하는 시간이며 이 시간은 노동의 흔적이라 할 수 있다. 여기서 “이 노동은 몸과 관련된 감각이자, 그것의 생산물들은 손으로 만질 수 없다. 이런 의미에서 이 노동은 비-물질적이다. 느낌, 행복, 만족, 흥분, 열정이 그 생산물에 심지어 결속되고 귀속되어 포함되기 때문에 이러한 부분은 비-물질적이다.”<sup>4</sup> 어떤 예술이든, 이러한 노동의 행위는 늘 뒤따른다. 노동의 흔적은 물질화 될 수 없지만 물질은 그간의 노고를 보상해 준다. 시간과 함께한 노동은 그 자체만보면 ‘비-물질(immaterial)’이다. 그리고 비-물질은 물질에 의해 사라진다. 수행적 행위는 비-물질을 전제로 물질의 결과를 기대하기 때문이다.

1 이 말은 넓은 의미의 ‘감각적인 지각’ 내지 ‘지각을 통한 직접적인 경험’을 뜻하는데, 근대에 정립된 미학도 이러한 어원적 의미를 기억하고 충실하게 계승하고자 했다. 하선규, 『서양미학사의 거장들』 현암사, 2018, p. 30.

2 하선규, 『벤야민』 『서양미학사의 거장들』, 현암사, 2018, p. 306

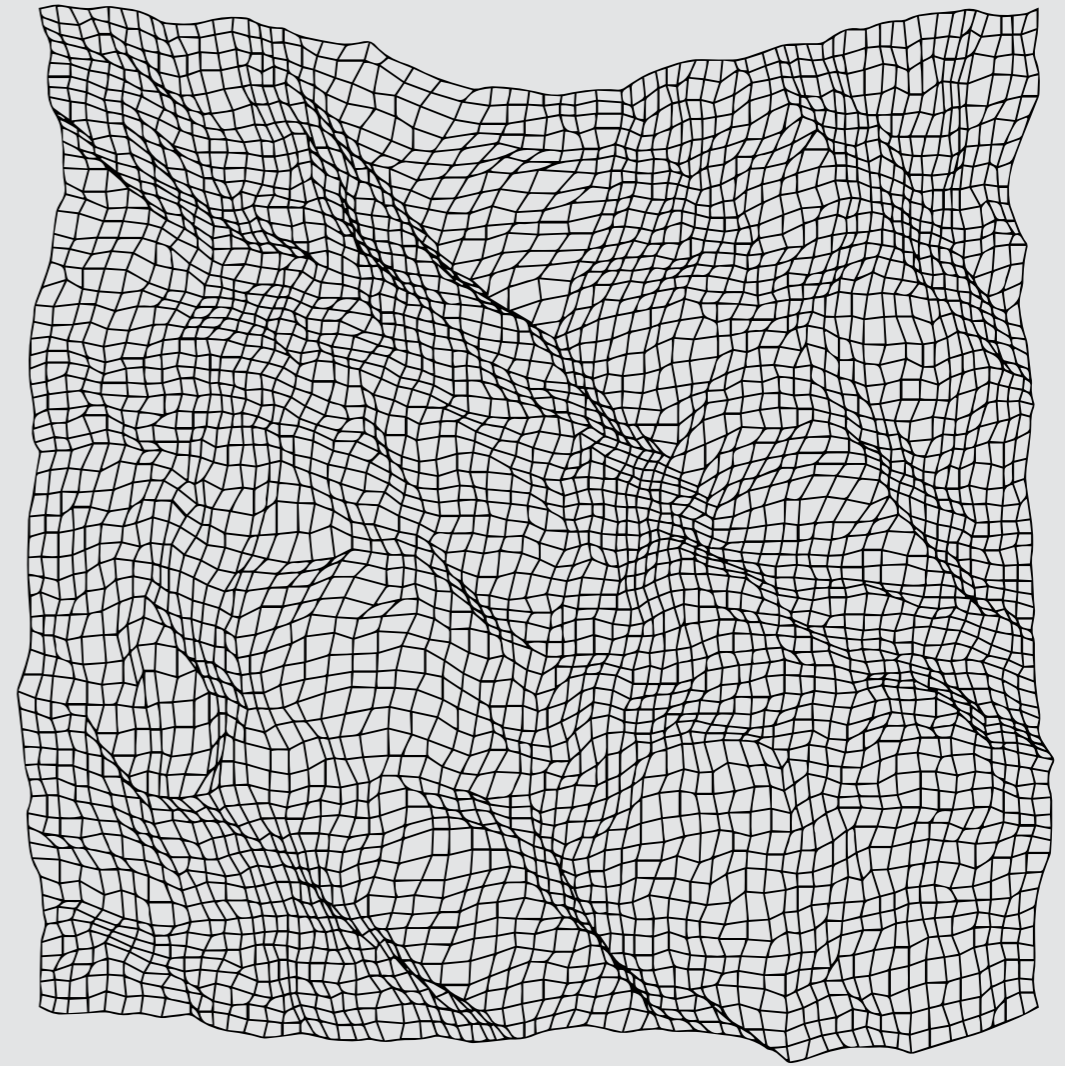
3 하선규, 『벤야민』 『서양미학사의 거장들』, 현암사, 2018, p. 306

4 질 들뢰즈, 안토니오 네그리 외 『비 물질과 노동과 다중』, 서창현 외 옮김, 갈무리, 2014, p. 150.

이런 부분을 비추어 본다면 판화에서도 ‘물질’과 ‘비-물질(immaterial)’이 적용되는 것이라 볼 수 있다. 즉 판화는 제작과정을 통해 생산되는 이미지의 결과물이다. 이때 생산은 과정을 함유하며 비-물질적인 노동이 있어야 가능한 부분이다. 그리고 과정에서 비롯된 반복된 행위는 시간과 결합되어 판화로 생산된다. 판화는 물질로 이해되지만 그 과정에는 비-물질에 개입되는 주체의 신체와 접촉되는 촉지적 감각들이 개입된다. 즉 물질과 비-물질 사이에 개입되는 것은 온전히 감각의 행위로 이행된다고 볼 수 있다. 그리고 물질과 비-물질 사이에는 예측할 수 없는 간극이 발생한다. ‘판’에 이미지를 새길 때 전달되는 주체의 감각을 비롯한, 판화를 제작할 때 ‘비-물질’적인 보이지 않은 미세한 바람, 땀, 냄새, 소리, 공기에 맞닿은 먼지들이 ‘판’과 ‘화’에 밀착되어 결국엔 이미지로 생산한다. 이러한 비-물질적인 미세한 접촉은 보이지 않은 간극의 차이가 발생할 수 있는 여지가 있다. 하지만 이러한 과정들 가운데 개입된 미묘한 차이는 오직 판화가만이 감각적으로 ‘느끼며’ 판재와 물성 사이에 응축되어 이미지에 반영된다. 판재를 ‘깎아내면’ 판재의 일부는 소멸되고 그 부재한 공간을 물감으로 채워 넣는다. 그리고 ‘압축(press)’이라는 보이지 않은 압력을 통해 종이에 밀착된다. 부재한 공간의 일부에 물질의 물감과 비-물질의 힘이 결속되어 종이에 드러난다. 이런 판화 이미지는 결국 판에 부재한 일부가 물감에 의해 다시 생성된 것이라 할 수 있다. 단지 음각과 양각의 차이를 만드는 것이 아니라 물질의 질료와 비-물질인 노동과 감각이 결합되어 작품에 드러나는 것이다. 이렇듯 매순간 판화를 제작하는 과정은 시간성과 공간성에 서로 이입되어 차이가 발생된다. 하지만 판화에서 차이의 인정은 결과와 연결되는 것이 대부분이다. 차이를 발견하면 언제나 미완성된 판화로 취급한다. ‘판’과 ‘화’ 사이에 차이와 간극이 최소화 될 때까지 과정은 계속되고 결국 완성된 판화를 만든다. 이는 감각의 차이가 아닌 ‘판’과 ‘화’ 사이에 물질의 차이만이 드러나기 때문이다.

벤야민은 독특한 유물론의 모습은 ‘인간학적 유물론’에 드러난다고 지적한다. 이는 인간 존재가 변화하지 않은 것이 아니라 역사적으로 변화를 물질적 조건에 고착하려고 한다고 보고 있다. 하지만 인간의 존재 방식은 물질적 현실과 기술수준에 따라 변화하게 마련이다. “인간학적 유물론의 핵심 과제는 특정 시기의 기술 수준과 물질문명이 인간 존재 안으로 침투해 들어와서 인간 존재를 어떻게 변화시키는가를, 인간의 감각, 지각, 의식을 어떻게 새롭게 구성하는가를 이론적으로 파헤치는 데 있다.” 이처럼 판화도 ‘판’과 ‘화’에 개입되는 과정 속에 속하는 감각을 감지하고 그것을 작품으로 이행한다. 이때 주체의 감각, 인지, 지각, 의식이 발현이 새로운 구성을 만들 수 있다고 본다. 이렇듯 ‘판’과 ‘화’에 개입되는 세세한 과정을 제작의 방향에만 한정하지 말고, 그 과정 속에 개입되는 ‘비-물질’적인 요소를 발견해 보는 것도 또 다른 대안점이 될 수 있다고 간주된다. 그리고 과정 가운데 세세히 발생하는 감각의 차이를 인정하는 것도 필요하다고 생각된다.

판화가는 비-물질화되어 있는 상상의 세계관을 판화의 물질화로 시각화한다. 그리고 물질은 다시 비-물질인 상상을 개입시켜 환영의 실천을 유도한다. 결국 비-물질은 물질로 환원되며 이것은 끝없는 환영을 만든다. 이러한 모든 것을 뒷받침 해주는 것은 상상의 예측이 연속되어 판화의 과정을 이해하게 된다. 이것이 판화 이미지가 우리에게 전달하는 즐거움이 아닐까 싶다.



Toward Post-Prints

포스트 프린트

## 포스트-프린트, 포스트-프로덕션, 그리고 ‘판화적 태도’

오늘날 우리는 수많은 포스트-맥락의 시대에 살고 있다. 낡은 것과 새로운 것, 올드 미디어와 뉴 미디어의 하이브리드한 삶에 끊임없이 노출되어 있기도 하다. 특히 인터넷의 사용으로 인한 ‘온라인화’는 2000년대 이후 우리에게 포스트인터넷이라는 인터넷 이후의 동시대인들의 삶에 많은 영향을 미쳐오고 있다.<sup>1</sup> 포스트인터넷은 인터넷을 경험한 세대들에게는 디지털 매체의 확장성과 함께 예술제작에서도 가시적인 영향을 미치고 있다. 2000년대 이후 인터넷의 폭발적인 발전과 팽창을 경험해온 포스트인터넷 세대들에게 예술제작은 새로운 방식으로 다가오게 되었다. 포스트인터넷 문화에 노출된 미술가들은 예술작품이 유일무이하게 가졌던 아우라에 집중할 수도, 제작 기법의 특이성과 특수성에 맞추어 기법적 특성만을 강조할 수도 없는 새로운 변화의 세계에 직면하게 되었다. 이러한 변화는 이미 포스트모더니즘의 맥락 하에서 예술의 원본성과 독창성을 전용과 차용이라는 이름으로 미학적으로 전개되었다.

그렇다면 오늘날 포스트-프린트(post-prints)를 가능하게 하는 새로운 작품의 제작 방식과 시대적 변화란 어떤 것인가.<sup>2</sup> 무엇보다 오늘날 우리에게 판화는 어떤 매체적 전환이 필요한 시기인가를 생각해볼 필요가 있다. 한때 뉴미디어으로 아방가르드적 전위성으로 인정받던 판화의 매체적 특성이 올드 미디어으로 미술사와 미학 내에서 자리 잡게 되었을 때, 판화는 어떤 변화를 또 이뤄낼 것인가. 1970년대 도쿄에서 판화를 새로운 매체로 인식하는 수많은 전시가 개최되었던 상황들을 우리가 기억한다면, 포스트인터넷 시대에 판화가 가지는 새로운 태도는 어떤 것이 있을 것인가.

1 후기 자본주의시대 일상의 온라인화는 조나단 크래리의 논의를 생각나게 한다: Jonathan Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, (NY: Verso, 2014).

2 이 글을 의뢰받고 나서 동시대 디지털 문화와 판화(나아가서는 인쇄 매체를 포함)의 토대에 대해 사유하면서, 기존의 ‘판화’와는 다른 포스트인터넷 맥락과 디지털 매체 기반의 판화에 대해 생각하게 되었다. 이 글에서 나는 ‘프린트’라고 기술함으로써, 판화 그 자체에 대해서도 주목하고, 또 동시에 책과 같은 텍스트 기반의 출판물(인쇄물)도 포함하고자 했다. 이 글에서 내가 의미하는 포스트-프린트라는 용어는 포스트-프로덕션처럼, ‘이후’나 ‘넘어서는’ 접두사의 의미로 ‘포스트’라는 다중적 의미를 반영한다. 포스트-프린트가 학술적으로 사용되는지 찾아보는 과정에서 케서린 헤일즈(N. Katherine Hayles)의 ‘포스트프린트: 책, 그리고 컴퓨터를 사용하기’라는 도서가 2021년 2월에 출간된다는 사실을 알게 되었다: N. Katherine Hayles, *Postprint: Books and Becoming Computational (The Wellek Library Lectures)*, (NY: Columbia Univ. Press, 2021). 본 글은 2020년 12월에 작성되었기 때문에, 이 책을 읽어보지는 않았으나, 헤일저가 이미 출판한 포스트휴먼이나 ‘나의 어머니는 컴퓨터였다’와 유사한 주장을 펼치지 않을까 싶다. 다만, 본 글에서 사용하는 포스트-프린트라는 용어는, 기존의 프린트(판화) 이후의, 판화 매체를 넘어서는 포스트인터넷의 맥락과 포스트-프로덕션의 제작 방식을 결합한 양상을 지칭한다.

포스트모더니즘 맥락에서 회화의 유일무이한 가치를 공격하기 위해 미술가들은 판화와 사진과 같이 여러 에디션이 가능한 작품들을 제작함으로써, 모더니즘 회화를 공격하기 시작했다. 실크스크린 등을 이용한 앤디 워홀의 작품에는 회화적 터치들이 이후 가미되긴 했지만, 실크스크린의 반복성을 통해 동시대의 스피드와 기술 매체의 도래를 상징화 할 수 있었다. 당시 사용된 ‘멀티플(multiple)’이라는 용어는 판화 제작에서 리미티드 에디션이긴 하나 어느 정도 시리즈로 여러 버전을 만들어 낼 수 있는 탄력성을 제공해 주었다. 장 텡글리와 아감(Jean Tinguely and Agam)과 같은 작가들은 1955년경, 경제적인 가격으로 자신들의 작품을 구입할 수 있도록 ‘멀티플’이란 용어를 사용하기 시작했고, 1962년에는 파리의 드니 르네 갤러리(Denise René Gallery)에서 멀티플 시리즈의 작품들을 제작하기 시작했다. 이러한 판화는 순수와 응용이라는 고급미술과 저급미술과 분리를 주장했던 모더니즘 미학에 균열을 일으키기 시작했고, 판화는 뉴미디어으로 미술계에서도 중요한 매체로 부각되기 시작했다. 하지만, 이후 판화의 발전과 전개는 아직도 모더니즘적 논의를 답습하며 매체 그 자체로서의 새로운 변화를 이끌어내지 못하고 있는 듯하다. 판화는 과거 뉴미디어에서 현재는 올드미디어으로 이미 자리를 잡았지만, 디지털 무빙 이미지와 디지털 프린트, 넓게는 포스트프로덕션의 개념들을 판화 안에서 녹여냄으로써, 판화의 ‘세계’는 훨씬 더 넓은 방식으로, 더 파격적인 방식으로 미학적 가치를 부여할 수 있다.

1990년대 이후의 동시대 미술은 모더니즘 시기처럼 새로운 미술의 형태(form)보다는 기존에 있던 예술의 형식이나 내용, 예술방식을 (재)생산하는 양상에 더욱 집중하고 있다. 역사적 아방가르드 미술가들이 추구했던 전위의 방식인 ‘새로움’은 더 이상 새롭지 않다는 인식이 1990년대 이후, 특히 2000년대에는 싹트기 시작했다. 새로운 형태는 이미 고갈된 것처럼 보이지만, 이러한 형태들은 아날로그에서 디지털 세계로 옮겨졌을 때, 원본의 이미지는 디지털 매체, 특히 인터넷 매체 등에서는 이제 다른 형식성을 띠기도 한다. 독창적인 예술가의 오브제가 가지는 원본의 이미지, 이러한 작품이 가졌던 신화는 서서히 포스트인터넷의 네트워크를 따라 이미지의 배포 방식도 바뀌게 되었으며, 이미지는 작가의 작업실에서 봤던 것에서 미술관의 온라인 갤러리에서, 혹은 인터넷의 부유하는 (구글이나 네이버, 혹은 SNS를 통해) 다양한 이미지로 존재하게 된다. 이미지의 존재 방식과 배포방식, 감상 방식이 다원적인 복수적 형식으로 바뀌어 나가고 있다. 이것은 포스트모더니스트들이 이야기했던 차용(appropriation)과는 상당히 다른 변화로, 포스트모더니즘의 비판은 항상 모더니즘의 미학에 대한 전복적 요소를 강조할 뿐 그들은 대안의 모델을 강력하게 제시하지 않는다. 그들의 차용은 모더니즘 미학을 공격하기 위한 요소로 존재했기 때문이다. 이것은 국제 상황주의자들이 이야기 했던 전용(détournement)과도 다른 개념으로 포스트프로덕션은 예술작품의 제작방식, 의미의 생산방식, 그리고 예술의 저장(수집) 방식을 알려주는 형태이며, 니콜라 부리요는 이를 방송에서 ‘후편집’을 의미하는 ‘포스트프로덕션(postproduction)’이라는 용어로 설명하고 있다.

포스트프로덕션은 이동하는 이미지(traveling image)를 편집하는 방식이 될 수도 있고, 애초의 프로덕션을 했던 퍼포먼스를 새로운 해석을 통해 다시 편집하는 방식이 될 수 있으며, 포스트인터넷 시기에 는 디지털 이미지 파일을 계속해서 누군가가 새롭게 편집하고 이를 인터넷 상에서 플라주나 브리플라주, 몽타주의 방식 등으로 수정해 나가는 형식을 들 수 있다. 이러한 양상은 오픈 소스 플랫폼에서 공유할 수 있는 여러 가지 프로그램을 통해 이뤄지기도 한다. 이는 컴퓨터 기반의 디지털 프린트나 프린트 이후 다시 수정, 편집해 나가는 포스트-프린트의 방식까지 우리는 이미지의 자유로운 이동과 리-프로덕션을 통해 이미지의 위계 질서는 깨지면, 고정된 매체의 개념을 부정할 수밖에 없는, 전통적 매체개념의 경계 밖에서 작업하게 된다.

2020년 국립현대미술관에서 있었던 ‘판화, 판화, 판화’전을 기획한 최희승 큐레이터는 나와의 대화에서 우연히 ‘판화적 태도’라는 용어를 사용했다. 사실 ‘판화적’이라는 표현은 우리나라 말로는 어색한 표현이지만, ‘판화적 태도’는 현재 판화와 졸업생들이 가진 작업 세계에서 (현장에서 활동하는 김동희, 노상호, 돈선필 등) 매체에 대한 유연한 사고를 가진, 그러면서도 포스트인터넷 세대의 자유로운 작업의 태도를 포괄하는 매력적인 용어였다. 오늘날 미술 현장에서 판화적 태도는, 특정 매체에 대한 고정된 개념을 넘어서서, 유연한 작업의 태도를 설명하는데 적절한 단어처럼 들렸다. 생각해보면, 포스트인터넷의 맥락이나 포스트프로덕션의 제작방식과 이미지의 새로운 존재론, 유행하는 이미지들의 존재 방식, 이미지의 형식이 디지털 맥락 내에서 재서술되고, 새로운 포맷으로 저장되거나 유통되는 방식 등 디지털 이미지를 둘러싼 논의는 새로운 대두된 포스트-프린트의 문화와 실천 내에서 다뤄지고 있다는 것이다. 이러한 작업의 방식은 판화를 공부한 20대와 30대의 작가들을 중심으로, 판화적 태도와 그들의 실천에서 중요한 작업의 ‘방법론(methodology)’으로 대두되고 있다.

이러한 방법론적 태도에서 결국 판화 이후의, 즉 디지털 맥락에서 포스트-프린트 문화가 생성되고 있지는 않을까. 디지털 매체 시대의 프린트 문화는 지금까지의 문화와는 달리, 디지털 토대와 이미지의 새로운 존재론적 관계 속에서 우리가 진단해온 세계와는 다른 이질적이고, 역동적이고, 비선형적 시간성이 혼재된 새로운 하이브리드 형식이 대두되지는 않을까. 2020년 코로나 바이러스라고 하는 긴 터널 속에 아직도 갇혀 있는 우리는, 새로운 형식의 포스트-프린트 컬처를 만들어내고 있지는 않을까. 포스트-프린트 상황은 스크린 속을 유행하며, 동시에 국경과 같은 물리적 경계를 넘어선 네트워크를 따라 디지털 매체를 토대로 이뤄진다. 이것은 아날로그 프린트 이후의 새로운 문화적 코드가 되었으며 새롭게 재편되는 디지털적인 포스트-프로덕션과 포스트-프린트 문맥 안에서 형성된다.