디지털 매체를 통한 인체 이미지의 심층적 표현

The deep expression of the human body images through digital media

김재원

한양대학교 응용미술학과

Kim Jae Won

Hanyang university

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적
1-2. 연구방법 및 범위

2. 디지털 매체와 인체 이미지 표현의 흐름

2-1. 인체미술의 형성배경
2-2. 디지털 시대의 인간 존재 인식의 표현
2-3. 디지털 매체의 인체표현의 특징과 미술사적 의미

3. 매체적 특성과 인체 이미지의 상호작용성

3-1 디지털 매체의 특질과 상호작용
3-2. 디지털 이미지의 인간상
3-3. 매체의 프레임과의 상관관계
3-4. 매체적 속성에 따른 인체 이미지의 확장

4. 인체 이미지를 통한 표현의 다양성

4-1. 파편화된 인체 이미지
4-2. 괴기한 성적 은유
4-3. 그로테스크적 표현화

5. 작가의 표현적 특징의 사례분석

5-1. 신디셔먼
5-2. 사라 루카스
5-3. 마크퀸
5-4. 빌 비올라

6. 결론

참고문헌

논문요약

포스트 모던 시대의 현대미술은 하나로 규정될 수 없는 다양한 의미를 양산해 내며, 디지털 매체를 이용하는 예술가들은 현대매체의 발전 덕분에 자신의 생각을 자유자제로 이미지화 할 수 있게 되었다.

이에 본 논문은 21세기의 전자 테크놀러지가 만들어 놓은 새로운 문화 속에서 인체 이미지가 갖는 미술사적 의미를 연구하는데 목적을 두고 있다.

고대로부터 현재까지 인간의 모습은 미술의 중요한 주제가 되어 왔고 르네상스시대 이래의 이상적 아름다움의 대상이자 개념미술의 도구로서 인체는 20세기 이후 표현양식의 주체가 되면서 인체의 새로운 인식과 의미를 부각시키며 다양한 양상으로 전개되어왔다.

특히 인체이미지의 미술은 퍼포먼스 뿐 만 아니라 설치나 오브제, 사진, 비디오 등 여러 가지 형식으로 매체, 양식, 주제면에서 훨씬 복합적인 양상을 띠고 있지만, 최근 들어서는 인체의 비천함이나 불완전하고 일그러진 파편화된 인체, 그로테스크하고 괴기적인 성적 은유 등을 다각도로 다루는 작품들이 많이 등장하였다.

그리하여 인체이미지를 이해하기 위한 표현적 특성들이 어떠한 조형방법으로 확산, 전개되고 있는가를 심층적으로 조명해본다.

또한 디지털적인 매체공간과 거기에 나타난 인간상이 어떤 것인지, 작가만의 독특한 예술적 기법방식, 미술사적 의미, 인체표현의 다양성 등을 현대의 전자매체에 의한 새로운 존재방식을 요구하고 소통하는 상호작용성에 관하여 이해의 폭을 넓히는 것에 의미를 모색해보고자 한다.

주제어

디지털 매체, 테크놀러지, 인체 이미지

Abstract

The modern art in the post modern era provides the various meanings which should not be determined as one concept, and the artists who implement digital media are able to make their thinking to images with perfect freedom due to the development of modern media.

As a result, this thesis is for researching art history meanings of human body images in the new culture which electronic technology has established in the 21st century.

From the ancient time to present, the appearance of human is the important theme in the fine art. Also,

human bodies as the objects of an ideal beauty and the instruments of the conceptual fine art since Renaissance are the main concept of idiom since the 20th century, and are developed invarious aspects by highlighting the new perceptions and meanings of human bodies.

Especially, the fine art of human body images has the more complicated aspects which have diverse formats such as an instalment and object, photo and video as well as a performance in a medium, style and theme; however, recently many performances which deal with the insignificance of human bodies, incompletely and distortedly fragmented human bodies, and grotesque and fantastical sexual metaphor have been appeared.

Therefore, this thesis will shed light on what sort of modelling methods are used to spread and unfold the expressional features to understand human body images in a deep way.

In addition, this thesis will seek the meanings to increase the understanding about the mutual reactions by requesting and communicating about a new method of what are the spaces of digital media and are human characters, artists' own artistic techniques and art historical meanings through modern electronic media.

Keyword

Digital media, technology, body images

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

20세기 초부터 급격히 변화하는 과학과 전자매체는 우리 인간의 시간과 공간 인식에 많은 변화를 가져왔으며 인간존재에 대한 새로운 문제를 야기한다. 본 논문에서는 21세기의 전자테크놀러지 디지털 매체의 시대가 만들어 놓은 새로운 조건들, 새로운 문화 속에서 행해지는 예술 이미지 표현방법, 특히 인체 이미지의 표현문제를 다루게 된다.

인체는 최근 서구 미술에서도 가장 강력한 주제로 떠올랐다. 물론 인체는 미술사에 끊이지 않고 등장하는 주제였지만 이상적인 아름다움을 인간의 인체에 구현함으로써 인체에 접근했던 고전적인 작품들과는 달리 현대에 본격적으로 대두되고 있다.

그리고 인체를 다루는 일련의 작품들은 작품의 생산자로서의 인체나, 인체의 물질적 측면 등 이전과는 다른 형태의 인체 이미지를 광범위하게 다루고 있다.

또한 1990년대 이후의 인체미술은 퍼포먼스 뿐 만 아니라 설치나 오브제, 사진 비디오 등 다양한 형식으로 나타나는 바, 매체, 양식, 주제면에서 훨씬 복합적인 양상을 띠고 있다.

그리하여 테크놀러지적인 매체 공간과 그로부터 생산된 예술을 통해 거기에 나타난 인간상이 미술사적으로 어떤 것인지, 표현의 다양성과 더불어 이러한 인간상과 그것을 둘러싼 삶의 조건들을 어떤 특화된 예술적이고 기법적인 방식을 통해 드러내는지 살펴보는데 그 목적을 둔다.

1-2. 연구방법 및 범위

본 연구는 디지털 매체를 통한 인체미술의 전개양상과 표현적 특성, 상호작용성에 관한 분석연구로서 20세기 이후 공통적으로 나타나고 있는 인체의 파편화된 이미지, 인체와 정체성을 억압당하는 여성을 그로테스크하게 재현하는 표현성 등 테크놀러지 매체 환경 속의 이미지를 심층적으로 표현하려한다.

본 논문의 연구범위로는 인체미술의 형성배경과 전개에서의 미술사적 의미, 디지털 시대에서 인간존재의 인식흐름과 현대 매체 예술의 상관관계를 매체적 특성을 통한 인체이미지의 상호작용, 표현의 다양성 등을 이해하는 측면에서 논하고자 한다.

그리고 현대매체를 통한 이미지들이 인체를 어떻게 표현하고 해석하는지 이론적으로 접근하고 매체와 이미지의 소통관계, 매체의 속성의 특징에 따른 표현방법 등을 파악하고자 한다.

마지막으로 본 논문에서는 20세기 후반작가의 작품사례를 구체적으로 분석하는 장으로서 인체미술에 대한 작품성향이나 의식세계를 분석하고 이들의 인간에 대한 이해, 혹은 인간의 조건에 대한 이해를 디지털 매체를 이용하는 예술가들을 중심으로 언급함으로서 이 연구를 마무리 하고자 한다.

2. 디지털 매체와 인체 이미지 표현의 흐름

2-1. 인체미술의 형성배경

전통적으로 미술에서 표현되는 인체를 이상화하려 해왔던 고전미학의 붕괴는 대신 20세기에 들어서면서 역동적인 살아있는 인체 개념을 도입하기에 이른다. (노먼브라이슨, 1999, p115)

고전신체의 전형이 인간신체를 통해서 철학적 '본질(essentia)'을 추구한 것이라고 한다면 대중 앞에 직접적으로 신체를 드러내면서 활동하였던 현대 인체표현은 다다정신과 개념미술의 직·간접적인 영향에서 나온 것이기는 하지만, 보다 정서적인 관점에서 본다면 실존주의의 정서적 보편화에 상응하는 것이라 할 수 있다. 실존주의는 본질의 대립개념으로 간주되는 '존재(existentia)'의 개념 즉, 현실의 자각적 존재로서의 인체에 주목하는 것이라고 할 수 있다.

이러한 일련의 인체에 대한 관심은 미술사 속에서 그 비중을 굳건히 하고 있는 퍼포먼스를 포함한 바디아트와 같은 여러 장르로의 모색을 가능케 하였으며 이런 미술영역 확장으로서의 해프닝적 개념예술로 나타난 인체미술은 그 매개로 삼으며 시작되었다.

2-2. 디지털시대의 인간 존재 인식의 표현

1840년에 출현한 사진, 신문과 같은 인쇄술의 발달, TV, 홀로그래픽, 컴퓨터, 영화, 뮤직비디오, 광고 등의 새로운 매체의 출현은 그때마다 현대미술에 양식의 변화를 가져온다.

이러한 예술과 과학기술의 만남은 매체예술로 승화하여 예술이 가진 고질적인 난해함과 권위성을 극복하고 좀 더 대중과 가까이 하려는 다양한 시도와 노력을 기울였다.

21세기에 이르러 컴퓨터 환경의 디지털 문화는 수용자, 즉 관람자의 흥미를 충족시켜줌과 동시에 상상력을 일깨워주고 지각체계에 변화를 가져오게 되었다 즉 매체와 인간의 관계에서 인간이 우선 하는 문제에 초점을 맞추고 있다고 할 수 있다. (마크포스터, 1995, p132)

미술사에서 그 시대의 상황과 매체의 발달은 인간이미지의 창조와 해석문제를 다루는 것으로 예술가가 인간이기 때문이며 인간의 가치관에 영향을 받고 있다.

디지털 매체의 초기 작품에서는 보통 일상성과 대중과의 소통에 관여하고 있지만 90년대 이후의 작업들은 인간의 존재, 다시 말하면 거대 담론적인 성향을 보이고 있다. 그러나 인간에 대한 거대담론은 르네상스 이후 신과 인간의 문제, 자연과 인간에 대한 관점과는 현저하게 다르다.

그것은 현대 전자 매체로 생산할 수 있는 이미지, 즉 우리의 직접적인 경험을 반영하는 실재 이미지로서가 아닌 모방과 상징을 통한 허구와 연출된 이미지를 통해서이다.

이와 같이 디지털 매체는 문화변화 요인들과 조응하고 인간 존재 인식의 흐름을 상호 작용성을 통해 형성, 전개되어 대중과의 의사소통을 극대화하고 예술소통의 대중화를 지향하고 있는 것이다.

2-3. 디지털 매체의 인체표현의 특징과 미술사적 의미

전자매체가 예술에 어떤 변화를 가져왔는지 미술사적으로 살펴보면 커뮤니케이션의 발전과 광범위한 대중공간이 생겨나면서 80년대 후반 급격히 활성화되기 시작한 대중매체 및 테크놀러지의 증폭현상은 미술의 질적 변화와 소통의 극대화를 지향하는 결과를 가져왔다. 다음 [표 1]을 살펴보면 디지털 기술에 의한 작가의 창작 표현은 아래와 같다.

[표 1] 미술작품의 특성 변화

차원/시대	전통미술	현대미술	감각	배경	감상
2차원	그림 판화 사진		시각	예술학 인문학	수동적
3차원	조각 공예 건축		시각 촉각	↓	↓
4차원		설치예술 행위예술 미디어아트	시각 촉각 청각	예술학 자연과학 심리학	능동적 (참여)

위의 [표 1]을 보면 첨단 테크놀러지를 수단으로 표현되는 4차원의 멀티미디어의 현대미술은 다음과 같은 양식의 변화를 가져오게 된다. (김혜진, 2002, p194) 첫째, 전통적인 미술장르인 회화나 조각이 가져다 줄 수 있는 2차원 혹은 3차원의 관조적 태도에서 벗어나 좀 더 복합적이고 감각적인 자극의 범위까지 확장시켜 나아간다.

둘째, 예술의 장르구분이 없어지는데 미술적 요소뿐만 아닌 음악, 무용, 연극, 영화의 요소를 통합시킴으로써 대중적 시각이미지와 사물을 미술의 문맥 속에 편입시킴으로 예술과 일상의 경계를 해체한다.

셋째, 가상현실(인터페이스)을 통해 관객참여를 유도한다. 이는 컴퓨터 시뮬레이션이 그 실제감을 극대화 하면서 관람자의 수동적인 위치에서 벗어나 적극적으로 테크놀러지에 참여시키고 있다.

넷째, 보다 광역화된 소통가능성을 중요시하며 전통적인 의미의 미술이 갖는 제한된 범위로부터 벗어나 다양한 매체적 속성을 빌어 무차별적으로 침투할 수 있다는 장점을 지니고 있다. 그 결과로 [표2]와 같다.

[표 2] 현대미술의 분류에 따른 사조적 특성

구분		개념	장르, 표현양식	작품
재료적분류	오브제와꼴라주	물체, 재료 자체에 대한 선택 중시	개념미술의 모든 장르	
	설치	작품과 함께 공간 안에 새로운 공간 창조 -구조화, 작품화	앗상블라주, 다다, 미니멀아트, 대지미술, 퍼포먼스 등	
테크놀러지적분류	사진	복제성, 상호작용성 등에 대한 현대미술의 개념 변화와 더불어 대두	인쇄아트	
	비디오아트	TV, 비디오 매체의 사용에 의한 대중화	설치적 비디오아트 정보적 비디오아트	
	컴퓨터아트	컴퓨터의 보급으로 인한 대중화	레이저아트 홀로그래피 인터랙티브아트	

위에서 살펴본바와 같이 디지털 매체가 현대의 미술사적 위치와 의미에 대해서 알아보았다.

3. 매체적 특성과 인체 이미지의 상호작용성

3-1. 디지털 매체의 특질과 상호작용

디지털 매체의 특질 가운데 가장 중요한 것이 '상호 작용성'인데 가장 효과를 거두는 측면도 역시 의사소통의 '상호작용'이라 하겠다. (드 메르디, 플로랑스 2005)

디지털 매체에서의 '의사소통'은 첫 번째, 인간과 미디어간의 상호작용이고 두 번째, 디지털 매체를 통해 이루어지는 인간과 인간의 상호작용적 의사소통이다. 먼저 인간과 디지털 매체를 통해 이루어지는 인간과 인간의 상호작용적 의사소통으로 일차적 상호작용은 작가와 미디어, 미디어와 관객사이의 의사소통을 가르킨다.

세 번째의 상호작용은 보다 중요한 의미를 갖는 것이며 예술의 가장 본질적인 요소를 극대화 시킨 경우로서 컴퓨터를 통해 인간과 인간이 상호 소통하는 것이다.

그러나 아직까지는 디지털 매체의 상호작용 작품들에서 완전하게 대등하고 자유로운 관계의 상호주관성이 충분히 성취되고 있지 않다. 작가가 어느 정도 예측할 수 있는 작품들이 대다수이고 또 다른 경우로는 아예 관객이 알아서 하도록 작가의 메시지가 거의 배제된 상황을 제시하는 경우도 있는 것이다. 그럼에도 불구하고 어떠한 다른 매체보다 컴퓨터 아트의 상호작용성은 인공두뇌학을 응용하여 탁월하게 진행되고 있으며 전 시대가 이루지 못했던 창작자와 감상자간의 능동적 의사소통이 강화되고 그 효과는 극대화 되고 있는 것이다.

상호 주관적 실체로서 컴퓨터 조절 환경 너머에 자리하고 있는 예술가와 발언권을 가진 감상자는 마주서고 관찰자와 예술 간의 모든 관계는 변화하며 보는 것에서 이제는 경험하는 예술로 바뀌는 것이다. 작가의 주관적 요구와 주관적 기호로 이루어지는 일방적인 전달이 아닌 작품자체가 자신의 감정과 정서와 인식적 측면들을 투영시켜 반응하느냐에 따라 결과가 달라지는 상대주의적, 불확정적, 과정적 형태의 작품경향이라 할 수 있다.

3-2. 디지털 이미지의 인간상

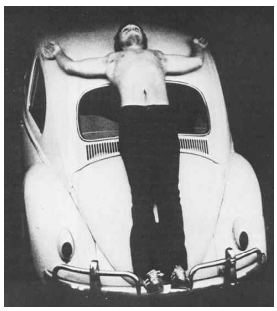
대부분의 디지털 매체를 통한 미디어 아트는 인체 이미지를 어떻게 표현하며 관객에게 어떠한 반응을 불러일으키고자 하는지 상호작용에 대하여 많은 실험들을 하고 있다.

디지털이라는 새로운 현상을 이해하고 컴퓨터 설계의 특수 효과를 현실과 환상의 고른 통합으로 인

해 현실로부터 재현을 구분해내기가 점점 어려워지게 됨에 따라 급진적으로 시각이미지와의 관계를 바꾸어 놓았으며 1980년대 중반 디지털 사진이 도입된 이후로 계속해서 컴퓨터로 제작된 특수효과의 등장은 관람객에 의한 새로운 가능성을 생성했다.

연도 별로 인체 이미지의 미술을 살펴보면 1960년대 말 미술은 결과적으로 드러나는 물질적 존재에 의미를 두지 않고 미술에 대한 관념과 그것을 행하는 과정의 중요성을 강조하여 기존의 해프닝, 이벤트, 행위미술과 결합하여 인체를 통해 현실세계와 예술을 서로 결합하려는 노력이 행해지게 되었다. 70년대는 개념미술 영향아래 인체미술가들은 공포, 죽음과 같은 인간의 극한 상황을 표현주의적 자해를 통해 표출함으로써 자기정화를 추구하였다.

[그림 1] <락커, 1971>

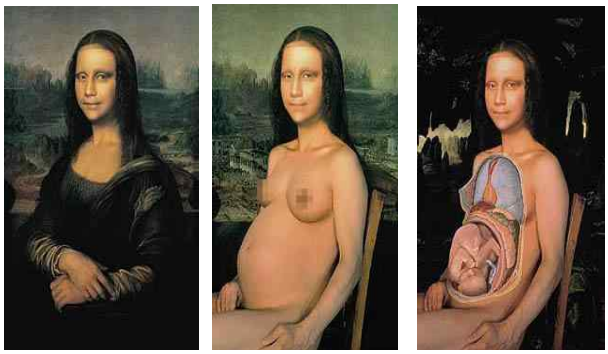


[그림 2] <책형, 1974>

인체의 극한적인 위험상황을 설정하고 자신의 몸을 그에 투사하는 방식을 취한 크리스버든(Chris Burden)은 [그림1]<락커, 1971> 1971년 4월에 졸업작품으로 캘리포니아대학 사물함에 몸을 구겨 넣은 채 5일간 물만 마시며 지낸 것을 시작으로, 관람객이 자기 몸에 핀을 꽂게 하거나, 콘크리트 계단에서 두 번에 날아서 내려오는 행위, 배에 핀을 꽂고 로스앤젤레스 거리에서 타르를 칠한 방수포 아래에 눕기도 했으며, 자신의 몸에 쇠사슬에 감은 채로 전선과 물양동이 사이에 누워 만일 물이 쏟아지기라도 하면 전기 감전사하도록 설치한 작품도 발표하였다.

또, 폴크스바겐 자동차의 지붕 위에 자신의 손을 못으로 박아 고정시킴으로써 예수의 책형을 흉내 낸 [그림2]<책형, 1974>을 발표하였다. 따라서 70년대를 정점으로 하는 인체미술은 사실상 20세기 전체에 이어지는 인체미술의 일종의 매듭인 동시에 특유의 자기 고백적 성격과 다양성을 갖는 것이다.

후기인체미술이라고 할 수 있는 90년대 이후 인체미술은 성과 욕망, 육체에 대한 금기 타파적인 해석을 내리며 극단적인 내용을 과격하고 노골적인 방법으로 표현하고 있다.



[그림 3] <모나리자 시리즈>

야스마사 모리무라(Yasumasa Morimara)[그림3] <모나리자 시리즈>모나리자의 원작 얼굴과 모리무라의 얼굴이 미묘하게 차이가 나는데서 묘한 느낌을 준다. 거의 원작 그대로인 모나리자, 의복을 벗고 임신 중인 나체를 보이고 있는 모나리자, 배에 난 큰 구멍으로 태내의 아기를 보여주고 있는 모나리자, 이들 세 작품은 거대한 크기로 만들어져 컴컴한 전시실에서 조명이 켜졌다가 꺼지는 것을 반복하면서 어둠 속에서 나타났다 사라지곤 한다.

그리고 전시실 안에는 작은 소리가 계속 흐르고 있는데 그 소리는 마치 모나리자의 진통 같기도 하고 태아의 숨소리 같기도 한 상태로 설치되었다.
위의 도판과 같이 성과 욕망 등을 과학의 기술을 통해 인식의 변화를 추구하며 현대에 와서는 매체, 양식, 주제에서 훨씬 복합적인 양상을 띄고 있고 설치, 오브제, 사진, 비디오 등 다양한 형식으로 디지털 매체속의 인간상을 표현하고 있다.

3-3. 매체의 프레임과의 상관관계

디지털 매체인 카메라 초기의 사진작품들을 살펴보면 사진의 발명이후 근대와 현대에 나타난 사진작품의 인체에 대한 영상화 작업을 통해 시선의 분산을 막기 위해 주제라 할 수 있는 몸통만을 프레임 안에 꽉 찰 수 있게 배치한 것을 쉽게 볼 수 있다.

사진을 비롯한 2차원적 평면예술에 있어서 프레임이라고 하는 것은 화면 구성하는 기본적인 틀이며 시선을 유도하여 공간을 확장시키는 매우 다양한 의미로 프레임이라는 평면적 구조의 틀에 접근하여 작업의 매체와 프레임 사이에 어떠한 관계를 가지고 있는지에 대해 인체와 함께 자주 등장하는 소재로 제작된 것을 알 수 있다.

프란체스카 우드만(Francesca Woodman)의 작품에서 공간의 기반을 두고 평면적 구조 틀(framing)을

보면 1970년대 초기의 작품인 [그림4]<공간,1975>에서 우드만의 사각형 프레임이라는 평면적 구조에 완전히 부합될 수 없는 인체이미지를 보여준다.

나체의 우드만은 박물관에서 볼 수 있는 유리 진열장 뒤로 쭈그리고 앉아 자신의 상반신으로 유리면을 누르고 있는 모습을 포착된 몸과 오른쪽 상단의 모서리를 두고 전신이 두 면에 걸쳐 늘어뜨려진 몸은 서로 대비가 되며 유리 진열장의 사각형 구조를 부각시킨다.

우드만의 제라틴 실버 프린트 방식에 의한 흑백 인화 사진이며 프레임의 구조를 형상화하는 동시에 이미지를 반영하는 매체인 카메라를 암시하게 한다.

[그림 4] <공간, 1975>

또한 미국의 사진작가 랄프깁슨(Ralph Gibson)의 초기작품을 보면 [그림5]<Baby's hand with Guitar>는 한가롭게 기타를 연주하는 남자, 그리고 뒤편에 있는 요람 속에 아기가 있는 이 장면은 언뜻 보기에는 고요한 오후의 풍경을 다룬 듯하다. 하지만 아기가 허공으로 내뻗은 손이 요람 밖으로 향해있는 모습에서 절박감이 느껴지며 감상자는 자신도 모르는 사이에 상상을 통해 아기에 대한 염려, 불안을 품고 작품을 바라보게 된다.

[그림 5] <Baby's hand with Guitar>

깁슨은 프레임과 구도의 일부를 잘라냄으로써 선별적인 의미를 강조한 형태를 만드는데 관심이 있음을 시사하고 있다.

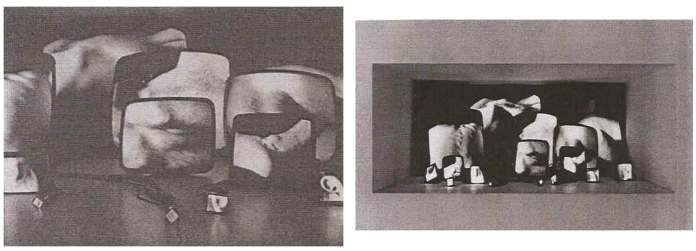
이렇듯 디지털 매체인 사진기법의 특성인 프레임을 통한 단편화의 방법은 대상을 정리해주는 효과가 있었고 인체에 활기를 불어넣는 상관관계를 가지고 있다.

3-4. 매체적 속성에 따른 인체 이미지의 확장

비디오아트나 매체적 미학을 통한 인간상의 표현 방법과 특성들은 대게 자신의 모습을 투영시켜 새로운 존재방식을 요구하며 소통방식을 바꾸어 놓았다.

20세기 후반 하이테크놀러지 문명이 인간상의 기계화와 기계의 인간화라는 역설적인 결과를 낳게 되었고, 탈 인간화하고자 했던 기계미학의 1세들과는 달리 현재의 예술가들은 컴퓨터를 인간화하고자 했다. 프레데릭 제임슨(Frederik jameson)은 매체 예술가들의 작업방식을 포스트모던적 형식으로 보았고 사진과 영화와는 다르게 비디오는 기술적 단일 이미지나 프레임으로 환원될 수 없기 때문에 비디오 설치작업은 시각예술에서 시각자극과의 과잉이미지가 본래적으로 가지고 있던 근본적인 힘을 잃도록 하는 특징을 가지고 있다.

그리하여 게리 힐(Gary Hill)의 작업에서 보이는 인체에 대한 반복적인 강조, 왜곡은 관객에게 궁극적으로 이미지와 분리되어 있다는 것을 상기시키려고 한다. (Merrill Brooke Falkenberg, 2002)



[그림 6] <Inasmuch As It Is Always Taking Place, 1990>

[그림6]<Inasmuch As It Is Always Taking Place, 1990>은 모니터 화면에서 시청각 장치로 진행되는 일종의 해부학 강의 작품들로 인체 부위가 점차로 확대되면서 마침내 사라져 버린다. 정신의학에서 말하는 파편화된 인체에 대한 이론을 보여주는 듯 하며 세부적으로 인체 부위들은 벌거벗은 육체가 드러내는 은밀한 부분들, 즉 피부와 엄지 손가락, 팔꿈치와 무릎, 등뼈, 이마주름, 눈 부위 등에 집중한다.

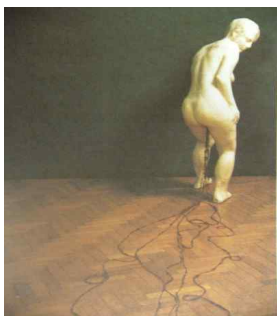
위의 작품에서와 디지털 매체를 이용한 인체 이미지의 파편이나 소리, 모니터의 위치 등, 비디오 매체의 특성을 자유자제로 활용하고 있으며 개념 미술가로서의 지식의 기반 또한 인간적 성찰에 이르고 있다.

4. 인체 이미지를 통한 표현의 다양성

4-1. 파편화된 인체 이미지

80년대 이후에 나타난 인체들을 매우 다양한 양상으로 전개된다. 인체의 표현을 기이하게 변형, 확장, 파편화 된 육체로 다루어지기도 하며 시간과 공간을 넘나들고 변신하며 새로운 형태를 지닌 인체로서 연출되고 애정과 학대충동의 대상으로서 몸 등으로 표현되기도 한다.

이 시기에 나타난 특징들 중에는 조각나고 화면에 의해 잘려나간 파편화된 인체와 흉물스럽게 드러난 비천한 인체들이 보여지며, 90년대 인체 파편 이미지를 더욱 극적으로 보여준 키키 스미스(Kiki Smith)는 인간의 연약한 임상표본으로 제시하고 있다. [그림 7]<<트레인>은 끊임없이 변하고 새로워지는 불안정한 몸, 유동적인 여성의 상태를 그녀는 '흐.른.다.'는 성질을 통해서 보여준다. 이 작품을 보면 한 여인이 걸음을 멈추고 엉거주춤 서있는데 그녀의 가랑이 사이에서 붉은 것이 여러 줄기 흐른다. 붉은 생리 혈인 것이다. 그러나 이 붉은 피를 자세히 보면 하나로 꿰어진 영롱한 구슬들이다. 배란, 잉태, 출산으로 이어지는 여성의 주기에 바치는 로사리오(묵주기도)인 것이다.



[그림 7] <트레인>　　[그림 8] <피부>

[그림8]<<피부>는 긴 지지대에 매달린 등신대의 두 남녀, 오랜 폭력에 시달린 듯 고통으로 능욕당한 그녀의 가슴에서 젖이 터져 나오고, 팔을 늘어뜨린 남자의 허벅지로도 정액이 타고 내린다. '죽음의 이미지'와 대비되는 '젖과 정액'이라는 분비물. 그것은 세상 모든 암컷과 수컷이 지닌 액체지만 이제 아무것도 키울 수 없고 아무것도 번식시킬 수 없다

이와 같이 후기신체미술의 대표적인 이미지는 몸체로부터 절단된 파편적 이미지이다. 파편적 인체는 통합적 총체를 거부하는 정치적 인체로서 인체에 대한 기존의 성격에서 벗어난 전혀 새로운 문제점을 제기하기 위한 장으로 이용되며 해체된 인체는 인간의 실존에 대한 접근방법으로서 존재하고, 이 시대의 현실성을 반영하는 가장 기본적인 특징이라고 할 수 있다. (린다 노클린, 2000)

즉, 따로 떼어진 인체는 낯 설며 이런 인체 부위들은 인체에 대한 기존의 기능적 심미적 관점을 무너뜨리고 인체 바라보기의 일반적 한계를 넘어서게 한다. 또한 소멸된 조화와 총체성을 연상시키며 그것에서 오는 위기의식을 표현하고 있다.

4-2. 괴기한 성적 은유

현대미술은 사회의 성적 금기를 드러내고 위반하면서 플라톤의 에로스가 아닌 에로티시즘의 신체성과 비합리성을 보여준다. 로버트 메이플소프(Robert Mapplethorpe)[그림9]<폴리에스테르 정장을 입은 남자, 1980>에서는 정장과 함께 성기를 위해 디자인된 의복을 착용한 남자의 모습을 보여준다. 작품에서 성기는 마치 손에 장갑을 껴서 격식을 갖추는 것처럼 의복을 갖추고 당당하게 드러내어진다.

[그림 9] <폴리에스테르 정장을 입은 남자, 1980>
[그림 10] <미스티와 지미 '택시 안에서, 1991>

또한 이성간의 재생산이 없는 에로티시즘과 함께 현대미술의 주제로 삼는 다른 것은 재생산이 없는 에로티시즘 동성애이다. 비정상적 에로스로 비난 받아온 동성애는 특히 에이즈 전파의 주된 통로로 인식되어 이중적 금기와 혐오 대상이 되었다. 낸 골딘(Nan Goldin)[그림10]<미스티와 지미 '택시 안에서', 1991>은 성적 소수자인 동성애자들의 모습을 보여주는데, 낸 골딘과 주변 친구들의 일상을 담아내면서 동성애자들에 대한 사회의 편견과 증오, 에이즈와 질병 등 그들의 삶을 억압하는 문제들을 드러내고 있다.

또 다른 괴기한 성적 은유를 묘사한 자나 스터박(Jana Sterbak)[그림11]<Hairshirt>와 매튜바니(Matthew Barney)[그림12]<크리스매터4>는 여성적 복장이나 포즈를 취하면서도 수염 등 남성적 성징을 동시에 보여주는 방식으로 성별의 결정을 모호하게

하는 탈 경계적 표현을 보여주는데 이차적 성징이 혼성된 양성적 이미지를 강조했으며, 매튜바니는 <크리매스터>시리즈는 남성의 고환을 이동시키는 크리매스터 근육을 암시하는데 생물학적 성의 한계를 벗어나려는 비결정적인 성의 모습을 보여준다.
혼성 성을 상징하는 두 쌍의 뿔을 가지고 있으며 반인반수의 인물은 로우튼 양의 잡종성에 도달하려는 욕망을 갖는다.

[그림 11] <Hairshirt>　　[그림 12] <크리스매터4>

현대의 디지털 매체를 이용한 인체표현에 나타내는 성별 이탈의 또 다른 경향은 과학적 기술을 이용하는 욕망의 흐름을 은유적으로 표현하고 있다.

4-3. 그로테스크적 표현화

최근 인체는 미의 범주에서 점차 확대되어 환경에 의해 변형되는 유기적인 매체로 바뀌어가고 있다. 이러한 인체는 디지털 테크놀러지 기술 발달에 의해 변형되고 왜곡되어 더 현실감 있게 재현되고 있으며 다양한 스펙터클 효과를 사실적으로 표현하고 단순한 인체미의 표현이 아닌 인체변형, 인체의 분절 등 인체를 다양한 표현으로 시도하고 있다.

그로테스크의 특징은 크게 두 가지로 분류하는데 [표3] 미하일 바흐친(Mikhail Bakhtin)이 언급한 카니발 그로테스크와 매리 루소(Mary russo)가 말한 언캐니 그로테스크가 있다. (P. 톰슨, 1986)

[표 3] 카니발과 언캐니 그로테스크의 분류

카니발 그로테스크	언캐니 그로테스크
물질적인 것에 의존	허구적 담론에 의존
물질적 신체를 강조	인간의 원천적 소외를 강조
사회주의적 포스트모던 담론	정신분석학적 포스트모던 담론
이중적 왜곡, 변형, 비천함	이중적 왜곡, 변형, 비천함
희극적 장르	공포와 비극적 장르

카니발은 의식적인 볼거리나 행렬, 쇼, 댄스 등을 포함하고 풍자, 언어사용, 외설 등이 포함된다. 본질적으로 쾌락을 바탕으로 인체를 물리적으로 지나치게 희극화 시켜 표현하는 범주이며, 언캐니는 소외와 공포를 골자로 '비극장르', '공포장르'라고 할 수 있다.

이는 낯설어 보이는 소외된 세계에 대한 감정을 보여주는데 데미안 허스트(Damien Hirst)는 종교, 의학, 예술, 사랑의 영역을 아우르며 삶과 죽음을 초월하기 위한 공포를 시각화 한다. [그림13]<작품모음집>는 절단된 동물의 사체와 인체내부기관이 드러나고 움직이기까지 하는 인체의 계급구조의 탈피화는 인간의 소외와 죽음을 은유하는 동시에 언캐니한 실존적 공포를 자아낸다.

[그림 13] <작품모음집>

또한 크리스 커닝햄(Chris Cunningham)은 인간의 인체의 변형을 통해 그로테스크한 시각적인 표현을 강조하고 음악과 영상의 분위기를 맞추고 있으며 기이하게 재구성한 시도를 끊임없이 보여주고 있다.
[그림14]<윈도우 릭커, 1998>는 인체붕괴 단계에 머물지 않고 인체 변형 단계를 보여줌으로서 인체를 더 이상 해체하는데 국한하지 않고 불균형, 기형 불합리로 표현하면서 그 경계가 희미해지는 것을 볼 수 있다.

[그림 14] <윈도우 릭커, 1998>

이와 같이 21세기에 들어서 인체를 기이하게 확장하는 그로테스크의 표현방식은 디지털 시대에 이르러 더 다양하고 풍부한 상상력을 통해 기존의 아날로그 시대에 구현하지 못하였던 효과를 더 용이하게 하여 해체와 조합으로 새로운 표현방식을 찾아내고 있다.

5. 작가의 표현적 특징의 사례분석

5-1. 신디셔먼(Cindy Sherman)

인체, 성(gender)[1]이 미술의 주요 소재로 등장하면서 그녀 역시 여성 정체성, 표현, 혼성, 금기를 통합하는

성적주제의 문제에 몰두하게 되었고, 넘쳐나는 대중문화의 여러 이미지를 차용하여 수많은 인간 군상을 표현하고 모사함으로써 자아(自我)에 이르는 하나의 역사를 쓰고, 우리가 살아가고 있는 이 시대와 사회의 축도를 그리고 있다.

마약중독자, 걸인, 불량배, 기형인, 플라스틱 유방의 여자, 진흙투성이의 시체 등의 아름다움과는 거리가 먼 섬뜩한 장면으로 변신해 보여주고 있다. 그녀의 작품들은 사진의 제한된 사각 프레임 안에 화면을 가득 채워 신체 중 일부가 잘려나간 형태로 보이도록 연출하고 있다. (린다 노클린, 2000, 재인용) 잘려나간 신체를 바라보는 사람들로 하여금 나머지 부분들을 상상하도록 함으로써 셔먼의 작품은 새롭게 재구성된다. [그림15]<무제 Untitled#338, 1999>은 이미지들은 현실의 한 장면을 그대로 반영하는 '얼굴'이 아닌 '마스크'로서 분장한 모델을 촬영하거나, 원본 사진에 조작을 가하여 변형한 이미지들이다.

[그림 15] <Untitled#338, 1999>
[그림 16] <Untitled#255, 1992>

소꿉친구들을 변장시킨 후 카메라 앞에 세운 라르티크(Lartique), 미국 뉴올리언스의 집창촌을 돌아다니며 찍은 누드사진을 인위적으로 손상시킨 벨로크(Belloque), 심지어 성형수술이라는 극단적인 방법을 통해 자신의 몸을 스스로 조형적 실험의 장으로 만든 오를랑(Orlan)은 얼마든지 변조가 가능한 가상적 이미지를 창조하는 것을 넘어서 진정한 리얼리티에 관해, 그리고 여성 신체의 사회적, 문화적 메타포에 관해 의문을 던진다. 이와 유사한 이미지의 또 다른 표현은 [그림16]<Untitled#255, 1992>는 마네킹의 몸통 없이 얼굴, 가슴, 생식기와 다리만으로 구성되어 있으며 선홍색으로 도드라진 성기와 과장된 가슴, 사도-마조히즘(Sado-masochism)을 연상시키는 가면 등은 전형적인 관습의 패러디를 통해 성적 정체성의 환상을 폭로한다.

셔먼은 시뮬레이션화된 공간에서 행해진 퍼포먼스의 기록으로 조작되고 구성된 현대 디지털 이미지의 주요흐름이다.

포스트모더니즘 시대로 접어들어 이들은 좀 더 과격하게 기존 사회가 금기시해 온 방식으로 인체를 드러내었다.

5-2. 사라 루카스(Sarah Lucas)

루카스는 대중과 더 가까워지기 위해 매스미디어를 적극적으로 사용하였고 대중문화에서 나오는 재료를 자주 사용하여 또 다른 특징으로 기존 어떤 예술보다 다양한 분야의 작업을 보여준다는 점을 들 수 있다. 전통범주 안에서 미술의 영역을 자유자재로 횡단하며 비디오, 사진을 물론 새로운 미디어와 테크놀러지에 순응하는 작업들을 활발히 전개했다.

루카스의 Bunny 시리즈 (문인희, 2001)에서 나타나는 작품들을 보면 솜으로 채워진 스타킹을 의자에 고정시켜 만든 작품으로 변형된 인체의 형상이다. [그림17]<Bunny , 1997>는 피부색과 유사한 스타킹에 채워진 케이폭 솜은 스타킹의 표면을 울퉁불퉁하게 보이도록 만들며 하나의 기묘한 덩어리로 사람의 다리를 연상시키면서도 또 다른 기괴한 생물로 보이게끔 한다. 변형된 인체는 유동적이며 개방되어 있는 그로테스크 인체이다.[2]

1) 신체적 성을 뜻하는 sex와는 달리 gender는 사회 문화적 의미로 쓰여지며 '지연적 질서'에 의한 성구별이 아니라 문화, 사회, 역사에 의한 성구별로서 정의된다. 페미니즘적 관점에서 젠더는 사회 문화적 강제된 제반 이데올로기를 상징하는 의미로 파악되어 최근 중요한 논점으로 부각되고 있다.

2) Matthew Collings, SL: Sarah Lucas, (2002), London, Tate Publishing

[그림 17] <Bunny , 1997>

[그림18]<The old couple, 1992>은 나란히 놓여있는 두 개의 의자로 한쪽에는 석고로 떠낸 남성의 성기가, 다른 한쪽에는 틀니로 상징되는 여성의 성기가 놓여있다. 이것은 죽음과 연결되는 노쇠를 아이러니한 과장과 그로테스크한 모습을 보여준다.
또한 [그림19]<One Armed Bandits, 1995>에서는 남성을 상징하는 의자에는 자위를 하는 듯 팔이 붙어있는데 그것은 끊임없는 불만족을 암시하면서 한편으로는 애처롭고 쉽게 깨질 것 같은 노인의 팔을 연상시키며 의자에 쓰워져 있는 볼품없고 넓적한 하얀 속옷은 노인임을 증명한다. 대부분의 루카스 작품은 블랙 코미디 성격을 띤 웃음 가운데 공허함을 느끼게 한다. (Matthew Collings, SL, 2002)

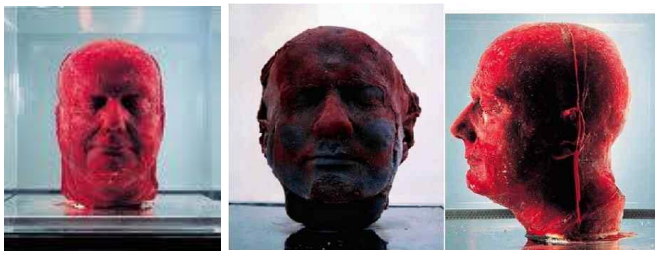
[그림 18] <The old couple, 1992>
[그림 19] <One Armed Bandits, 1995>

가구와 인체간의 전이 및 변형은 작품의 중요한 동기 중 하나다. 사물이 지닌 특정 형태를 통해 이 사물과는 무관한 성적 은유를 발견한다는 것은 억압된 리비도와 욕망이 에고와 상징적 질서 속에서 알아차리기 힘든 형태로 변환된다는 프로이트의 가설과 직접 연결시킬 수 있는 개념이기도 하다.

5-3. 마크 퀸(Marc Quinn)

마크 퀸은 육체를 통해 생명과 삶의 문제를 작품에 구현한다. 인간의 육체를 소재로 다루면서 죽음과 삶, 생명의 순간성과 연약함을 조형언어로 표현했다. (마크퀸, 2000)

그가 세상의 관심과 미술 시장의 주목을 받게 된 것은 대담하고 파격적인 상상력으로 1991년 제작된 [그림20]<셀프 Self, 2001> 연작을 통해서였다. 1991년 자신의 머리 모형에 실제 혈액 4ℓ를 넣어 만든 '셀프'는 렘브란트의 자화상을 보고 시도한 작품이다.



[그림 20] <셀프 Self, 2001>

자신이 뽑은 피를 5개월간 정기적으로 피를 수혈해 총 4500g의 피를 모아 1점씩 제작했으며 지금까지 4점을 완성됐다. 이것은 성인의 몸속에 있는 혈액의 양과 거의 일치하는 것이다.

자신의 머리를 떠서 만든 주조에 수혈한 피를 넣어 냉동시킨 후 특수하게 제작된 냉장고에 넣어 전시했는데 역사상 예술가가 만든 가장 리얼한 자화상일 것이다.

그의 작품에서 나타난 피는 인체 내부에 있은 것이 외부로 등장함으로써 기존에 인체가 가지고 있는 위계질서를 파괴하고 있다. 인체의 내부와 외부의 모호한 경계를 허무는 행위는 매끈하고 흠 없는 인체에 특권을 주고 그 밖의 모든 부분은 모독하는 브루조아식의 위계질서를 거부하는 것이다.

[그림 21] <임신한 앨리슨 래퍼, 2005>

또한 [그림21]<임신한 앨리슨 래퍼, 2005> 마크퀸은 그녀를[3] 모델삼아 '임신한 앨리스 래퍼'라는 작품을

3) 앨리슨 래퍼(Alison Lapper, 1965~)는 구조화가 겸 사진작가이

영국 공모전에 출품하여 결국 트라팔가 광장에 세워지기도 했다.

우선 모델은 장애인으로 사지는 쪼그라들어 거의 형체조차 없다. 기형아로 태어나 버려졌던 주인공이 다시 미혼모가 돼 '기형아 출산' 가능성에도 불구하고 아이를 낳기로 결심하고 임신 9개월인 상태에서 모델이 됐다. (앨리슨 래퍼, 2006)

마크 퀸은 장애인을 모델로 한 작품에 대해 기형 또는 정상적이지 않음이라는 것은 보는 사람의 시선 속에 존재하며 조각의 대상이 된 인물은 그들의 내적 세계를 정복한 영웅들이라고 표현하며, 내적인 것과 외적인 것의 관계는 우리가 아는 것만큼 직접적이지 않다고 말한다. 그는 이러한 인식을 전제로 미술사에서 중요한 위치를 차지하고 있는 아름다움의 절정으로 여겨지는 고전의 조각상들과 불완전하다고 생각하는 인체와의 관계를 재정립시키며 한정된 미적 범주를 확산시키고 욕망의 장소로서의 인체를 부각시켰다.

5-4. 빌 비올라(Bill Viola)

빌 비올라는 비디오 아트를 현대미술에 자리잡게 한 선구자적 존재로 일컬어지고 있다. 그는 지난 35여 년 간 건축적 비디오 설치, 사운드 설치, 전자 음악 퍼포먼스, 평면 비디오, TV 방송영상 등 다양한 작업들을 해왔다.

[그림 22] <'The Crossing', 1996. Video/sound installation>

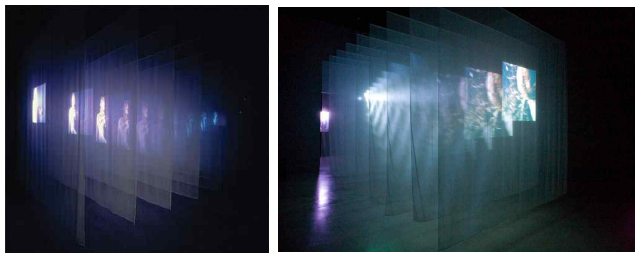
비올라의 초기 작업은 일상성과 대중과의 소통에 관여하고 있지만 90년대 이후의 작업들은 인간의 존재

다. 래퍼는 임산모가 수면제, 신경안정제를 복용했을 경우에 태어나는 해표지증환자이다. 산후 6주 만에 버려진 후 복지시설에서 자란 래퍼는 스스로의 신체적 결함을 작품의 소재로 삼는 적극적인 방식으로 콤플렉스를 이겨냈다. 래퍼는 자신의 신체를 양팔이 없는 세계적인 조각'밀로의 비너스'에 비유하곤 한다. 자신의 나체를 소재로 빛의 명암을 강조하는 사진 작품으로 유명해졌다. 앨리슨 래퍼, 노혜숙 역, (2006), 앨리슨 래퍼이야기, 황금나침반, 서울

이미지, 현대 디지털 매체로 생산할 수 있는 이미지, 즉 우리의 직접적인 경험을 반영하는 실재이미지로서가 아닌 모방과 상징을 통한 허구와 연출된 이미지를 통해서 표현된다.

[그림22]<'The Crossing', 1996. Video/sound installation>작품에서는 탄생과 죽음의 주제를 전달하기 위해 물을 사용했으며 하나의 메타포로서의 물을 통해 영적인 것의 표현과 교감하게 하는 방식을 볼 수 있다. (레프 마노비치, 2004)

관객을 향해 걸어오는 남자가 등장하는데 이 남자는 다 걸어와서 이제 쏟아지는 문에 잠기고 만다. 마치 영적인 변화에 도달했음을 알고 있기라도 하듯이 자신의 팔을 들어 올린다. 물은 사후세계로 가는 통로라는 점에서 세례를 암시하는 것 같다.



[그림 23] < The Veiling, 1995>

[그림23]< The Veiling, 1995>는 반투명한 여러 겹의 얇은 천이 넓고 어두운 방의 중앙에 느슨하게 매달려 공간의 양쪽 끝에는 두 대의 프로젝터가 마주보며 겹쳐진 천에 영상을 투사한다. 어떤 남자와 여자 이미지가 다양한 밤의 풍경들 안에서 카메라 앞으로 다가섰다 물러서는 모습을 보여준다.

프로젝터에서 나오는 원추형 빛줄기는 겹겹이 설치된 재료에 의해 공간 속에서 분절되어 3차원의 조각적 형태로 그 존재를 입증한다. 이 작품은 46회 베니스비엔날레의 미국관에 출품한 "Buried Secret"을 위한 작품이다.

또한 그의 비디오 설치작품[그림24]<'Heaven and Earth', 1992>는 관객의 눈높이에서 두 대의 흑백모니터 화면에 비치는 이미지를 볼 수 있다.

위 모니터에는 죽어가는 노파의 모습이 클로즈업되어 영사되며, 아래 모니터에는 태어난 지 며칠밖에 되지 않은 갓난아이 모습이 영사된다. 그런가 하면 가가의 모니터 표면은 마주 보는 모니터의 상을 거울처럼 비친다. 이처럼 두 모니터는 우리 인간 삶의 극단, 즉 시작과 종말의 이미지를 혼용해서 보여주는 작품이다.

[그림 24] <'Heaven and Earth', 1992>

6. 결론

21세기에 들어서 인체를 기이하게 확장하는 표현 방식은 디지털 매체로 인해 더더욱 다양해졌고 해체와 조합으로 새로운 방식을 찾아내고 있다.

매체에 있어서도 사진, 대중매체, 비디오, 사이보그 등의 무한한 영역으로 확장되고 있는 추세이다. 테크놀러지 방식이 시각예술에 적극적으로 도입되면서 미술제작에 있어 기술 메커니즘 뿐 아니라 기술자체에 대한 인식론의 변화를 야기 시키고 있으며, 대중과의 소통문제에 대해 새로운 장을 열었고 다양한 실험을 통해 가상현실의 메시지를 전달할 수 있게 되었다.

본 논문은 디지털 매체와 인체 이미지의 표현에 관한 여러 가지 이론적 배경과 작품사례를 다루면서 현대 매체 예술가들은 자신의 개인적인 경험을 바탕으로 인간존재를 인식하고 매체와 시간과 공간의 특성을 활용하여 그들의 생각을 표현하고 있다는 사실에 주목하였다.

90년대 이후 작업들은 대부분 인간의 존재이미지를 현대 전자 매체로 생산할 수 있는 이미지, 즉 우리의 직접적인 경험을 반영하는 실재 이미지로서가 아닌 모방과 상징을 통한 허구와 연출된 이미지를 통해서 표현된다는 것을 알 수 있다.

이러한 현대 작가의 인체 담론은 센세이션을 불러일으키며 인간의 욕망과 인체에 대한 새로운 해석들을 내리며 극단적인 내용을 과격하고 노골적으로 표현한 부분들로 찾아볼 수 있다.

인체의 정상적인 형태라고 할 수 있는 것들이 결여된 파편화된 사회 비판적 견해가 담겨져 있다.

따라서 인체 이미지의 심층적 표현을 디지털 매체를 이용하여 여러 장르로 해석해온 공통적 해석은 첫째, 모든 차별화된 질서를 전복하고자 하는 것, 둘째, 인체의 의미화가 일어나는 장소로서 생성의 힘을 내포하는 것, 셋째, 인체의 등장의 재현이 기호적인 의미가 아닌 아무 것도 상정되지 않은 순수한 실재 자체의 의미를 내포하는 모습이라는 것이다.

이러한 인체이미지가 단순히 미술의 유미주의적 기능을 충족시키는 것이 아닌 일련의 사회적, 정치적, 문화적 논의의 커다란 틀 안에서 하나의 토론의 장을 만들어주고 있다는 것은 미술의 활동 범위를 넓게 인정할 수 있는 조건을 형성한다고 볼 수 있다.

이와 같이 본 연구는 예술의 가장 중요한 주제인 인간 이미지가 오늘날의 시대 상황에서 어떻게 표현되는지를 분석함으로써 현재 진행 중인 예술의 흐름을 전반적으로 파악하고 인체의 기괴한 조형과 다양성으로 인한 표현이 기존사회의 통념을 깨는 여러 작가들의 작품분석을 통해 밝힘으로써 인체 이미지의 의미와 미술작품의 논의 활동의 지평을 넓히는데 기여할 수 있으리라 기대된다.

참고문헌

-김홍희. (1998). 페미니즘, 비디오, 미술, 재원

-김혜진. (2002). 미디어시대의 시각예술, 시각디자인학 연구 11호

-노먼 브라이슨. (1999). 몸과 미술-새로운 미술사의 시각, 한림미술관, 이화여대 기호학 연구소 엮음

-드 메르디외, 플로랑스, 정재곤 역. (2005). 예술과 뉴테크놀러지, 비디오·디지털 아트, 멀티미디어 설치미술, 열화당

-레프 마노비치, 서정신 역. (2004). 뉴미디어의 언어, 생각의 나무

-린다 노클린, 정연심 역. (2000). 절단된 인체와 모더니티, 조형교육

-마크포스터, 김성기 역. (1996). 뉴 미디어 철학, 민음사

-문인희. (2001). 시대를 반영하는 현재진행형 예술: yba, 월간미술, 12월

-앨리슨 래퍼, 노혜숙 역. (2006). 앨리슨 래퍼이야기, 황금나침반

-Marc Quinn. Incarnate. (2000). Marc Quinn Booth-Clibbom Edition

-Matthew Collings, SL: Sarah Lucas. (2002). London, Tate Publishing

-Merrill Brooke Falkenberg. (2002). Circuits of Exchange: The Myth of Interacitivity」in Video Art, The Stanford University Press, pp.133-139

-P. 톰슨, 김영무 역. (1986). 그로테스크, 서울대 출판부