

현대회화에서의 형태와 물질

—Digital Transfiguration에 관한 연구—

정 숙 영*

- I. 서론
 - II. 디지털시대의 이미지 양상
 - 1. 행위와 신체의 대두
 - 2. 이미지의 복제와 조작가능성
 - III. 디지털 시대의 이미지 논리와 형상전이
 - 1. 사물라이용과 형상전이
 - 2. 이중학과 변형
 - 3. 디지털회화
 - IV. 지그마르 풀케 회화와 형상전이
 - 1. 연금술과 형상전이
 - 2. 지각의 동시성과 애매성
 - V. 결론
- 참고문헌

I. 서론

오늘날 디지털시대¹⁾로 지칭되는 사회. 문화의 급격한 변화 속에서 회화를 비롯한 ‘이미지’ 세계에는 급격한 변화가 일어나고 있다. 과학 기술의 발전과 더불어 이미지 세계에는 이전에는 불가능하게 여겨졌던 많은 일들이 현실로 나타나고 있다. 또한 이러한 이미지 세계의 변화는 우리 삶에 막대한 영향을 미치고 있다.¹⁾

이러한 이미지 세계의 변화를 압축해서 보여주는 용어가 바로 ‘디지털(digital)’이

* 광주여자대학교

1) 박기웅, 『21세기 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 문제』, 조형예술학연구, 한국조형예술학회, 2001. 3, p. 5.

다. 라틴어에서 손가락을 뜻하는 디지트(digit)에서 유래한 이 말은 離散的으로 변하는 신호를 뜻하며, 좀 더 좁혀서는 컴퓨터에서 0과 1이 연속적으로 이어져서 나타나는 신호를 뜻한다. 이 단어에 대립되는 용어는 아날로그(analogue)이다. 아날로그는 본래 유사 내지는 유추를 뜻하는 단어로 디지털과 대비되어 쓰일 때는 연속적인 시간에 대하여 연속적으로 변화하는 신호 내지는 형태를 뜻한다. 이 아날로그에 대신하여 디지털은 현재 우리 문화 전반에 걸쳐 지배적인 것으로 부각되고 있다. 모든 문화와 예술현상에서, 그리고 거의 모든 학문 일반에 걸쳐 디지털은 현재성과 중요성을 가진 것으로 등장하고 있다. 디지털 매체, 디지털 예술, 디지털 문화, 디지털 디자인, 디지털 철학 등등, ‘디지털’이라는 접두사는 바로 현재성과 새로움의 동의어로 취급된다.

이 같은 디지털의 출현은 이미지 세계에 혁신적인 변화를 발생시키며 이전에 경험하지 못했던 새로운 미적 경험을 창출하면서 창작영역의 확대와 첨단미술의 성립을 예고하고 있다. 컴퓨터를 이용한 다양한 지적 활동이 전 세계를 인프라로 만들며 개척되고 있다. 미술작업에 있어 컴퓨터는 작가의 아이디어를 즉각적으로 실현하기도 하고, 시뮬레이션과 같은 작업, 돌발적인 뒤집기, 쥐어짜기, 비틀기, 흔들기, 흐리기, 겹치기 등 유연성과 시간성까지 개입시키며 작가의 창의성을 극도로 자극할 수 있을 뿐만 아니라 감상자들에게도 새로운 시각체험을 제공하는 디지털 조형언어들을 제공해 주는 것이다.²⁾

디지털 시대의 변화 속에서 나의 작품에 등장하는 이미지는 드로잉과 같이 ‘형상전(transfiguration)’로 나타난다. 형상전이란 형상이 완결, 고정된 실체가 아니라 끊임없이 유동하며 부유하는 양태를 지칭하는 용어다. 그런 점에서 이 개념은 실체주의적 사고에 반하는 것이 되는데, 이런 점에서 그것과 유사하거나 경우에 따라 그것을 대체할 수 있는 개념들 역시 다양하다. 변화·변질·돌연변이·왜형·기형화, 그리고 컴퓨터 그래픽에서 흔히 사용하는 기술 용어인 ‘몰핑(morphing)’을 이에 더할 수 있다. 이 개념들은 서로 명확히 구분되는 것들이 아니며, 상호 가변적·복합적인 관계를 맺고 있다.

형상전은 기본적으로 ‘객체성’과 ‘(항상적) 정체성’의 부정 혹은 그로부터의 이탈을 뜻한다. 이러한 현상은 19세기 사실주의가 부정된 이래 모든 예술 유파들을 통해 나타난다. 세기 초 표현주의·미래파 입체파 미술 등의 경우에는 보통 테포르마시

2) 배진병, 「디지털혁명과 회화의 표현양식 변화에 관한 연구」, 한남대학교 지역개발대학원, 2001.

용(déformation)’이라 했는데, 그것은 형태적 일탈의 과정 속에서도 기존 지시물의 형태가 상당히 보존되고 있고, 또 보존되어야만 하는 사실주의적 한계를 지니고 있다. 이에 반해 다다에서 초현실주의를 거쳐 근래에 나타나는 급진적인 형상전이는 지시물의 보존보다는 완전한 변질과 일탈을 드러낸다는 점이 다르다. 그런 의미에서 최근 컴퓨터를 이용한 몰핑에서 나타나는 형상전이는 실재를 감추고 변질시키고 더 나아가 ‘실재’를 대신한다.

또한 형상전이는 허상이나 비현실의 ‘가상’이라는 보드리야르의 시뮬라시옹 세계에 근접해 있다. 보드리야르에 의하면 이미지는 변형(transfiguration)이라는 이름 아래에서 실재를 감추고 변질시키고 더 나아가 ‘실재 없음’을 ‘가상’으로 나타낸다. 어떤 실재, 즉 실재와 무관한 이미지가 탄생하고 범람하게 되어 마침내 실재를 대신하게 된다는 것이다. 이것이 바로 보드리야르가 말하고 있는 ‘시뮬라시옹’(Simulation)이다.

한편 조르쥬 바타이유(Georges Bataille)는 이종학(Heterologie)의 관점에서 디지털 기술에 의해 생산되는 이미지를 논한다. 이종학의 이미지는 매체로 하여 구축되는 시각적 기호이다. 미디어의 이미지는 생산, 소멸, 변형의 지속적 과정으로서의 성격을 지니게 되고, 이미지들 간의 명확한 경계는 무의미해진다.

디지털 이미지의 혼성성, 과잉, 위반 등의 의미는, 이단적 사상가인 조르쥬 바타이유가 자신의 사상의 중요한 개념들로 제시한 바 있는 ‘이종학(異種學)’ 또는 이종성으로 설명한다. 변종의 형태와 이미지는 기계적 생산에 의한 형태들로 그의 이론에 의하면 이종학(Heterologie)은 매우 낮은 유물론 (혹은 ‘저급한 유물론’/bas materialisme) 등으로 소개되고 있다. 점차 변하고 있는 낮은 유물론의 이종학은 20세기 후반이 되면서 시대적 변화로 높고 낮은 의미가 아닌 또 다른 개념과 해석으로 진행되고 있다.³⁾

나의 이미지를 비롯하여 모든 도상들은 코드를 비정형화 시키고 변형시킨다, 그러나 이러한 코드의 재현과 비정형화가 용이하지 않다. 나의 디지털 드로잉 회화에 나타나는 형상전이(transfiguration)로 이야기되는 변형의 문제와 시뮬라시옹(Simulation), ‘이종학’(異種學, Heterologie) 등은 지속적인 과제이다. 아울러 내가 추구하고자 하는 인간의 존재와 현실적 삶과의 거리감, 정치, 사회적 문제라는 주제는 디지털 이미지 드로잉으로 이제 본격적인 연구와 다양한 표현작업으로 확대되고 있다. 특히 디지털 회화의 형상전이 기법으로 독자적 이미지 세계가 구축되고 변화와 고찰이 지속성을

3) 김원방, 『후기매체시대와 이종적 예술』, 한국예술학회, 2005, vol.1 no.1, p. 27

찾기 시작한 것이다. 이미지를 바라보는 관찰자의 의식이 대상을 변화시키고 있다. 이론적 연구와 함께 연구자는 우리의 현실이나 역사적 이미지를 이용, 형상전이 기법을 통해 디지털 시대 회화의 다양한 이미지 변화에 접근하려한다.

이러한 형상전이를 이미지 세계의 변화와 관련하여 고찰할 때 독일 신표현주의 작가인 지그마르 폴케(Sigmar Polke)에 주목할 필요가 있다. 폴케는 하이젠베르크의 불확정성의 원리(무언가를 바라보는 관찰자의 간단한 행위만으로도 대상이 어떤 식으로든 변화한다)에 대한 연금술사적인 예찬을 바탕으로 추상과 형상을 의미 있는 방식으로 구분 짓는 문제를 깊이 탐구하는 작가다. 특히 1982년 이후 폴케의 작업은 재료와 기법에 대한 기술적인 접근으로 연금술적인 특성을 보여주는데, 미술에 생소한 화학적 재료를 사용한 추상화라는 점에서 이전의 통속적이고 풍자적이었던 이미지 회화와는 사뭇 다른 양상을 보인다. 폴케는 연금술사들의 신에 대한 경의를 표하는 한편 그 역사의 단편을 재생시킨다. 신들의 이미지 혹은 연금술적인 기록들과 조각들의 모음에 등장하는 상징들과 같은 것을, 즉 폴케는 그의 회화적 발명을 위한 그 역사적 재원의 이미지들을 이용⁴⁾ 하여 연금술사들의 연금술적인 형상전이를 잘 보여준다. 이러한 관점에서 본고에서는 폴케의 작품에서 나타나는 형상전이를 고찰함으로써 디지털 시대, 이미지의 상황에 접근하는 단초를 마련하고자 한다. 이를 위하여 본고는 다음과 같은 절차를 밟아 진행된다.

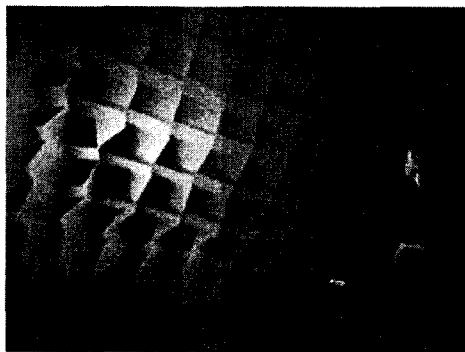
먼저 〈1장〉에서는 디지털시대의 이미지 양상을 행위와 신체의 대두, 이미지의 복제와 조작가능성을 중심으로 살필 것이다. 이러한 양상은 이른바 뉴미디어 아트, 혹은 디지털 아트 등 매체를 직접적으로 끌어들이는 영역에서 분명하게 드러나는 것이지만 폴케 등 근래 회화의 이미지에도 직간접으로 막대한 영향을 미치고 있다. 다음으로 〈2장〉에서는 장 보드리야르와 조르쥬 바타이유 등 선행연구자의 논의를 중심으로 시뮬라시옹과 형상전이 관계, 이중학과 변형 등 디지털 시대의 이미지 논리를 살피게 될 것이다. 그 과정에서 본고의 핵심 개념인 ‘형상전이’ 개념이 부각될 것이다. 다음으로 3장에서는 앞서의 논의를 근간으로 폴케 회화에서 나타나는 형상전이를 살피고, 그 배경과 의도를 고찰하게 될 것이다.

4) Bice Curiger, Sigmar Polke Works & Days. Du Mont. Kunsthaus zürich, 2005. 6, p.55.

II. 디지털 시대의 이미지 양상

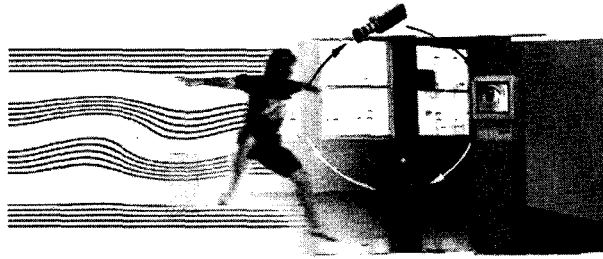
1. 행위와 신체의 대두

‘형상전이’는 변형의 의미를 갖는 디지털기법에 의한 이미지들을 말한다. 1990년 대 이후 현재 미술은 다양한 매체의 등장과 더불어 표현의 영역을 확장시켰으며 매체를 이용한 첨단예술은 어느덧 대중화되어 우리 일상의 공간에까지 침투해 오고 있다. 디지털매체예술에서 중요한 것은 수용자의 행위와 그 행위가 산출하는 이미지에 대한 지각이다. 수용자는 이미지 공간 안에서 자신의 행위와 신체를 매개로 해서 이미지와 접촉한다. 따라서 디지털 매체예술을 잘 표현하기 위해서는 디지털이미지와 공감각으로 생각을 전환할 필요가 있다.⁵⁾ 이 경우 주목을 요하는 것은 디지털 아트에서 과거의 인간-인간 인터페이스가 인간-기계 인터페이스로 전환되고 있다는 점이다. 예컨대 가브리엘(Ulrike Gabriel)의 <Breath>(1992/3)에서 센서에 의해 감지된 관객의 호흡은 결정처럼 생긴 시각 구조들에 컴퓨터가 투사하는 화면, 그리고 음향에 영향을 미친다. 이 화면과 소리는 다시 관람자에게 영향을 미칠 것이다. 이로써 사용자와 기계 간 바이오-피드백이 가능해진다. 한편 상호작용적인 동작-그래피(choreography) 실험은 인간과 기술적인 활동의 연결을 향해 첫 발을 내딛었다. 데이빗 로커비(David Rokeby)의 ‘Very Nervous System’(1983~5)은 ‘신체-소리’의 상호작용을 제시하는 선도적인 작품이다.



<그림 1> 가브리엘, <숨>, 1992 - 1993

5) 심혜련, 「디지털 미술과 시각의 변화」, 월간미술, 2005, 12.



<그림 2> 데이빗 로커비, <매우 예민함 시스템>, 1986-1990

더 나아가 인간-기계 상호작용은 인간-매체-인간 상호작용으로 대체된다. 가장 간단한 모델들은 두 전시 장소들(세계의 다른 장소들이나 길 건너편) 사이를 연결한 라이브 비디오나 TV를 이용한 원격통신(telecommunication) 작품들이다. 데이브스(Douglas Davis)는 70년대에 라이브 예술 활동들을 위해 텔레비전을 사용하기 시작하여, 부분적으로 또는 형이상학적으로는 아니더라도 은유적으로 믿을만한 대화('Talk Out', 1972)를 가능하게 했으며 의사-정신감응 연결('The Austrian Tapes', 1974)을 상연하였다. 폴 서먼(Paul Sermon)의 'Telematic Dreaming'(1992)과 'Telematic Vision'(1993)처럼 적절한 재현을 통해 기술적으로 결점이 없는 작품들은 오늘날 최대의 청중 참여를 끌어낸다.

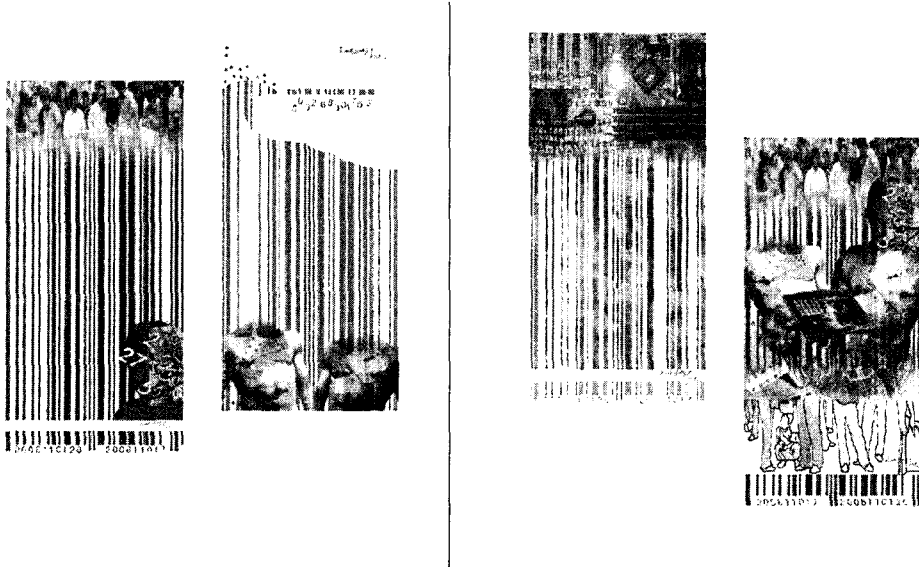
2. 이미지의 복제와 조작가능성

형상전이와 연관되어 디지털매체 시대 이미지 양상에서 가장 중요한 것은 대상없는 이미지, 즉 원본 없는 이미지들이 등장한다는 점이다. 이러한 상황에서 이미지는 이미지일 뿐 본질이 될 수 없다. 대상과 무관하게 변형 가능한 이미지의 출현은 늘 새로운 형상을 가능하게 하고 또 새로운 현상을 매번 스스로 본질이 되기도 한다. 6) 이처럼 원본성을 묻지 않아도 되는 이미지가 출현하면서 문제가 되는 것은 '이미지 복제'가 아니라 바로 이미지 변형(Transformation)이 이루어진다.

디지털 매체 예술에서는 원본성이 문제가 되지 않는다. 복제가 되더라도 질은 전혀 손상되지 않고 또 복제물은 원본과 태생적으로 구별되지 않는다. 벤야민에 의거해 말하자면 진정한 아우라의 몰락이 바로 디지털 매체 시대에 나타난 것이다. 원본

6) 심혜련, 「디지털 매체예술에서 이미지 문제」, 『미학』 제39집, 2004.9, p. 120

의 끊임없는 재생산이 등장한다. 이미지의 무한정 생산 또는 변형이다. 수용자는 이미지를 그대로 복제해서 자신의 소유로 삼는 데에는 그다지 큰 관심이 없다. 그들은 지금 자유롭게 이미지를 변형하는 것을 추구한다. 이것은 일상 상황에서도 쉽게 체험할 수 있다. 인터넷에서의 패러디 문화가 바로 그것이다. 기존의 이미지를 차용해서 패러디라는 이름으로 원본과는 전혀 다른, 아닌 원본이 무엇이나고 물을 수 없을 정도의 이미지의 변형을 도처에서 체험할 수 있다.그런 의미에서 노르베르트 볼츠는 “디지털 혁명은 이미지 세계를 통제가능하고 조작 가능한 것으로 만들었다”고 주장한다.



Telecloning... #1-4, mixed media, 2006.

요컨대 현재 디지털 매체 시대의 이미지들은 ‘디지털 이미지’다. 그리고 디지털 이미지들이란 “컴퓨터 기술을 통해 생성, 처리, 저장, 수정 배포⁸⁾ 되는 이미지들을 의미한다. 디지털 이미지의 변형과 조작은 매우 광범위하다. 가령 영화들에서 디지털 이미지 조작과 처리는 하나의 필연적인 전제조건이다. 디지털 이미지들은 바로 이러한 근본 성격 때문에 변형을 두려워하지 않는다. 변형됨을 전제 근거로 디지털

7) N. Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, München, 1991, s. 119

8) J. Simons, “What’s a Digital Image?“, Y. Spielmann, G. Winter(Hrsg), *Bild - Medium- Kunst*, München, 1999, S. 107.

이미지들은 그 모습을 드러낸다.⁹⁾ 이미지 변형은 매체 시대의 이미지와 관계에서 또 다른 중요한 문제를 제기한다. 움직임을 기반으로 한 ‘상태의 존재’로 주어진다든 사실이다. 이미지의 존재 방식에 기본적인 변화가 일어나고 있다.

디지털 매체 예술과 관련해서 활발한 이론적 작업을 펼치고 있는 페터 바이벨(Peter Weibe)은 전통적인 미학개념으로는 현재 디지털 매체 예술 상황을 설명할 수 없다고 주장한다. 그에 의하면 전통적인 예술개념은 정적인 존재 개념에 바탕을 두고 있는 것이었다면 디지털 매체예술개념은 정적인 것이 아니라, 상호작용 하는 상태 개념에 바탕을 두고 있다. 자크 라캉(Jacques Lacan)에 의하면 우리가 경험하는 현실은 이미지로서, 실재와 우리 사이를 가리고 있는 스크린이다. 이 스크린을 통해 우리는 실재를 담지하고, 혹은 이 스크린을 통해 우리 자신이 투사한 현실을 건설한다. 그에게서 이미지의 문제는, 주체와 응시라는 주된 요소들 때문에 다소 축소되어 있지만, 앞서 말한 제작-이미자-관객의 관계에서 보이는 방향성과는 달리, 관객으로부터의 가역적인 방향에 이미 초점을 맞추어져 있다.¹⁰⁾

형상전이는 라캉의 이미지에 관한 제시는 주체의 소멸에 기인하는 이미지의 유동성을 강조한다. 현대매체예술은 이러한 과학기술적인 기반을 이미지해석의 가역적인 유동성으로 지향하고, 전통적인 예술매체 해석에 새로운 방향을 제시하여 나타내고 있다.¹¹⁾

이러한 ‘우발적 혹은 요행에 의한 변화’는 그 결과를 구체적으로 예측할 수 없는 방식에 의한 이미지 변형으로 나타난다.

컴퓨터 기술로는 흔히 ‘몰핑’이라 총칭하는 것이지만, 이 몰핑의 실행에 있어 나타나는 한 가지 특징은 우리가 캔버스에 데생을 해나가는 경우와는 다르다. 그것은 그 어떤 특정하고 정확한 결과를 예측하거나 그것과 일치하는 결과를 얻는 방식으로 실행되지 않는다는 것이다. 우리는 단지 어떤 알고리즘의 결정을 추구할 뿐이며, 그 결과는 비록 정도의 차이는 있지만 항상 예기치 않은 그 어떤 것이 된다. 즉 돌연변이적 진화를 수행해 낸다는 것이다.

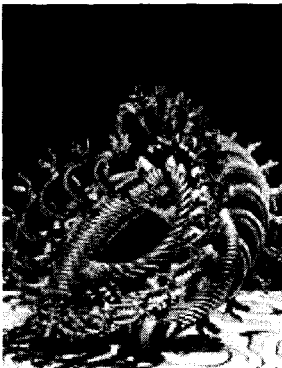
9) 심혜련, 앞의 글, p. 123.

10) 윤준성, 『현대예술매체의 이미지에 관한 문제』, 『미학』제35집, 2003. 8, p. 261.

11) 위의 책, p. 275.



1971년작 '혼란적인, mind made in order, 2000, 412x112cm



윌리엄 레이쉬, <형태의 진화>, 컴퓨터 동화상, 1990

형상전이와 관련된 ‘몰핑’ 기법과 관련되어 나타나는 또 하나의 특징은 컴퓨터 아트에 있어 생물형태적 (bio-morphic) 이미지의 범람이다. 이러한 생물형태적 변형의 범람을 단순히 컴퓨터 소프트웨어의 특성에 매혹당한 사용자들의 무책임한 탐닉의 결과라고 본다면 큰 오해라고 생각한다.

필자가 보기에 그것은 컴퓨터만이 지니는 탈중심화된 사고가능성의 가장 명확한 표현이다. 끊임없는 몰핑과 진화, 몰활론적 이미지들의 교환과 대체의 차원에서는 어떤 지배적 서사의 분절 대신, 유동적 시니피앙들의 ‘현실화/잠재화’가 결절없이 이루어진다. 그것은 ‘시점의 중심적 주체’와, ‘확인 가능한 시니피앙의 사라짐에 따른 시니피에의 명확한 분절’ 모두 불가능한, 일종의 ‘의미론적 해방’이 실현되고 있는 차원이라 볼 수 있다.¹²⁾

III. 디지털 시대의 이미지 논리와 형상전이

1. 시뮬라시옹과 형상전이

시뮬라시옹의 문제는 의학과 군대이전에 종교와 신성의 영역으로 거슬러 올라간다. 자연에 생기를 불어 넣는 신성이란 재현되어질 수 없기 때문에 사원 안에 어떠한 시뮬라크르라도 있는 것을 금하였다.¹³⁾ 보드리야르는 포스트모던시대의 특징을

12) 김원방, 「전자매체와 변형의 힘」, 월간미술 1998.7. 참조

시뮬라시옹으로 정의한다. 그에게서 시뮬라시옹이란 “원본도 사실성도 없는 실재, 즉 파생실재(hyperreal)를 모델들을 가지고 산출하는“ 작업이다¹⁴⁾ 시뮬라시옹은 본질적인 실체로서의 지시대상이 없는 단지 기호체계 속에서 인위적으로 부활되므로 강화되는 것이다.¹⁵⁾

연구자의 작업에 등장하는 가상, 즉 시뮬라시옹의 문제는 단순한 이미지 문제만은 아니다. 즉, 인간의 사진 이미지가 복제되어 균중을 표현하는 경우, 그것은 가상의 세계이면서 동시에 현실이다. 디지털 기법에 의해 이미지가 복제되고 증첩되어 비현실처럼 보이는 가상세계가 더욱 현실처럼 보이기 때문이다. 하나의 예로 나의 작품에 등장하는 바코드에 의한 인간들은 상품번호처럼 가상적으로 보이지만, 오늘날 현실의 인간의 표상으로 담론화되고 있다. 비현실의 인간 이미지와 드로잉은 시뮬라시옹이라는 가상이 아니라 현실의 고발로 주제화되고 있다.

한편 가상의 기호를 구성하는 지시대상의 본질성을 상징한 기의의 존재는 없는 단지 기표의 상호작용 속에서 의미는 생산된다는 것이다. 시뮬라시옹은 라캉의 끊임 없는 기표의 미끄러짐, 푸코의 권력, 지식개념과 같이 인간을 포함하여 대산의 본질적인 주체성을 부정하는 것이다. 시뮬라시옹 단계에서 이미지는 사실성과 무관한 이미지 자신의 순수한 시뮬라크르가 되는 단계이다.¹⁶⁾

시뮬라크르는 실제로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 인공물을 지칭한다. 이미지는 참과 거짓, 기호와 지시대상의 차이를 응집해버린 시뮬라시옹의 형상으로 등장한 것이다.¹⁷⁾ 과거와 현재 사이의 심연, 망각의 어둠과 현 순간의 일광 사이를 이어주는 가교다. 기계와 회화 표면 사이의 공간은 또한 덧없고 비물질적인 시뮬라크림(환영)으로부터 회화적 이미지의 물질성까지 변형상의 궤도를 나타낸다.

2. 이중학과 변형

디지털에 의해 이미지는 이제 흔적들의 세계를 떠나게 된다. 발터 벤야민이 사진

13) Baudrillard, J, 하태완역, 『시뮬라시옹』, 민음사, 1996, p. 22.

14) 앞의 책 p. 2.

15) 위의 책, pp. 17~18.

16) 위의 책, p. 18.

17) 김성재, 『매체미학』, 나남출판사, 1998, p. 257.

에 의해 최초로 동요되기 시작했다고 믿었던 ‘사물의 권위’란 것은 이제 근원적인 종말을 맞게 되었다. 우리는 디지털에 의해 하나의 몸(지지체, support)위에 또 하나의 몸들(사물)을 각인하는 과정으로부터, 몸들을 언어적 차원으로 번역하는 과정으로 넘어가게 되었다. 몸들을 시지각으로 혹은 조형적으로 구조해내는 과정은 이제 언어적 번역과정에 의해 완전히(예를 들어 디지털이미지 합성작업의 경우) 혹은 불연속적으로(이미지 프로세싱 작업의 경우) 대체되게 된다. 디지털 기술에 의해 생산되는 이미지들과 이를 매체로 하여 구축되는 시각적 기호들은 생산, 소멸, 변형의 지속적 과정으로서의 성격을 지니게 되었고, 이미지들 간의 명확한 경계는 무의미해진다고 볼 수 있다.¹⁸⁾

디지털 이미지의 혼성성, 과잉, 위반 등의 의미는, 이단적 사상가인 조르주 바타이유(Georges Bataille)가 자신의 사상의 중요한 개념들로 제시한 바 있는 ‘이종학(異種學 또는 이종성, Heterologie)’ 그리고 ‘낮은 유물론 (bas materialisme, base materialism)’ 등의 개념을 통해 접근해 볼 때, 좀 더 깊이 있는 이해와 전망이 가능하리라 생각된다. 바타이유의 이종학은 낮은 유물론의 개념이 발전된 것으로서, 한마디로 “전적으로 다른 것에 대한 학문(또는 상태)”. ‘정체성’이나 ‘동일성’의 개념으로 환원될 수 없는 ‘궁극적인 非-정체성’의 상태를 의미한다. ‘낮고 저급한 물질’은 비록 물질에 대한 경험을 지향해 나가지만, 이는 종래의 관념론적 유물론에서 생각하는 물질 개념과는 전적으로 다른 것으로 바타이유는 설명한다.

이종학이란 것은 우리의 정신이 이해하고 결정할 수 없는 것, 즉 ‘전적으로 다른 것’으로서의 ‘낮은 물질’의 차원으로 나아가는 격렬한 운동, 의식의 질서를 지배하는 관념론적 물질의 차원을 넘어선 ‘어둠(악)의 힘(force des tenebres)’ 같은 것이라고 바타이유는 생각했다.

디지털예술에서의 이질성과 혼성성이란 것이 또 다른 대안적이고 신세계적인 질서로서의 이행이 아니라, 그러한 질서의 상정 가능성 자체에 대한 원초적 파괴의 격렬함을 지향할 때 비로소 새로운 미학적 차원을 획득할 수 있으리라는 성찰을 갖게 될 것이다. 예술은 ‘그 자신이 스스로 다른 것’ 즉 ‘이종성 그 자체’라는 새로운 차원으로 이행하게 되며, ‘이종적 예술(Heterological Art)’이라고 명명해 볼 수도 있을 것이다. 바타이유의 ‘이종학’은 인간의 사유가 포섭하지 못하는 ‘전적으로 다른 것들’을 흡수하고, 나아가 다른 것들이 같은 차원에서 합류하는 극단적인 상호침범

18) 김원방, 「후기매체시대와 이종적 예술」, 『예술학』 1집, 한국예술학회, 2005, p. 27.

의 과정을 내포하는 개념이다.¹⁹⁾ 오늘날의 첨단 테크놀로지 예술의 상당 부분이 그러한 ‘궁극적 이질성’ 혹은 ‘환원될 수 없는 타자의 세계에 대한 탐구’를 가장 중요한 작업주제로 삼고 있다고 생각되며, 바타이유의 이종학적 측면이 최근 디지털 예술들에서 구체적으로 어떻게 확인될 수 있는지 다양한 작품분석을 통해 확인하는 작업이 필요하다고 고려된다.²⁰⁾

바타이유의 이종학은 ‘존재론적 감옥’으로서의 ‘형태의 체제’를 전락시키는 난폭함, “형태적 유사성 ‘속’에서의 잔혹함”-예술이 최종적으로 미적인 혹은 의미론적 완결체로서 구축되는 질서를 무차별적으로 와해시키는 작동과정(operation)²¹⁾이라는 표현으로 압축하여 제시했던 것이다.²¹⁾ 이종학과 비정형성의 관점에서 본 디지털예술은 크게 보자면 예술의 미학적 규범(canon), 스타일, 역사적 사조등, 기존의 미학적 미술사적 범주의 한계를 넘어가는 일종의 ‘초미학(meta-aesthetics)’의 차원을 지향한다고 정리해 볼 수 있다. 디지털 이미지의 변형이 기호 내부에서의 전복과 소요라는 언급은 기호의 형태적 동일성과 체제의 안정성을 끊임없이 뒤흔드는 ‘불안한 전율’과 같은 것이 되며, 바로 그로 인해서 이종학과 디지털예술을 하나의 선상에서 놓고 고려할 때, 이들은 모두 근원적으로 ‘언어, 재현, 이성적 사유 등에 대한 거역’을 그리고 동시에 그러한 ‘거역의 무력함과 불능성에 대한 의식’을 품고 있음을 알 수 있다.²²⁾ 우리가 바타이유적 사유의 계보를 통해 오늘날의 디지털 예술을 고려할 때 그 핵심은 일종의 모순 혹은 ‘힘으로서의 모순’을 말한다. 사실은 그 모순, 그 무력함과 결핍이야말로 또 다른 부정적 의미에서의 추동력이 된다는 것이다.

3. 디지털회화

예술가는 힘의 한 형태로서의 형상전이를 목격하는 공범자가 된다. 그는 교차의 유동이 그 흐름의 방향을 정기적으로 뒤바꾼다는 것을 보증하는, 변형시키는 존재가 되는 것이다. 그럼으로써 그의 회화는 디지털 시대 이미지의 상황, 즉 관람자의 행위, 신체와 더불어 부각되는 이미지의 복제와 조작가능성을 반성적으로 되돌아보게 한다.

19) 앞의 책, pp. 38-39.

20) 김원방 「잔혹, 조르쥬 바타이유, 그리고 디지털 예술」(서양미술사학회 논문집, 2004, 12)

21) 위의 책 참조.

22) “Jacques Derrida, *L'Écriture et la différence* (Paris: Les Editions du Seuil, 1967), p. 59.

연구자의 '디지털 회화 형상전이(Digital's Painting-transfiguration)' 작업은 다양한 이미지 변형과 움직임 속에서 감상자의 참여를 요구하고 있다. 화면은 관객의 참여로 이미지와 이미지, 형상과 색채, 오브제와 물질들이 변화를 갖게 된다. 구성과 색채, 형태의 조화를 통해서 인간적 체취가 참여로 살아나고 있다. 복제된 이미지는 다시 손의 맛을 통해 역동적 힘을 갖는다. 생기와 생동성이 살아나고 있는 것이다. 투명한 폴리에스테르는 얼굴을 뒤덮고 천위에 겹쳐진 색소와 오브제들은 그 자체로 특이한 물질의 효과를 가져다준다. 재료들은 작품의 주제와 재현된 모티프를 직접적으로 나타내지 않을 수 없다.

디지털 회화는 단순한 패러디 이상이다. 작품에서 구체적 이미지, 즉 인간의 실루엣 형상과 전쟁의 참혹함을 고발하는 사진 이미지 등은 흔하게 나타난다. 이는 범위를 저지르기 위한 것이 아니라 새로운 시각적 고발의 용도로 쓰인다. 이미지는 시각의 초점과 시선을 사로잡는다. 그리고 본다는 것(seeing)에 있어서 육체적이고 정신적으로 복잡한 행위라는 것을 깨닫게 되면, 이러한 이미지는 선전, 선동으로부터 멀어지게 된다. 이는 현존하거나 긍정적인 기표이다. 우리가 무엇을 바라보는 것은 그것을 변화 시킨다'는 생각에 대한 묘사이다. 형상들은 자신의 표적을 고정시키고 사격하는 일은 허공을 창조 한다. 즉, 새로운 시각 탐구는 집중력 있는 관찰만으로 무언가를 바꿀 수 있다. 결국 나의 연구는 물질 또는 정신을 변화시키려는 끝없는 노력으로 디지털 시대의 이미지 형상전이를 필요로 하는 것이다.

IV. 풀케 회화와 형상전이

1. 연금술과 형상전이

바타이유에게서 기호의 형태적 동일성과 체제의 안정성을 끊임없이 뒤흔드는 '불안한 전율'로 묘사되는 것은 풀케 회화에서 연금술에 대한 몰두와 더불어 진행되는 형상전이로 나타난다. 그에게서 연금술은 자연의 사물들에 내재해 있는 비가시적 힘들에 대한 실험과 이론으로 착상되었다. 즉 연금술은 모든 물질적 실체들을 근본적으로 다른 것들로 형상전이 시키고 변형시키려는 사고의 발현이다. 존재하는 물질들을 분해하고 그럼으로써 창조된 요소들을 재구성하려는 생각에 착안하여 이러한 사

고들을 실제적인 층위에서 적용해보려는 시도가 그의 연금술이다. 이러한 변형작업의 출발점은 형태 없는 물질 혹은 순전하게 부동의 물질에서 시작하며 작업의 첫 단계에서 본래의 물질은 가열을 통해 그 구성물로 분해된다. 이 과정에서 연기 혹은 증기가 피어오르는 것은 실험자들에게 그 변형의 성공적인 과정을 뜻했다. 이 증발 과정에 이어 새로운 물질화가 발생한다. 본질적으로 연금술은 같은 요소로부터 그것의 모든 구성인자들이 출현하며 항상 다른 것으로의 변형될 수 있다는, 생명력 있는 유기체로서의 자연에 대한 물활론적인 이해에 바탕하고 있다. 이러한 방식으로 주어진 실체의 독립된 생명은 항상 그것의 상대물을 가정하며 무한히 순환하는 나선형의 결과를 낳는다.²³⁾

지그마르 폴케는 르네상스 모자이크의 인용을 통해 황금을 찾으려했던 위대한 대가들을 회화화한다. 사실상 폴케는 연금술사들이 그랬던 것만큼이나 세심하게 그의 재료를 선택한다. 인습적이지 않은 회화재료에 대한 폴케의 실험적인 열정의 근원은 연금술에서 시작된다는 것이다. 폴케는 색다른 색소의 사용을 통해 물질들의 활동을 연금술사들의 작업이었던 활성화로 되돌린다. 그럼으로써 그는 과도하게 사실적인 방식으로 변형 작업의 핵심적인 상징을 단지 표면상으로도만 보여줄 뿐인 이미지 안으로, 즉 시물라시옹의 세계로 진입하게 된다. 관찰자의 눈에 형상전이의 작업이 지속적으로 발생하는 동안 그것의 끊임없이 변화하는 색채적이고 공간적인 효과는 헤아릴 수 없는 깊이로 다시 증발하기 위해 재빠르게 역동적으로 변적이면서 명확한 위치추정으로부터 벗어난다.

연금술적인 “자연의 기적들”은 사물들에서 드러난다. 따라서 그것들이 스스로를 드러내는 방식으로 어떤 조건들에 노출시키는 동안 이를 선택하여 다른 물질들과 결합시키는 것이 관건이다. 1980년대 중반 지그마르 폴케는 은을 가지고 작업을 시작했다. 외관은 다른 요소들 가운데 화학물질들의 반응으로까지 더듬어 올라갈 수 있다. 공간 설치물의 경우 변화하는 습도와 아울러 대규모 방문객들로 붐비는 전시관의 기온 변동에 의존하고 있었다. 그 작품은 변형의 거대한 움직임 속에서 그 전시관을 찾은 방문객들의 참여와 함께 주변의 기후 조건과 대화하기 시작했다. 연금술 공식의 회화 기법들- 색소가 그림 표면에 뿌려지고 유동액의 자연스러운 흐름이 작은 개울 같은 굴곡들과 막들, 그리고 착색의 돌기들을 만들어낸다. 수용성과 방수 매체의 조화를 통해서 폴케는 쏟아 붓는 채색 응용기법을 계속해서 밀고 나간다. 색

23) 앞의 책.

소의 가시적 흐름은 사용된 회화 재료들의 역동성, 생기, 생동성을 강조한다. 투명 폴리에스테르 천위에 응용함으로써 폴케는 몇 개의 자율적인 회화 층들이 통합되도록 만든다. 이런 방식으로 배면을 통해 반짝반짝 빛나는 색소는 그 자체로 특이한 재료상의 작품을 따라 전면에 재현된 모티프를 직접적으로 나타내지 않게 된다.

2. 시각의 동시성과 애매성

폴케의 작품들에서 가장 다양한 역사적 단편들, 그것들은 공동의 시각적 기억 안에서 거의 발견되지 않는 대신 훨씬 멀리 떨어진 지역들에 속하는 것들로 시각의 동시성 차원에서 한 데 모아진다. 폴케(Sigmar Polke)²⁴⁾의 회화는 포스트모더니즘의 주관 관심사를 예견하는 것으로 유명하다. 그에게 있어서 마르셀 뒤샹의 수수께끼 같은 그림과 프란시스 피카비아의 “투명성”뿐만 아니라 1960년대 이후의 회화는 그 안에서 비상관적인 이미지들이 2중화되어 있는 것으로서 독일의 낭만주의적인 경향으로서의 지난 200년 동안 주도되었던 이념으로서의 통일성으로부터의 자유 또는 예술은 개성으로부터 비롯되어야 한다는 생각으로부터 벗어나려는 것에서 출발한다.²⁵⁾

미 서부의 총 문화와 관련된 원재료들의 재현은 분명 최근 미국 정치의 최고 지도력을 쥐고 있는 텍사스 주와 관계되지만, 여기에는 어떤 고발도, 어떤 입장 표명도 없다. 오히려 이러한 이미지들의 사용은 상당히 애매모호하다. 새 작품들 중 하나는 서구 살롱처럼 보이는 곳의 내부를 묘사하고 있는데, 사실 그곳은 텍사스적인 분위기를 풍기는 독일의 한 술집이다. 이는 근대사에서 독일이 행한 행동이라는 어려운 문제를 생각하게 만든다(실상, 19세기의 정착민들을 통해 독일은 텍사스 주의 어제와 오늘을 결정짓는데 중요한 역할을 하기도 했다). 관념들, 개별 예술작품들, 그리고 이것들의 종합적 효과는 한데 어우러져 웅장하고도 도전적인 전시장을 이루어냈다. 이는 놀라울 만치 복잡하고 의미심장한 질문들과 감정들이 뒤섞인 효과를 자아낸다. 그럼으로써 이미지는 완결된 부동의 것이 아니라 끊임없이 유동하고 미끄러지는 것이 된다.

24) 1941년 2월에 독일의 동부에서 태어난 화가로서 1953년에는 베를린 지하도로 서부로 건너갔으며, 1961년경에는 요셉보이스와 함께 뒤셀도르프 아카데미에서 공부하기도 했다.

25) Jonathan Fineberg, *Art Since 1940*, Laurence King, 2000, pp. 365~371

폴케의 예술은 흔히 로이 리히텐슈타인의 예술에 비유되는데, 이 둘 사이에는 차이점이 있다. 리히텐슈타인이 이미지의 표면적 아름다움, 즉 형태, 색깔, 디자인의 완벽한 통일성을 즐기는 반면, 폴케는 간색 기법을 주로 사용하여 직설적이고 비유적인 의미 모두에서 이미지들을 해부하고 용해시킨다. 이런 식으로 폴케는 이미지들이 보이는 방식이나 만들어지는 방식뿐만 아니라 우리가 이미지들을 감상할 때 발생 가능한 손실, 불확실성, 착오 등과도 관련된 철학적인 질문들을 제기하는 것이다.

시선(vision)은 ‘총’을 등장시킨 폴케 회화들에서 핵심 되는 자리를 차지하는데, 이 회화들은 미국 (텍사스 주의) 키우보이에 대한 전설, 황량한 서부에서 벌어지는 총과 관련된 폭력들, 그리고 오늘날 미국인들의 총에 대한 기호 등을 다룬다. 엽총을 조준하는 스킵트(skeet, 8개 사격위치에서 사격하는 것) 사격수, 권총을 휘두르면서 싱글빙글하는 여자, 자신의 소총 사격 실력을 뽐내면서 여기 저기를 겨누고 있는 남자(target range shooter) 등. 하지만, 여기서 폴케가 의도하는 것은 단순한 패러디 이상이다. 이 작품들에서 총은 흔하게 나타나되 범죄를 저지르기 위한 것이 아니라 유희의 용도로 쓰인다. 즉 총과 관련된 가장 무시무시한 연상에서 벗어나 있는 것이다. 더욱이, 이 작품들의 의미는 우리가 총을 어떻게 ‘보는지’, 즉 정치적 스펙트럼의 우측 끝에서 보는지 좌측 끝에서 보는지에 따라 달라진다. 조준하고 쏘는 행위와 시선, 그리고 시각seeing에 있어서 육체적이고 정신적으로 복잡한 행위라는 것을 깨닫게 되면, 이 작품들의 의미는 아지트프로(선전선동)으로부터 한층 더 멀어지게 된다.

커다란 직사각형 회화, <지결임의 분석>에서 사격의 비유는 한 걸음 더 나아가는데, 이 작품은 기표들이 서로 맞물리는 복잡한 체계를 활용하고 있다. 엽총 탄알 구멍들의 부재하거나 부정적인 기표와 점이라는 현존하거나 긍정적인 기표 말이다. 폴케는 (그 자체가 동심원들 혹은 점들 속의 점들로 구성된) 표적을 구멍투성이가 되게 그리는데, 이는 간색 묘사술을 구성하는 인쇄된 점들의 정반대에 해당한다. 게다가, 총 그림들은 ‘우리가 무엇을 바라보는 것은 그것을 변화시킨다.’는 생각에 대한 과장된 묘사로 보일 수도 있다. 형상들이 자신의 표적을 고정시키고 사격하는 일은 허공을 창조한다; 즉, 그들은 집중력 있는 관찰만으로 무언가를 바꾼 것—물질을 변화시킨 것이다.

V. 결 론

폴케는 격변하는 독일의 현대사 속에서 작업해온, 그리고 여전히 열정적인 작업을 하는 동시대의 가장 위대한 작가들 중 한 명이다. “시간은 존재하지 않고 오직 회화만이 존재할 뿐 이다.”라는 폴케의 언급에서 엿볼 수 있는 바와 같이, 그는 “화가 (Painter)”이다. 하지만 그가 사용하는 매체나 이미지, 그리고 그 사용과 결합 방식을 하나하나 살펴보다 보면, 우리는 “오늘날의 회화란 무엇인가?”라는 질문에 봉착하게 된다. 아우라와 존재 의미 상실의 위기 속에서 시작되는 폴케의 작품들은 “회화”라는 역사적 장르 속에서 그 뿌리를 두고 있지만, 급변하는 현대사회와 문화를 직접체험하고 목격해온 작가의 손에 의해 돌연변이와도 같이, 혹은 멸종되지 않기 위해 환경에 적응하는 생명체와 같이 “변종된 회화”이다.²⁶⁾

폴케는 제재적, 기술적, 개념적, 역사적, 평균적 측면에서 대상을 섞고, 재생하고, 투사하고, 재송신하고, 복제하고, 번역하고, 변형시킨다. 그의 변형 작업의 결론에는 항상 실용적으로 재료들의 상호작용과 독립적인 역동성 그리고 공정과정으로까지 거슬러 올라갈 수 있는, 예측할 수 없는 결과가 놓여 있다. 그 과정에서 수단과 모티프의 현실성이 또한 예측할 수 없는 반응들 안에서 야기된다. 이미지들의 영이 마음 속에 그려지고 그 결과 그것들은 모든 제어불가능성을 가지고 스스로를 드러낸다. 때론 이미지의 텅 빈 공간에서 개략적으로 그것의 얼굴을 보여주는 제삼의 용어, 곧 형상이 이미지 안에 일관되게 현존하는 것은 아니다. 그럼에도 불구하고 그것의 실제적인 주제, 즉 그림으로 화하는 진짜 주인공은 남게 된다. 그림은 자기 생식적인 표현에 자동성을 부여하는 제삼의 용어가 남기는 잔재다. 예술가는 힘의 한 형태로서의 형상전이를 목격하는 공범자가 된다. 그는 교차의 유동이 그 흐름의 방향을 정기적으로 뒤바꾼다는 것을 보증하는, 변형시키는 존재가 되는 것이다. 그림으로써 그의 회화는 디지털 시대 이미지의 상황, 즉 관람자의 행위, 신체와 더불어 부각되는 이미지의 복제와 조작가능성을 반성적으로 되돌아보게 한다.

26) 주연화, *Forward, Sigmar Polke* 화집, 아라리오갤러리, 2004. 12.

■ 참고문헌

- 김성재, 『매체미학』, 나남출판사, 1998.
- 김원방, 「후기매체시대와 이중적 예술」, 예술학1집, 한국예술학회, 2005.
- 김원방, 「잔혹, 조르주바타이유, 그리고 디지털예술」, 서양미술사학회논문집, 2004.
- 박기웅, 「21세기 다차원 커뮤니케이션과 매체예술의 문제」, 조형예술학연구, 한국 조형예술학회, 2001.
- 배진병, 「디지털혁명과 회화의 표현양식 변화에 관한 연구」, 한남대학교 지역개발 대학원, 2001.
- 심혜련, 「디지털미술과 시각의 변화」, 월간미술, 2005. 12.
- 심혜련, 「디지털 매체예술에서 이미지 문제」, 미학 제39집, 2004.
- 윤준성, 현대예술매체의 이미지에 관한 문제, 미학 제35집, 2003.
- Baudrillard. J, 하태환 옮김, 『시뮬라시옹』, 민음사, 2001.
- 주연화, Forward, Sigmar Polke 화집, 아라리오갤러리, 2004.
- J. Simons, “What’s a Digital Image?“, Y. Spielmann, G. Winter(Hrsg), *Bild - Medium- Kunst.*, Munchen, 1999,
- Jacques Derrida, *L’Ecriture et la difference*, Les Editions du Seuil, 1967.
- Jonathan Fineberg, *Art Since 1940*, Laurence King, 2000.
- N. Bolz, *Eine kurze Geschichte des Scheins*, München, 1991.

■ Abstract

Digital painting: Image transformation, simulation, heterologie and transformation

The words which appeared in my theoretical study and work are image

transformation to digital painting, simulation, heterologie and transfiguration, etc. Firstly, let's look into 'digital era' or 'new media era'. Nowadays, the image world including painting within the rapid social and cultural change, which is called as digital era, is having the dramatic change. Together with the development of scientific technology, large number of events which was deemed to be impossible is happening as real in image world. Moreover, these changes in image world is greatly influencing to our life.

The word which compresses this change of image world and shows is 'digital'. Digit, which means fingers in Latin, indicates separately changing signal, and to be more narrow, it indicates the continual signal of '0' and '1' in computer. The opposite word is 'analogue'. As analogue is the word meaning 'infer' or 'similarity', it indicates the signal or form which continuously changes along the series of time when it is compared to digital. Instead of analogue, digital is embossed as a major ruler along the whole area of our current culture. In whole culture and art area, and in whole generalscience, digital is appearing as it has the modernism and importance. The prefix, 'digital', e.g. digital media, digital culture, digital design, digital philosophy, etc, is treated as the synonym of modernism and something new.

This advent of digital results the innovative change to the image world, creates the new beauty experience which we could not experience before, and forecasts the formation of advanced art and expansion of creative area. Various intellectual activities using computer is developing the whole world with making the infrastructure. Computer in painting work immediately accomplishes the idea of painters, takes part in simulation work, contingency such as abrupt reversal, extraction, twisting, shaking, obscureness, overlapping, etc, and timing to stimulate the creativity of painters, and provides digital formative language which enables new visual experience to the audience.

When the change of digital era, the image appeared in my work is shown in 'transfiguration' like drawing. The word, 'transfiguration' does not indicate the

completed and fixed real substance but indicate endlessly moving and floating shape. Thus, this concept is opposite to the substantial consideration, so that various concepts which is able to replace this in accordance with the similar cases are also exist such as change, deterioration, mutation, deformity of appearance and morphing which is frequently used in computer as a technical word. These concepts are not clearly classified, and variably and complicatedly related.

Transfiguration basically means the denial of 'objectivity' and '(continual) stagnation' or deviation from those. This phenomenon is appeared through the all art schools of art ever since the realism is denied in the 19th century. It is called as 'deformation' in case of expressionism, futurism, cubism, etc, in the beginning of the century, which its former indication is mostly preserved within the process of structural deviation and which has the realistic limit which should be preserved. On the contrary, dramatic transfiguration which has been showing in the modern era through surrealism is different in the point that dramatic transfiguration tends to show the deterioration and deviation rather than the preservation of indicated object. From this point, transfiguration coming out from morphing using computer deteriorates and hides the reality and furthermore, it replaces the 'reality'.

Moreover, transfiguration is closely approached to the world of fake or 'imaginary' simulation world of Baudrillard. According to Baudrillard, the image hides and deteriorates the reality, and furthermore, expresses 'not existing' to 'imaginary' under the name of transfiguration. Certain reality, that is, image which is absent from the reality is created and overflowed, so that it finally replaces the reality. This is simulation as it is said by Baudrillard.

In turn, Georges Bataille discusses about the image which is produced by digital technology in terms of heterologie. Image of heterologie is the visual signal which is established with the media. Image of media is to have the continuous characteristics of produce, extinction, and transformation, and its clear boundary between images

becomes meaningless.

The meaning of composition, excess, violation, etc of digital image is explained to heterological study or heteologie suggested as important meaning of Georges Bataille who is a heretic philosopher. As the form and image of mutation shows the shape in accordance with mechanical production, heterologie is introduced as very low materialism (or bas materialisme)' in this theory. Heterologie as low materialism which is gradually changing is developing as a different concept and analysis because of the change of time in the late 20s century beside high or low meaning.

Including my image, all images non-standardizes and transforms the code. However, reappearance and non-standardization of this code does not seem to be simple. The problem of transformation caused by transfiguration which appears in my digital drawing painting, simulation, heterologie, etc, are the continual problems. Moreover, the subject such as existence of human being, distance from the real life, politics and social problems are being extended to actual research and various expressing work. Especially, individual image world is established by digital painting transfiguration technique, and its change and review start to have the durability. The consciousness of observers who look at the image is changing the subject. Together with theoretical research, researchers are to establish the first step to approach to various image change of digital era painting through transfiguration technique using our realistic and historical image. ***

Key Words : Digital, transformation, simulation, heterologie, transfiguration