

일러스트레이션에서 판화의 활용과 효과 연구
-1990년대 이후를 중심으로-

A Study on Use and Effects of Engraving in Illustration
-Since the 1990s -

주저자

손근민 Son, Geun-min

서울시립대학교 디자인전문대학원 조교수 | Assistant Professor of Graduate School of Design, University of Seoul
1140mg@naver.com

투고일	2019.08.30	심사일	2019.10.25	게재확정일	2019.10.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

이 논문은 2018년도 서울시립대학교 교내학술연구비에 의하여 지원되었음

www.kci.go.kr

목 차

1. 서론

- 1.1. 연구배경 및 목적
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 판화의 개념과 역사

- 2.1. 판화의 개념
- 2.2. 일러스트레이션 역사에서 판화

3. 1990년대 이후 일러스트레이션에서 판화의 활용

- 3.1. 작업 과정에서의 활용
- 3.2. 표현기법으로의 활용
- 3.3. 출판 생산방식으로의 활용
- 3.4. 미술 문화의 활용

4. 일러스트레이션에서 판화 활용의 효과

- 4.1. 디지털기술 접목을 통한 판화의 손쉬운 활용과 확산
- 4.2. 일러스트레이션 표현기법의 다양화
- 4.3. 핸드메이드 프린트의 부활
- 4.4. 판화미술 문화의 갱신

5. 결론

참고문헌

Keyword

일러스트레이션, 판화, 판화미술문화의 갱신
Illustration, Engraving, Renewal of Print Art
Culture

Abstract

In the history of illustration, prints have played an important role. An illustration of a book that was reproduced from the 9th century to the present day was made through prints. The printing technology using various materials, such as wood, metal, stone, and cloth, was developed in the process of developing the method of expression of illustrations that go into print. However, due to the advent of mass printing machines in modern times, the printing press expression and production methods have lost their place and the space for activities has been greatly reduced. Since 1990, however, there has been a noticeable increase in the number of works that used prints in illustration.

This research is an attempt to explore the various possibilities of engraving in the field of illustration by analyzing the engravings that have been used in illustration since the 1990s, noting the phenomenon of active use of engraving, which has not been greatly noted in the process of implementing illustration expression techniques. To this end, the use patterns of illustration using prints since the 1990s are examined in terms of work process, expression technique, production method and art culture, and the effect of this is to suggest easy use and spread of engraving through digital technology grafting, diversification of illustration expression techniques, revival of handmade printing, and renewal of print art culture.

논문요약

일러스트레이션의 역사에서 판화는 중요한 역할을 해왔다. 9세기 이전부터 근대까지 복제 생산된 책의 삽화는 판화를 통해 만들어졌다. 나무, 금속, 돌, 천 등 다양한 재료를 이용한 판화기술은 인쇄물에 들어가는 삽화의 표현 방법을 발전시키는 과정에서 개발되었다. 하지만 근대 들어 대량 인쇄기가 등장함에 따라 판화 표현과 제작 방식은 설자리를 잃게 되고 활동 공간도 크게 축소되었다. 그런데 1990년 즈음부터 일러스트레이션에서 판화를 활용한 작품들이 눈에 띄게 늘어나고 있다.

이 연구는 그간 일러스트레이션 표현기법의 실천 과정에서 크게 주목받지 못했던 판화의 활용이 활발해지고 있는 현상에 주목하여, 1990년대 이후 일러스트레이션에 활용되고 있는 판화를 분석하여 일러스트레이션 분야에서 판화가 갖는 다양한 가능성을 찾아보는 시도이다. 이를 위해 1990년대 이후 판화를 활용한 일러스트레이션의 활용 양상을 작업과정, 표현기법, 생산 방식, 미술문화 측면에서 살펴보고, 이에 대한 효과로 디지털기술 접목을 통한 판화의 손쉬운 활용과 확산, 일러스트레이션 표현기법의 다양화, 핸드메이드 프린트의 부활, 판화미술문화의 갱신을 제안한다.

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

일러스트레이션의 역사에서 판화는 중요한 역할을 해왔다. 그림과 글을 복제하려는 목적에서 발명된 판화는 15세기 들어 요하네스 구텐베르크의 인쇄기로 발전하여, 인쇄술은 유럽 전역으로 빠르게 퍼져나갔다. 인쇄는 책의 가격을 낮춰 일러스트레이션의 수요 대상이 종교인, 귀족 등 소수계층에서 시민 대중계층으로 확장되는데 결정적인 역할을 담당하며 여러 세기에 걸쳐 발전을 거듭해왔다. 하지만 근대 들어 사진이 발명되고 대량 인쇄기가 등장함에 따라, 기존 판화 방식으로 생산된 전통 인쇄는 설자리를 잃게 되었고 따라서 활동 공간도 크게 축소되었다. 이후 일러스트레이션 분야에서 판화를 활용한 작품은 별로 볼 수 없었다. 그런데 1990년대 즈음부터 일러스트레이션 분야에서 판화를 활용한 작품들이 눈에 띄게 늘어나고 있다. 왜 판화에 대한 관심이 다시 생겨나고 있는 걸까? 최근 들어 판화 그림에 대해 대중들이 느끼는 감상을 키워드로 나열해 보면 다음과 같다. '아날로그, 빈티지 감성, 공예적인, 손으로 만든'. 문화 비평가들은 대중들의 이러한 판화에 대한 감상들이 1990년대 이후 사회 전반에 급격히 보급된 '디지털 데이터, 디지털 디스플레이, 디지털 프린트'와 같은 개념과 반대편에 위치해 있다고 지적한다¹⁾. 포스트 디지털 시대에 벌어지는 문화 현상에 대한 이야기를 다룬 저서 <아날로그의 반격>의

저자 데이비드 색스(David Sax)는 "디지털 시대에 둘러싸인 우리는 이제 좀 더 촉각적이고 인간 중심적인 경험을 갈망한다"²⁾라고 지금 대중들의 심리를 설명한다. 이러한 관점에서 1990년대 이후 불어온 판화에 대한 관심은 과거로부터의 소환이면서 인간적인 경험의 재발견이지 않을까?

이 연구는 그간 일러스트레이션 표현기법의 실천 과정에서 크게 주목받지 못했던 판화기법의 활용이 활발해지고 있는 현상에 주목하여, 1990년대 이후 일러스트레이션에 활용되고 있는 판화를 재조명해 보려는 시도이다. 이를 위해 1990년대 이후 판화를 활용한 일러스트레이션의 활용 양상을 작업과정, 표현기법, 생산 방식, 미술문화 측면에서 살펴보고, 그 효과를 분석하여 일러스트레이션 분야에서 판화가 갖는 다양한 가능성을 찾아보는 데 연구 목적을 둔다.

1.2. 연구범위 및 방법

지금 판화는 주로 두 분야에서 활용된다. 첫 번째는 현대 회화 분야에서 판을 이용해 한정 복제 생산된 그림 작품에서 볼 수 있다, 두 번째는 일러스트레이션 분야에서 이미지 표현기법의 한 방식으로 보통 서적 등의 인쇄물에 수록된 삽화에서 볼 수 있다. 더 들여다보면, 일러스트레이션에서 판화는 세 가지 방식으로 제작된다. 첫째, 수작업으로 찍어낸 판화. 둘째, 수작업으로 찍어낸 판화를 이미지 스캔해서 원본 판화기법을 벗어난 다른 인쇄 방식-예를 들어 옵셋 인쇄-으로 찍어내는 방식. 셋째, 원본 판화기법을 유지하되 찍어내는 공정을 기계로 대체한 판화 자동인쇄 방식이 활용되고 있다. 일러스트레이션 분야에서는 이 세 가지 방식 중 제작비용이 적게 드는 이유에서 주로 옵셋인쇄기로 대량 인쇄되는 경우가 보편화되었다. 이 연구에서는 일러스트레이션에서 판화를 활용한 이 세 가지 제작방식을 모두 검토하려 한다. 이 연구에서는 작가 명을 알 수 있고 그림에 대한 진술과 해설의 수집이 가능하다는 이유에서 판화기법을 활용한 그림책 사례를 주로 검토했다. 연구방법은 문헌을 통해 개념을

1) Sax, D.(2017). 아날로그의 반격. 에크로스

2) Sax, D.(2017). 아날로그의 반격. 에크로스, p.22

파악하고, 작품 사례를 통해 활용 양상을 분석하며, 이를 통해 파악된 효과를 분류하고 이를 논의해 보는 방식으로 전개하였다.

2. 판화의 개념과 역사

2.1. 판화의 개념

판화는 "나무, 금속, 돌 등의 면에 형상을 그려 판을 만든 다음, 잉크나 물감 등을 칠하여 종이나 천 등에 찍어내는 그림"³⁾이다. 그림과 글을 손쉽게 저렴하게 대량 생산하고 싶다는 욕구는 오래전부터 있어왔다. 9세기 이전 한국, 중국, 일본에서 만들어졌던 불경 목판과 이것을 종이에 찍은 인쇄본이 현재까지 전해진다. 동아시아의 목판인쇄기술은 유럽에 전해져 성서 생산에도 활용된다. 목판인쇄에 뒤이어 금속판인쇄, 평판인쇄, 공판인쇄 등의 여러 가지 인쇄기법이 발명되고 판의 재료도 나무에서 금속, 돌, 천 등으로 다양화되었다. 이러한 다양한 재료를 이용한 판화는 인쇄물에 들어가는 삽화의 표현방법을 발전시키는 과정에서 개발되었다. 19세기 말에 이르러 화가들은 회화의 새로운 표현수단으로 인쇄된 삽화에 주목했다. 이들은 자신의 예술 작업에 인쇄물의 삽화에 활용되던 인쇄기법을 차용하여 회화의 새로운 장르로 발전시켰다.

2.2. 일러스트레이션 역사에서 판화

일러스트레이션 역사에서 판화 기술은 다양하게 발전되었다. 9세기 이전부터 근대까지 동서양을 통해 복제 생산된 책의 삽화는 주로 목판화가 중심이 되었다. 목판화는 제작이 용이하고 인쇄하기도 수월해서 목활자가 금속활자로 발전된 이후에도 삽화 제작에 널리 활용되었다. 15세기 후반 금속 동판에 철심으로 이미지를 새긴 동판화의 드라이포인트 기법과 부식제를 사용한 에칭 기법이 개발되었다. 동판화는 목판보다 더 세밀한 선을 만들 수 있어서 섬세한 삽화를 제작하는데 효과적이다. 19세기는 복제 예술의 황금기로 영국, 프랑스를 중심으로 장식예술의 흐름에서 호화로운 삽화본 서적

이 무수히 만들어졌다. 이 시기 목판화에서 구현되는 표현의 한계성을 극복하기 위해 새로운 목판 조각기술이 개발되었다. 19세기 초에 활동한 토머스 비윅(Thomas Bewick)은 눈목판 위에 새긴 흰 선(White Line) 기법을 개발해 목판화에 섬세한 묘사와 풍부한 명암효과를 가져왔다. 18세기 후반 석판에 기름과 물의 반발력을 이용해 이미지를 찍어내는 석판 인쇄법이 발명되고, 19세기 들어 많은 삽화가들이 이 석판화 인쇄기법을 활발히 활용했다. 과거 삽화가는 판화에 대한 충분한 지식을 가지고 있어야 했다. 대부분의 경우 판화 인쇄는 삽화가, 목판공, 인쇄공 등으로 역할이 분업화되어 있었기 때문에 삽화가는 인쇄의 각 공정에 대한 충분한 지식과 분업자와의 의사소통이 요구되었다⁴⁾ 제 2차 세계대전 이후 등장한 사진제판 기법과 오프셋인쇄기는 그동안 판화 인쇄 방식으로 재현할 수 없었던 이미지 인쇄의 한계를 넘어섰다. 이러한 인쇄 방식을 통해 색연필, 수채화, 유화, 파스텔 등 지금 우리가 볼 수 있는 모든 그림 표현방식의 인쇄 재현이 가능해졌다. 이것은 판화방식 인쇄에 종말을 고하는 사건으로 일러스트레이션 분야에서 판화의 위상은 크게 축소되고 만다. 그럼에도 불구하고 판화는 판화만의 고유한 표현 효과와 제작 방식이 만들어내는 독특한 조형성으로 인해, 현재까지 그림 작가들에게 유용하게 활용되고 있다. 지금도 판화기법으로 표현된 그림책은 지난 과거 인쇄의 기억과 도구를 사용해 깎고 굽어낸 판화미술만의 개성을 느끼게 한다.

3. 1990년대 이후 일러스트레이션에서 판화의 활용

1990년대 들어 사회 전반에 기존 아날로그 기술이 디지털 기술로 바뀌기 시작하면서 디지털 기술을 활용한 이미지 효과와 조형 방식 그리고 제작 방식은 사회의 주류가 되었다. 이러한 변화가 디자인 분야에도 광범위하게 물려들면서 디자인 조형 방식도 한 동안 디지털 조형 쪽으로 큰 솔림이 일어났다. 디자인 분야에 과거의 아날로그적 표현기법이 다시 조명받기 시

3) Naver. 음악미술개념사전
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=960358&cid=47310&categoryId=47310>

4) 이광주.(2007). 아름다운 책 이야기. 한길아트



[그림 1] Isabelle Vandenabeele, Prelude a un amour brise

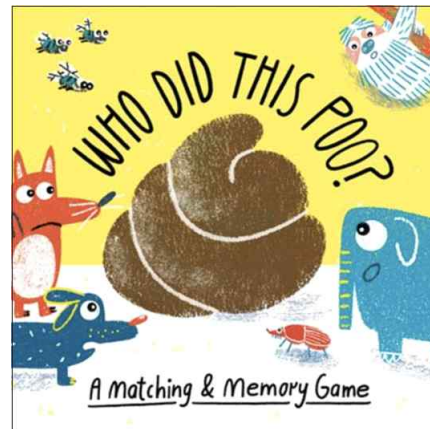
작할 때는 이러한 디지털 조형으로 큰 쓸림이 일어나 디지털 조형이 보편화되고 특색이 퇴색되어 가고 있을 때였다.⁵⁾ 이러한 흐름에서 일러스트레이션 분야에도 판화기법 같은 아날로그적 표현 기법이 다시 돌아와 그 활용이 활발해져 갔다. 디지털 시대 이후 다시 활발해진 판화를 활용한 일러스트레이션의 양상을 작업 과정, 표현기법, 생산방식, 미술문화 측면에서 살펴보고자 한다.

3.1. 작업 과정에서의 활용

90년대 등장한 디지털 기술은 일러스트레이션에 두 가지 큰 변화를 가져왔다. 하나는 새로운 디지털 방식의 표현기법이 등장한 점이며, 두 번째는 작가들의 작업 공정에 디지털 프로그램이 투입되어 작업을 보다 수월하게 바꿔준 변화이다. 이 중 판화기법 작가들에게 디지털 기술은 기존 판화 작업 과정에 변화를 몰고 왔다는 점에서 유용했다. 작가들의 작업 공정에 투입된 디지털기술의 활용 방식을 사례를 통해 살펴보고자 한다.

목판화를 활용하는 이자벨 반데나빌(Isabelle Vandenabeele)은 예전 수작업으로만 이루어졌던 판화 작업에 디지털 기술을 접목시켰다. 전통 수작업 판화 작업은 판의 제작, 잉크조색, 찍어내기의 세 가지 공정이 연속되는 과정이다. 그는 자신의 판화 작업 공정을 다음과 같이 소개한다. 판화를 만들기 위해 우선 “판목을 전통 방식으로 깎아 내서 ... (색상을) 모두 검은색으로 인쇄해서 나중에 스캔한 뒤 포토샵으로 색을 입힌다.”(Salisbury & Styles,

2012, pp.139) 그의 판화 작업에서는 목판에 이미지를 깎는 작업까지는 기존 수작업 방식과 다를 바 없다. 하지만 그다음 공정에서 이미지를 색상별로 각각 찍어내는 대신 이미지를 모두 검은색으로 찍어낸 후, 이것을 스캔해서 포토샵 프로그램으로 가져와 원하는 색상을 입혀낸다.(그림 1) 이렇게 모든 이미지를 검정색으로 찍어 디지털 작업에서 각각의 색상을 입히게 되면, 기존 전통 판화 공정의 색상별 잉크 조색 과정, 원하는 색상으로 잘 배합되었는지 테스트해보는 색상 시험인쇄 작업이 생략되어 결국 판화 작업이 보다 손쉬워진다. 이러한 작업 공정의 수월성은 판화와 디지털 기술이 가지는 구조적 유사성 때문에 더욱 촉진된다.



[그림 2] 클라우디아 볼트, Who did this poo?

예컨대 디지털 기술의 화면은 화면이 겹쳐 쌓이는 중층구조를 기반으로 있다. 포토샵 프로그램 속 판(Layer)의 중층구조는 판화 속 판의 중층구조와 유사한 개념이다.⁶⁾ 포토샵의 화면 구조가 디지털 판(Layer)이 층층이 위아래로 겹쳐진 구조라면 판화의 화면은 물리적 원판이 층층이 겹쳐진 구조이다. 이러한 두 기술의 구조적 유사성은 디지털 기술과 판화의 효율적인 결합을 촉진시켜 작가에게 이미지 편집의 자유를 폭넓게 제공한다. 세부적으로 살펴보면, 디지털 기술이 접목된 판화에서 각각의 색판은 층층이 분리되어 있어 층간 간섭 없이 배치된다. 이 때문에 개별 이미지의 위치를 이동시키고, 요소를 첨가하거나 삭제가 수월하며, 이미지 투명도의 조절, 여러 가지 버전의 테스트 작업을 보다 효과적으로 수행할 수 있다. 이와 같은 자유로운 작업은 수채화 또는

5) Salisbury, M. & Styles M.(2012). 그림책의 모든 것. 시공사, p137

6) 김양호(2011). 디지털이미지의 중층성 변화 과정에 대한 연구. 한국디지털디자인학회, Vol. 12.(1), p105

색연필 같이 색채와 명암이 서로 겹쳐 섞인 그림의 경우에는 매우 까다로운 일이다. 반면에 판화에서 디지털 기술은 층 나뉘지 않고 섞여 있는 그림 표현기법보다 더 수월한 수정, 편집이 가능한 작업 환경을 가져다 준다.

한편 디지털 기술의 접목은 기존 판화 원판이 가진 물성의 취약성으로 인해 제작에 어려움을 겪던 특정 판화기법의 문제점에 해결책을 주기도 했다. 스텐실 기법을 활용하는 클라우디아 볼트(Claudia Boldt)는 작업에서 판화 원판으로 스크래치 폼을 사용한다.(그림 2) 그는 자신의 작업에 사용되는 스크래치 폼 원판이 인쇄 프레스에 눌리면 아주 쉽게 손상되기 때문에 거의 한 번 밖에 사용할 수 없었다고 말한다.⁷⁾ 만약 작가가 다른 색으로 바꿔 찍거나 원판의 위치를 바꿔보고자 한다면, 스크래치 폼 원판을 또 다시 제작해야만 할 것이다. 그는 이러한 원판의 약점을 짚어낸 이미지를 디지털 데이터로 전환하여 포토샵을 이용해 손쉽게 극복하고 있다.

한편 판화를 활용하는 모든 작가에게 디지털 기술이 필요하지는 않았다. 기존 수작업 판화 방식을 그대로 고수하고 있는 데지마 게이자부(Keizaburo Tejima)로의 작업 방식처럼 말이다.(그림 3) 검토된 모든 활용 사례에서 볼 때 디지털 기술은 어디까지나 아날로그적 조형성을 해치지 않는 범위에서 기존 작업 공정의 수월성을 높여주되 디지털 기술이 사용되었다는 것을 거의 눈치채지 못하는 정도로 제한적으로 사용되었다는 점을 분명히 해야겠다.

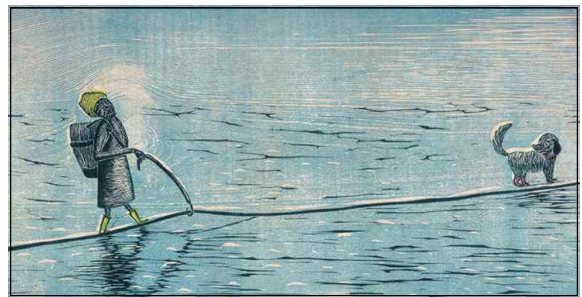


[그림 3] 데지마 게이자부로, 아기 곰의 가을 나들이

7) Salisbury, M. & Styles M.(2012). 그림책의 모든 것. 시공사, p153

3.2. 표현기법으로의 활용

일러스트레이터에게 표현기법은 목적이기보다는 작가가 되기 위한 과정의 일부로 고안되곤 한다. 사례로 봤을 때 작가들은 지금까지 없던 새로운 판화기법을 창안해 내는 데는 별 관심이 없었던 듯 보인다. 판화를 활용하는 작가들은 기존에 있던 수채화, 색연필 기법을 자신의 작업에 활용하듯이 기존에 있던 판화기법을 가져와 자신의 시각 세계를 열어냈다. 주목할 점은 90년대 이후 이전에 활용된 적 없거나 드물었던 색다른 판화기법이 작품에 등장하기 시작했다. 이러한 판화기법으로 레터프레스, 지판화, 우드락판화, 실크프린트, 스텐실, 모노프린트, 모노타이프를 들 수 있다. 90년대 이후 일러스트레이션 분야에 활용된 다양한 판화기법 종류와 특징을 살펴보고자 한다.



[그림 4] 김수연, 어느 바닷가에 눈먼 어부와 강아지가 살았습니다

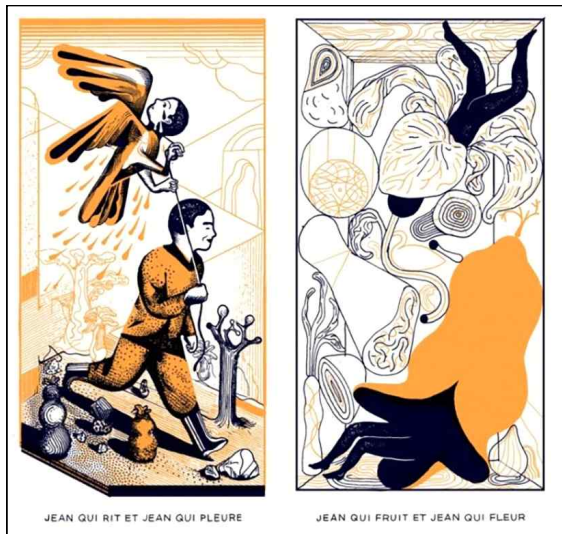
(1) 볼록 판화 : 목판화, 리놀륨판화, 우드락판화, 지판화,

볼록 판화는 나무, 리놀륨 같은 평판을 조각하거나 금속판을 부식하여 만든 돌출면 위에 잉크를 칠해 종이 위에 찍어낸다. 목판화가 만들어낸 시각적 질감은 판화 그림의 멋을 드러내는 중요 요소로 인식되곤 한다. 김수연의 그림책 <어느 바닷가에 눈먼 어부와 강아지가 살았습니다, 2007, 보림>(그림 4)에서는 나무판의 물결 같은 나무 무늬를 종이에 그대로 찍어 보여주고 있다. 많은 작가들은 작품에 판화기법이 활용되었다는 점이 부각되기를 원했다. 그래서 조각 자국, 완벽히 찍히지 않은 인쇄면 같은 판화적 요소들을 일부러 작품에 남겨두기도 했다. 작가들은 인쇄 과정에서 일부 이미지가 약하게 찍히거나 진하게 찍히는, 또는 판들이 서로 어긋나게 찍혀 나오는 이러한 인쇄의 불완전한 결과를 '우연히 만들어진 아름다운

효과'8)로 생각했다.

(2) 레터프레스

블록 판화의 한 가지인 레터프레스 기법은 이미지를 금속판 또는 수지판에 부식시켜 만든 원판에 잉크를 발라 두꺼운 종이 위에 보통의 인쇄 압력보다 훨씬 높은 압력으로 눌러 찍어낸다. 이렇게 찍어낸 인쇄물은 마치 부조 같이 인쇄면이 손으로 만져지는 촉감과 입체감을 만들어 낸다. 작가 이치노리(Icinori)의 작품 <Jean & Jean, 2015>(그림 5)에서는 이러한 레터프레스 기법의 특징을 볼 수 있다. 레터프레스 기법은 보통의 인쇄물이 대부분 평면적이라는 점에서 차별점을 가진 기법이다.



[그림 5] Icinori, Jean & jean

(3) 오목 판화 : 에칭, 드라이포인트

오목 판화는 일반적으로 에칭으로 잘 알려져 있다. 금속판을 원판으로 에칭니들, 버니셔와 같은 음각도구로 직접 금속판을 긁어내거나, 금속판 위에 부식방지 코팅을 입힌 후 이미지를 날카로운 도구로 긁어내 산성 용제로 부식시켜 음각 이미지를 만들어낸다. 손쉬운 활용으로 금속판 대신 아크릴판을 사용하기도 한다. 오목 판화는 음각선 안에 담긴 잉크를 종이 위에 찍어낸다. 따라서 아주 세밀한 이미지 표현이 가능하다. 티너 모르티어르(Tine Mortier)의 그림책 <마레에서 일어난 일, 2011, 보림>(그림 6)에서는 이러한 에칭기법

8) Salisbury, M. & Styles M.(2012). 그림책의 모든 것. 시공사, p139

의 특징을 볼 수 있다. 이 책에서는 채색기법이 혼용되고 있다. 판화기법을 활용한 작가들 중 일부는 이처럼 판화기법과 함께 채색기법, 색연필, 풀라주 등 여러 기법을 혼용하기도 했다.

(4) 평판화

평판화 기법은 석판화라는 이름으로 더 알려져 있다. 이 기법은 특수한 석판 위에 리도펜슬, 해먹 등을 칠해서 이미지를 만들어낸다. 이 기법은 물과 기름이 반발하는 성질을 이용한 것이다. 그리고 석판 대신 표면이 연마된 금속판이 사용되기도 한다. 평판화 기법을 활용하는 채인선의 그림책 <빨간 줄무늬 바지, 2007, 보림>(그림 7)에는 주로 해먹을 사용하고 있다. 이 책에서는 해먹으로 표현된 그림의 농담이 석판화 인쇄 공정에서 잉크가 프레스 압력을 통해 종이에 복제되면서 농담의 계조가 단순화되고 화면이 평면화되는 석판화 기법의 특징을 보여 준다. 평판화는 판화기법 중 작업 공정이 복잡하고 예민하며 전용 프레스가 필요하기 때문에, 그리고 무엇보다 판화기법이 사용되었는지를 쉽게 구분할 수 없어서 활용 작품이 적은 편이다.



[그림 6] 티너 모르티어르, 마레에서 생긴 일

(5) 공판화 : 실크스크린, 스텐실, 리소그래프
공판화는 실크스크린 기법으로 잘 알려져 있다. 실크천이 가진 실과 실 사이 작은 틈새 사이로 잉크를 밀어내어 이미지를 찍어내는 방식으로, 감광제를 통해 잉크가 통과될 수 없는 면을 만들어 이미지를 찍어낸다. 실크스크린의 인쇄면은 매우 선명하고 깔끔하고 균일하다.

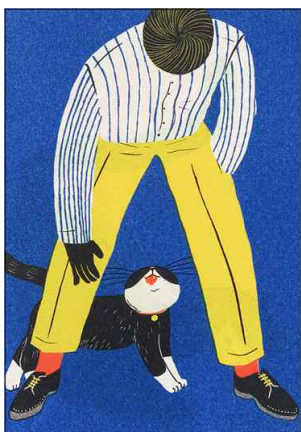
이 외에 리소그래프(Risograph)라는 디지털 기술과 아날로그 공판화 기법이 함께 접목된 자동화된 프린팅 기법이 있다. 리소그래프는 보

통의 컬러복사와 유사한 외형에 디지털 기술이



[그림 7] 채인선, 빨간 줄무늬 바지

접목된 프린터로 기기 안에 내장된 얇은 원화지에 이미지를 미세하게 천공하여 그 사이로 잉크를 통과시켜 인쇄면을 찍어낸다. 리소그래프는 공판화가 가진 수작업 공정을 디지털 프린터 안에 구현한 기기로 작업이 편리하고 고속 대량 복제가 가능하다. 리소그래프는 80년대 이전 학교에서 쓰였던 등사기의 원리와 유사하다. 그래서 인쇄 품질이 요즘의 오프셋 인쇄물에 비해 조악해 보인다. 아이러니하게도 이렇게 조악해 보일 수도 있는 리소그래프 인쇄물의 특징이 디자이너들에게 옛날 복고풍 인쇄물 같은 매력을 준다. 윤예지의 그림책 <Round hours, 2018, Knust Press>(그림 8)에서는 이러한 리소그래프의 특징을 볼 수 있다.



[그림 8] 윤예지, Round hours

(5) 모노타이프, 모노프린트

모노타이프, 모노프린트는 그림을 인쇄한다기 보다는 데칼코마니처럼 잉크를 종이에 옮기는 기법이다. 작가들은 플라스틱, 금속, 유리판 등

색다른 원판 재료를 가져와 다양하고 실험적인 작업을 해왔다. 지판화, 우드락판화, 스텐실 등 사용 재료와 작업 방식에 따라 여러 가지 이름으로 불린다. 이 기법에서는 원판 위에 잉크로 직접 이미지를 칠하고 종이에 곧바로 찍어내기 때문에 보통의 판화처럼 여럿으로 복제된 인쇄

[표 1] 일러스트레이션 판화의 종류와 활용 작가

종류	활용 작가
목판화	이자벨 반데나벨 (Isabelle Vandenaabeele) 테지마 게이자부로(Keizaburo Tejima)
리놀륨판화	김슬기 존 로렌스(John Laerence) 앤드류 쿨맨(Andrew Kulman) 가즈노 고히라(Kazuno Kohara) 피터르 판 아웃회스텐 & 케빈 판본트르헴 (Pieter van Oudheusden & Kevin Vanwontrghem)
레터프레스	김수진 이치노리(Icinori)
우드락판화	클라우디아 볼트(Claudia Boldt)
지판화	클로에 치즈(Cloe Cheese)
에칭	유태은 아서 가이스트(Arthur Geisert) 카치 페메이르(Kaatje Vermeire)
모노타이프	니콜라 킬튼(Nicola Killen)
모노프린트	수잔 친(Susan Chin)
실크스크린	바주 샴(Bhaju Shyam) 람바로스 자(Rambharos Jha) 리즈 버블리스(Liz Loveless)
스텐실	그웨놀라 카레르(Gwenola Carrere)
리소그래프	윤예지 브로큰 핑가즈 크루(Broken Fingaz Crew)

물을 만들 수 없어서 일회용 판화기법으로 불리기도 한다. 이 기법은 칠한 잉크의 양, 판의 질감, 누르는 방식 등에 따라 작가가 예측할 수 없는 결과물이 만들어진다. 이러한 복제상의 우연성이 이 기법의 특징이다. 모노프린트 기법을 활용하는 니콜라 킬튼(Nicola Killen)의 그림책 <Not Me!, 2010, EgmontUSA>(그림9)에는 탁자 인쇄법으로 불리기도 하는 모노프린트와 수제 고무도장 등 손으로 쉽게 찍어낸 이미지를 보여준다. 송대섭은 모노타이프, 모노프린트에 대해 "전통판화에 비해 작가에게 전달성이나 즉흥성 같은 표현상의 자유로움을 가져다줄 수 있는 이점"⁹⁾이 있다고 설명한다.



[그림 9] Nicola Killen, Not Me!

3.3. 출판 생산방식으로의 활용

출판 분야에서 읍셋 인쇄와 디지털 프린트 인쇄가 보편화된 요즘, 그동안 판화 방식에 의한 출판은 상업성 측면에서 성공하기 어렵다고 생각돼왔다. 판화 방식 제작은 고비용이 들기 때

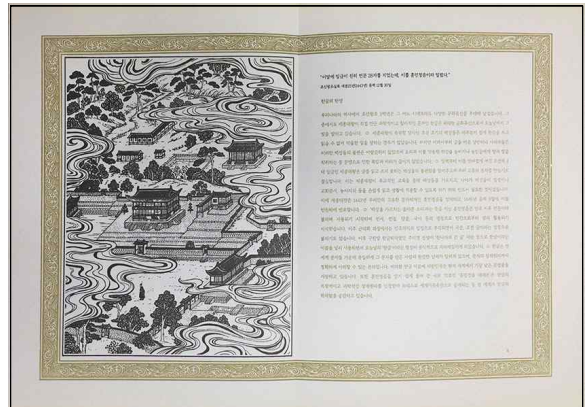


[그림 10] Bhaju Shyam, The Night Life of Trees

문에 그동안 출판업계에서는 판화 작업된 그림을 스캔해서 대부분 읍셋 인쇄를 해왔다. 그런데 소수의 사례이지만 판화 방식 출판물의 상업화 사례가 등장하기 시작했다. 인도에 기반을 둔 출판사 타라북스(Tarabooks)에서는 그림책을 인쇄기가 아닌 사람 손으로 한 장 한 장 찍어낸다. 1995년 설립된 타라북스는 실크스크린 방식으로 생산된 다양한 그림책을 전세계 8개국에 출간하는 독립 출판사다. 지금의 타라북스를 알린 그림책 <The Night Life of Trees>, 2006, Tarabooks>(그림 10)는 면화 찌꺼기와 재생지를 섞어 만든 핸드메이드 종이에 수작업 실크스크린 방식으로 인쇄하고 제본된다. 이 그림책은 2008년 볼로냐 국제아동도서전에서 라가치상을 수상하며 수작업 판화 방

9) 송대섭.(2008). 모노타입과 모노프린트의 판화 매체적 특성 연구. 한국조형예술학회, Vol. 11(5), p105

식 그림책이 가진 차별화된 아름다움과 상업적 가능성을 증명시켰고, 현재까지도 실크스크린 방식으로 만든 다양한 그림책과 관련 상품들을 생산해 오고 있다. 타라북스의 공동대표 기타울프(Gita Wolf)는 그림책 제작에 수작업 판화 방식을 고집한 이유에 대해 “핸드메이드 책들은 그 자체로 아름답기도 하지만, 중요한 것은 콘텐츠를 더 인상 깊게 전달할 수 있기 때문”¹⁰⁾이라고 말한다. 타라북스의 책은 일반적인 인쇄방식으로 생산된 그림책 보다 무려 두 배 이상의 가격인데도 불구하고 환영받고 있다. 타라북스 사례는 수작업 판화 방식 그림책의 재등장과 이러한 방식의 상업화가 가능해졌다는 점에서, 또한 이러한 방식으로 생산된 책의 가치가 인정받는 출판 생태계가 조성되기 시작했다는 점에서 주목할 만한 사례이다.



[그림 11] 한글, 서울시립대 사가관 책공방

한편 서울시립대 사가관 책공방에서 펴낸 레터프레스 인쇄방식으로 제작된 그림책 <한글, 서울디자인재단, 2014>(그림 11)은 판화를 자동인쇄 방식으로 제작한 색다른 사례이다. 이 책은 요즘은 박물관에 전시되어 있을 법한 과거 인쇄기를 되살려 인쇄하는 방식으로 활판 인쇄기 또는 레터프레스기로 불리던 자동 인쇄기가 활용된다. 이 작업은 수작업 판화 공정의 일부를 자동화된 레터프레스기로 대체한 것으로 인쇄 결과만으로 봤을 땐 수작업본과 자동화본의 차이를 구별할 수 없다. 이 책은 그간 소규모 고급 명함 또는 안내장에 아주 드물게 활용되고 있던 레터프레스 기법을 그림책의 규모로 확장한 작업 사례이다.

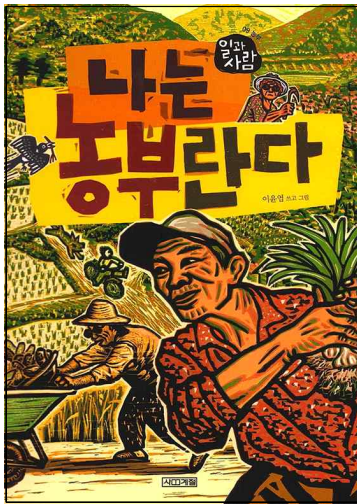
10) 김향미. (2018. 7. 22). 핸드메이드 책 통해 노동 가치 생각... 여성·아동 등 소수자 주제 집중. 경향신문

이제까지 그림책 작가들은 출판사를 통하지 않고 자신의 책을 출판하는 일이 거의 불가능하다고 생각돼 왔다. 프리랜서 일러스트레이터 리즈 러블리즈(Liz Loveless)는 출판사 의견에 구애받지 않고, 완전히 자기만족적인 그림책을 만들고 싶어서 실크스크린 방식으로 그림책 <Gelati in Venice> 1000권을 자가 출판했다. 리즈 러블리즈는 상업 출판된 책에 대해 “매우 성공한 작가들만 누리는 특권”이라고 하소연하면서, 자신은 소규모 개인 출판을 통해 “편집적으로 더 자유로워졌고, 상업 출판된 책들은 매대에서의 수명이 짧지만 자신의 책은 더 오랫동안 팔릴 수 있다”고 주장한다. 그는 실크스크린 방식으로 제작된 자신의 그림책이 소비자들에게 보통의 인쇄방식으로 만들어진 책들보다 더 인상 깊게 다가갈 수 있다고 생각한다. 그는 주류 출판사에 의해 주도되는 비슷비슷한 그림책 생산방식과 차별화된 수작업 판화

서, 대중들에게 과거 미술에 대한 기억이나 인상을 통해 지난 과거의 미술 문화를 환기시켜 주기도 한다. 일러스트레이션 분야에서 판화를 활용한 몇몇 작가들 중에는 지난 시기 판화미술 문화가 지니고 있던 가치를 계승하거나 일깨우려는 의도에서, 당시 판화미술에서 사용되었던 제작 방법, 조형 형식을 차용하여 자신의 창작물에 녹여 새로운 창작물을 만들려고 했다.

(1) 민중미술

저항과 미술의 현실 참여로 대표되는 한국 민중미술은 주요 작가로 강요배, 박불똥, 오윤 등이 있었고, 이 작가들이 목판화 기법을 즐겨 활용하면서 목판화는 민중미술의 특징으로 기억된다. 주로 MDF 판재의 사용, 검은색 단색 사용, 물감과 붓을 이용한 채색, 두꺼운 선에 의한 단순한 형태 표현과 같은 민중미술 목판화를 특징하는 조형 방식을 가지고 있다. 이운엽의 목판화에도 앞서 설명한 80년대 민중미술의 조형적 특징이 보여진다. 그의 그림책 <나는 농부란다. 2012. 사계절>(그림 12), <꽃섬 고양이. 2018. 창비>, <장기려, 우리



[그림 12] 이운엽, 나는 농부란다

방식을 통해 일러스트레이터 스스로 그림책을 자가 출판해 볼 수 있는 기회를 만들어냈다.11)

3.4. 미술 문화의 활용

판화는 역사 속에서 미술운동이나 전통미술의 주요 조형 방식이나 제작 방식으로 활용되면



[그림 13] 리듬포스 : 우키요에 프로젝트

곁에 살다 간 성자. 2006. 봄나무>에서는 민중미술 목판화를 특징하는 MDF 판재의 사용, 검정색 단색 사용, 물감과 붓을 이용한 채색, 두꺼운 선에 의한 단순한 형태가 잘 보여진다. 이운엽은 인터뷰에서 사람들이 자신의 그림에

11) Salisbury, M. & Styles M.(2012). 그림책의 모든 것. 시공사, p152

서 "80년대 민중 목판화라고 한 것을 쉽게 떠올릴 수도 있는 것 같아요."라면서, 자신의 그림이 사람들에게 과거 민중미술 그림에서 보았던 기억을 환기시켜 준다는 점을 인정하고 있다. 그는 그림책이란 공간 외에 노동운동, 환경운동이 펼쳐지는 현장에서 파견 미술가로 활동하는데, 이는 저항과 미술의 현실 참여라는 민중미술 작가들이 보여줬던 활동을 연상케 한다. 그는 "제가 가지고 있는 제 판화의 민중성은 분명히 그 선배들한테 온 것은 맞다고 생각합니다."¹²⁾라고 자신의 판화에 담긴 의식의 배경을 과거의 민중미술 작가들과 연결 짓고 있다. 과거 민중미술 작가들의 표현 형식을 차용한 그의 작업에서 목판화는 중요한 매개가 되고 있다.

(2) 우키요에

우키요에는 일본 에도시대에 유행한 풍속화를 말하는데 애초에는 책에 딸린 삽화였었는데 삽화만을 원하는 수요가 많아져 독자적인 판화 상품으로 발전하였다. 19세기 들어 우키요에 판화는 유럽에 전해져 이후 일본문화를 대표하는 미술로 꼽힌다. 우키요에 판화가 갖는 상징성에 착안한 그림 작업 <리듬포스 : 우키요에 프로젝트, 2015, Makuake>(그림 13)는 우키요에 판화 방식으로 만든 문화상품 프로젝트이다. 작업자들은 일본 전통문화에 대한 자부심과 관심을 대중에게 일깨우려는 목적에서 기획되었다고 설명한다. 이 프로젝트에서는 영화 스타워즈의 스토리를 차용하여 다스베이더, 알투디투, 레아공주 등 영화 속 캐릭터를 등장시킨다. 그림 작가 이시카와 마스미와 켄 시오자키(Masumi Ishikawa & Ken Shiozaki)는 이 프로젝트가 영화 스타워즈의 등장 캐릭터를 소재로 삼은 것 빼고는 전통 우키요에의 목판제작, 채색특징, 조형특징을 고스란히 재현하고 있다고 말한다. 이들의 웹사이트에는 "일본의 목판화는 서구의 예술에 큰 영향을 미쳤습니다. 빈센트 반 고흐(Vincent Van Gogh)는 이를 모으고 연구했습니다."¹³⁾라고 설명하고 있

다. 이들의 작업에서는 스타워즈란 소재는 요즘 대중들의 흥미를 끄는 장치로 기능하고 전통 우키요에 판화가 갖는 세계 미술사적 의미를 전하는 목적과 우키요에 미술 조형형식과 전통 판화의 제작방식이 갖는 가치를 알리는데 의미를 두려는 것으로 보인다.

4. 일러스트레이션에서 판화 활용의 효과

앞서 살펴본 내용을 토대로 90년대 이후 일러스트레이션에서 판화의 활용이 가져다준 주요 효과를 네 가지로 요약하여 파악해 보았다.

4.1. 디지털 기술 접목을 통한 판화의 손쉬운 활용과 확산

디지털기술과 판화가 갖는 구조적 유사성은 판화기술에 디지털기술 접목을 보다 용이하게 만들어 기존 수작업으로 이루어지던 판화 작업에 수월성 면에서 큰 이점을 가져왔다. 90년대 이후 일러스트레이션 분야에서 판화의 활용과 확산이 늘어나게 된 경향은 서론에서 설명한 문화 현상으로 자리 잡은 아날로그의 유행과 함께, 디지털 기술 접목을 통해 보다 손쉬워진 판화 작업 환경이 일러스트레이션 작가들에게 판화기법의 활용을 촉진시켰을 것이다.

4.2. 일러스트레이션 표현기법의 다양화

1990년대 이전 일러스트레이션 분야에는 목판화, 리놀륨판화, 동판화, 석판화 같은 판화의 대표적인 기법들이 주로 활용되었다. 그런데 1990년대 이후, 그동안 활용된 적 없거나 활용이 드물었던 레터프레스, 지판화, 우드락판화, 실크프린트, 스텐실, 모노프린트, 모노타이프 같은 새로운 판화기법들이 등장하기 시작했다. 판화기법을 활용하는 작가들이 늘어남에 따라 참신한 기법을 찾는 작가들은 익숙한 판화기법 밖에 놓인 특색 있는 판화기법 자원에 눈을 돌려 과거 판화기법을 다시 발굴해냈다. 다시 등장한 여러 판화기법을 통해 감상자에게 한동안 볼 수 없던 새롭고 다양한 경험을 가져다주었다.

12) 김규향. (2011. 12. 6). 김규향의 좌판(6) 판화가 이운엽. 경향신문

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?art_id=201112062116375

13) Sullivan, M. (2015. 8. 4). Star Wars Ukiyo-e Project. Design

made in japan

<http://designmadeinjapan.com/magazine/illustration-icon/star-wars-ukiyo-e-project>

4.3. 핸드메이드 프린트의 부활

핸드메이드 판화 방식의 출판 생태계를 새롭게 조성해 가고 있는 타라복스와 출판사 없이 작가에서 곧바로 독자로 연결되는 자유롭고 실험적인 창작 출판 방식을 시도한 작가 리즈 러블리스의 사례처럼 판화 방식 출판물의 상업화 사례가 등장하기 시작했다. 포스트 디지털 시대로 들어와 전 세계적으로 아날로그가 유행하고 있는 현상을 탐구한 <아날로그의 반격, 어크로스, 2017>의 저자 데이비드 색스는 아날로그 방식으로 만든 생산물이 사람들에게 주는 가치에 대해 “아날로그는 물리적인 사물과 경험이 사라져 가는 영역에서 손으로 만질 수 있는 실재적 물건을 창조하고 소유하는 기쁨을 준다.”¹⁴⁾라고 설명했다. 한 동안 외면 받던 아날로그 판화 인쇄 방식으로 제작된 그림책은 “콘텐츠를 더 인상 깊게 전달할 수 있기 때문에”¹⁵⁾ 기성 인쇄방식과의 차별화를 통해 다시금 가치를 인정 받고 대중들의 관심을 불러 일으키고 있다.

4.4. 판화미술 문화의 갱신

김지원은 지난 시대의 문화재, 미술품에 대한 감상, 경험을 통해 대중들이 갖게 된 “감명 깊은 유물에 대한 기억”(Benjamin, Cited in Gilloch, 1996, 재인용)을 ‘매개 요소’로 활용하여 새롭게 창작된 문화상품을 만드는 행위에 대해, 문화적으로 가치 있는 것에 “다시 생기를 불어넣는 갱신”의 역할을 갖고 있다고 설명한다.¹⁶⁾ 판화는 민중미술, 우키요에 같은 지난 미술 문화의 주요 조형, 제작 방식으로 사용된 바 있다. 이윤엽의 작업과 <리듬포스 : 우키요에 프로젝트>에서 살펴봤듯이, 일부 일러스트레이션 작가들은 판화를 과거 미술 문화를 떠올려내는 매개 요소로 활용하여 지난 미술 문화가 갖고 있던 가치를 계승하거나 일깨우려는 목적에서 자신의 창작물에 차용하였다.

5. 결론

이 연구에서는 1990년대 이후 일러스트레이션에서 판화의 활용 양상을 살펴보고, 그 효과를 분석하여 다음과 같은 결과를 이끌어냈다.

첫째, 디지털기술과 판화가 갖는 구조적 유사성은 판화기술에 디지털기술 접목을 보다 용이하게 해 줘, 기존 수작업으로만 이루어졌던 판화 작업의 수월성을 높여줬다. 디지털기술 접목을 통해 보다 손쉬워진 판화 작업 환경은 작가들에게 판화기법의 활용을 보다 촉진시켜, 90년대 이후 일러스트레이션 분야에서 판화의 확산에 기여했다. 둘째, 일러스트레이션 분야에서 늘어난 판화기법의 수요는 새로운 판화기법 자원의 발굴을 이끌었다. 주로 활용되던 목판화, 리놀륨판화, 동판화, 석판화 외에도 그동안 활용된 적 없거나 활용이 드물었던 레터프레스, 지판화, 우드락판화, 실크프린트, 스텐실, 모노프린트, 모노타이프 같은 다양하고 폭넓은 새로운 판화기법들이 등장하기 시작했다. 셋째, 출판 생산방식으로서 수작업 판화 방식이 재등장 하고, 이러한 방식의 상업화된 핸드메이드 프린트 방식의 출판 생태계가 조성되기 시작했다. 또한 수작업 판화 방식 인쇄로 출판사 없이 자가 출판을 통해 작가와 소비자가 직접 연결되는 출판 실험이 시작되었다. 넷째, 판화는 지난 과거 미술 문화를 떠올려내는 매개 요소로, 지난 미술 문화의 가치를 계승하거나 일깨우려는 의도에서 일부 일러스트레이션 작가들의 새로운 창작물에 차용되었다.

앞서 살펴본 바, 이제 판화는 일러스트레이션 분야에서 표현기법으로서의 잠재성과 수작업 인쇄의 가치가 다시 주목받고 있다. 판화에 대한 요즘의 관심이 포스트 디지털 시대의 문화 현상에 일부 기대고 있지만, 판화가 한 시대 유행에 머물지 않기 위해서는 인간의 시각과 촉각으로 경험되는 문화가 경외되고 꾸준히 창작되는 환경을 계속 이어 가야 할 것이다.

참고문헌

- 김양호(2011). 디지털이미지의 중층성 변화 과정에 대한 연구. *한국디지털디자인학회, Vol. 12(1)*, 104-112
- 김지원(2013). 메타상품으로서의 문화상품.

14) Sax, D.(2017). 아날로그의 반격. 어크로스, p416

15) 김향미. (2018. 7. 22). 핸드메이드 책 통해 노동 가치 생각... 여성·아동 등 소수자 주제 집중. 경향신문 http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201807222107005&code=960205

16) 김지원.(2013). 메타상품으로서의 문화상품. 디자인학연구, Vol. 26(4), p285

디자인학연구, Vol. 26(4), 104-112

- 송대섭.(2008). 모노타입과 모노프린트의 판화 매체적 특성 연구. *한국조형예술학회*, Vol. 11(5), 79-108
- 이광주.(2007). 아름다운 책 이야기. 한길아트
- Sax, D.(2017). 아날로그의 반격. 어크로스
- Salisbury, M. & Styles M.(2012). 그림책의 모든 것. 시공사
- Naver. 음악미술개념사전
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=960358&cid=47310&categoryId=47310>
- Naver. 두산백과
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1157215&cid=40942&categoryId=33068>
- Naver. 한국민족문화대백과
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2460033&cid=46660&categoryId=4>
- 김향미. (2018. 7. 22). 핸드메이드 책 통해 노동 가치 생각...여성·아동 등 소수자 주제 집중. 경향신문
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201807222107005&code=960205
- 김규향. (2011. 12 6). 김규향의 좌판(6) 판화가 이운엽. 경향신문
http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html?artid=201112062116375
- Sullivan, M. (2015. 8. 4). Star Wars Ukiyo-e Project. Design made in japan
<http://designmadeinjapan.com/magazine/illustration-ikon/star-wars-ukiyo-e-project>