creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

**저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.**

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

디자인학 석사 학위논문

# 초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 현대 일러스트레이션 표현 연구

## - 연작「의식과 무의식」을 중심으로 -

# A Study on Modern Illustration's Expression applying Dépaysement Technique of Surrealism

## - Focusing on series of「Consciousness and Unconsciousness」-

2021년 2월


서울대학교 대학원

디자인학부 시각디자인

김 민 경

# 초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 현대 일러스트레이션 표현 연구

- 연작「의식과 무의식」을 중심으로 -

지도교수 김 경 선

이 논문을 디자인학 석사 학위논문으로 제출함

2021 년 2 월


서울대학교 대학원

디자인학부 시각디자인 전공

김 민 경


김민경의 석사 학위논문을 인준함

2021 년 2 월

위 원 장 _____ 이 장 섭 _____ (인)

부위원장 _____ 김 수 정 _____ (인)

위 원 _____ 김 경 선 _____ (인)

# 국문초록

본 연구는 연구자의 무의식에 대한 관심을 기반으로 본인의 연작「의식과 무의식」에 대한 현대 일러스트레이션 표현 방법론 제작과정에 대한 연구이다. 무의식에 관한 이론적 고찰을 위해 지그문트 프로이트와 카를 구스타프 융의 무의식에 대한 이론, 초현실주의의 기원 그리고 초현실주의의 다양한 기법들을 연구하였다. 사례 연구로는 개인 중심에서 생겨난 내부적 질문으로부터 시작하는 예술적 사고와 사용자의 욕구와 소통을 중심의 외부적 지침으로 시작하는 디자인적 사고에 대한 분류 그리고 예술적 사고에 따른 작품 사례를 연구하였다.

선행적으로 작품 표현 연구를 위해 디지털 구현이 힘든 물리적 도구만을 사용하여 질감 표현에 대한 실험을 일차적으로 진행한 후 생산된 작업을 스캔하여 디지털로 옮겨와 형태와 구도에 대한 실험을 이차적으로 진행하였다. 그리고 물리적 도구와 디지털 도구의 결합으로 통한 표현방법론을 구체화 시켰다.

작품 제작을 위해 연구자는 초현실주의 기법 데페이즈망 특징 중 '합성'과 '역설'을 응용하여 각 10개의 두 가지 물체들을 선정하였다. 두 가지 물체의 결합은 최대한 서로 간의 대상 인식에서 낯설고 전혀 상관없어 보이지만 눈에 보이지 않는 상반된 속성이라는 내부적 연결점을 가진다. 선정된 두 가지의 물체가 하나로 결합하였을 때 조화롭게 잘 배치되어 있지만, 이상하고 기괴하지만, 신비한 효과를 나타내는 것을 표현 목표로 삼아 작업을 진행하였다.

본 연구의 궁극적 목표는 현대인들에게 정보전달 이상의 상상력을 전달 할 수 있으며 사용범위가 넓어진 현대 일러스트레이션의 역할과 연구자의 무의식에 대한 관심을 기반으로 초현실주의 기법 데페이즈망(Dépaysement)을 응용하여 본인의 연작「의식과 무의식」에 대한 표현

방법론을 세워 구현하는 것이다. 1900년대 초 초현실주의 데페이즈망 기법을 현대에 적용되었을 때 단순하게 유사성을 나타내는 것보다 새로운 차원의 현대 일러스트레이션 표현을 제시하기 위하여 현대의 기술발전에 의한 표현 수단으로 모든 산업 분야에 적용되어 다양한 시각효과를 전달해주는 증강현실(AR)을 이용하여 최종 일러스트레이션 표현방법론을 제시하였다.

**주요어 : 무의식, 초현실주의, 초현실주의기법, 데페이즈망, 예술적사고, 표현 기법, 일러스트레이션**
**학 번 : 2019-22044**

# 목 차

국문초록 ····· 1

제 1 장 서론 ····· 10
1.1 관심의 시초 ····· 10
1.2 연구의 범위 및 방법 ····· 12

제 2 장 무의식에 관한 이론적 고찰 ····· 14
2.1 무의식의 정의 ····· 14
2.2 초현실주의 이론적 배경 ····· 18
2.3 초현실주의의 표현기법 ····· 21

제 3 장 사례 연구 ····· 31
3.1 예술적 사고와 디자인적 사고 ····· 31
3.2 예술적 사고에 따른 작품 사례 ····· 34

제 4 장 선행 연구 ····· 41
4.1 표현주제 - 의식과 무의식 ····· 41
4.1.1 데페이즈망 ····· 41
4.2 작품 표현 분석 ····· 45
4.2.1 질감 ····· 47
4.2.2 구도와 표현 ····· 49
4.3 표현방법론을 활용한 선행 작업 연구 ····· 54
4.3.1 ‘벽돌’ 시리즈 ····· 55
4.3.2 ‘사각형안의 사각형’ 시리즈 ····· 57
4.3.3 ‘의식의 세계’ 개인전 ····· 59
4.3.4 상업적 활용 현황 ····· 61

제 5 장 작품 연구 ····· 64
5.1 작품 제작과정 및 방법 ····· 64
5.1.1 두 가지 물체 ····· 64
5.1.2 형태 ····· 69
5.1.3 작품 스케치 ····· 72
5.1.4 증강현실(AR) ····· 79
5.2 최종 작품 ····· 80
5.2.1 코끼리 그리고 막대사탕 ····· 81
5.2.2 젤리 그리고 치아 ····· 82
5.2.3 천사 그리고 심해동물 ····· 83
5.2.4 창(槍)살 그리고 보름달 ····· 84
5.2.5 시계 그리고 왼손 ····· 85
5.2.6 안경 그리고 커튼 ····· 86
5.2.7 아메바 그리고 나비 ····· 87
5.2.8 발 그리고 물고기 ····· 88
5.2.9 해골 그리고 씨앗 ····· 89
5.2.10 계단 그리고 풍선 ····· 90
5.3 작품 전시 ····· 91

제 6 장 결론 ····· 94

참고문헌 ····· 96
Abstract ····· 99

# 표 목 차

[표 1-1] 연구의 진행과정 ····· 13
[표 2-1] 프로이트의 정신의 영역에 대한 3가지 관점 ···· 14
[표 2-2] 1900-1930년대의 초현실주의 시대적 배경 흐름19
[표 2-3] 초현실주의의 표현기법 특징 ····· 21
[표 3-1] 디자인 그리고 예술 ····· 31
[표 3-2] 예술적 사고와 디자인적 사고 분류 ····· 32
[표 3-3] 예술적 사고에 따른 작품 사례 ····· 34
[표 3-4] 푸시 핀 스튜디오 ····· 34
[표 3-5] 이슈트반 오로스 ····· 36
[표 3-6] 유코 시미즈 ····· 38
[표 4-1] 데페이즈망에 대한 8가지 분류 ····· 43
[표 4-2] 물리적 도구 ····· 45
[표 4-3] 물리적인 도구와 디지털 소프트웨어의 결합 ····· 54
[표 5-1] 두 가지 물체 ····· 64
[표 5-2] 두 가지 물체의 상반된 속성 ····· 68

# 그 림 목 차

[그림 1-1] 연구자의 스케치북 ····· 10
[그림 2-1] Freud's Iceberg Theory ····· 15
[그림 2-2] Jung's Model of the Psyche ····· 17
[그림 2-3] 앙드레 브르통, 제 1차 초현실주의 선언 ····· 19

[그림 2-4] 초현실주의자들과 앙드레 브르통 ····· 20
[그림 2-5] Andre Masson, Furious Suns, 1925 ····· 22
[그림 2-6] Salvador Dali, Automatic drawing, 1927 ·· 23
[그림 2-7] Max Ernst, The Wheel of Light, 1925 ····· 24
[그림 2-8] Max Ernst, The Fugitive, 1926 ····· 24
[그림 2-9] Oscar Dominguez, Untitled, 1936 ····· 25
[그림 2-10] Max Ernst, The Stolen Mirror, 1941 ····· 25
[그림 2-11] Rene Magritte, 이미지의 배반, 1929 ····· 26
[그림 2-12] The Listening Room, 1952 ····· 27
[그림 2-13] The Persistence of Memory, 1931 ····· 27
[그림 2-14] M.C. Escher, Another World ····· 27
[그림 2-15] Max Ernst, Die anatomie ····· 29
[그림 2-16] Cadavre exquis, 1937 ····· 29
[그림 2-17] Max Ernst, Forest and Sun ····· 30
[그림 2-18] 김민경, 자화상, 2012 ····· 30
[그림 3-1] Milton Glaser, Dylan, 1966 ····· 36
[그림 3-2] Seymour Chwast,Nicholas Nickleby, 1984 36
[그림 3-3] Tovarishi Koneic!, 1989 ····· 37
[그림 3-4] Exhibition Poster, 1997 ····· 37
[그림 3-5] Mysterious Island, 1983 ····· 38
[그림 3-6] Blow up 1, 2010 ····· 39
[그림 3-7] SVA New York subway poster series ····· 39
[그림 3-8] SK-II project ····· 39
[그림 4-1] Le chateau des Pyrenees ····· 42
[그림 4-2] The Battle of The Argonne ····· 42
[그림 4-3] Words and Images, 1929 ····· 44
[그림 4-4] Drawing as Design Process ····· 46

[그림 4-5] 종이 질감 실험 ····· 47
[그림 4-6] 다양한 재료 질감 실험 ····· 48
[그림 4-7] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(우)-1 ····· 49
[그림 4-8] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(우)-2 ····· 50
[그림 4-9] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(우)-3 ····· 50
[그림 4-10] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(우)-4 ····· 51
[그림 4-11] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(우)-5 ····· 51
[그림 4-12] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(가운데, 우)-6 ····· 52
[그림 4-13] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(위),
디지털로 옮겨온 드로잉(아래)-7 ····· 52
[그림 4-14] 질감을 결합한 디지털 드로잉 ····· 53
[그림 4-15] 다양한 질감 표현 ····· 55
[그림 4-16] 질감을 이용한 벽돌 일러스트레이션 ····· 55
[그림 4-17] 벽돌 시리즈 인쇄물 ····· 56
[그림 4-18] 사각형안의 사각형 ····· 57
[그림 4-19] 의식의 세계 포스터. 2019 ····· 58
[그림 4-20] 의식의 세계 개인전, 2019 ····· 59
[그림 4-21] The New Yorker Illustration ····· 60
[그림 4-22] The New York Times Illustration ····· 61
[그림 4-23] Seasons sparkling x Google Illustration · 61
[그림 4-24] Diffuser Illustration for Collect My Style 62

[그림 5-1] 코끼리 그리고 막대사탕 ····· 65
[그림 5-2] 젤리 그리고 치아 ····· 65
[그림 5-3] 천사 그리고 심해동물 ····· 65
[그림 5-4] 창(槍)살 그리고 보름달 ····· 66
[그림 5-5] 시계 그리고 왼손 ····· 66
[그림 5-6] 안경(眼鏡) 그리고 커튼 ····· 66
[그림 5-7] 아메바 그리고 나비 ····· 67
[그림 5-8] 발 그리고 물고기 ····· 67
[그림 5-9] 해골 그리고 씨앗 ····· 67
[그림 5-10] 계단 그리고 풍선 ····· 68
[그림 5-11] 네거티브 형태 드로잉 ····· 69
[그림 5-12] M.C. Escher, Sky and Water 1, 1938 ····· 70
[그림 5-13] 디지털로 옮겨온 형태 드로잉 ····· 71
[그림 5-14] 스케치 과정-1 ····· 72
[그림 5-15] 스케치 과정-2 ····· 73
[그림 5-16] 스케치 과정-3 ····· 74
[그림 5-17] 스케치 과정-4 ····· 75
[그림 5-18] 스케치 과정-5 ····· 76
[그림 5-19] 컬러 스케치 ····· 77
[그림 5-20] 작품에 사용된 질감 스케치 ····· 78
[그림 5-21] 증강현실 이미지 ····· 79
[그림 5-22] 최종, 코끼리 그리고 막대사탕 ····· 81
[그림 5-23] 최종, 젤리 그리고 치아 ····· 82
[그림 5-24] 최종, 천사 그리고 심해동물 ····· 83
[그림 5-25] 최종, 창살 그리고 보름달 ····· 84
[그림 5-26] 최종, 시계 그리고 왼손 ····· 85
[그림 5-27] 최종, 안경 그리고 커튼 ····· 86

[그림 5-28] 최종, 아메바 그리고 나비 ····· 87
[그림 5-29] 최종, 발 그리고 물고기 ····· 88
[그림 5-30] 최종, 해골 그리고 씨앗 ····· 89
[그림 5-31] 최종, 계단 그리고 풍선 ····· 90
[그림 5-32] 서울대학교 미술관 MoA 전시모습 ····· 91
[그림 5-33] 증강현실을 체험하는 모습 ····· 91
[그림 5-34] 작품 세부 모습 ····· 92
[그림 5-35] 서울대학교 미술관 MoA 전시모습 ····· 93

# 제 1 장
# 서론

## 1.1 관심의 시초

[그림 1-1] 연구자 스케치북

‘무의식’이라는 관심의 시초는 학창 시절부터 생각 없이 스케치북에 끄적거리는 낙서와 서로 말이 전혀 되지 않는 단어의 조합을 통해 탄생하는 신선한 새로움에 대한 흥미에서 시작되었다. 무의식적으로 그렸던 낙서지만 이러한 낙서들은 의식적인 상태에서 확인해보면 그날의 기분에 따라 나의 관심사나 생각들이 자연스럽게 연결되어서 표현되는 현상들을 흔하게 마주하게 되었다. 무의식적으로 그린 낙서가 혹은 무의식이 어쩌면 가장 투명하고 솔직하게 표현하고 전달을 할 수도 있겠다고 생각하게 되었다. 게다가 무의식이란 개인이 보는 세계와 타인이 보는 세계가 다를 수밖에 없다는 점에서 다양하고 새로운 표현의 시도와 보는 사람에 따라 다양한 해석의 가능성이 있다. 익숙한 것을 낯설게 만들거나 낯선 것을 익숙하게 만드는 결합 그리고 보이지 않는 것을 표현하는 것에 대한 흥미를 시작으로 ‘무의식’이라는 세계에 대한 시각적 표현방식을 조

금 더 탐구하고자 하였다.

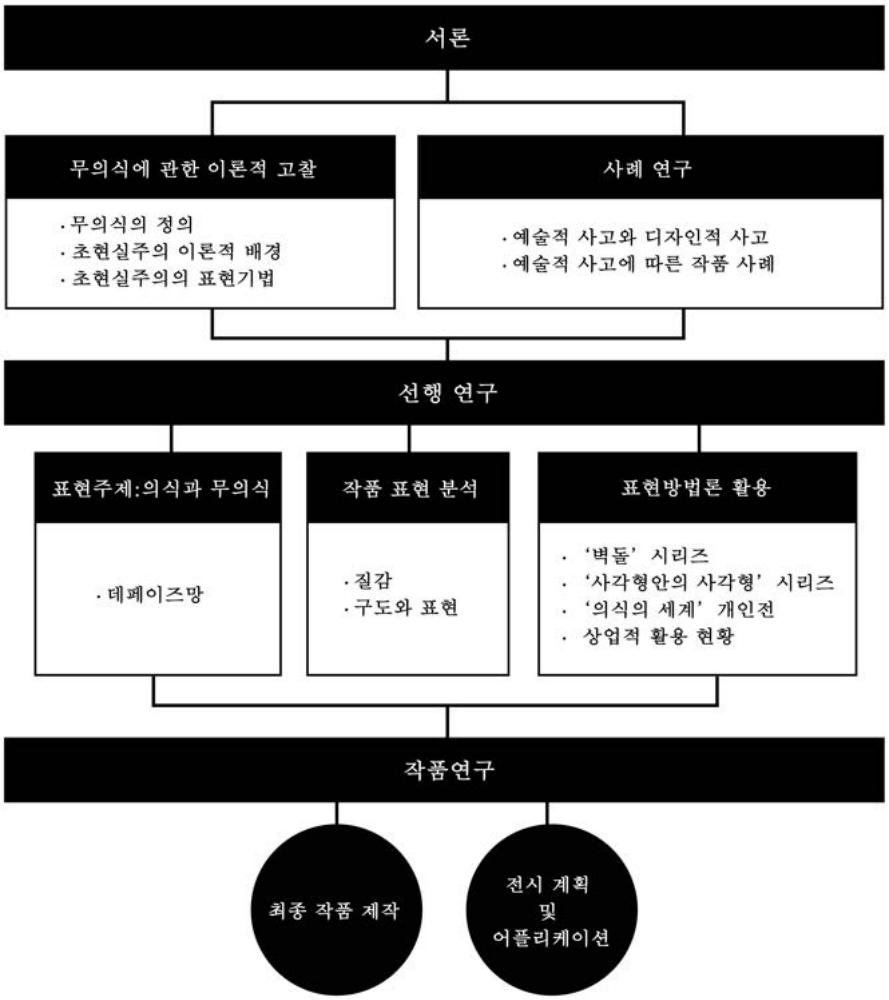
하루가 다르게 변화하는 사회 속에 현대인들은 이성보다는 감성, 의식보다는 무의식 세계에서 자아를 찾으려는 자신을 발견하게 된다. 하지만 무의식과 의식은 아주 밀접한 연관을 가지고 있고, 의식적인 것보다 오히려 더욱더 투명하고 깊은 인상을 전달할 것이라는 해석의 관점을 가지게 되었다. 이러한 관심사는 무의식을 대중화시킨 정신분석학자 지그문트 프로이트에게 영향을 받은 20세기 초현실주의의 배경과 표현기법에 흥미를 느끼기 시작하였다. 초현실주의 표현기법에 영향을 받은 무의식과 상상력을 자극하는 시각적 표현물의 사례들은 현대 일러스트레이션뿐 아니라 사진, 영상 등 다양한 분야에서도 흔하게 발견 할 수 있다. 직접적으로 사람들에게 정보와 기능만을 전달하기 위해 사용된 전통적인 의미의 일러스트레이션의 역할과 기법과는 다르게 현대로 갈수록 일러스트레이션은 본인만의 예술적 사고를 통한 일러스트레이션의 표현기법의 고찰이 필요하며 더욱더 확장된 경험을 제공한다.

현대 일러스트레이션의 관점과 무의식에 대한 흥미를 토대로 작품 제작을 위해 프로이트의 정신분석학에 큰 영향을 받아 보이지 않는 무의식의 세계들을 그려나간 초현실주의 예술사조에 대한 개념과 기법들을 탐구하여 분류하였다. 그중에서도 데페이즈망의 개념을 응용하여 표현방법론을 세우고 현대적으로 재구성하여 연구를 진행하였다.

본 연구를 통해 연구자는 급변하는 시대 속에서 디지털 언어와 컴퓨터 프로그램의 능력을 배우기 이전에 기술적인 기능뿐만 아니라 예술적 사고를 통한 표현 방법의 중요성과 자신의 세계를 넓혀나가기 위해 보이지 않는 것을 상상하고 구현하는 능력을 탐구하고 무의식에 관한 관심의 시초를 기반으로 일러스트레이션의 시각적 표현기법을 본격적으로 고찰하고 이를 통해 나온 시각적인 형상이 현대, 그리고 미래 일러스트레이션 시각적 표현 방법에 대해 영향을 미칠 것이라는 기대와 함께 시작한다.

## 1.2 연구의 범위 및 방법

무의식에 관한 이론적 고찰을 위해 지그문트 프로이트와 카를융의 무의식에 대한 이론, 초현실주의의 배경 그리고 초현실주의의 기법들을 조사하였다. 사례연구로 개인 중심에서 생겨난 내부적 질문을 통한 예술적 사고와 외부적 지침으로 사고하는 디자인적 사고에 대한 분류 그리고 예술적 사고에 따른 작품 사례를 조사하였다. 현대 일러스트레이션 작품의 시각적 표현연구를 진행하기 위해 선행적으로 디지털로 구현하기 힘든 물리적인 도구만을 이용하여 질감, 구도 표현에 대한 실험과 물리적 도구와 디지털 도구의 결합에 대한 실험을 통해 표현방법론을 세웠다. 아래 [표 1-1] 은 전체적인 연구에 대한 진행 과정이다.


서론
무의식에 관한 이론적 고찰
· 무의식의 정의
· 초현실주의 이론적 배경
· 초현실주의의 표현기법
사례 연구
· 예술적 사고와 디자인적 사고
· 예술적 사고에 따른 작품 사례
선행 연구
표현주제:의식과 무의식
· 데페이즈망
작품 표현 분석
· 질감
· 구도와 표현
표현방법론 활용
· '벽돌' 시리즈
· '사각형안의 사각형' 시리즈
· '의식의 세계' 개인전
· 상업적 활용 현황
작품연구
최종 작품 제작
전시 계획
및
어플리케이션

[표 1-1] 연구의 진행과정

# 제 2 장
# 무의식에 관한 이론적 고찰

## 2.1 무의식의 정의

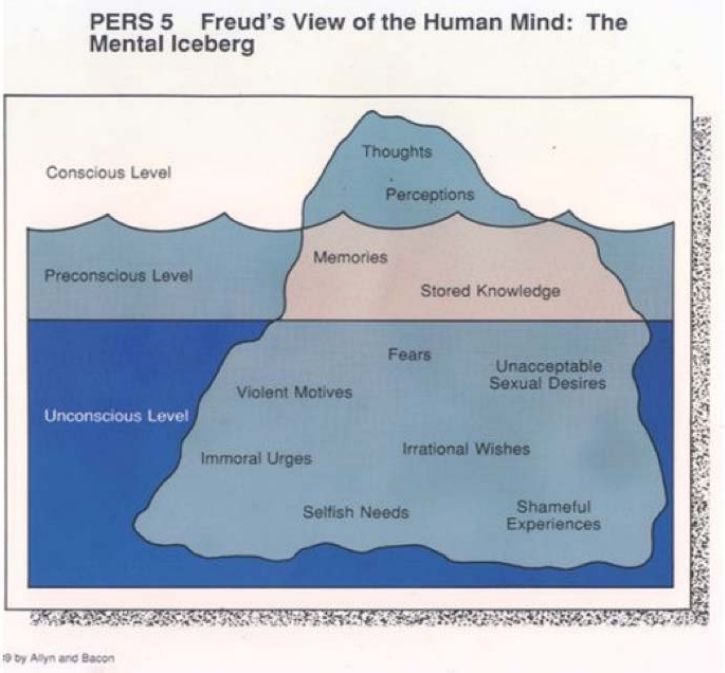
무의식이란 정신분석학자 지그문트 프로이트에 의해 최초로 발견된 개념으로 의식이 없는 상태 즉, 인간 정신의 가장 크고 깊은 심층에 잠재해 있으면서 의식적 사고와 행동을 통제하는 정신적 작용이다. 프로이트는 우리의 정신세계의 설명을 위해 비유적으로 빙산이라는 개념을 끌고 와서 지형학적 모델로 의식, 전의식 그리고 무의식으로 나누어 설명하였다. [1]빙산 맨 위는 의식의 세계로 우리가 알거나 느낄 수 있는 모든 경험과 감각을 뜻하고 우리가 무언가를 의식한다고 해도 그것은 아주 잠시일 뿐이며 시간이 지나거나 주의를 딴 데로 돌리면 그 의식은 전의식이나 무의식으로 들어가 잠재해 있다. 빙산의 물밑은 무의식의 세계로 의식되지 않지만, 인간 정신 가장 밑에서 의식적 사고와 행동을 통제하며 의식에 의해 억압되는 체험이나 생각이 무의식으로 들어가 큰 영향력을 행사한다. 마지막으로 빙산의 위와 물밑 그 사이를 넘나드는 파도는 전의식의 세계로 바로 의식되지는 않으나 우리가 조금만 노력하면 의식할 수 있는 경험이나 기억이다.

[표 2-1] 프로이트의 정신의 영역 대한 3가지 관점

1) 프로이트, 최석진 편역, 정신분석 입문, 돋을새김, 2015, p16

프로이트는 정신분석학에서 정신의 3단계를 빙산으로 비유하면서 다음과 같이 말하였다.

*"마음은 빙산과 같다, 마음은 물 위에서 그것 자신의 크기의 7분의 1만 모습을 드러내고 떠있다."*




[그림 2-1] Freud's Iceberg Theory

지그문트 프로이트와 함께 정신분석학을 연구하기도 한 카를 융은 인간의 내면에는 의식과 무의식의 층들이 있다고 생각하였지만 한 걸음 더 나아가 특히 개체가 하여금 내면의 무의식들이 통일된 전체를 실현하게 하는 자기 원형이 초월적 기능이 있음을 주장하였다. [2]융은 집단 무의식이 무의식의 한 부분으로서 누구에게나 공통되는 일반적인 내용을 담고 있다고 하였으며 개인 무의식은 어떤 개인이 어릴 때부터 쌓아온 의식적인 경험이 무의식 속에서 억압됨으로써 그 사람의 생각 감정 행동에 영향을 주는 것이라고 하였다. 집단 무의식이란 옛 조상이 경험했던 의식이 쌓인 것으로서 모든 사람에게 공통된 정신의 바탕이라는 것이다. 융은 '개인 무의식'과 '집단 무의식'으로 나누어 주장하며 다음과 같이 말하였다.

*"인간의 마음은 여러 층으로 나뉜다. 우선 의식에 해당하는 자아가 있고, 그 아래에 개인 무의식과 집단 무의식이 있고, 마음의 맨 한가운데에 바로 자기가 있다."*

융이 주장한 분석심리학에서는 자아(Ego)와 자기를 구분하는데 자아는 의식의 중심이며, 자기는 의식과 무의식을 전체를 포함한 정신의 중심이다. 자아의 핵심은 무의식의 여러 측면을 발견하고 통합하는 무의식의 자기실현 과정이다. 융의 자기실현은 무의식의 의식화를 통한 의식의 확대를 의미하였는데 [그림 2-2]와 같이 페르소나(Persona), 그림자(Shadow), 아니마(Anima) - 아니무스(Animus)를 순서대로 거쳐 자기 자신에게 근접하는 것이다. 여기서 페르소나란 개인이 진정한 자아가 아닌 사회상황과 사회관습의 요구에 응답하며 남들에게 좋은 인상을 줄 수 있도록 쓰는 가면을 뜻하며, 그림자는 인간의 부정적인 측면을 뜻한다. 아니마는 남성의 무의식 인격의 여성적 측면 그리고 아니무스는 여성의 무의식 인격의 남성적인 면을 의미한다.

---

2) 탁양현 지음, 무의식 정치철학, 프로이트 칼 융 괴벨스, 퍼플, 2018, p176

*Figure 5: Jung's Model of the Psyche.*

[그림 2-2] Jung's Model of the Psyche

3)융은 무의식의 환상 충동을 그대로 쫓아가면서 그 환상을 그림으로 그리거나 실체화해가는 중 노인상(老人像)을 보게 된다. 그는 그를 '필레몬(Philemon)'이라고 불렀다. 이 필레몬과의 대화를 통해 '나(자아)와는 다른 우리 마음속의 타자 존재를 깨닫게 되었으며 "그는 나에게 정신적인 객체성, 마음과 정신의 진실을 인식하도록 해 주었다.' 고 융은 말하고 있다.

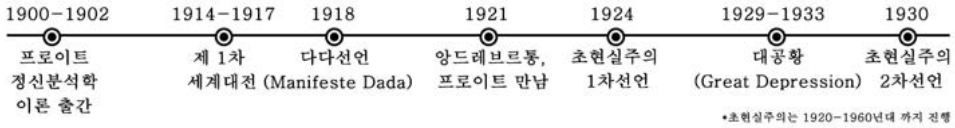
3) 진숙, 칼 융의 무의식에 관한 탐구, 새한철학회, 2017, p11

## 2.2 초현실주의 이론적 배경

1920년대 초 프랑스를 중심으로 전 세계에 퍼진 예술적 사조의 하나인 초현실주의 또는 쉬르레알리슴(Surrealism)은  1917년 시인 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에 의해 만들어졌다. 하지만 명확하게 형태를 갖추게 된 건 프로이트의 무의식 이론에 영향을 받은 초현실주의 창시자 앙드레 브르통에 의한 초현실주의 선언으로 대중화되었다. 초현실주의는 제1차 세계 대전 후, 다다이즘의 예술 형식 파괴 운동을 수정, 발전시키고 비합리적인 잠재의식과 꿈의 세계를 탐구하여 표현의 혁신을 꾀한 예술 운동이다. 인간의 무의식을 표현하는 여러 작품을 남겼고 대중적으로 알려진 작품으로는 살바도르 달리, 르네 마그리트 등의 작품들이 있다.

초기 초현실주의자들은 제1차 세계대전 시기를 겪으면서 파리 다다이즘에 참여했거나 영향을 받은 사람들이었다. 다다이즘은 기성의 전통, 질서에 대한 파괴 운동으로 1918년부터 1933년까지 계속되었다. 유럽 사회가 오랫동안 추구해왔던 논리와 이성에 대한 반란을 일으키고자 했다는 점에서 다다이즘과 초현실주의는 크게 다르지 않은 목표를 가지고 있었지만, 초현실주의의 창시자 앙드레 브르통은 논리와 이성에 반란을 일으킬 수 있는 실제적인 사회의 변화를 일으킬 수 있는 적절한 형식과 내용을 갖춘 예술 운동을 만들어야겠다고 생각을 하였다.

현실의 세계가 아니라 비이성적인 것들과 무의식의 세계 속에서 초현실적인 미를 창조하고자 한 브르통은 프로이트의 정신분석학의 큰 영향 받아 1921년 오스트리아 빈에서 프로이트를 만난 그 후 1924년에 「제1차 초현실주의 선언」을 발표한다. 초현실주의 전체적인 시대적 배경 흐름을 살펴보면 [표 2-2]와 같다.




[표 2-2] 1900-1930년대의 초현실주의 시대적 배경 흐름

4)브르통의 초현실주의 목적은 이전의 꿈과 현실의 모순된 상황을 절대적 현실, 초현실적 상태로 변형시키는 것, 즉 꿈과 현실이라는 겉보기에는 매우 다른 두 가지의 상태를 초현실이라는 하나의 절대적인 현실 안에서 화합되는 상태를 지향하는 운동이라고 주장하였다. 여기서 그가 사전적으로 정의한 '초현실주의'는 다음과 같다.

5)*"순수상태의 심리적 자동운동으로 사고의 실제 작용을 때로는 구두로, 때로는 필기로, 때로는 여타의 모든 수단으로 표현하기를 꾀하는 방법이 된다. 이성이 행사하는 모든 통제가 부재한 가운데, 미학적이거나 도덕적인 모든 배려에서 벗어난 사고의 받아쓰기."*

[그림 2-3] 앙드레 브르통, 제 1차 초현실주의 선언, 1924

4) 로베르 르네, 초현실주의 1 , 열화당, 1995, p16
5) 앙드레브르통, 초현실주의선언, 서울, 미메시스, 2012, p90

브르통은 심리적인 자동기술법을 예술 창작과정에 필수적이라고 여겼다. 자동기술법(Automatism)이란 내면의 이미지를 무의식적으로 자동으로 기술함으로써 꿈의 논리와 연상 내용을 언어예술작품으로 옮기려 했던 기법으로 1924년 초현실주의 화가들과 시인, 소설가들이 개인적 체험을 기반으로 사용한 기법이다.[6] 앙드레 브르통은 수많은 초현실주의 미술가들과 함께 자동기술법과 다양한 의식의 흐름 기법들을 회화에도 적용하고자 하는 실험을 하였다. 당시에 초현실주의로 활동한 살바도르 달리(Salvador Dali), 막스 에른스트(Max Ernst), 르네 마그리트(Rene Magritte) 등 수많은 미술가의 작업은 수십 년이 지난 지금까지도 계속 회자하며 많은 사람에게 꾸준한 사랑을 받고 있다.

[그림 2-4] 초현실주의자들과 앙드레 브르통, 1930

6) 요아힘 나겔 지음, 황종민 옮김, 초현실주의, 미술문화, 2008, p25

## 2.3 초현실주의의 표현기법

| 초현실주의의 표현기법 | 특징 |
|---|---|
| 자동기술법(Automatism) | 이성이나 기존의 미학을 배제하고 무의식의 세계에서 생긴 이미지를 그대로 기록하는 것 |
| 프로타주(Frottage) | 나무판이나 잎, 천 따위의 면이 올록볼록한 것 위에 종이를 대고, 연필 등으로 문지르면 피사물의 무늬가 베껴지는데, 그 때의 효과를 조형상에 응용한 기법 |
| 데칼코마니(Decalcomanie) | 화면을 밀착시킴으로써 물감의 흐름으로 생기는 우연한 얼룩이나 어긋남의 효과를 이용한 기법 |
| 데페이즈망(Depaysement) | 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 물건을 전혀 다른 상황이나 환경에 옮겨 놓는 기법 |
| 꼴라주(Collage) | 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지를 붙여서 구성하는 회화 기법 |
| 그라타주(Grattage) | '마찰'이나 '긁어내기'를 뜻하는 말로 색을 두껍게 칠한 다음, 표면을 긁어서 독특한 조형적 효과를 내는 방법 회화 기법 |

[표 2-3] 초현실주의의 표현기법 특징

1920년부터 1960년대까지 프로이트의 무의식 이론에 영향을 받아 자유로운 상상력과 내면 현실의 초현실적인 미를 창조하려고 시도했던 초현실주의자들은 스스로 이성의 통제로부터 해방하려는 시도와 본인들만의 독창적인 세계를 구축해 나가며 다양한 표현기법을 구현하게 된다. 이를 크게 분류하자면 자동기술법, 프로타주, 데칼코마니, 데페이즈망, 꼴라주, 그라타주 기법들이 있으며, 미국의 초현실주의 사진가 만 레이(Man ray)가 만든 기법으로 카메라를 사용하지 않고 감광지 위에 직접 물체를 올려놓고 빛을 기록하며 실험적인 이미지를 실험하기 위한 표현 기법인 레이요그램(Rayogram)이 있다.

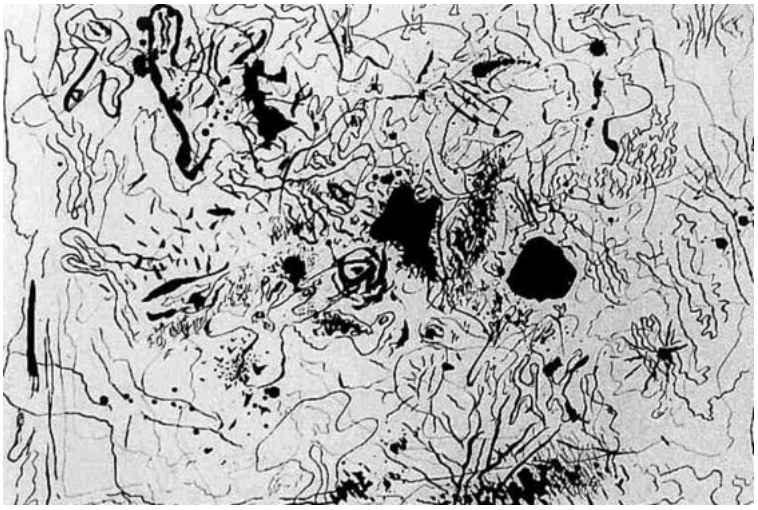
### 2.3.1 자동기술법(Automatism)

[그림 2-5] Andre Masson, Furious Suns, 1925

자동기술법이란 이성이나 의식에 지배되지 않고 내면의 이미지를 무의식적이고 자동으로 기술함으로써 꿈의 논리와 연상 내용을 언어예술작품으로 옮기려 시도한 기법이다. 초현실주의 미술에 있어서 가장 중요한 개념으로 회화뿐만 아니라 문학에도 크게 영향을 미쳤다. 문학상에서 일관성 있는 외면적 사건이 아니라 단편적이고 내면적 사건에 관심을 쏟는 의식의 흐름(Stream of consciousness) 서술기법으로 알려진 제임스 조이스(James Joyce)의「율리시즈 *Ulyses*, 1922」 혹은 버지니아 울프(Virginia Woolf)의 「댈러웨이 부인 *Mrs. Dalloway*, 1925」등의 수법도 자동기술법의 일종이다. 하지만 의식의 흐름 기법에서는 인물의 감각적 인상과 상념을 자유롭게 창안했지만 초현실주의자들은 개인적 체험으로부터 이미지를 만들어냈다.[7] 드로잉에서 가장 먼저 실행되었는데 대표적으로는 앙드레 마송(Andre Masson)의 작품이[그림2-5] 있다. 마송은 자동으로 선을 그리는 것으로 '자동 데생'이라는 명칭을 붙였고, 이는

7) 요아힘 나겔 지음, 황종민 옮김, 초현실주의, 미술문화, 2008, p25

브르통의 초창기「초현실주의 혁명」에 자주 언급되었다. 그 밖의 미로(Joan Miro), 아르프(Jean Arp), 살바도르 달리(Salvador Dali) [그림 2-6] 등 많은 [8]초현실주의자는 자동주의를 통해 즉흥적으로 표현하고 내면적 이미지를 작업하려고 실험했다.



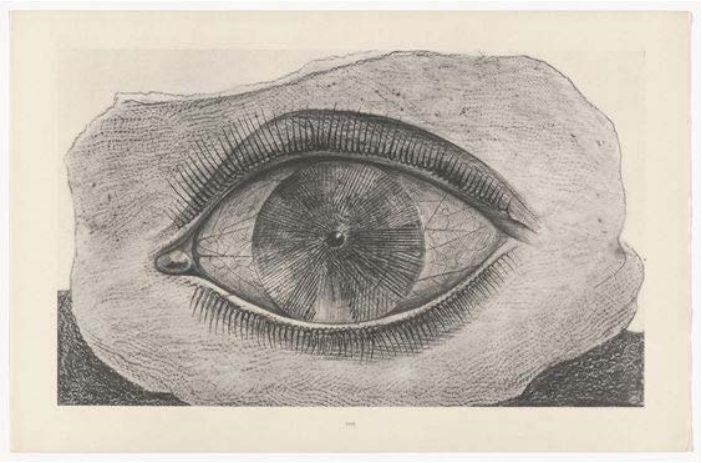
[그림 2-6] Salvador Dali, Automatic drawing, 1927

### 2.3.2 프로타주(Frottage)

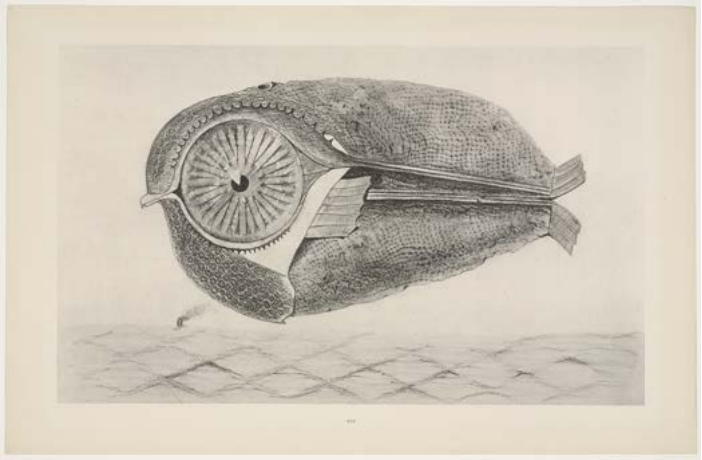
프로타주는 프랑스어 '프로테(Frotter)'에서 나온 '문지르기'라는 뜻으로 울퉁불퉁한 무늬의 결에 종이를 대고 부드러운 화필로 문지르는 기법을 말한다. 1925년 막스 에른스트(Max Ernst)에 의해 발견된 것으로 돌이나 나무, 금속, 목재 등 울퉁불퉁한 재료의 표면 위에 종이를 대고 연필이나 목탄으로 문질러서 그 모습을 옮기는 표현 기법이다. 에른스트는 무늬의 결을 통해 생긴 구조를 손질하여 구상적인 스케치를 만들었으며 자연 재료와 인간의 상상력이 매력적으로 결합하여 생겨난 이 그림 연작에 그는「자연사(*Natural History*)」라는 제목을 붙였다.[9] [그림

8) 카트린 클링죄어 르루아 지음, 김영선 옮김, 초현실주의, 마로니에북스, 2008, p14
9) 요아힘 나겔 지음, 황종민 옮김, 초현실주의, 미술문화, 2008, p27

2-7], [그림 2-8]은 자연사 연작 중「광륜(*The Wheel of Light*)」, 「도망자(*The Fugitive*) 」라는 작품이다. 에른스트는 이 기법을 회화에도 적용하여 유화와 캔버스를 사용해 우연히 생겨난 구조를 본인만의 방법으로 독창적인 이미지를 표현했다.



[그림 2-7] Max Ernst, The Wheel of Light, 1925



[그림 2-8] Max Ernst, The Fugitive, 1926

### 2.3.3 데칼코마니(Decalcomanie)

오늘날 특징적인 미술 기법 중 하나인 데칼코마니는 종이 위에 물감을 바르고 다른 종이에 찍거나 누른 다음에 떼어내면 환상적인 형태의 무늬가 생기는 효과로 1935년 파리 초현실주의 모임에서 활동하던 스페인인 오스카 도밍게스(Oscar Dominguez)에 의해 발명되었다. 그는 젖은 수채화 물감이 묻은 두 종이를 서로 겹쳤다가 떼었을 때 물, 바위, 혹은 산호와 비슷한 우연한 구조가 생기는 것에 착안하였다.[10][그림 2-9]

대표적으로 막스 에른스트의 작품이 있으며 그는 주로 자신의 그림에 이 기법을 사용하기도 하였다. [그림 2-10]은 에른스트가 회화에서 데칼코마니를 통해 자동으로 생겨난 바탕에 세부묘사를 하여 작업한「도둑맞은 거울(*The Stolen Mirror*)」이라는 작품이다.

[그림 2-9]
Oscar Dominguez, Untitled, 1936

[그림 2-10]
Max Ernst, The Stolen Mirror, 1941

10) 요아힘 나겔 지음, 화종민 옮김, 초현실주의, 미술문화, 2008, p28

2.3.4 데페이즈망(Depaysement)

데페이즈망의 정의는 현실적인 사물에 대하여 그 본래의 용도, 기능, 의미 등을 현실적 문맥에서 이탈 시켜 그것에 놓일 수 없는 낯선 장소에서 조합시킴으로 초현실적인 환상을 창조하여 강한 충격 효과를 주는 기법이다.[11] 회화에서는 가장 대표적으로 르네 마그리트의 작업이 있다. 르네 마그리트는 새로운 정보를 이용해서가 아니라 우리가 항상 알고 있었던 것을 재배열하여서[12] 말과 이미지 사이의 관계를 성찰하며 시각적으로 표현하였다. 그중에서 유명한 작품은「이미지의 배반(*La trahison des images*)」[그림 2-11]이 있다.

[그림 2-11] Rene Magritte, 이미지의 배반, 1929

작품 아래에는 '이것은 파이프가 아니다(Ceci n'est pas une pope)'라고 쓰여 있는데 이미 익숙하기 때문에 이름 붙일 필요가 없는 것에 이름을 붙여 그것이 무엇이라는 것을 부정하는 이름을 붙인 것이다.[13] 마그리트는 관습적 사고방식을 깨기 위해서 의도적으로 그림과 문장을 모순적으로 표현하였고 파이프를 아주 사실적으로 묘사한다고 하더라도 그것

11) 김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여자대학교 교육대학원, 1993 p85,
12) 카트린 클링죄어 르루아 지음, 김영선 옮김, 초현실주의, 마로니에북스, 2008, p21
13) 수지 개블릭, 르네 마그리트, 시공아트, 2000, p137

은 그 대상의 재현일 뿐이지 그 대상 자체일 수 없다고 역설하였다. 그는 이러한 자신이 생각하고 있는 그림과 단어 사이의 관계에 관한 특정한 문제를 1929년「초현실주의 혁명」에서 발표했다. 뜻밖의 방식으로 오브제를 병치시키는 마그리트의 회화는 충격과 역설을 통해서 사고의 신비함을 드러냈으며 이미 확립된 이론과 관념을 배제하고 새로운 방법을 고안하기 위하여 실험하였다. 마그리트뿐 아니라 살바도르 달리[그림 2-13], M.C. 에셔[그림 2-14] 등 의식과 무의식을 탐구하여 고정관념에 사로잡힌 정신의 습관에 이의를 제기하였다.

[그림 2-12] Rene Magritte,
The Listening Room, 1952

[그림 2-13] Salvador Dali,
The Persistence of Memory, 1931

[그림 2-14] M.C. Escher, Another World, 1947

2.3.5 꼴라주(Collage)

꼴라주는 입체주의자와 다다이스트에 의해 도입되었으며 큐비즘의 종이 붙이기라는 뜻의 '파피에 콜레'가 발전되어 제1차 세계대전이 후에는 모든 종이 물품 예를 들면 버스 승차권, 신문조각, 악보, 벽지 등을 이용하여 풀로 붙이거나 전혀 상관없는 이질적인 재료를 오려 붙여 화면에 다양성과 냉소적인 충동을 겨냥하였다. 주로 회화에 부착하거나 구도와 채색 효과를 강조하며 독자적인 미술 작품을 만들었다. 대표적으로 막스 에른스트의 작품[그림 2-15]이 있다. 에른스트가 콜라주 작업을 계속하는데 결정적인 영향을 미친 것은 19세기 고서들의 동판화 삽화였다. 그는 이 고서들에서 발굴한 몇몇 모티프를 다른 맥락으로 옮겨 높음으로써 기이하고 종종 섬뜩한 분위기를 만들어냈다. 파리 초현실주의자들은 꼴라주의 원칙을 실현하기 위해 공동작업을 하기도 하였으며 한 사람이 모티프 하나를 종이에 그려서 넘겨주면 다음 사람이 다른 모티프를 첨가하고 또 다른 사람이 또 다른 모티프를 추가하는 일이 이어졌다. 다음 그들은 어떤 결과가 나오는지 매우 즐거워하면서 흥미롭게 바라보았고 「아름다운 시체(*Cadavre exquis*)」라는 작품은 [그림 2-16] 장 아르프(Hans Arp), 오스카 도밍게스(Oscar Dominguez), 마르셀 장(Marcel Jean), 조피 토이버아르프(Sophie Taeuber-Arp) 4명의 초현실주의자가 참여한 종이 콜라주 기법의 작업이다.[14)]

14) 요아힘 나겔 지음, 황종민 옮김, 초현실주의, 미술문화, 2008, p32-33

[그림 2-15] Max Ernst, Die anatomie, 1921

[그림 2-16] Hans Arp, Oscar Dominguez, Marcel Jean, Sophie Taeuber-Arp, Cadavre exquis, 1937

### 2.3.6 그라타주(Grattage)

어렸을 적 한 번쯤 미술교육 현장에서 경험해본 회화기법 중 하나인 '그라타주'는 프랑스어 '긁어내기'라는 뜻으로 물감을 사용하여 색을 두껍게 칠을 한 다음에 각종 도구 나이프, 주걱, 등의 날카로운 물건을 이용해 표면을 긁어낸 다음 밝은 선들과 어두운색들이 색의 두께 변화에 따라서 생긴 독특한 효과 들을 이용하여 색, 빛, 그림자 등 다양한 시각적인 실험을 통해 조형적 효과를 얻을 수 있다. 이 기법은 막스 에른스트의 「숲과 태양(*Forest and Sun*)」이라는 작품[그림 2-17]에서 확인

할 수 있으며 연구자의 2012년 대학교 포트폴리오 중 한 작품인「자화상(*Self-Portrait*)」[그림 2-18]에서 사용된 기법이기도 하다. 자화상의 작품 속 오른쪽 상단은 다양한 색의 크레파스를 이용하여 전체를 칠한 다음 검은색을 이용하여 덧칠하였다. 마지막으로 이쑤시개를 사용하여 긁어낸 그라타주 기법을 응용하였고, 가운데 부분은 여러 색의 실들, 천, 신문지, 철사 등의 꼴라주 기법을 이용한 결과물이다.

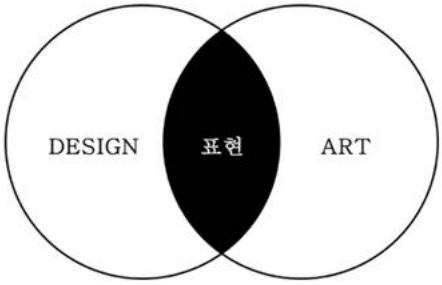
[그림 2-17] Max Ernst, Forest and Sun, 1926

[그림 2-18] 김민경, 자화상, 2012

# 제 3 장
# 사례 연구

## 3.1 예술적 사고와 디자인적 사고

15)일러스트레이션의 사전적 정의는 제 3자에게 무엇인가 의미를 전달하거나 내용 암시에 사용되기 위해 제작된 그림이며 디자인 작업으로 분류된다. 하지만 현대에는 일러스트레이터라는 직능이 본격적인 화가와 그래픽디자이너 개입되어 그들이 그리는 삽화 풍의 그림은 문장에 수반되거나 수반되지 않더라도 일러스트레이션이라 부르고 있다.16) 일러스트레이션은 표현방식에서는 순수회화의 영향을 많이 받는다. 17)다만 순수회화와 다른 점이라면 화가는 자신을 위해 그림을 그리지만, 일러스트레이터는 늘 독자를 염두에 두고 내용을 전달하는 그림을 그려야 한다는 점이다. 그러나 오늘날 일러스트레이터와 화가 두 영역 간의 벽이 점점 허물어지면서 많은 일러스트레이터는 본인만의 독창적인 작업 스타일과 철학을 찾으려고 시도하고 있다. 이러한 현상은 상업적인 그림이라 하더라도 많은 기업과 대중들은 자신만의 취향과 개성 있는 작업을 요구하며 이를 구현 할 수 있는 일러스트레이터들을 원한다.




[표 3-1] 디자인 그리고 예술

15) [네이버 지식백과] '일러스트레이션'
16) 한국사전연구사 미술대사전 용어편, p638
17) 고종희 지음, 일러스트레이션, 생각의 나무, 2005, p7

디자인 작업으로 분류되는 일러스트레이션과 예술의 공통점은 '표현'이다. 이 시대의 일러스트레이션은 순수 회화와 상호 공존하며 창작이라는 예술의 본질을 추구하고 있다. [18]일러스트레이션은 단순히 그림을 그리는 것 이상을 의미하며 아트디렉터가 작품에 관여하기도 하지만 일러스트레이션 제작 과정은 온전히 일러스트레이터의 몫이다. 이 과정에 있어서 본인만의 기법과 방법을 찾기 위해서는 예술적 사고를 통한 수많은 훈련이 필요하며 독창성과 익숙함 사이에서 외줄 타기도 하듯이 형식과 양식에 대한 자신만의 취향과 이를 구현 할 수 있는 능력을 갖추어야 한다. [표 3-2] 은 작업하는 과정에서 예술적 사고와 디자인적 사고에 대한 분류이다. 디자인적 사고는 어떠한 문제를 해결하기 위해 소비자, 대중들이 원하는 것을 명확하게 파악하고 이를 표현한다. 하지만 예술적 사고는 자신의 내면을 표현하는 수단으로서 본인에 대한 끊임없는 탐구가 필요하며 다양한 표현 기법의 실험을 통해 타인이 아닌 자기 자신의 정체성을 만들어 가는 것이다.

| 분류 | 예술적 사고 | 디자인적 사고 |
|---|---|---|
| 공통점 | 심미성, 조형성, 표현성 | |
| 주체 및 선택 | 본인 | 소비자, 대중 |
| 수단 | 본인의 내면을 표현하는 수단 | 대중의 필요성을 만족시키는 수단 |
| 목적 | 본인이 생각하고 원하는것 | 세상(소비자, 대중)이 원하는것 |
| 표현 방법 | 본인이 생각하고 원하는것을 본인만의 방법으로 표현 | 소비자들이 원하는것을 정확하게 파악하고 표현하고 전달 |

[표 3-2] 예술적 사고와 디자인적 사고 분류

18) 스티븐 헬러. 게일 앤더슨 지음, 아이디어가 고갈된 디자이너를 위한 책 (일러스트레이션 편), 더숲, 2020, p7

예술과 비즈니스 그리고 일상의 경계에서 활동하는 예술가이자 교육가인 에이미 휘태커(Amy Whitaker)는 예술적 사고가 무엇이든 탐구 가능한 공간을 지키는 프레임 워크이며 새로운 가치를 만들기 위한 창조적 습관을 의미한다고 주장하였다.[19] 디자인적 사고는 제품을 설계하는 과정에서 창조적인 문제 해결 도구로 일반화해주는 프레임 워크이다. 그러므로 사용자의 욕구를 파악하고 소통하는 것을 중요시한다. 상품화된 제품 디자인에서 비롯됐기 때문에 "이것을 위한 최선의 방법은 무엇인가?", "어떻게 고객을 만족시킬 수 있을까?"라는 외부적 지침으로 시작한다. 하지만 예술적 사고는 예술 또는 과학의 발명 같은 개인 중심에서 생겨나 "과연 가능한 일인가?"라는 내부적 질문으로부터 시작한다. 하늘을 나는 것이 가능하다고 믿는 라이트 형제의 신념처럼 창조적 과정을 중요시한다.[20]

예술을 정의하는 것은 무척이나 힘든 일이다. 독일 철학자 마르틴 하이데거는 1947년 발표한「예술 작품의 근원 *The Origin of the Work of Art* 」를 통해서 다음과 같이 예술을 정의하였다.

*"예술 작품은 세상을 바꾸는 새로운 무언가가 그 자체로서 존재하도록 허용하는 것이다."*

19) 에이미 휘태커 지음, 아트씽킹, 예문아카이브, 2017, p18
20) 에이미 휘태커 지음, 아트씽킹, 예문아카이브, 2017, p25

## 3.2 예술적 사고에 따른 작품 사례

본 장에서는 앞에서 살펴본 예술적 사고 즉 개인 중심으로부터 생겨난 질문을 토대로 시작하여 수많은 작품 활동을 한 인물들의 대표적인 사례이다.

| | 예술적 사고에 따른 작품 사례 |
|---|---|
| 사례 1 | 푸시 핀 스튜디오(Push Pin Studios) |
| 사례 2 | 이슈트반 오로스 (Istvan Orosz) |
| 사례 3 | 유코 시미즈 (Yuko Shimizu) |

[표 3-3] 예술적 사고에 따른 작품 사례

(1) 푸시 핀 스튜디오(Push Pin Studios)

| 사례 1 | |
|---|---|
| 푸시 핀 스튜디오 (1954) | 푸시 핀 스튜디오는 1954년 뉴욕시에서 Milton Glaser, Seymour Chwast, Reynold Ruffins, Edward Sorel 으로 형성된 그래픽 디자인 및 일러스트레이션 스튜디오이다. 20여 년간 파트너 관계를 유지하며 미국 그래픽 디자인 역사에 남을 만한 수많은 작품들을 남겼다. |

[표 3-4] 푸시 핀 스튜디오

푸시 핀 스튜디오는 1954년 뉴욕시에서 형성된 그래픽 디자인 및 일러스트레이션 스튜디오로서 밀턴 글레이저(Milton Glaser), 시모어 쿼스트(Seymour Chwast), 레이놀드 러핀스(Reynold Ruffins), 에드워드 소

렐(Edward Sorel)으로 형성되었다. 푸시 핀 스튜디오는 대중들과 즉각적으로 소통 가능한 위트 있는 디자인으로 르네상스 회화부터 아르누보(Art Nouveau) 스타일의 다양한 역사적인 요소들을 자유롭게 경합 시켜 새로운 형태로 재창조해냈다. 개념적인 일러스트레이션, 과장된 형태, 의외의 유머 등으로 그들만의 스타일을 만들어 내며 책 표지와 음반 디자인, 포스터와 잡지, CI 디자인과 패키지 디자인 그리고 인테리어와 전시 디자인까지 다양한 활동을 펼쳤다.[21] 레이놀드 러핀스과 에드워드 소렐은 얼마 후 푸시 핀 스튜디오를 떠나 각자 길을 찾아가게 되고 밀턴 글레이저와 시모어 쿼스트는 20여 년간 푸시 핀 스튜디오에 남아 미국 그래픽 디자인 역사에 남을 수많은 작품을 남기게 된다.

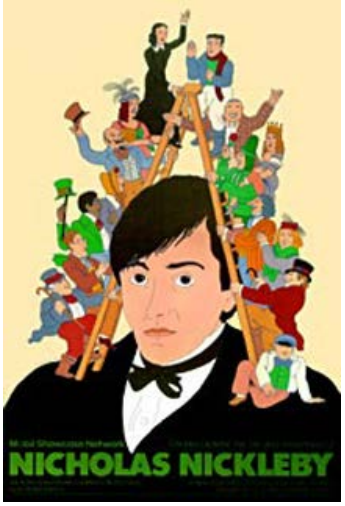
수많은 작품들 중 밀턴 글레이저가 디자인한 밥 딜런 의 포스터[그림 3-3]은 딜런의 앨범과 함께 수백만 부가 배포되며 미국인의 집단적인 경험 속에서 그래픽적인 아이콘으로 남아있다. 공동 창립자 시모어 쿼스트는 자신만의 독특한 스타일을 꾸준히 실험해 나갔고 월트 디즈니로부터 영감을 받았으며 대부분의 작품을 색 필름을 덧붙이는 기법을 사용한 반전 포스터를 디자인하였다. 그의 작품은 빅토리아풍이 섞인 '리바이벌' 스타일로도 유명하다. '리바이벌' 스타일이란 재생이라는 뜻으로 한때 유행하였으나 그 인기가 사라진 것을 훗날 다시 유행시키는 것을 의미한다. 그는 컴퓨터는 하나의 기술에 불과하며 무엇보다도 인간이 생각해 내는 참신한 아이디어와 몸을 움직여 땀의 내용이 더 중요하다고 주장하며 [22]2004년 푸시 핀 스튜디오의 50주년을 맞이하며 시모어 쿼스트는 한국을 방문해 강연 중 다음과 같이 말하였다.

*"동영상과 인터넷의 시대에도 훌륭한 디자인은 살아남고 전통적인 그래픽 디자인의 역할은 흔들리지 않는다. 세상에 '모나리자'는 하나뿐이다."*

---

21) 유정미, 20세기 디자인 아이콘:그래픽 디자이너(밀턴 글레이저), 월간디자인, 2011
22) 조선일보, https://www.chosun.com/

[그림 3-1] Milton Glaser, Dylan, 1966[23)]




[그림 3-2] Seymour Chwast, Nicholas Nickleby, 1984[24)]

(3) 이슈트반 오로스(Istvan Orosz)

| 사례 2 | |
|---|---|
| 이슈트반 오로스<br>(1951 - ) | 이슈트반 오로스는 헝가리 화가이자 일러스트레이터, 그래픽 디자이너 및 애니메이션 영화감독이다. 일러스트레이터로서 그는 독일의 그래픽 아티스트인 M.C. Escher의 영향을 받았으며 전통적 인쇄 기술인 목판화와 금속판화를 사용하는 동시에, 시각적 패러독스와 착시현상을 이용한 접근방법을 보여준다. |

[표 3-5] 이슈트반 오로스

이슈트반 오로스는 University of Arts and Design in Budapest에서 그래픽 디자이너로 교육받은 후 1975년 극장과 영상 애니메이션에 관심을 두며 무대 디자이너 겸 영화감독으로 활동하기 시작하였다. 이후 극장, 영화, 전시를 위한 포스터를 디자인하며 동유럽 민주화 운동 당시에는 정치적 포스터를 디자인하기도 하였다. 일러스트레이터로서 그는 치

23) 모마 웹 사이트, moma.org/collection/works
24) 푸시 핀 스튜디오 웹 사이트, pushpininc.com

밀한 과학적 조작이라는 이성적 구조에 기초하여 초현실을 다룬 독일의 그래픽 아티스트 M.C. Escher의 영향을 받았다. 이슈트반 오로스는 전통적 인쇄 기술인 목판화와 금속판화를 사용하는 동시에 시각적 역설과 착시현상을 이용한 접근 방법을 보여준다.[25)]

[그림 3-3] Tovarishi Koneic!, 1989

[그림 3-4] Exhibition Poster, 1997

이슈트반의 작품「전우여, 끝이다!*Tovarishi Koneic!*」이라는 포스터 [그림 3-3]는 소련 군인이 헝가리를 떠나 소련을 향하는 모습을 보여주며 헝가리 체제 전환기에 관한 포스터로 선거 포스터로 사용되었다. [그림 3-4]는 그의 1997년 전시 포스터 작품이며 그 밖의 수많은 일러스트레이션과 포스터 작업, 회화 등 본인만의 기법들을 실험하며 그중에서도 16세기 르네상스 미술, 그리고 레오나르도 다빈치 또한 큰 영향을 준 '애너모픽(Anamorphic)'기법을 현대에 응용하였다. 애너모픽 기법이란 사물을 바라보는 각도에 따라 달라지는 착시 현상을 이용하여 작품을 제작하는 기법이다. 「신비의 섬 *Mysterious Island*」[그림 3-5]를 통해 이슈트반의 애너모픽 기법을 응용한 본인만의 독특한 작품을 감상 할 수 있다.

25) AGI 웹사이트, 2016.agi-open.com

[그림 3-5] Mysterious Island, 1983

(4) 유코 시미즈(Yuko Shimizu)

| 사례 3 | |
|---|---|
| 유코 시미즈<br>(1965 - ) | 유코 시미즈는 뉴욕시에 본사를 둔 일본의 일러스트레이터이자 교육자이다. 일본의 풍속화와 현대적인 기준점을 결합한 자신만의 스타일로 성별, 인종 및 문화적 정체성을 포함한 다양한 심각한 문제를 다룬 기괴하고도 상상력과 창의력을 수반하는 작품들로 유명하다. "전세계에서 존경받는 100인의 일본인"에 포함됐던 그녀는 뉴욕타임즈에서 일러스트레이터로 활동했으며 DC 코믹북의 커버, 다양한 기업과의 작업등 그녀의 스타일을 다양한 영역에서 펼치고 있다. |

[표 3-6] 유코 시미즈

유코 시미즈는 미국 뉴욕에서 일러스트레이터로 활동 중인 작가이자 School of Visual Arts의 일러스트레이션 전공 수업을 진행하고 있는 교수이다. 연구자의 학부 시절 스승이기도 하다. 그녀는 2009년 *Newsweek Japan* 이 선정한 "전 세계에서 존경받는 100인의 일본인"으로 선정되었으며 그녀만의 독창적이고 개성 강한 스타일로 뉴욕 타임스, 더 뉴요커, 펩시, 나이키 등 수많은 기업과 그녀만의 스타일로 다양

한 영역에서 활동하고 있다. 근대화 이전 일본 풍속화와 현대 21세기의 결합한 유코 의 작품은 성별, 인종 및 문화적 정체성을 포함한 다양하고 심각한 문제들을 다루지만 일러스트레이션 작업은 가볍고 재미있게 다룬다. 그녀는 러프 한 스케치의 시작으로 아이디어를 생각하고 일본 서예 붓과 검정 잉크로 기본적인 형태와 배경, 인물들을 종이 위에 그린다. 완성된 드로잉은 스캔을 하여 디지털로 넘어와 색을 입히며 마무리한다. 그녀의 유명한 작품으로는 2010년 The Society of Illustrator에서 진행된 전시를 위한「Blow up 1 : The Bubble」[그림 3-6]과 학교 광고를 위한 지하철 SVA 시리즈 포스터 [그림 3-7] 그리고 화장품 브랜드 SK-II와 함께 진행한 아시아의 6개 지역에 6개 서로 다른 패키지 디자인으로 제작된 프로젝트가 있다. [그림 3-8]

[그림 3-6] Blow up 1 [그림 3-7] SVA New York subway poster series

[그림 3-8] SK-II Art of Travel special packaging project, 2017

유코는 ‘스타일’이라는 개념은 신뢰하지 않지만 ‘개개인의 소리’라는 것은 무한히 신뢰하며 내 생각은 이것이 내가 사고하는 유일한 방법이고 내가 누구라는 사실은 바꿀 수 없는 것이라며 말했다. 종종 자신의 스타일을 찾기 위해 힘들어하는 젊은 일러스트레이터들을 보며 그녀는 스타일은 당신이 찾거나 찾도록 강요할 수 있는 것이 아니며 당신은 다른 사람들과 다른 당신이며 당신의 개인 목소리는 이미 당신 안에 있어야 한다. 그리고 그것을 작업으로 표출하는 것을 배워야 한다고 조언하였다.[26)]

연구자는 2017년 학부 시절 유코 시미즈의 수업 시간에 본인 작업으로부터 크게 영향을 미치고 아직도 기억에 남는 순간이 있다. 대중 공연 포스터를 만들어 오는 과제로 연구자는 뮤지션 콜드플레이(Coldplay)의 공연 포스터를 당시에 유행했던 작업 스타일과 색감 그리고 이미지들의 수많은 리서치를 통해 작업을 완성하였다. 연구자의 완성된 포스터의 작품을 보고 유코는 이 포스터는 너무 멋지고 매력적이지만 누구나 배우면 할 수 있는 작업이며 이 작품에는 너 가 보이지 않는다고 이야기하였다. 그와 동시에 당시 연구자의 노트북 위에 붙여진 연구자가 낙서로 자유롭게 그린 드로잉으로 만든 스티커를 가리키며 이 스티커에 그린 너의 드로잉처럼 작업을 했으면 좋겠다. 라는 말은 당시에 아주 큰 충격과 작업에 아주 많은 영향을 받았다.

26) 유코 시미즈 웹사이트, yukoart.com

# 제 4 장
# 선행 연구

## 4.1 표현주제 : 의식과 무의식

### 4.1.1 데페이즈망

연구자는 본인의 연작 '의식과 무의식'을 현대 일러스트레이션으로 표현하기 위해 지그문트 프로이트와 정신분석학과 카를 융의 집단 무의식과 개인 무의식, 초현실주의 이론적 배경 그리고 초현실주의의 다양한 기법들을 고찰하였다. 이 기법 중 초현실주의자 르네 마그리트가 주로 사용한 '데페이즈망'을 본인의 작업에 응용하기 위해 수지 개블릭(Suzi Gablick)이 분류한 르네 마그리트의 사물에 대한 탐구 방법의 특징[표 4-1]을 알아보았다. 그녀는 10년 이상 마그리트의 작품에 대해 연구하며 사우스 대학, 버지니아 연방 대학, 버지니아 테크놀로지의 미술 과학대학 등의 객원 교수로 재직하였으며 저서로는「미술에서의 진보 *Progress in Art*」(1977),「모더니즘은 실패하였는가? *Has Modernism Failed?*」(1984),「미술의 매혹 *The Re-enchantment of Art*」(1992) 등이 있다.

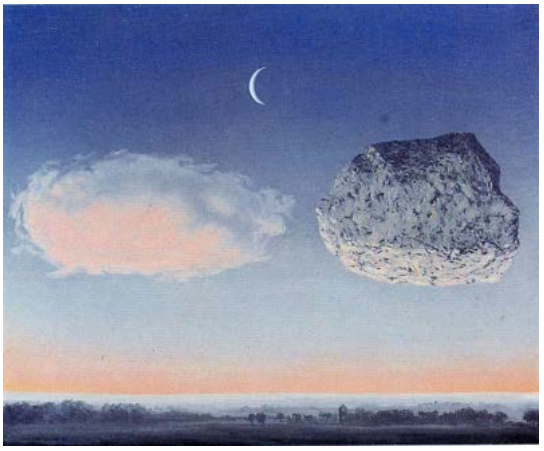
데페이즈망은 두 가지 이상의 다른 차원에 속하는 오브제들이 같은 환경에 놓여 있을 때 논리적으로 모순적인 상황임에도 불구하고 그 사물에 대한 총체적 인식을 가능하게 한다. [27]마그리트에게 있어서 회화는 그 자체가 목적이 아니었고 오브제가 최대한의 영향력을 지니고 존재할 수 있도록 이미 준비된 해답을 명확하게 해주는 수단이었다. 수지 개블릭은 르네 마그리트의 오브제에 대한 탐구를 다음과 같이 분류하였다.

---

27) 수지 개블릭 지음, 천수원 옮김, 르네 마그리트, 시공아트, 2000, p129

1) 대상의 고립: 오브제를 자신의 고유영역 밖에 옮겨와 주어진 역할에서 벗어나게 하는 것이다. 2) 수정: 오브제의 양상은 일부 변화되며 어떤 특정 대상에 정상적으로 관련되지 않는 특성이 보인다. 예를 들면 인간의 살이 나무나 돌로 변화되거나 반대로 오브제와 정상적으로 관련된 성질이 제거된다. 유명한 작품으로는 바위의 중력의 영향을 받지 않고 바위가 공중위에 떠있는 작품「피레네의 성 *Le chateau Des Pyrenees*」[그림 4-1]이 있다.

[그림 4-1] Rene Magritte, Le chateau des Pyrenees, 1959



[그림 4-2] Rene Magritte, The Battle of The Argonne, 1959

3) 합성: 두 개의 익숙한 오브제가 결합하여 제3의 '당혹감을 불러일으키는' 것을 만드는 것이다. 4) 크기의 변화: 본질의 변화가 부조화를 창출한다. 예를 들면 산속의 거대한 샴페인 잔 또는 방을 가득 채운 사과 5) 우연한 만남의 계기 : 일상 속에서 만날 수 없는 두 사물을 나란히 배치한다. 대표적으로 바위와 구름이 만나는 르네 마그리트의 작품「아르곤의 전투*The Battle of The Argonne* (1959)」[그림 4-2] 가 있다. 6) 이중적 이미지 : 두 사물의 이미지로 응축하는 것이며 새 형태의 산 또는 배 형태의 바다가 바로 그 경우이다. 7) 역설 : 작품「헤겔의 휴일 *Les vacances de Hegel* (1958)」의 유리컵과 우산이 변증법적으로 균

형 잡힌 모순의 경우처럼 양립할 수 없는 두 개의 오브제가 한 그림 안에 배치되는 것이다. 8) 개념적 양극성 : 두 개의 상황이 하나의 시점에서 관찰되어 시공에 관한 경험을 변형시키는 겹쳐진 이미지의 사용이다.

| 데페이즈망에 대한 8가지 분류 | |
|---|---|
| 1 | 대상의 고립(Isolation) |
| 2 | 수정(Modification) |
| 3 | 합성(Hybridization) |
| 4 | 크기의 변화(A change in scale) |
| 5 | 우연한 만남의 계기(The Provocation of accidential encounters) |
| 6 | 이중적 이미지(The double image as a form of vision) |
| 7 | 역설(Paradox) |
| 8 | 개념적 양극성(Conceptual bipolarity) |

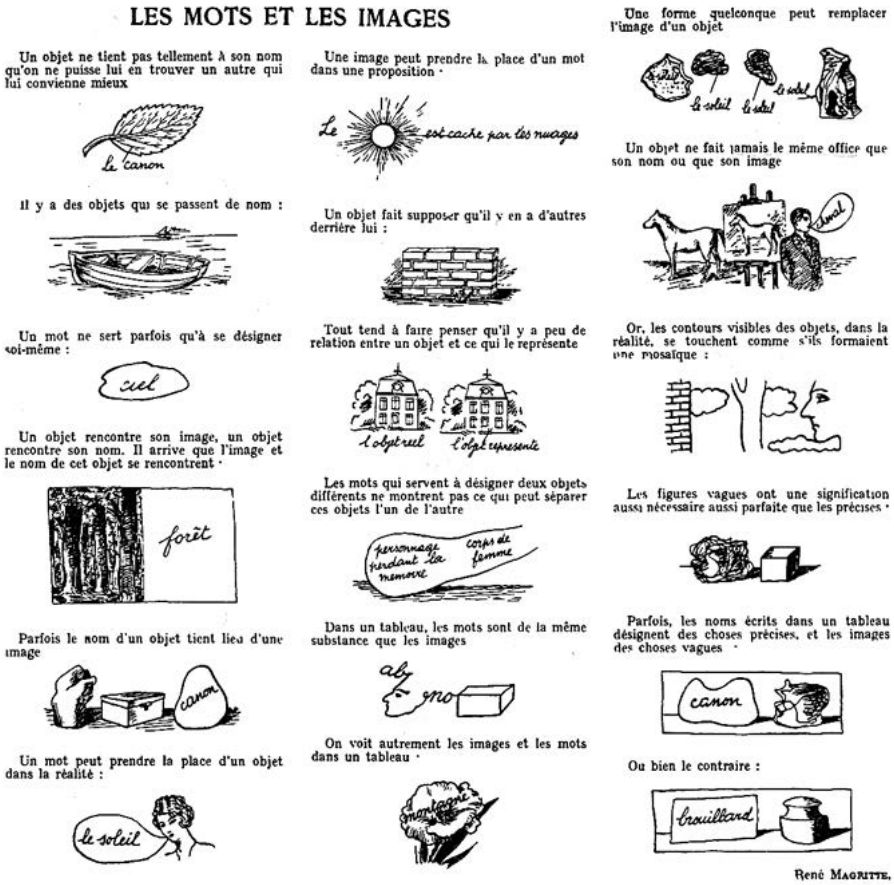
[표 4-1] 수지 개블릭(Suzi Gablick)의 데페이즈망에 대한 8가지 분류

[28]인간이 실제로 사용하고 실질적인 기능을 행해지는 것은 사물이다. 하지만 이미지는 그것이 재현하는 사물과 비슷하지 않고 다른 이미지와 더 유사하다. 이미지는 사물을 재현할 수 있지만, 사물은 이미지를 표현하지 않는다. 또한 단어는 사물을 표현하지 않고 이질적으로 무관한 채로 남아 있다. 회화가 사물을 재현한다는 것은 사물을 모방하기보다는 이들을 분류하는 잘 알려진 표현 체계여야만 하며 마그리트는 재현의 회화적, 언어적 체계의 위험요소를 설명하는 훌륭한 글을 1929년 초현실주의 혁명 제5권 12호에 개재하였다. [그림 4-3]

르네 마그리트는 뜻밖의 방식으로 오브제를 결합하며 어떤 사물을 일반적인 것에서 벗어나 새로운 환경으로 배치함으로써 충격과 역설을 통

28) 수지 개블릭 지음, 천수원 옮김, 르네 마그리트, 시공아트, 2000, p137

해 낯설지만 신비로운 효과를 나타내었다. 이러한 그의 실험적인 기법과 방식은 후대에 많은 영향을 미치게 되었고 회화뿐만 아니라 광고, 사진, 교육 등 수많은 분야에 응용되어 사용되고 있다.




[그림 4-3] Rene Magritte, Words and Images, 1929

## 4.2 작품 표현 분석

연구자는 2017년부터 현재까지 본인만의 작품 표현을 위해 전통적인 도구와 디지털의 결합으로 나타난 시각적 이미지의 실험을 본 연구를 통해 구체화 시켰다. 물론 컴퓨터 디지털 소프트웨어의 선과 연필로만 작업이 가능하지만 다른 언어적 표현으로 이해 될 것이며 이는 분명 전통적인 회화기술과는 다른 점을 보여줄 것이다.[29] 이 실험을 통해서 디지털 소프트웨어의 익숙한 방법론적 틀 안에서 벗어나 전통적인 도구와 디지털인 도구의 결합에서 나오는 흥미로운 시각적 표현을 구현한다는 것이 실험의 한 부분이다.

| 물리적 도구 선정 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 목탄 | 잉크 | 마카 | 물감 | 색연필 | 종이 |

[표 4-2] 물리적 도구

일차적으로 컴퓨터 프로그램만으로는 구현하기 힘든 물리적인 도구인 목탄, 잉크, 마카, 물감, 색연필, 종이로 선정하여 관찰과 묘사를 통해 질감과 각 도구만의 표면적 특성을 연구하였다. 같은 도구를 사용하였으나 선을 강하게 표현하거나 약하게 표현하기도 하였고 다른 도구를 사용하였으나 같은 형태를 표현하는 실험을 했다. 이러한 실험 작업은 선행적으로 조사하였던 초현실주의의 기법 중 자동기술법(Automatism)과 프로타주(Frottage) 그리고 페터 올페의「디자인을 위한 드로잉 *Drawing as Design Process* 」[그림 4-4] 을 참고하여 작업을 진행하였다.

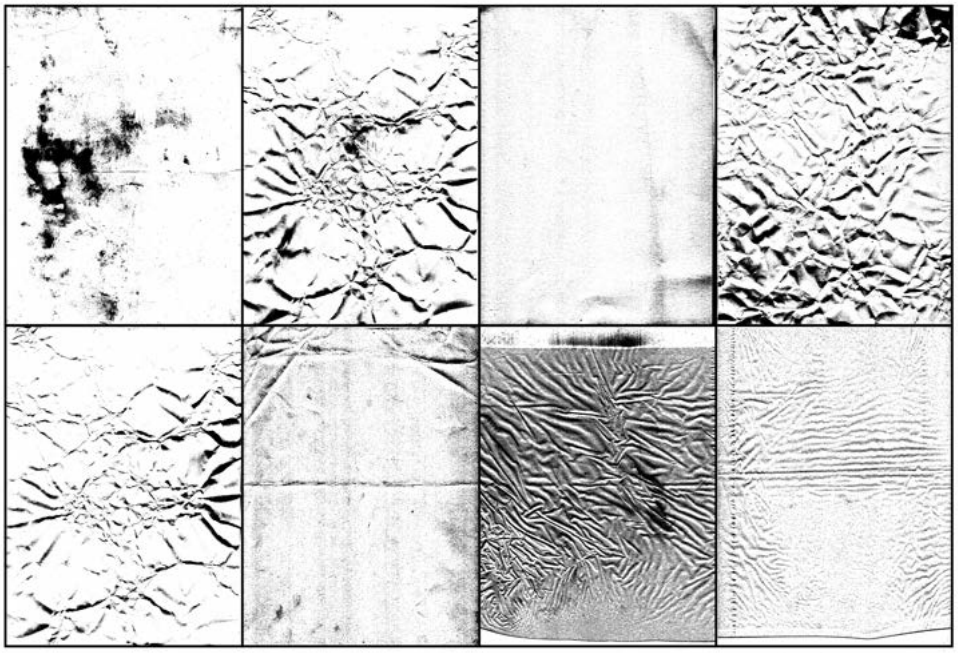
페터 올페 Peter Olpe는 지난 30년간 바젤 디자인 학교에서 비주얼 커뮤니케이션과 에서 드로잉에 관한 강의를 하고 있다. 그래픽 향상 과

29) 페터 올페, 박미화 옮김, 바젤 디자인 학교의 드로잉 수업, 비즈앤비즈, 2018, p84

정의 책임자로 일을 하였으며 미국 로드아일랜드 디자인학교와 멕시코 아나우악 대학에서도 강의하였다. 오늘날 이미지를 만들고 수정하는 작업이 디지털화 되면서 섬세한 수작업의 가치를 중시하는 기준에 기반을 둔 방법은 교육 과정에서 양식을 형성하는 기능을 상실했다. 그는 이 상황에서 드로잉의 중요성을 더욱 강조하며 디지털은 작업할 때 작업자의 감각은 모니터 화면에서 제한되는 반면, 손으로 직접 종이에 그릴 때는 눈, 두뇌, 손을 균등하게 사용하기 때문에 감각적인 상호작용이 이루어진다고 하였다.

[그림 4-4] Drawing as Design Process by Peter Olpe

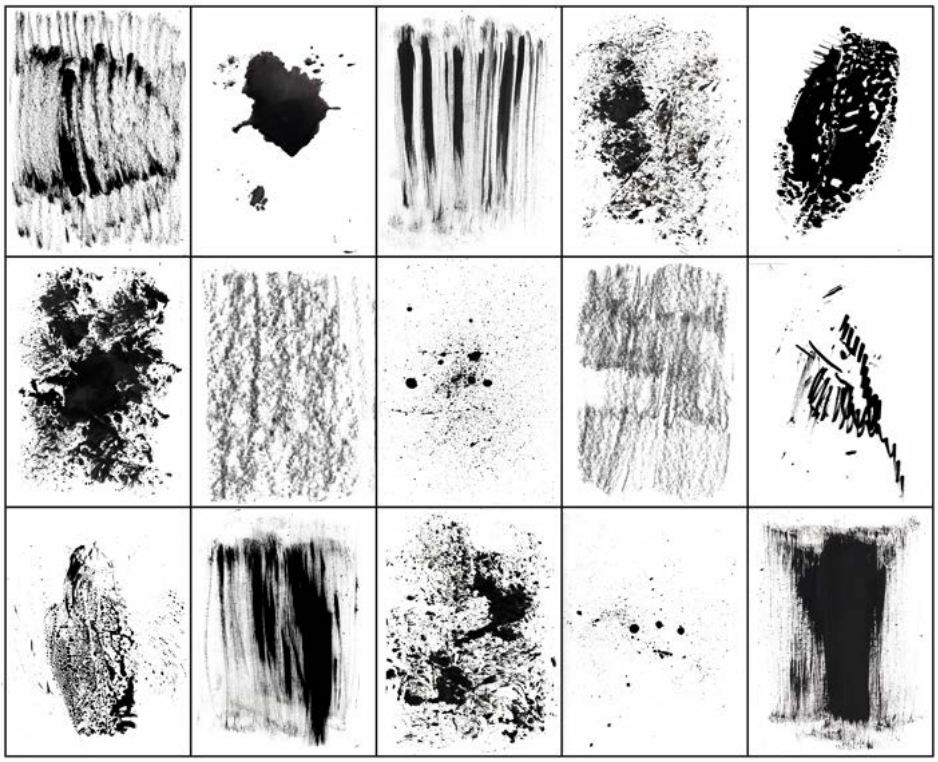
4.2.1 질감



[그림 4-5] 종이 질감 실험

본인의 작업을 위해 종이의 질감과[그림 4-5] 선정된 도구의 질감을 [그림 4-6] 실험한 진행 과정이다. 종이의 두께가 굵거나 얇은 다양한 종이의 질감들을 이용하여 구겨보고 신발 밑바닥을 사용해 종이 위를 밟아서 질감의 효과를 표현하였다. 30)질감은 새로운 형태를 발견하려면 드로잉의 공통된 특징을 그대로 유지해야 한다. 선의 길이와 두께 강조된 부분, 굽은 각도가 변하면 전혀 다른 작업물이 되기 때문이다. 질감 표현을 위해 동일한 A4 종이 위에 목탄, 잉크, 마카, 물감, 색연필을 이용하여 실험을 진행하였다.

30) 페터 올페, 박미화 옮김, 바젤 디자인 학교의 드로잉 수업, 비즈앤비즈, 2018, p46

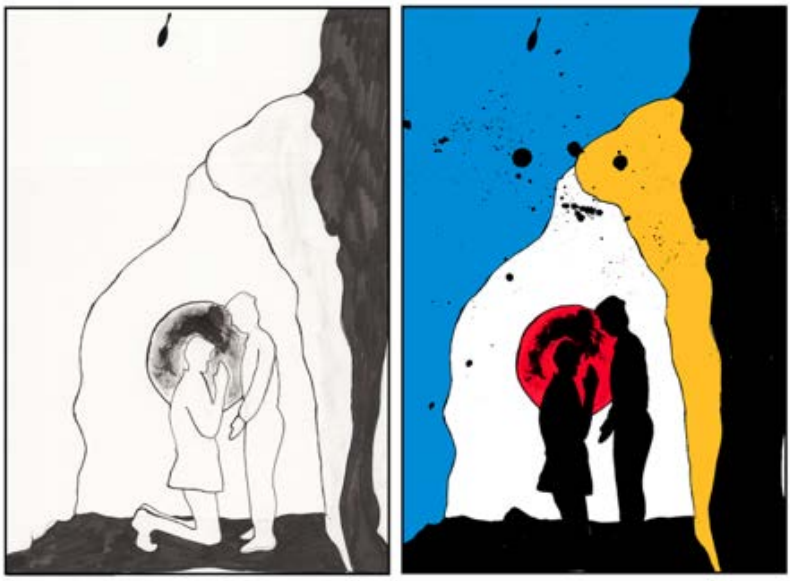


[그림 4-6] 다양한 재료 질감 실험

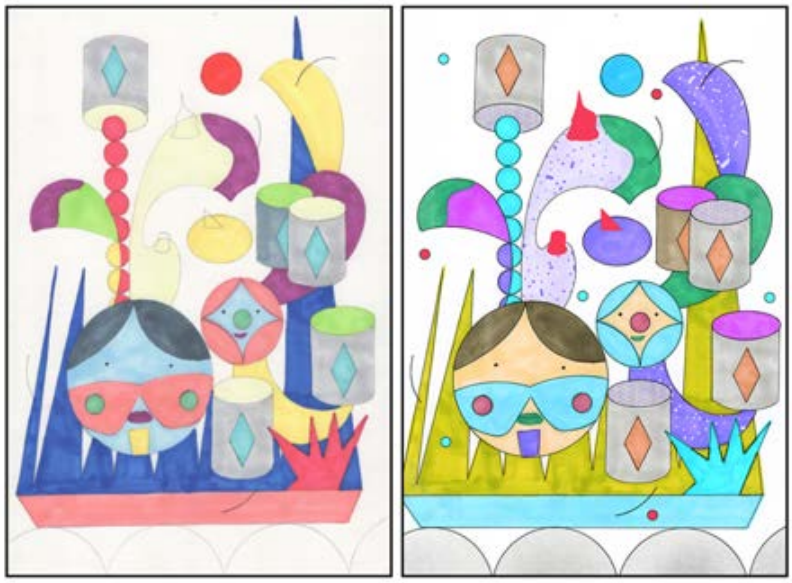
### 4.2.2 구도와 표현

디지털 소프트웨어의 익숙한 방법론적 틀 안에서 벗어나 가장 기초적이면서 중요한 손으로 작업한 전통적인 드로잉을 통해 표현된 이미지를 스캔하여서 디지털 언어로 표현하였다. 디지털로 변환한 후 디지털만의 특징인 짧은 시간에 이미지, 색채 전체를 반복하거나 변형 할 수 있다는 점, 깔끔한 라인 등을 적극적으로 사용하여 실험을 진행하였다. 구도적인 측면에서 주제 표현인 의식과 무의식을 표현하기 위해 데페이즈망의 특징인 우리에게 익숙한 기존의 형태의 모습과는 정반대의 상황이나 형태와 구도적인 측면을 실험하며 연구를 진행하였다.

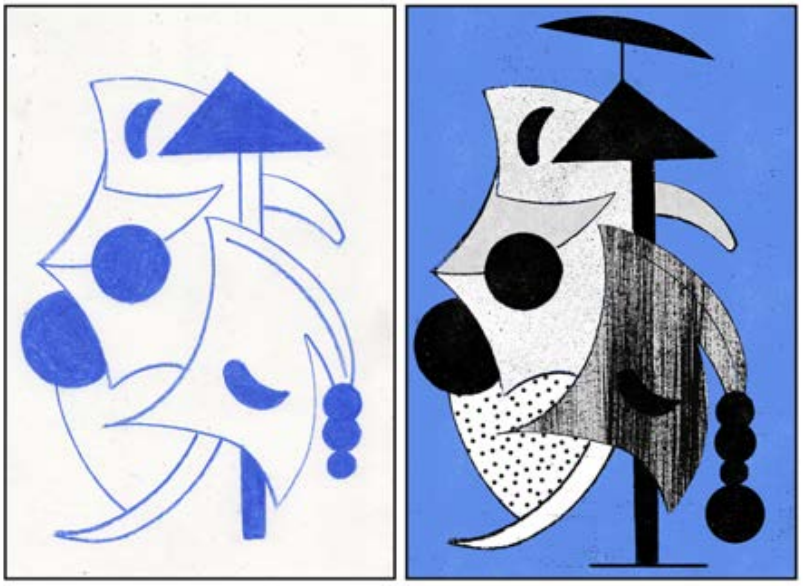
[그림 4-7] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌), 디지털로 옮겨온 드로잉(우)-1



[그림 4-8] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌), 디지털로 옮겨온 드로잉(우)-2

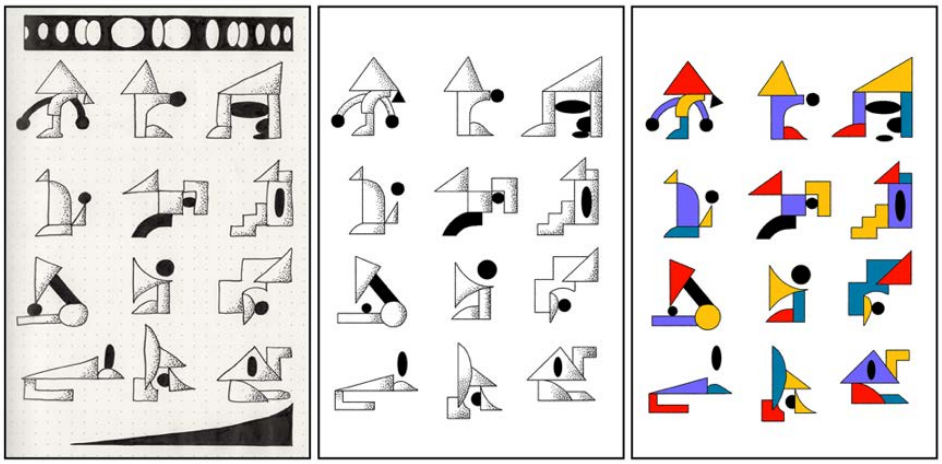


[그림 4-9] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌), 디지털로 옮겨온 드로잉(우)-3



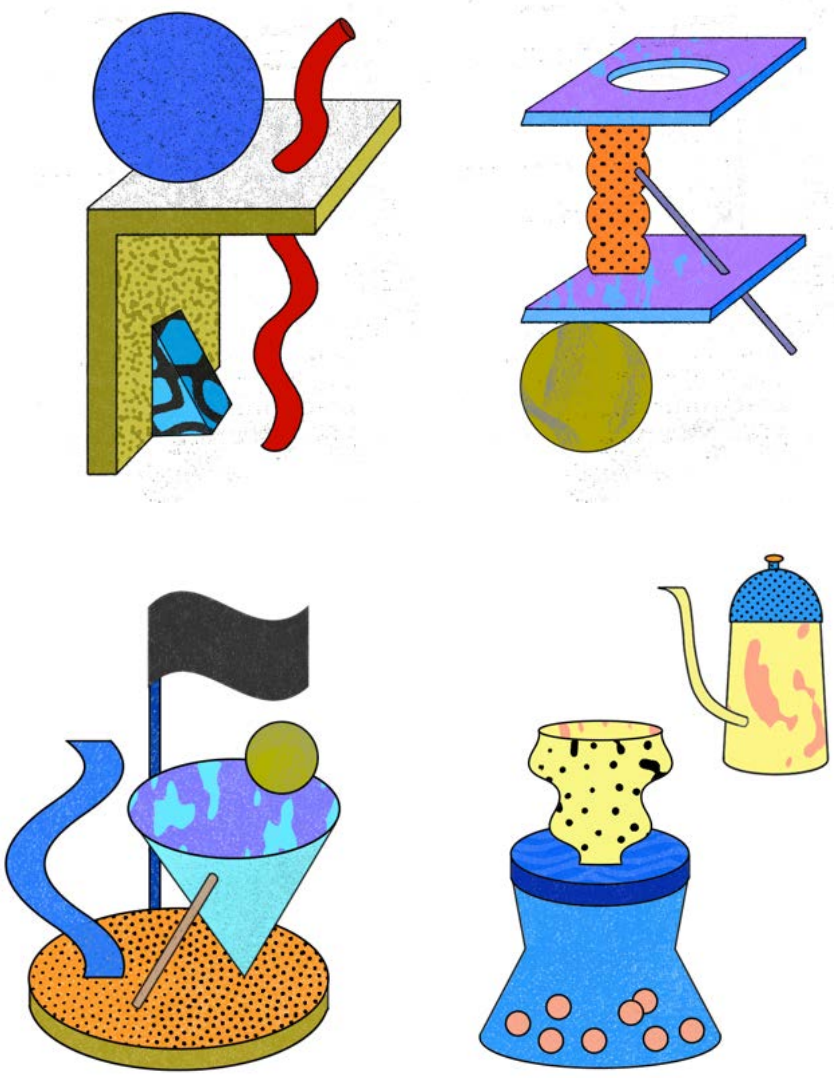
[그림 4-10] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌), 디지털로 옮겨온 드로잉(우)-4

[그림 4-11] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌), 디지털로 옮겨온 드로잉(우)-5



[그림 4-12] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(좌),
디지털로 옮겨온 드로잉(가운데, 우)-6

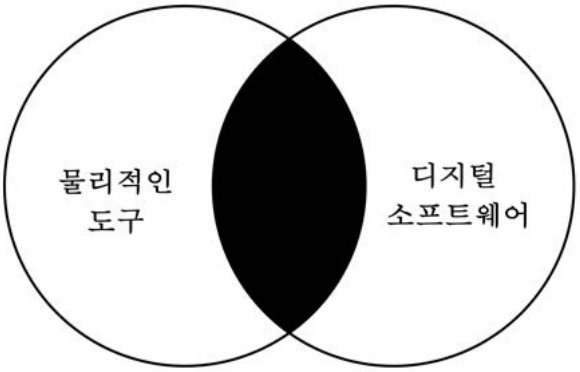
[그림 4-13] 물리적인 도구만을 사용한 드로잉(위), 디지털로 옮겨온 드로잉(아래)-7



[그림 4-14] 질감 실험을 통해 만든 질감을 결합한 디지털 드로잉

## 4.3 표현방법론을 활용한 선행 작업 연구

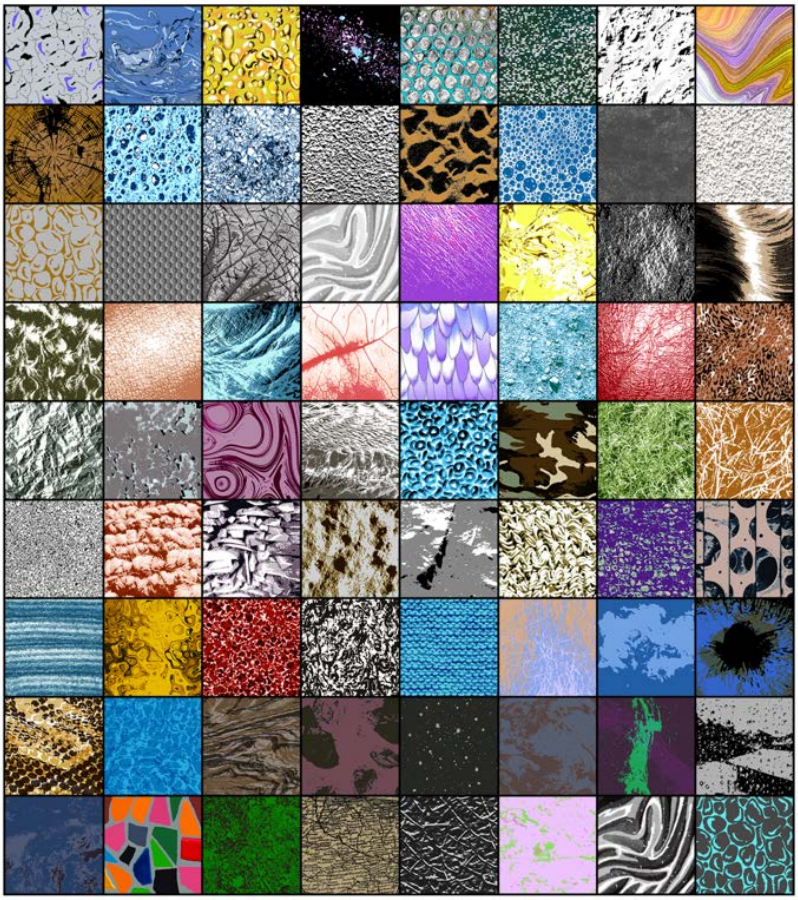
처음 출발점에는 전통적인 도구의 특징인 장점과 디지털 도구의 장점을 적극적으로 사용하여 연구자 본인만의 표현 방법을 모색하는 것 이였다. 연구자는 다양한 재료의 질감 표현 그리고 구도와 표현에 대한 실험을 진행하여 물리적인 도구와 디지털 소프트웨어를 결합을 통한 하나의 디지털 언어로서의 표현방법론 도출하였다. 선행적으로 표현방법론을 활용하여 일러스트레이션 시리즈「벽돌 *The Bricks* (2019)」과「사각형 안의 사각형 *Square in square* (2020)」을 연구하였으며 그동안 작업한 작품들을 소개하는「의식의 세계 *World of consciousness* (2019)」라는 제목으로 전시를 진행하였다. 그리고 상업적인 활동 현황으로 *The New York Times, The New Yorker* 등 잡지나 신문에 들어가는 에디토리얼 일러스트레이션(Editorial Illustration)과 상품에 들어가는 일러스트레이션이 있다.




[표 4-3] 물리적인 도구와 디지털 소프트웨어의 결합

4.3.1 ‘벽돌’ 시리즈

「벽돌 *The Bricks* (2019)」은 그림을 처음 시작할 때 벽돌 데생을 가장 기본적으로 연습하였던 기억을 토대로 시작한 프로젝트이다. 기초를 단단히 쌓아야 무너지지 않는 단단한 벽이 된다는 의미로 이 세상에 존재하는 다양한 질감 들 예를 들면 모래, 바닥, 바다, 머리카락, 손바닥, 나무 테 등을 기반으로 만든 그래픽 이미지를 아카이빙하여서 벽돌에 대입하였고 다양한 질감을 그래픽이미지로 생산하는 과정에서 기초를 단단히 하기 위한 연습의 과정을 염두에 두며 작업을 진행하였다.



[그림 4-15] 다양한 질감 표현

[그림 4-16] 질감을 이용한 벽돌 일러스트레이션

[그림 4-17] 벽돌 시리즈 일러스트레이션 인쇄물 (Zine)

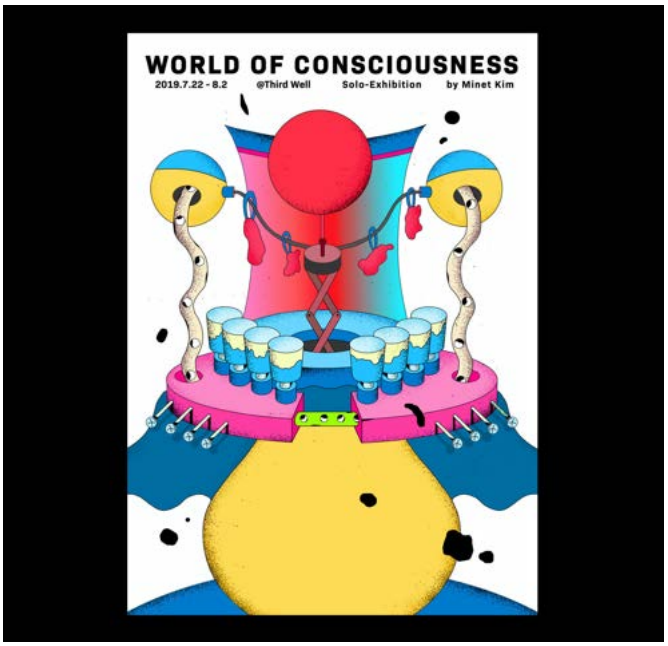
### 4.3.2 '사각형안의 사각형' 시리즈

최근 몇 년간 코로나바이러스가 일어나기 전부터 미디어의 발달로 인해 많은 사람이 온라인으로 소통을 하며 표현하고 그로 인해 국가 간의 관계와 생각, 취향의 차이 등이 과거에 비해 점차 줄어들고 있다. 「사각형 안의 사각형 *Square in square* (2020)」시리즈는 연구자가 온라인과 디지털 산업의 발전이 사람들의 삶에 어떤 영향을 미치고 코로나바이러스로 인해 한사람이 자가 격리 하는 동안 어떻게 적응을 하는지 그리고 디지털 미디어에 얼마나 많은 의지를 하는가에 관해 관찰한 모습의 9가지 일러스트레이션 연작이다. 이 9가지 작업은 1번부터 9번까지 순서대로 이야기가 진행되며 제목을 사각형 안의 사각형으로 정하게 된 이유는 우리가 보는 모든 디지털 미디어의 형태가 사각형이기 때문이다.

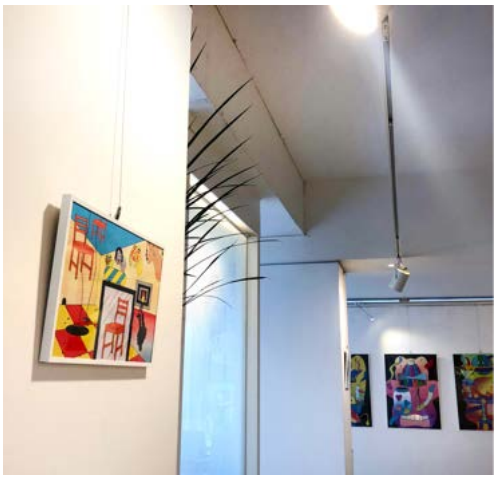
[그림 4-18] 사각형안의 사각형(Square in square), 2020

4.3.3 '의식의 세계' 개인전

2019년에「의식의 세계 *World of consciousness*」라는 제목으로 지금까지 진행하였던 작품을 소개한 개인 전시이다.




[그림 4-19] 개인전 포스터, 2019

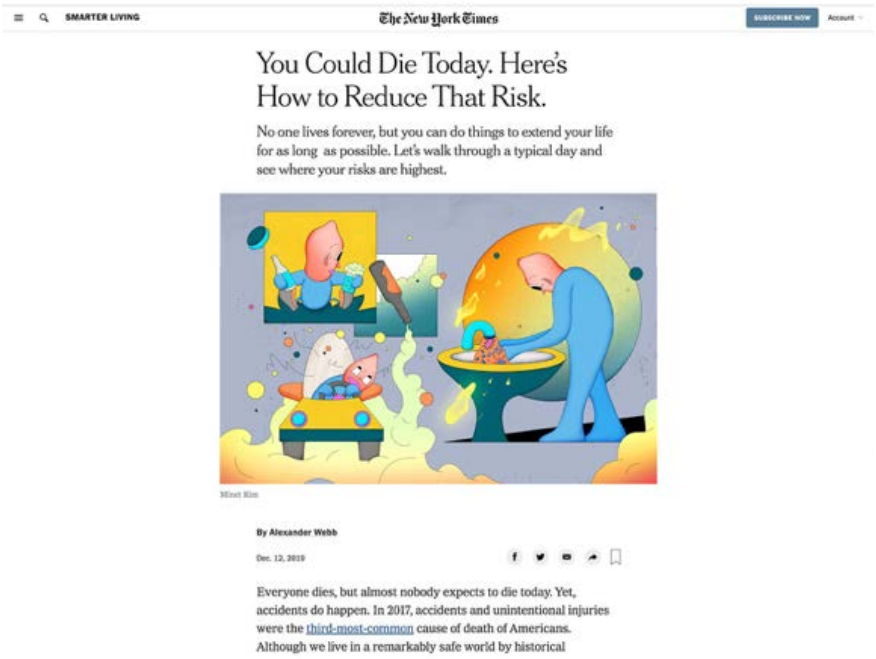


[그림 4-20] 의식의 세계(World of consciousness)개인전, 2019

4.3.4 상업적 활용 현황

상업적으로 활용된 작업에는 신문이나 잡지 기사에 들어가는 에디토리얼(Editorial) 일러스트레이션과 음료수 캔, 디퓨저(Diffuser) 상품 패키지에 적용된 일러스트레이션이 있다. 잡지 더 뉴요커(The New Yorker)에 기재된 [그림 4-21]은 스타를 좋아하는 팬들 Z세대의 부정적인 문화에 관련된 내용을 너무 무겁지 않게 표현한 일러스트레이션이다. Z세대는 미국에서 밀레니얼 세대의 다음 세대를 의미한다. 미국 뉴욕 타임스(The New York Times)에 기재된 [그림 4-22]는 건강을 위한 몇 가지 상식적인 관행에 관련된 내용의 일러스트레이션 작업이다. [그림 4-23] 와 [그림 4-24]의 일러스트레이션은 기존에 개인으로 진행하였던 작업을 브랜드 쪽에서 사용하고자 의뢰를 하여 진행했던 프로젝트이다.

[그림 4-21] The New Yorker Illustration, 2019




[그림 4-22] The New York Times Illustration, 2019

[그림 4-23] Seasons sparkling x Google Illustration, 2019

[그림 4-24] Diffuser Illustration for Collect My Style, 2019

# 제 5 장
# 작품 연구

## 5.1 작품 제작과정 및 방법

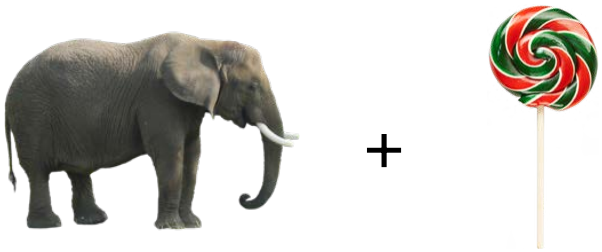
### 5.1.1 두 가지 물체

작품「의식과 무의식」의 표현을 위하여 선행적으로 조사하였던 데페이즈망 특징 중 '합성'과 '역설' 즉 서로 양립할 수 없는 두 가지 물체가 한 그림 안에 조화롭게 배치되며 결합하여서 제3의 '당혹감을 불러일으키는' 효과를 나타내는 것이다. 이러한 효과를 나타내기 위해 먼저 두 가지의 물체를 짝지어 각 10개의 '두 가지 물체'를 선정하였다. 물체의 선정에 있어서 최대한 서로 간의 대상의 인식에서 낯설고 전혀 상관이 없어 보이지만 그 안에 상반된 속성이라는 서로의 연결점이 존재하는 물체를 선정하였다. 오직 두 가지의 물체와의 이상한 결합이 시각적 쾌락을 만들 수 있는 동시에 서로에게 상반된 의미가 있다는 점을 찾으려 했다.

| 두 가지 물체 | |
|---|---|
| 코끼리 | 막대 사탕 |
| 젤리 | 치아 |
| 천사 | 심해 생물 |
| 창(槍)살 | 보름달 |
| 시계 | 왼손 |
| 안경 | 커튼 |
| 아메바 | 나비 |
| 발 | 물고기 |
| 해골 | 씨앗 |
| 계단 | 풍선 |

[표 5-1] 두 가지 물체

(1) 코끼리 + 막대사탕: 코끼리의 몸매의 형태는 곡선이지만 막대 사탕은 기하학적이고 코끼리는 생물이지만 막대사탕은 비 생물(非生物) 이다.

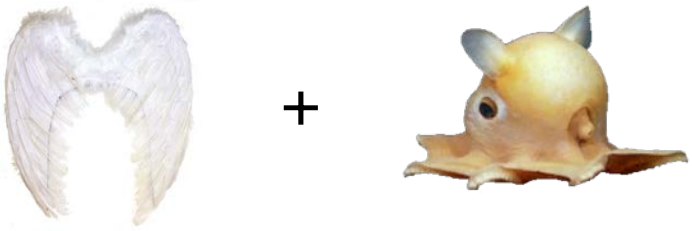


[그림 5-1] 코끼리 그리고 막대사탕

(2) 젤리 + 치아: 젤리는 부드럽고 물렁물렁한 제형이지만 치아는 단단하고 딱딱한 제형이다.

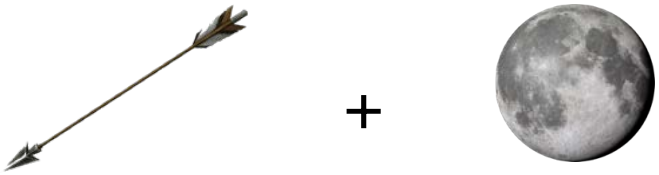
[그림 5-2] 젤리 그리고 치아

(3) 천사 + 심해동물: 천사는 가장 높은 곳에 있지만 심해 동물은 가장 낮은 곳에 있다.



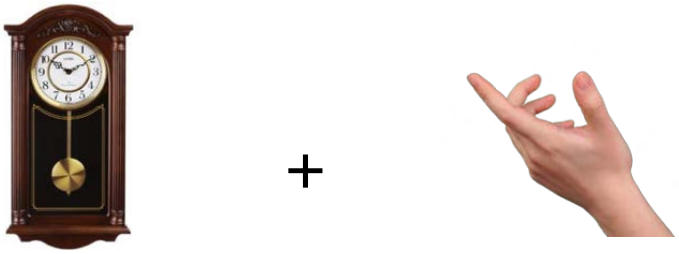
[그림 5-3] 천사 그리고 심해동물

(4) 창(槍)살 + 보름달: 창은 인간이 만든 사물이며 기하학적인 형태를 가지지만 보름달은 자연이 만들었으며 곡선의 형태를 지닌다.



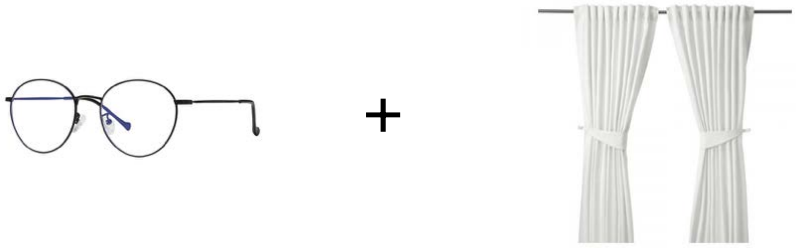
[그림 5-4] 창(槍)살 그리고 보름달

(5) 시계 + 왼손 : 시계는 타의에 의해 움직이고 시곗바늘이 오른쪽으로 돌며 왼손은 자의에 의한 움직임이고 왼쪽이다.



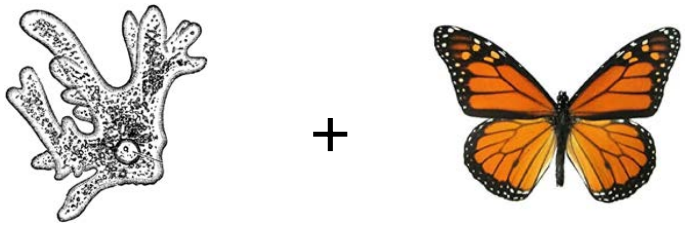
[그림 5-5] 시계 그리고 왼손

(6) 안경(眼鏡) + 커튼: 안경은 잘 보이기 위해 사용하지만, 커튼은 감추기 위해 사용한다.



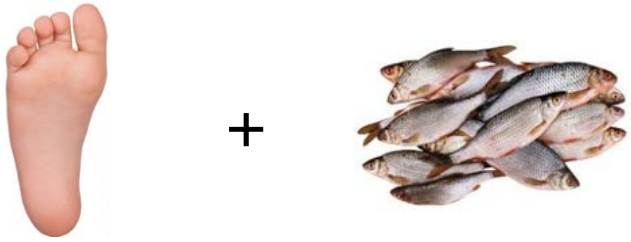
[그림 5-6] 안경(眼鏡) 그리고 커튼

(7) 아메바 + 나비: 아메바는 인간의 눈에 보이지 않지만, 나비는 보인다.



[그림 5-7] 아메바 그리고 나비

(8) 발 + 물고기: 물고기는 발이 없고 바다에 살며 발이 있는 생물은 땅 위에 산다.

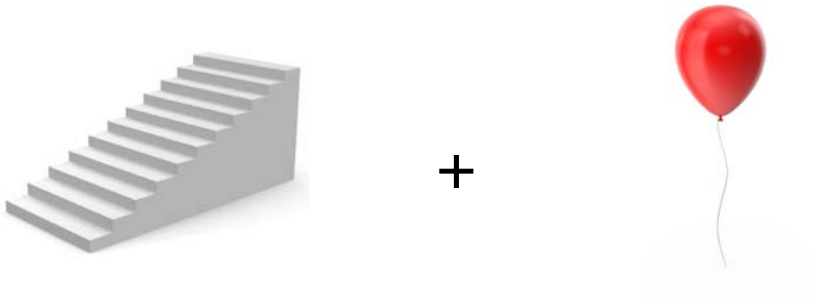


[그림 5-8] 발 그리고 물고기

(9) 해골 + 씨앗: 해골은 죽음을 의미하며 씨앗은 탄생을 의미한다.

[그림 5-9] 해골 그리고 씨앗

(10) 계단 + 풍선: 계단은 고정되어 있으며 기하학적인 형태를 가지고 있으나 풍선은 고정되어 있지 않고 곡선의 형태를 가진다.

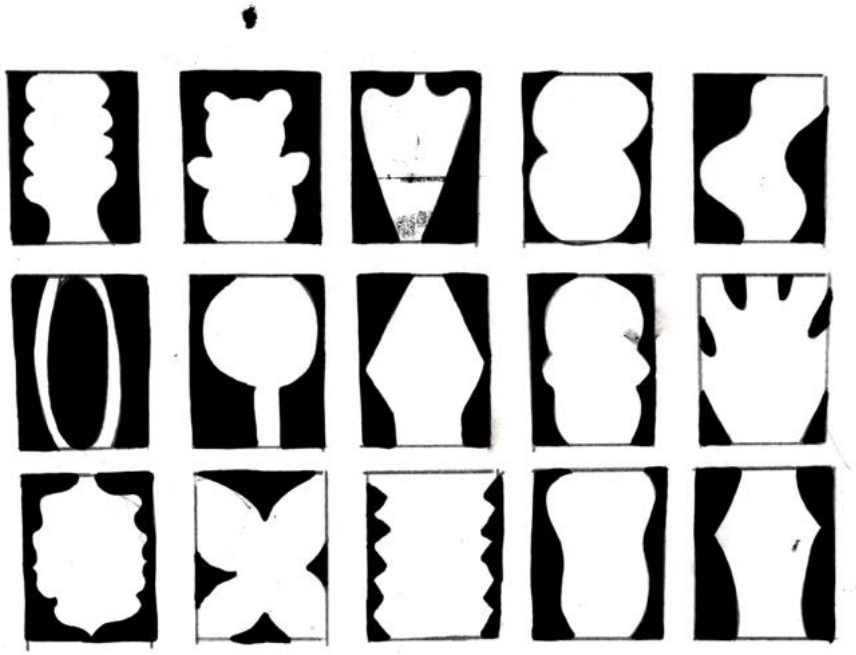


[그림 5-10] 계단 그리고 풍선

| 두가지 물체 | 상반된 속성 |
|---|---|
| 코끼리 + 막대사탕 | 곡선과 기하학, 생물과 비생물 |
| 젤리 + 치아 | 부드러움과 단단함 |
| 천사 + 심해 생물 | 가장 높은곳과 가장 낮은곳 |
| 창(槍)살 + 보름달 | 기하학과 곡선, 인간이 만든 것과 자연이 만든것 |
| 시계 + 왼손 | 오른쪽 그리고 왼쪽 |
| 안경 + 커튼 | 잘 보이기 위해 사용되는 것과 감추기 위해 사용되는 것 |
| 아메바 + 나비 | 보이는것과 보이지 않는것 |
| 발 + 물고기 | 땅(領土)위 그리고 바다, 유무 |
| 해골 + 씨앗 | 죽음과 탄생 |
| 계단 + 풍선 | 고정되어 있는것과 고정되어 있지않는것, 기하학과 곡선 |

[표 5-2] 두 가지 물체의 상반된 속성

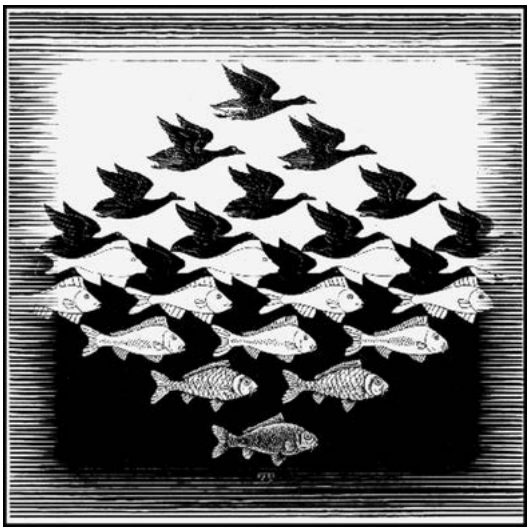
5.1.2 형태



[그림 5-11] 두 가지 물체 네거티브 형태 드로잉

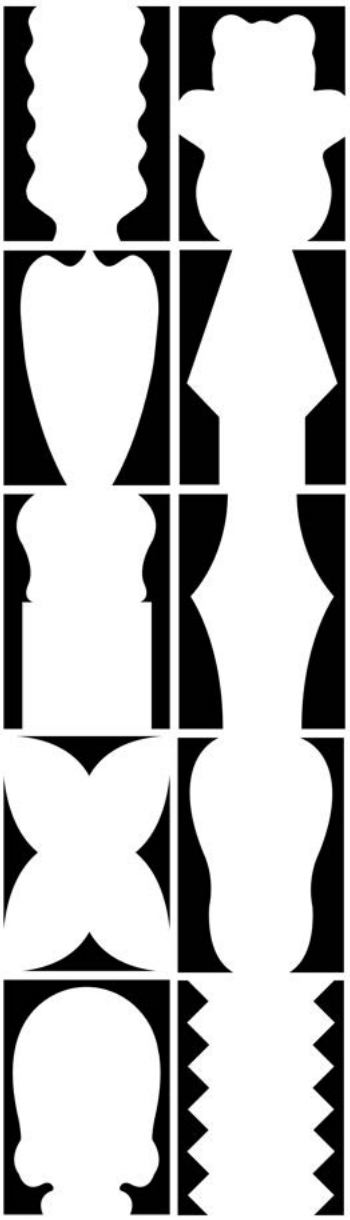
[그림 5-37]은 앞서 선정한 물체들 형태의 네거티브 스페이스를 검정 펜으로 작업한 드로잉이다. '네거티브 스페이스(Negative Space)'란 보이는 면(Positive Space)을 제외한 다른 면(Negative Space)을 일컫는 말로 회화, 일러스트레이션, 광고 등 다양한 예술 분야에 활용되고 있으며 건축, 조소, 회화에서 물체(Positive)에 의해 둘러싸여서 생기는 공간 또는 형상의 뚫린 공간을 뜻한다. 게슈탈트의 지각 이론 중 통폐합의 법칙에 그 기반을 둔 미학 용어이다. 즉 우리가 인식하고 있는 물체뿐 아니라 그 물체의 주변 배경, 나머지 여백까지도 표현하고자 한 것이다. 반면에 '포지티브 스페이스(Positive Space)'는 어떤 형상을 적극적으로 드러내는 공간을 의미하며 네거티브 스페이스와 서로 반대되는 의미를 지니고 있다.

우리의 눈은 보이는 부분만 집중하여 바라보는 경향이 있어 보이는 면과 보이지 않는 면이 동시에 겹치게 되면 또 다른 형상과 이중적인 모습을 띠게 된다. 이처럼 인간은 일상 속 삶에서 의식되어서 보이는 세계와 의식되지 않아서 보이지 않는 세계인 무의식 속에 살아간다. 연작「의식과 무의식」, 보이는 세계와 보이지 않는 세계를 표현하기 위하여 의식하면 보이게 되는 이중적인 의미인 네거티브 스페이스를 처음 출발점으로 표현한 이유이다. 이러한 네거티브 스페이스는 대표적으로 19세기 네덜란드 출신 초현실주의자 M.C. Escher가 주로 많이 사용하여 많은 작품 활동을 하였다.



[그림 5-12] M.C. Escher, Sky and Water 1, 1938

그다음은 작업한 두 가지 물체의 네거티브 형태 드로잉을 스캔한 후 최종 작품에 사용될 10가지 이미지를 컴퓨터 디지털 소프트웨어를 사용하여서 다시 다듬는 과정을 가졌다.

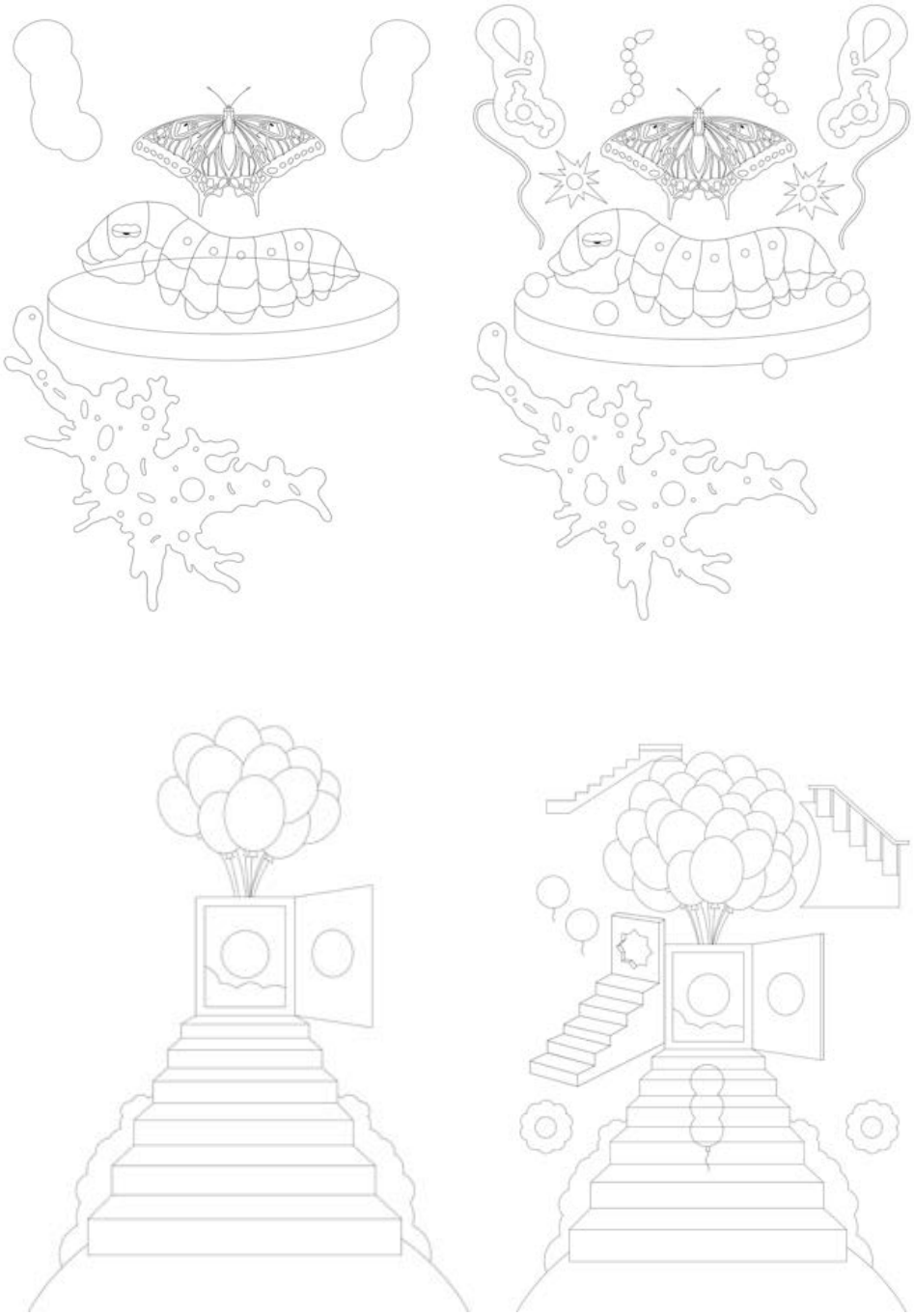


[그림 5-13] 디지털로 옮겨온 네거티브 형태 드로잉

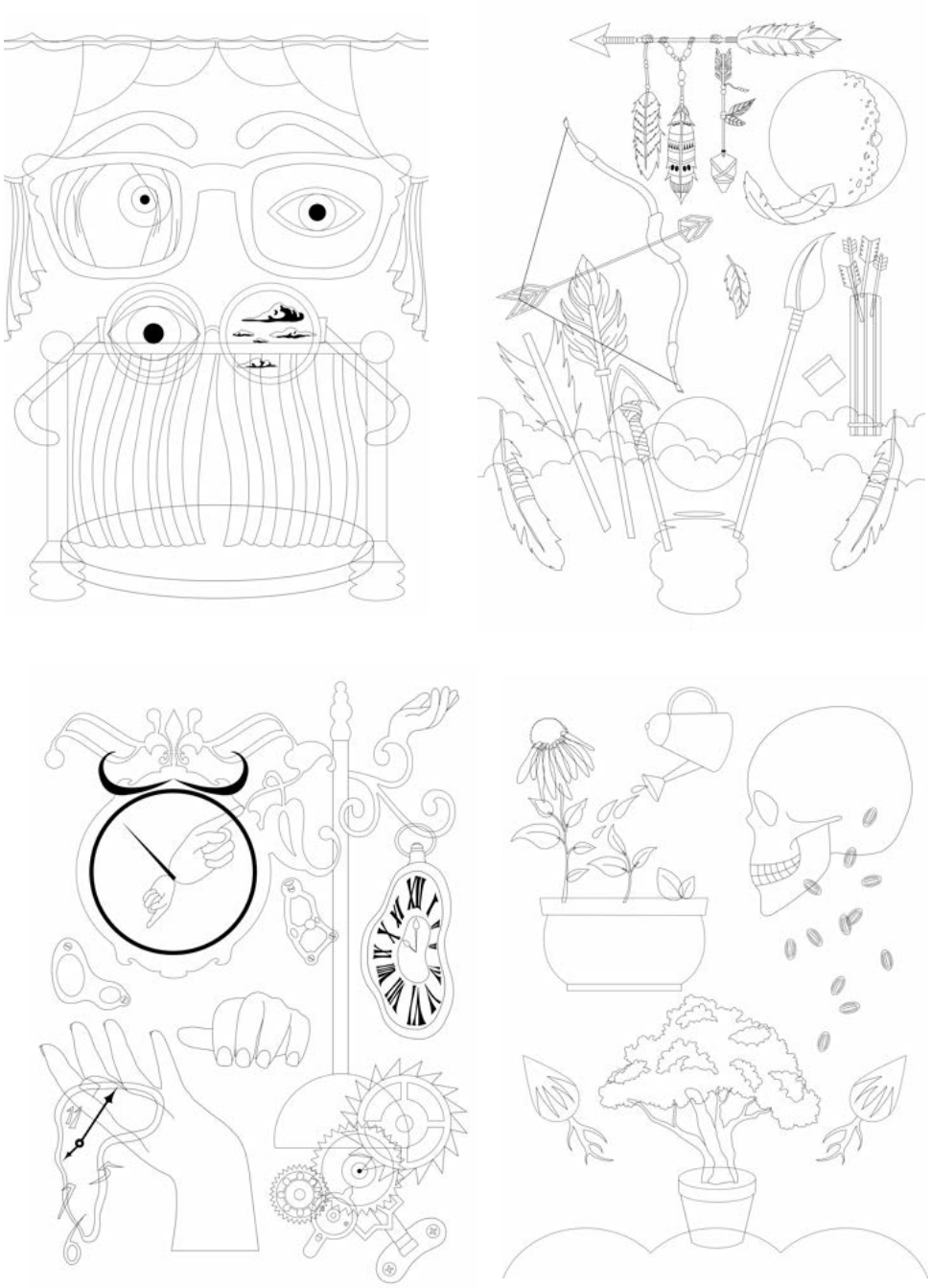
5.1.3 작품 스케치

다음은 최종 작품에 들어갈 선정된 두 가지 물체들을 표현한 스케치 작업이다.

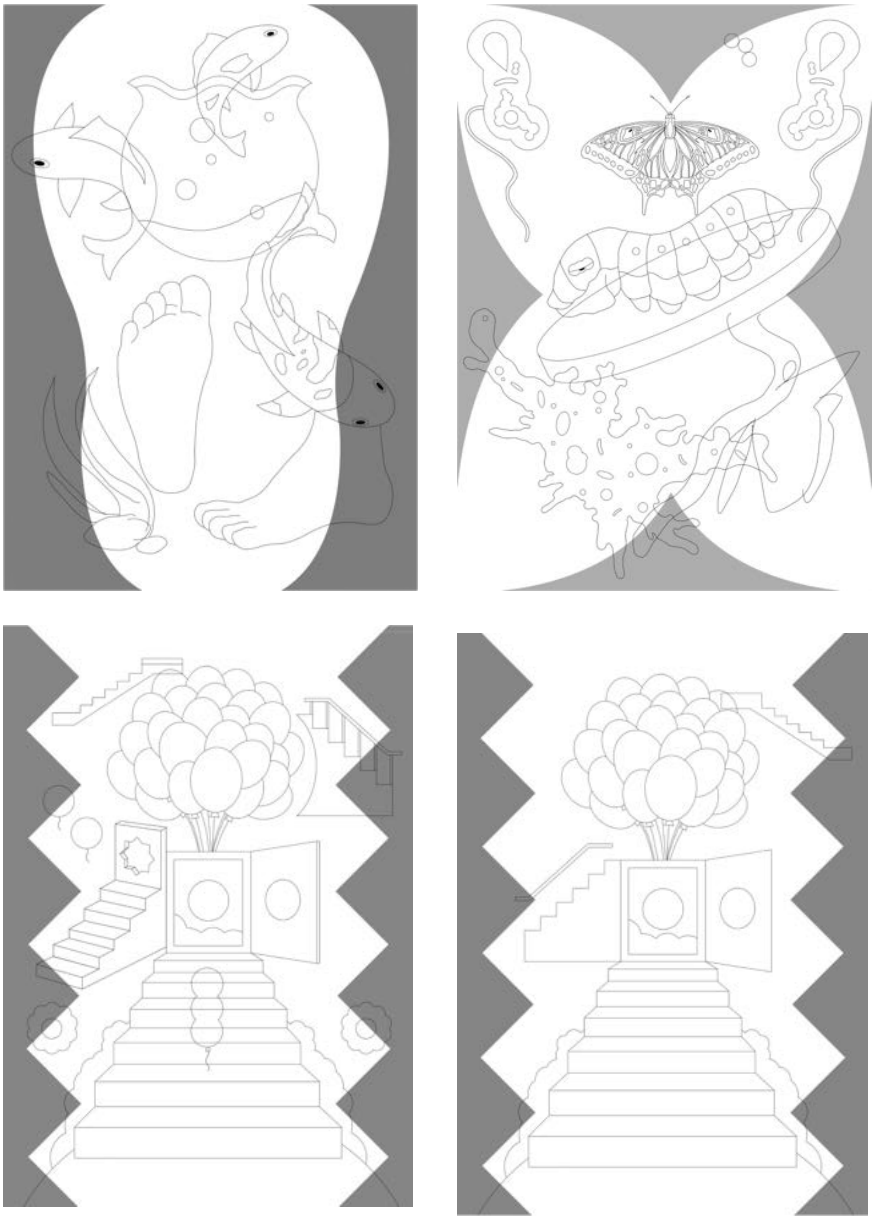
[그림 5-14] 스케치 과정-1



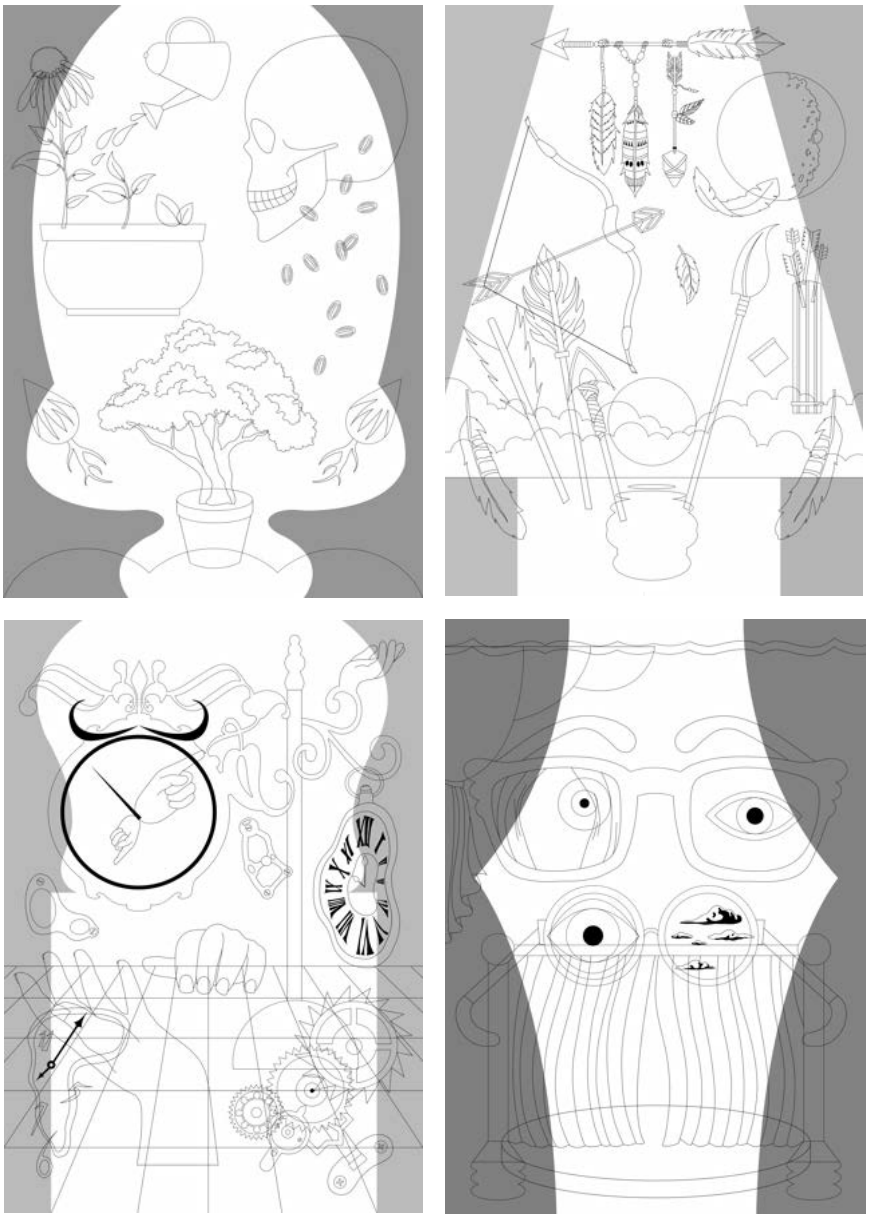
[그림 5-15] 스케치 과정-2



[그림 5-16] 스케치 과정-3

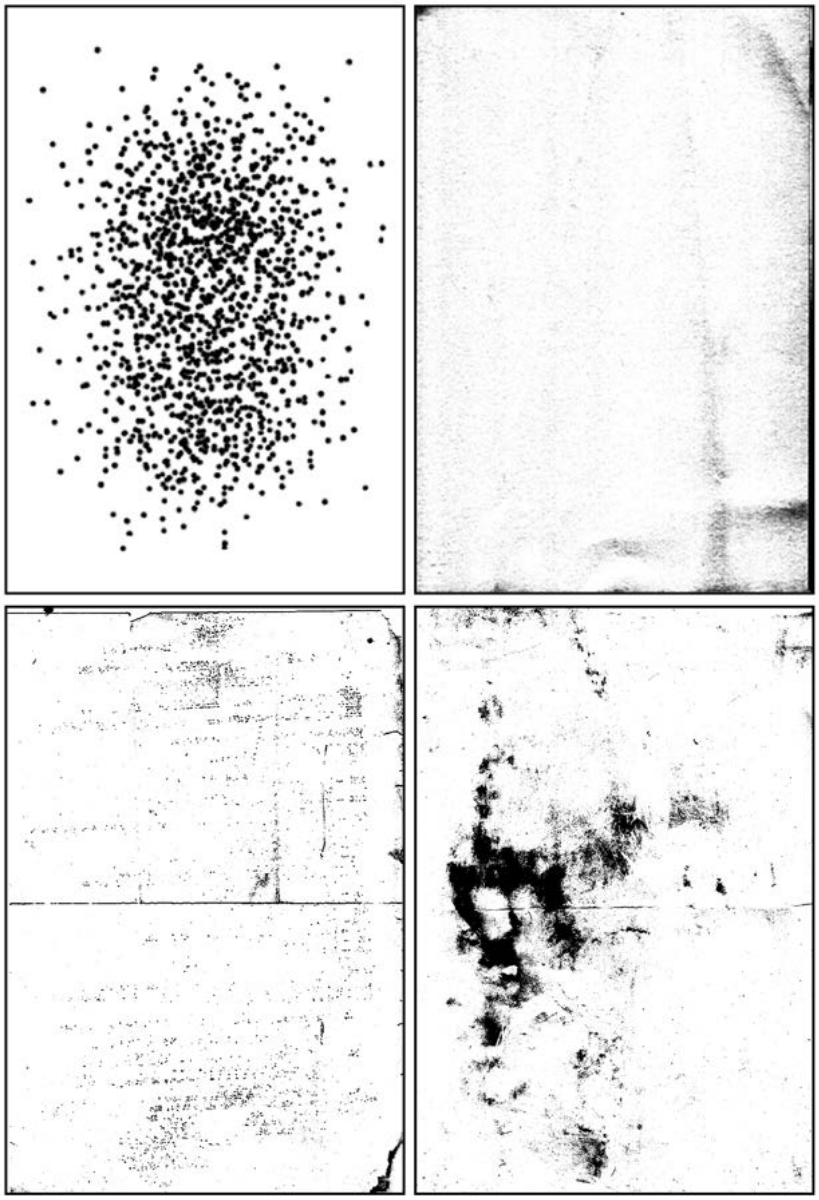


[그림 5-17] 스케치 과정-4



[그림 5-18] 스케치 과정-5

[그림 5-19] 컬러 스케치



[그림 5-20] 작품에 사용된 질감 스케치

### 5.1.4 증강현실(AR)

급속한 디지털 미디어의 발전으로 과거 인쇄 매체에 주로 사용된 일러스트레이션은 수많은 웹 미디어, 디지털 기기를 기반으로 환경이 구축되어 변화되고 있다. 기존의 대중들이 작업을 보는 것에서 벗어나 직접 체험하면서 경험하는 증강현실(Augmented Reality, AR)은 실세계와 가상세계를 실시간으로 혼합하여 사용자에게 제공함으로써 조금 더 향상된 몰입감과 현실감을 제공하는 기술이다.[31] 증강현실의 개념은 1997년 로널드 아즈마(Ronal T. Azuma)에 의해 구체화 되었다. 아즈마는 가상과 현실의 이미지가 결합하여 함께 존재하여 실시간으로 상호작용이 이루어지면서 3차원 공간 안에 놓인 것이 증강현실이라고 정의하였다. [32]연구자는 하루가 다르게 발전하는 디지털 미디어와 다양한 표현기법들 그리고 그에 따른 현대 일러스트레이션 사용의 확장성을 두고 경험하며 체험할 수 있는 영상적인 시각효과를 주기 위하여 증강현실을 도구로써 이용하여 표현방법론을 제시하고자 한다.

[그림 5-21] [33]증강현실 이미지

31) Azuma, R., 1997, p356
32) A survey of Augmented Reality, in Presence : Teleoperations and Virtual Environments, 1997
33) 이미지 출처, Artivive

## 5.2 최종 작품

선행연구로 진행하였던 다양한 재료의 질감실험과 제작과정에서 진행한 네거티브스페이스 형태 그리고 물체들의 스케치를 바탕으로 1) 코끼리 그리고 막대사탕 2) 젤리 그리고 치아 3) 천사 그리고 심해동물 4) 창살 그리고 보름달 5) 시계 그리고 왼손 6) 안경 그리고 커튼 7) 아메바 그리고 나비 8) 발 그리고 물고기 9) 해골 그리고 씨앗 10) 계단 그리고 풍선 총 10개 일러스트레이션 작업을 하였다. 최종적으로 제작된 일러스트레이션 이미지를 인쇄매체 이상의 현대 일러스트레이션의 확장성을 고려하여 대중들에게 체험과 경험을 줄 수 있는 3차원 증강현실을 사용하여 영상적인 시각효과를 적용하였다.

작품 제작 과정에서 처음 선정하였던 서로 전혀 상관지만 내부적으로 상반된 속성을 가진 두 가지의 물체들을 데페이즈망의 특징인 어떤 사물을 일반적인 것에서 벗어나 새로운 환경으로 배치함으로써 신비한 효과를 주는 동시에 형태와 색감 구도를 여러 번 수정하면서 재배치해보는 과정을 거치며 완성했다.

5.2.1 코끼리 그리고 막대사탕

[그림 5-22] 최종, 코끼리 그리고 막대사탕

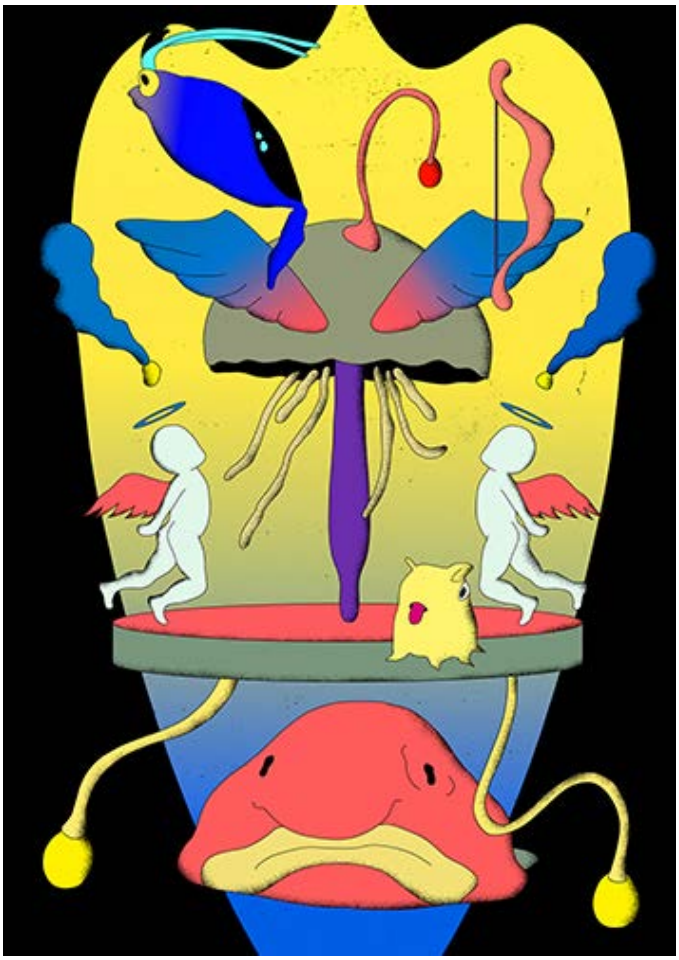
코끼리와 막대사탕은 곡선과 기하학 그리고 생물과 비 생물이라는 상반된 속성을 가지고 있다. 막대 사탕을 표현하기 위해 막대 사탕의 대표 브랜드 중 하나인 1958년 스페인에서 출시된 초현실주의자 살바도르 달리가 디자인한 츄파춥스의 로고의 형태를 모티브로 막대 사탕을 표현하였으며 코끼리와 막대사탕을 합성하여 원형의 형태를 가진 사탕 안에 코끼리의 눈을 삽입하여 설정하였다.

5.2.2 젤리 그리고 치아

[그림 5-23] 최종, 젤리 그리고 치아

젤리는 부드럽고 물렁물렁하며 치아는 단단하고 딱딱한 제형을 가졌다. 젤리 브랜드 중 유명한 하리보(Haribo)의 곰돌이 모양을 가진 젤리를 모티브로 젤리를 표현하였으며 젤리가 들어있어야 하는 통 안에 치아를 넣거나 상단에 잇몸 밑 치아가 있어야 할 곳에 치아가 아닌 곰돌이 젤리모양을 넣어 기괴한 표현을 설정하였다.

5.2.3 천사 그리고 심해동물



[그림 5-24] 최종, 천사 그리고 심해동물

가장 높은 곳에 있는 천사와 가장 낮은 곳에 있는 심해동물을 한 그림 안에 조화롭게 배치하여 이질적인 모습을 나타내었다. 버섯 모양을 한 심해동물에 천사 날개를 넣어 데페이즈망의 특징 중 하나인 합성을 적용하여 제작하였다.

### 5.2.4 창살 그리고 보름달

창살은 뾰족한 형태를 지니고 인간이 만든 도구이며 보름달은 둥근 형태를 가지며 자연이 만든 산물이다. 이 두 가지의 상반된 속성과 세월이 지나가는 것을 화살에 비유한 *"세월이 쏜살같이 지나간다."*와 행운이 언제까지나 계속되는 것이 아님을 비유한 *"달도 차면 기운다."*라는 속담에서 '지나간다' 혹은 '흘러간다'라는 공통적인 속성을 가지고 표현하였다. 결과적으로 두 가지 물체는 상반된 속성을 가지고 있지만 공통된 속성을 가지고 있다. 인간이 만든 창살을 표현하기 위해 주로 장식적으로 이용된 깃털을 사용하여 두 가지의 물체를 조화롭게 배치하여 표현하였다

[그림 5-25] 최종, 창살 그리고 보름달

5.2.5 시계 그리고 왼손

[그림 5-26] 최종, 시계 그리고 왼손

시계는 타의에 의해 움직이며 오른쪽으로 돌며 왼손은 자의에 의해 움직이며 왼쪽이다. 흑백의 대비를 강조하며 근대 초현실주의에서 주로 사용되어진 격자무늬 바닥을 이용하여 원근감을 나타내었으며 살바도르 달리의 유명한 작품 "*기억의 지속*"의 시계 형태를 모티브로 시계를 표현하여 손과 시계가 조화롭게 배치 할 수 있도록 구성하였다.

### 5.2.6 안경 그리고 커튼

[그림 5-27] 최종, 안경 그리고 커튼

안경은 잘 보이기 위해 사용되는 것이며 커튼은 감추거나 가리기 위해 사용되는 것이다. 공통으로 두 가지 물체는 시각과 관련되어 있으며 안경을 표현하기 위해 초현실주의자 르네 마그리트의 작품 푸른 하늘을 둘러싸고 있는 인간의 눈을 묘사한 *"잘못된 거울"*을 모티브로 안경 속에 눈(시각)을 표현하였다.

### 5.2.7 아메바 그리고 나비

아메바와 나비는 인간의 눈에 보이지 않으며 보인다는 상반된 속성을 가진다. 나비가 되기 이전의 애벌레의 모습을 중간부에 넣어 나비가 진화된 모습을 표현하여 배치하였다. 화려하며 아름다워서 사람들에게 긍정적인 이미지를 주는 나비와 눈에 보이지 않아 감염되거나 질환의 원천으로 해충을 떠올리게 되는 부정적인 이미지의 아메바를 동시에 배치함으로써 이질적인 모습을 나타내었다.

[그림 5-28] 최종, 아메바 그리고 나비

5.2.8 발 그리고 물고기

[그림 5-29] 최종, 발 그리고 물고기

발 그리고 물고기는 발의 유무 그리고 발은 땅 위에 있으며 물고기는 바닷속에 있다. 이미지 표현을 위해 데페이즈망 특징 중 합성을 이용하여 발과 물고기를 한 그림 안에 조화롭게 배치하였다.

5.2.9 해골 그리고 씨앗

해골은 죽음을 상징하며 씨앗은 탄생을 상징하는 상반된 속성을 가지고 있다. 씨앗이 탄생하여 시들어가는 모습을 통해 죽음을 표현하였다.

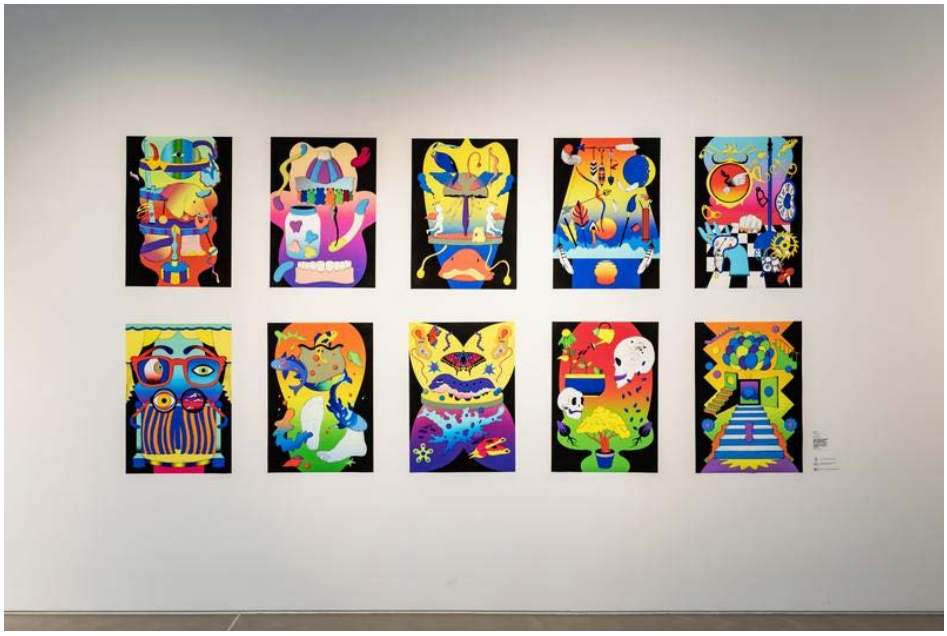
[그림 5-30] 최종, 해골 그리고 씨앗

5.2.10 계단 그리고 풍선

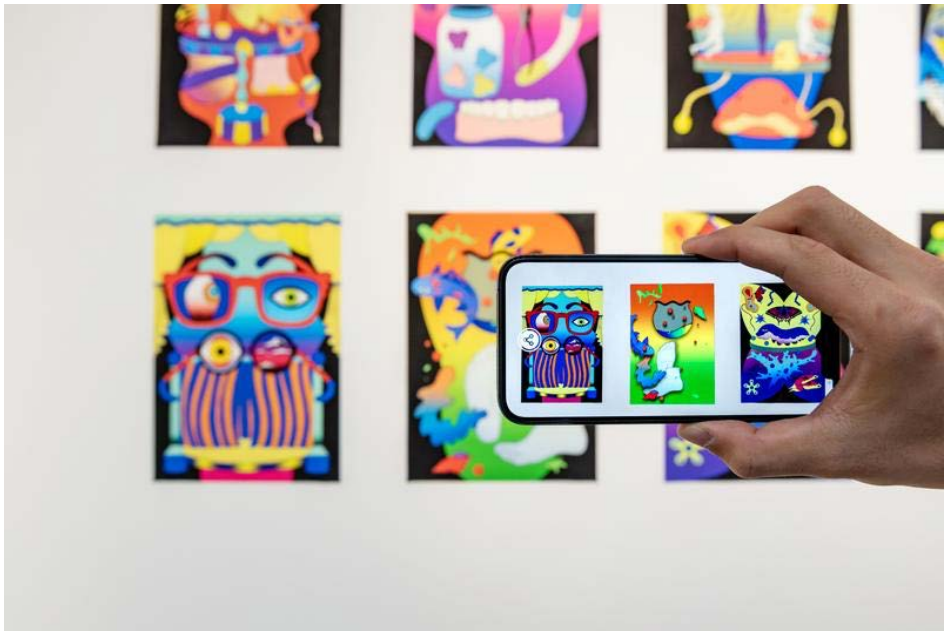
[그림 5-31] 최종, 계단 그리고 풍선

계단은 바닥에 고정되어 있으며 무겁고 풍선은 고정되어 있지 않으며 가볍다. 두 가지 물체 표현을 위해 데페이즈망 특징 “역설” 즉 계단과 풍선이 변증법적으로 균형 잡힌 경우처럼 양립할 수 없는 두 개의 사물을 응용하여서 한 그림 안에 배치하였다. 무거운 속성을 가지고 있지만, 공중에 떠 있는 계단과 가벼운 속성을 가졌지만, 바닥 밑에 계단을 지탱하고 있는 풍선을 표현하였다.

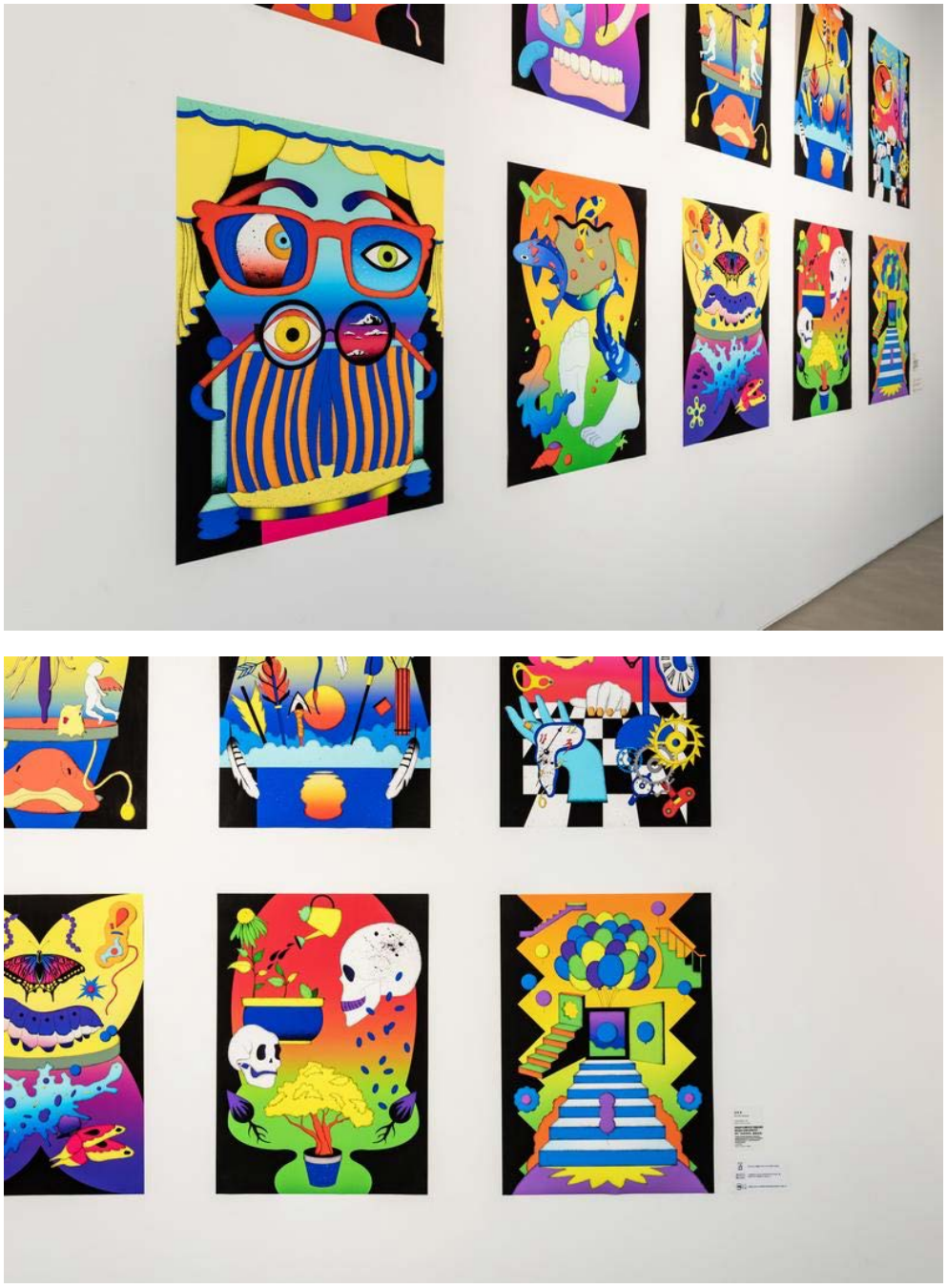
## 5.3 작품 전시



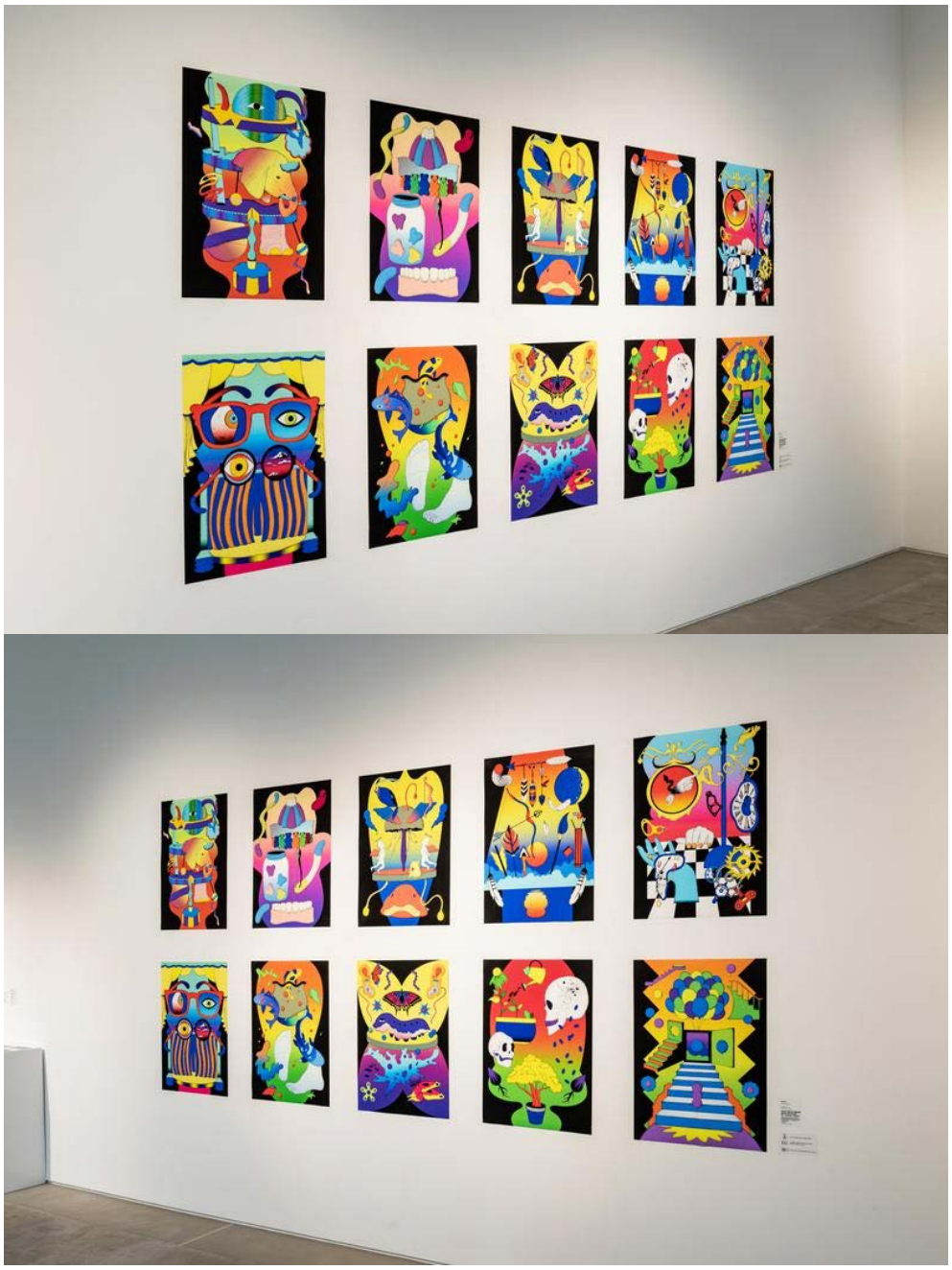
[그림 5-32] 서울대학교 미술관 MoA 전시 모습, 2020



[그림 5-33] 증강현실을 체험하는 모습, 2020



[그림 5-34] 작품 세부 모습, 594 x 841mm, 2020



[그림 5-35] 서울대학교 미술관 MoA 전시 모습, 2020

# 제 6 장
# 결론

본 논문에서는 연구자의 무의식에 관한 관심을 기반으로 보이지 않는 무의식을 시각적으로 표현하기 위하여 무의식에 대한 이론적 고찰, 개인 중심에서 생겨난 질문을 통한 예술적 사고와 예술적 사고에 따른 작품사례들을 함께 조사하였다. 그리고 선행 연구로 다양한 질감과 구도와 표현 실험을 통해 전통적인 도구와 디지털 도구를 결합한 표현방법론을 구체화 시켰다.

작품의 제작과정은 데페이즈망의 특징을 응용하여 각 10개의 두 가지 물체들을 먼저 선정하였으며 이 두 가지 물체들의 결합은 보이지 않는 상반된 속성이라는 연결점이 내부에 존재한다. 작업하는 과정에서 이 두 가지 물체들의 결합은 낯설고 기이한 효과를 주는 동시에 서로 잘 어울리며 조화를 이루는 상태의 표현을 목표로 삼으며 작업하였다. 1900년대 초현실주의 시대의 데페이즈망 기법이 현대에 응용되어 적용될 때 유사성만 부각하는 것이 아닌 차별화 된 표현에 대한 확장성을 투영하여 현대의 기술 발전에 의한 표현 수단 그리고 연구자 개인의 특성을 기반으로 새로운 차원의 표현기법을 제시하고자 하였다. 현대 기술발전에 의한 표현 수단으로서 증강현실을 사용하여 사람들이 체험하고 경험 할 수 있는 총 10가지 일러스트레이션을 제작하였다.

무의식이란 즉 보이지 않는 것을 시각적으로 표현한다는 것은 본인이 경험한 세계와 타인이 경험한 세계는 다른 눈을 가지고 있기 때문에 사람들에게 의미나 감정을 전달하는 과정에서 추상적으로 여겨지게 된다. 하지만 하루가 다르게 발전하는 현대 기술과 디지털산업 그리고 매일같이 쏟아지는 엄청난 정보들 그리고 현대인들의 미래에 대한 걱정과 불안감으로 눈에 보이는 것들과 함께 하는 삶 속에서 사람들은 보이지 않고

내면에서 작용하는 것들에 대한 관심은 과거부터 현재까지 이어져 오고 있다. 그리고 사람들은 우리가 일상생활에서 보는 수많은 이미지 속에서는 항상 감추어진 상징적인 의미들이 있고 또 그러한 의미들을 찾으려 하며 발견하기도 한다. 하지만 이미 결정되어 익숙하게 자리 잡힌 고정관념과 정신의 감각은 보이지 않는 세계인 무의식을 논리적인 설명이나 의미로 해결할 수 없다. 연구자는 각 10개의 최종 일러스트레이션에 대한 상징적인 의미와 표현 방법에 대해 보는 사람들이 작품 뒤에 감추어진 것들을 찾으며 발견하기보다는 이미지 그 자체로 바라보며 신비함을 경험하길 바란다.

# 참 고 문 헌

**단행본**


브루노 무나리, Design As Art, Penguin Classic, 1966

신현숙, 초현실주의 동아출판사, 1992

로베르 르네, 초현실주의 1, 열화당, 1995

수지 개블릭, 르네 마그리트, 시공아트, 2000

김세곤 옮김, 프로이트의 마음의 신비 입문-무의식과 꿈의 해석에 대한 자기분석- , 양서원, 2001

매슈 게일, 다다와 초현실주의, 한길아트, 2001

모리스 메를로 퐁티, 보이는 것과 보이지 않는 것, 동문선, 2004

고종희, 일러스트레이션, 생각의 나무, 2005

브루노 무나리, 디자인과 시각 커뮤니케이션, 두성북스, 2008

카트린 클링죄어 르루아, 초현실주의, 마로니에북스, 2008

요아힘 나겔, 초현실주의, 미술문화, 2008

브루노 무나리, 판타지아, 두성북스, 2009

오생근, 초현실주의 시와 문학의 혁명, 문학과지성사, 2010

앙드레 브르통, 초현실주의 선언, 미메시스, 2012

지그문트 프로이트, 꿈의 해석, 돋을새김, 2014

지그문트 프로이트, 정신분석 입문, 돋을새김, 2015

에이미 휘태커, 아트씽킹, 예문아카이브, 2017

탁양현, 무의식 정치철학, 프로이트 칼 융 괴벨스, 퍼플, 2018

페터 올페, 바젤 디자인 학교의 드로잉 수업, 비즈앤비즈, 2018

카시아 세인트 클레어, 컬러의 말, 윌북, 2018

조윤경, 꿈의 거울-초현실주의 시의 이미지와 언어실험, 이화여자대학교 출판문화원, 2018

바실리 칸딘스키, 점선면, 열화당, 2019

바실리 칸딘스키, 예술에서의 정신적인 것에 대하여, 열화당, 2019

스티븐 헬러, 게일 앤더슨, 아이디어가 고갈된 디자이너를 위한 책 (일러

스트레이션 편), 더 숲, 2020

## 학위논문

이은재, 초현실주의 표현방법을 응용한 수업연구, 동국대학교 석사학위 논문, 2009

박병걸, 작가적 디자인의 시각으로 본 H.R 기거의 작품세계, 국민대학교 석사학위 논문, 2014

배형원, 그래픽디자인의 격과 파격-E.H. 곰브리치의 질서의 감각(The Sense of Order) 개념으로 본 새로운 질서 창조, 홍익대학교 석사학위 논문, 2014

이푸로니, 그림책 '이상한 도시' 창작 과정에 대한 연구 -이효석의 단편소설 '도시와 유령'의 환상성 표현을 중심으로, 서울대학교 박사학위 논문, 2017

전가경, 잡지「뿌리깊은 나무」 연구: 이미지와 텍스트의 관계를 중심으로, 홍익대학교 박사학위논문, 2017

신지연, 다양한 물성을 적용하는 공간그래픽 재료의 시각적 표현, 서울대학교 석사학위 논문, 2018

안병학, 디자인에서 몸을 쓴다는 것과 몸을 향해 쓴다는 것, 홍익대학교 박사학위 논문, 2018

김문경, 실존과 허상의 이미지에 기반한 데포르마시옹 도자조형 연구 - 본인의 작품을 중심으로, 홍익대학교 박사학위 논문, 2020

## 학술지논문

김지열, 초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구, 이화여자대학교 교육대학원, 1993

안상수, 이상 시의 타이포그라피적 해석, 한국디자인학회, 1994

정소현, 장미경, 현대 일러스트레이션에서 나타난 팝아트의 조형적 관계성 연구-색채와 이미지, 표현기법을 중심으로, 한국 디자인 트렌드 학회, 2011

하상희, 증강현실 책 일러스트레이션 이미지 사용자 경험요소, 한국일러스트레이션학회, 2013
진숙, 칼 융의 무의식에 관한 탐구, 새한철학회, 2017
장경숙, 컴퓨터 그래픽스를 이용한 일러스트레이션의 표현기법 연구 -초현실주의 작품의 데페이즈망 기법을 중심으로, 차세대 컨퍼전스 정보 서비스 학회, 2017
이봉만, 한·중·일 그래픽에 나타난 서구 디자인의 영향-유입, 수용, 재해석 과정을 중심으로, 한국 기초조형학회, 2018

## 연구보고서

유정미, 20세기 디자인 아이콘 : 그래픽 디자이너(밀턴 글레이저), 월간 디자인, 2011

## 보도자료

조선일보, https://www.chosun.com/

## 인터넷 홈페이지

MoMA, https://moma.org/collection/works
Push Pin Studio, Pushpininc.com
AGI, 2016,agi-open.com
Yuko Shimizu, yukoart.com

Abstract

# A Study on Modern Illustration's Expression applying Dépaysement Technique of Surrealism

## - Focusing on series of「Consciousness and Unconsciousness」-

Mingyeong Kim
Visual Communication Design
The Graduate School
Seoul National University

Based on the researcher's interest in unconsciousness, the Dépaysement technique applied to express the visual image of the work is being applied and used in various fields in our daily lives today. 'Unconsciousness', or visual expression of what is invisible, is considered abstract. Because the world I have experienced and the world others have different eyes, it is considered abstract in the process of conveying meaning or emotion to people. However, modern people's interest in the invisible inner world of their lives with what they see has continued from the past to the present due to worries and anxieties about the future. And it is our task to express it visually.

First, the theory of Sigmund Freud and Carl Gustav Jung's

unconsciousness, the origin of surrealism, various techniques of surrealism, and examples of artistic thinking were researched for the consideration of unconsciousness. For the study of expression techniques in modern illustration, experiments on textures and expressions were conducted using only physical tools that are difficult to implement digitally. Then, the scanned work was digitally transferred and experimented with the composition and layout. And through this, it embodied the methodology of expression.

Through this study, the researchers selected two objects of 10 kinds by applying the features of surrealism techniques Dépaysement. The hybridization of two objects has an internal connection between invisible, conflicting property. The goal in the process of work is to combine these two objects of strange and bizarre effects while harmonizing well with each other. In the early 1900s, when Dépaysement Technique of Surrealism was applied to modern times, it was intended to present a new level of expression rather than just highlighting similarities. Through the means of expression by the development of modern technology and expression techniques based on the individual characteristics of the researcher, I expect to play a role in opening the way to deliver imagination to the public beyond the information transmission of modern illustration.

**keywords : Unconsciousness, Surrealism, Surrealist Techniques, Depaysement, Art Thinking, Expression Technique, Illustration**

*Student Number : 2019 - 22044*