ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 28호, 2023. Vol.8 No.3

실감형 미디어아트에 나타난 초현실주의 표현기법에 관한 연구

디스트릭트(d'strict) 작품을 중심으로

A Study on the Expression Techniques of Surrealism in Realistic Media Art

focusing on d'strict's works

주 저 자 : 조윤경 한양사이버대학교 디자인대학원 석사과정

교 신 저 자 : 김민정 한양사이버대학교 뉴미디어디자인학과 교수
mjganda@naver.com

https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.3.309

접수일 2023. 8. 14. / 심사완료일 2023. 9. 2. / 게재확정일 2023. 9. 9. / 게제일 2023. 9. 30.

Abstract

This study analyzes and proposes the possibility of combining realistic media art and surrealistic expressive techniques. To do so, we first understand the types and characteristics of surrealistic expressive techniques. In particular, we focus on Alexandrian and Suzy Gablik's work on depaysment. Second, by collecting and analyzing examples of d'strict's works, we summarize the characteristics of depaysment network representation in realistic media art. Third, we propose how surrealistic expression techniques can be used to improve the artistry of realistic media art and design education. This study is limited to six works in the d'strict, and is conducted through the methods of literature review and case analysis. The results of the study showed that the characteristics of the depaysment network such as 'opening up the unknown dimension' and 'bringing life' were mainly utilized in the six realistic media artworks of the d'strict. In addition, various depaysment elements emphasize the core meaning of the artwork through visual impact, which confirms that depaysment features enhance the effectiveness of realistic media art. Finally, this study proposes a theoretical basis for how the characteristics of depaysment, one of the surrealistic expression techniques, can contribute to the development of media art production and design education in the future.

Keyword

Surrealism(초현실주의), Depaysement(데페이즈망), Realistic media art(실감형 미디어 아트)

요약

본 연구는 실감형 미디어아트와 초현실주의 표현기법이 접목될 가능성을 분석하고 제안한다. 이를 위해 첫째, 초현실주의 표현기법의 유형과 특징을 이해한다. 특히 알렉산드리안과 수지개블릭의 데페이즈망 연구를 중심으로 분석한다. 둘째, 디스트릭트 작품사례를 수집 및 분석하여, 실감형 미디어아트에서 나타난 데페이즈망 표현 특성을 정리한다. 셋째, 초현실주의 표현기법이 실감형 미디어아트의 예술성 향상과 디자인 교육에 어떻게 활용될 수 있는지를 제언한다. 본 연구는 디스트릭트의 6개 작품으로 범위를 한정하여 선행연구와 사례분석의 방법으로 수행되었다. 연구 결과, 6개의 디스트릭트 실감형 미디어아트 작품에서 '미지의 차원 열어 보이기'와 '생명 불어넣기'라는 데페이즈망 특징이 주로 활용되었다. 또한, 다양한 데페이즈망 표현 요소들은 시각적 충격을 통해 작품의 핵심 의미를 강조하며, 이로 인해 데페이즈망의 특징이 실감형 미디어 아트의 효과를 높인다는 것을 확인하였다. 최종적으로 초현실주의 표현기법 중 하나인 데페이즈망 표현특성이 향후 미디어아트의 제작 및 디자인 교육의 발전에 기여할 수 있는 이론적 바탕을 제안한다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구 방법과 범위

2. 이론적 배경

2-1. 초현실주의 이해

2-2. 데페이즈망 특성

3. 사례분석

3-1. 분석기준

3-2. 사례분석

3-3. 분석결과

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

2020년, 도시 중심에 설치된 농구 경기장 네 배 크기의 대형 전광판에서 상영된 미디어아트 작품, 웨이브(wave)는 CNN 등의 여러 외신의 주목을 받았다.[1] 거침없이 일렁이는 파도 영상은 코로나19로 인한 격리와 고립 상태에 지친 시민들에게 대리 만족의 쾌감을 선사하였다. 이 작품을 통해 이상호 대표는 디스트릭트(d'strict)라는 이름을 널리 알리게 되었고, 그 결과 뉴욕의 한 CEO로부터 타임스스퀘어 중심에 위치한 광장을 밝히는 고래(whale) 작품 제작을 의뢰받게 된다. 같은 시기, 원타임스퀘어 건물 외벽에 워터폴(Waterfall-NYC)을 설치하였고, 소프트 바디(softbody)와 자이언트 토이(giant toy) 등의 실감형 미디어 작품(realistic media art)을 선보였다. 이러한 작품들은 회사의 신조인 '창의적 집단이 경제적으로도 성공한 회사를 만들자'라는 비전을 구현하는 데 크게 기여 하였다. 결과적으로, 디스트릭트는 세계 3대 디자인 어워드 중 하나인 독일 iF 디자인 어워드에서 3년 연속 수상하였고, 중소기업으로는 최초로 37년 만에 산업통상자원부와 한국디자인진흥원으로부터 우수디자인 대통령상을 수상하였다. 또한 외교부로부터 문화외교자문위원으로 위촉되는 등, 명실공히 미디어아트 전문 디자인회사로 발전하였다.[2]

[그림 1] Wave(2020) & Waterfall-NYC(2021)

올리버(Oliver Grau, 2007)는 미디어아트를 '다양한 미디어와 기술을 사용하여 창조적 표현을 탐색하는 예술'로 정의[3]하였다. 전광판, 빌딩, 공원, 광장과 같은 공공의 공간에 설치되는 미디어아트는 프로젝션 매핑, 인터랙티브 미디어아트 등 매우 다양한 형태로 나타나고 있다. 이들 대부분은 바쁜 현대인들에게 새로운 경험을 선사하며 복잡한 도심을 예술적 공간으로 탈바꿈시키는 데 도움을 준다. 이에 미디어아트는 전 세계적으로 확대되고 있으며, 특히 공공 공간에 설치되는 실감형 미디어아트는 기술과 예술을 융합하여 공감각적 체험을 통한 관람객의 몰입을 끌어내어 21세기 박물관의 방향성과 전시 동향에 맞는 새로운 미술 형식으로 자리매김하고 있다.[4]

이러한 미디어아트의 성장과 진화는 기술 발전과 밀접하게 얽혀 있다. 컴퓨터와 인터넷의 출현으로 다양한 시도가 가능해짐에 따라 미디어아트의 발전이 가속화된 것이다. 그러나 이러한 디지털 기술의 급속한 발전이 창작자가 기술에 과도하게 의존하게 만들어 미디어아트 작품의 예술적 가치를 저하하는 문제를 초래하고 있고, 미디어아트와 예술사조의 관계에 관한 선행연구는 현재 매우 부족한 상황이다.

이에 본 연구의 목적은 '창조적 표현을 탐색하는 예술(Oliver Grau, 2007)'로써의 실감형 미디어아트와 초현실주의 표현기법이 접목될 가능성을 탐구한다. 세부적인 목표는 다음과 같다. 첫째, 초현실주의 표현기법의 유형과 특징을 이해한다. 둘째, 디스트릭트 작품 사례를 분석하여 실감형 미디어아트에서 나타난 데페이즈망 표현특성을 정리한다. 마지막으로 초현실주의 표현기법이 실감형 미디어아트의 예술성 향상과 디자인 교육에 어떻게 활용될 수 있는지를 제언한다.

1-2. 연구 방법과 범위

본 연구는 크게 이론적 연구와 사례분석 연구의 두 가지 방법으로 수행되었다. 선행연구와 문헌 자료를 통해 초현실주의와 표현기법 유형을 이해하고, 표현기법 중 하나인 데페이즈망에 대한 다양한 자료를 수집하였다. 디스트릭트의 작품 중 2020년부터 2022년 사이에 공개된 총 6개 작품으로 연구범위를 한정하여 사례분석을 진행하였다. 초현실주의 표현기법을 연구한 알렉산드리안(Sarane Alexandrian, 1984)의 분류 기준을 참고하여 디스트릭트의 실감형 미디어아트에서 나타난 데페이즈망 표현특성을 도출하였다. 최종적으로 초현실주의 표현기법 중 하나인 데페이즈망 표현특성이 향후

1) 한국경제, https://www.hankyung.com/life/article/202105239713g (2021. 05. 23.)

2) 아시아경제, https://www.asiae.co.kr/article/2023041413321372044 (2023. 04. 14.)

3) Oliver Grau, "MediaArtHistories(Introduction)", MIT-Press, 2007, pp.1-489.

4) 김현정, https://policydb.kcti.re.kr/#/ackisbriefingDetail?bbstypecd=3001090&postno=200667&pageno=1&searchopt=&search=&dmovsprcd= (2022. 05. 17.)

미디어아트의 제작 및 디자인 교육의 발전에 기여할 수 있는 이론적 바탕을 제안한다.

2. 이론적 배경

2-1. 초현실주의 이해

초현실주의는 1차 세계 대전으로 인해 파괴된 세상에 대한 실망과 회의에서 시작된 전위 예술 운동이라 할 수 있으며, 2차 세계 대전이 일어나기 전까지 유럽 전역에 있어서 널리 작용한 예술 운동 중 하나이다. 합리적, 이성적 사고의 활동영역 이면에 잠재한 잠재의식, 비합리적 신비의 세계의 진실을 탐구하여 인식의 차원으로 끌어올림으로써 총체적인 조화, 즉 초현실주의적 세계를 추구하고자 한 정신 운동이다.[5)]

초현실주의라는 용어는 1917년 작가 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에 의해서 창안되면서 불리기 시작되었으며, 이후 1924년 앙드레 브르통(Andre Breton)이 '초현실주의 선언(Manifeste du Surrealisme)'에서 본격적으로 초현실주의를 선언하며 시작되었다. 초기에 초현실주의는 문학적인 것들을 묘사하기 위한 용어로 채택되었다. 하지만 이후 초현실주의는 회화, 조각, 사진, 영화, 현대 디자인에 이르기까지 광범위한 모든 활동을 포함하여 지금에 이르게 되었다.[6)] 특히 초현실주의는 전쟁을 유도한 문명에서 벗어나 억눌려있는 정신적인 힘과 욕망을 해방하고자 했다. 따라서 초현실주의자들은 프로이트를 즐겨 인용하곤 했지만, 프로이트는 정신적인 착란을 반드시 치료해야 하는 질병으로 보았다면 그들은 해방과 창조의 상태로 착란을 바라보았다는 점에서 차이가 있었다. 브루통은 프로이트의 방법에 따라 꿈을 분석하곤 했는데, 이것이 초현실주의의 기반이 되었다.[7)] 초현실주의 운동이 추구하는 프로이트 정신분석이론은 사고의 움직임을 이성이 통제받지 않는 상태에서 움직여 표현한다는 '자유연상'에서 유래한 것이다. 초현실주의 작가들이 이 원리들을 드러내기 위해 사용했던 대표적인 기법이 '오토마티즘(automatism)'과 데페이즈망(dépaysement)'이다.[8)]

초현실주의 표현기법에 관한 선행연구를 분석한 결과는 [표 1]과 같다.

[표 1] 초현실주의 표현기법에 관한 선행연구

연구자 (년도)	초현실주의 표현기법 분류
이채연 (2016)	오토마티즘, 오브제, 프로타주, 데칼코마니, 콜라주, 데페이즈망, 트롱프뢰유, 모방과 패러디, 몽환적 이미지
김대환 (2017)	데칼코마니, 오토마티즘, 오브제, 콜라주, 데페이즈망
서아름 (2018)	자동기술법, 콜라주, 프로타주, 데칼코마니, 데페이즈망
엄세영 (2019)	트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망, 오브제화
유지연 (2020)	오토마티즘, 프로타주, 데페이즈망, 콜라주
김민경 (2021)	자동기술법, 프로타주, 데칼코마니, 데페이즈망, 꼴라주, 그라타주
최혜리 (2022)	오토마티즘, 프로타주, 데페이즈망, 콜라주

오토마티즘(automatisme)은 자동기술법이라고도 하며 초현실주의 미술에서 가장 중요한 개념으로 모든 습관적 기법과 고정관념, 이성 등의 영향을 전부 배제하고 그저 손이 움직이는 대로 그리는 것을 말한다. 여기서 표출되는 선과 형태는 무의식의 세계를 투영하고 있다. 막스 에른스트(Max Ernst)에 의해 시작된 프로타주, 데칼코마니, 콜라주가 이에 속한다. 프로타주는 나무판과 천, 잎 따위의 올록볼록한 면 위에 종이를 대고 연필 등으로 문질러 무늬를 베끼는 방법인데, 우연한 효과를 노리기도 하며, 의식적으로 짜 맞추기도 하고, 나타난 무늬에서 힌트를 얻어 붓을 더하기도 한다. 이때 무늬는 일종의 환각으로 변모하여 새로운 형상으로 나타난다. 데칼코마니는 유리판이나 아트지 같은 비흡수성 소재에 물감을 칠하고 종이를 덮어 문지른 다음 떼어내어 무늬가 생기게 하는 기법이다. 콜라주는 인쇄물, 천, 나무 조각, 쇠붙이, 나뭇잎, 모래 등 여러 가지를 붙여서 구성하는 기법이며 초현실주의의 콜라주는 기성품을 손질하지 않고도 전혀 관련이 없는 물체

5) 임두빈, [아방가르드 예술의 정신사적 배경과 의미], 현대미술의 전개와 비평, 미진사, 1988, p.34.

6) 김윤아, 김남효, 초현실주의 표현기법과 오브제의 표현 특성을 통한 마르텐 바스의 아트퍼니처 분석, 기초조형학연구 Vol.22, no.4. 통권 106호, 2021, pp.87-88.

7) 진중권, 「서양미술사 : 모더니즘편, 휴머니스트」, 2011, pp.211-212.

8) 문지혜, 데페이즈망(depaysment)을 통해 본 회화의 시각적 아이러니(irony)연구, 한국융합학회논문지 Vol.11, no.4, 2020, p.169.

끼리 조합함으로 별개의 새로운 현실을 창조하여 비유적, 상징적, 연상적인 효과를 노렸다. '데페이즈망(déaysement)'은 어떤 물체를 원래 있던 곳에서 떼어내는 것을 말하며 아무리 낯익은 물체라도 그것이 본래 놓여있던 인상적인 질서에서 떼어내어 뜻하지 않은 장소에 놓이게 되면 심리적인 충격을 유발하게 한다. 데페이즈망에는 트롱프뢰유, 이중이미지 등이 속한다. 트롱프뢰유는 눈속임 기법이라고도 하며 실제와 같은 세밀한 묘사를 통하여 착각이나 눈속임을 끌어내는 기법으로 관찰자의 의식을 착란 시키고자 하는 의도가 있다. 이중이미지는 한 번에 두 개의 대상을 중첩되게 만듦으로써 감상자에 따라 여러 가지 해석이 가능하게 만들어주는 기법으로써 감상에 모호함을 유발하게 한다(표 2 참조).[9]

[표 2] 초현실주의 표현기법 분류

오토마티즘 (automatisme)	프로타주	물체 위에 종이를 대고 연필 등으로 문질러 무늬를 베낌
	데칼 코마니	물감을 칠한 뒤 종이를 덮어 문지른 후 떼어냄
	콜라주	여러 가지 재료를 붙여서 구성
데페이즈망 (déaysement)	트롱 프뢰유	실제와 같은 세밀한 묘사로 착각이나 눈속임을 끌어냄
	이중 이미지	두 개의 대상을 중첩하여 여러 가지 해석이 가능하게 함

2-2. 데페이즈망 특성

데페이즈망 기법을 활용하여 작품을 제작한 대표적인 작가는 단연 르네 마그리트(Rene Magritte,1898~1967)를 들 수 있다. 초현실주의자들이 자동기술법으로 작품을 그리고 제작하는 데 반해, 마그리트는 사과, 새, 돌, 담배 파이프 등 우리가 주변에서 흔히 볼 수 있는 대상을 본래의 모습 그대로 가져오되, 모순되거나 대립하는 요소들을 한 화면에 결합하거나, 어떤 오브제를 엉뚱한 곳에 위치시켜 시각적 충격을 줌과 동시에 예술적 의욕을 고취하는 방법으로 작품을 제작하였다.[10]

9) Monthlyart. (1999). Dictionary of World Art Terminology(세계미술용어사전). Monthlyart

10) 강은진, 마그리트의 데페이즈망 기법을 투영한 이미지 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2009, p.1.

[표 3] 데페이즈망의 유형과 작품 재구성[11]

기법	내용	작품
고립	〈악한의 영혼조금 1960〉 데페이즈망의 대표적 기법. 전혀 다른 환경에서 대상들이 조합됨. 엉뚱한 장소에 이질적인 요소들 끼리 놓임.	
변형	〈발견 1927〉 특정 오브제와 정상적으로 관련되지 않은 특성으로 나타냄. 혹은 오브제와 정상적으로 관련된 성질은 제거됨.	
합성	〈설명 1952〉 두 개의 오브제가 결합하여 제3의 '당혹감을 불러일으키는' 오브제를 산출하는 것.	
크기의 변화	〈심금 1955〉 규모, 위치, 본질의 변화로 부조화를 창출하며 시각적 심리적 당황함과 놀라움, 신비감을 느끼게 하는 기법.	
모순적 이미지	〈아르곤의 전투 1959〉 우연한 만남의 발생으로 인해 보는 이들에게 시각적인 충격을 느끼게 하는 기법.	
이중적 이미지	〈아른하임의 영역 1962〉 시각적 동음이의어 형태로 이중 이미지의 효과가 나는 표현기법. 이미지의 구성이 주제와 배경이 분리되지 않은 채 공간 관계가 애매하여 호기심을 자극하며 뜻하지 않은 부분에서 겹침.	
역설	〈헤겔의 휴일 1958〉 양립할 수 없는 두 개의 사물이 한 그림 안에 들어있는 것. 논리를 깨며 문법적으로 맞지 않고 논리적으로 맞지 않는 불가능한 조합.	
개념의 양의성	〈표절 1960〉 바깥의 풍경과 실내의 이젤의 그림이 하나의 관점에서 관찰되도록 시공간적 경험을 변형시킨 기법.	

데페이즈망은 다른 기법들에 비해 일상생활 속 소재를 사실처럼 묘사하여 관습으로 인한 사고에 혼란을 준다. 즉 사진과 같은 정밀한 표현으로 현실에서 양립할 수 없는 사물들이 공존하여 의미를 생성하는 사실

11) 엄기준, 차승화, 자동차 TV-CF의 초현실주의적 기법에 관한 연구 : 국, 내외 광고에 대한 분석, 디자인지식저널 Vol.12, 2009, p.86.

적 초현실주의 특징을 보인다. 또한, 이 기법을 해석하면 몇 가지 특이사항으로 분류할 수 있는데 그 중 알렉산드리안과 수지 개블릭(Suzi Gablik)의 분석 결과는 데페이즈망에 관한 연구에서 가장 많이 차용되고 있다.[12]

미술사학자 알렉산드리안(Sarane Alexandrian)은 그의 저서 〈초현실주의와 미술〉에서 마그리트가 일상의 낯익은 사물들을 생소한 요소로 만드는 원리를 '세부의 확대, 해부학적 경이, 보충적인 사물과의 결합, 무생물의 생물화, 생물의 물질적 변형, 신비스런 개방'[13]으로 [표 4]와 같이 분류해 설명했다. '세부의 확대'는 거대한 사과, 방안을 가득 채운 장미로, '보충적인 사물과의 결합'은 산과 독수리, 잎과 새로, '무생물의 생물화'는 발가락을 가진 구두, 유방이 달린 옷으로, '신비스런 개방'은 의외의 광경으로 열리는 문으로, '생물의 물질적 변형'은 돌로 만들어진 새로, '해부학적 경이'는 팔목이 여자 얼굴로 된 손으로 분류하였다.[14]

[표 4] 알렉산드리안 데페이즈망 연구[15]

분류	내용
작은 것을 크게 확대	일상 속 사물의 크기를 과장하거나 왜곡시킴
보완적인 사물을 조합	상관없는 사물들을 한 공간에 병치시키고 결합시켜 극적인 상황을 만듦
생명이 없는 것에 생명을 불어넣기	형태의 유사함과 기능을 결합하여 본래의 기능을 왜곡하고 사물을 관념으로부터 해방시킴
미지의 차원을 열어 보이기	시공간을 비틀어 확장
생명체를 사물화	생명이 있는 세계의 본질적 특성을 뒤집음
해부학적 왜곡	올바르다고 인식되어 왔던 사실적인 형태를 전혀 다른 형태로 변형

수지 개블릭(S. Gablik)은 마그리트의 작품을 빈번하게 반복되고 변화하는 요소인 고립, 변경, 합성, 크기의 변화, 이상한 만남, 이중 이미지, 역설, 개념의 양극화로 분류하였다. 분류한 작품은 각자 지닌 고유의 가치와 더불어 전후 맥락에 잘 부합하는 가치를 지니게 된다"[16]. 고 보았다. (표 5 참조).[17]

[표 5] 수지 개블릭 데페이즈망 연구[18]

특성	내용
고립	오브제를 고유의 영역 밖으로 옮겨 기대되는 역할로부터 자유롭게 벗어나는것
변형	어떤 특정 대상에 정상적으로 관련을 맺지 않는 속성의 전도
합성	두 개의 익숙한 오브제가 결합되어 제3의 당혹감을 불러일으키는 오브제의 산출
스케일	위치 또는 본질의 변화를 통한 부조화의 사물 창조
우연	우연한 만남의 발생
이중이미지	형태의 이중이미지
역설	지적인 반명제의 방법
개념적 양극성	두 상황을 단일관점에서 관찰하는 이미지의 해석으로 시공적 경험을 변형시킴

알렉산드리안과 수지 개블릭은 데페이즈망 연구에서 일상의 사물 일부를 크기의 변화와 같은 왜곡을 준다는 점과 익숙한 사물들의 병치, 결합으로 인한 시각적 충격을 준다는 점, 그리고 하나의 시점에서 차원을 확장하여 이미지를 해석한다는 점에서 공통점을 보이고 있다. 그러나 알렉산드리안의 데페이즈망 연구에서는 생명이 없는 사물에 생명을 불어넣거나 생물을 사물화로 분류하였으며, 해부학적 왜곡에 관한 연구를 하였다. 반면 수지 개블릭은 본질적인 위치에 변화를 주어 사물을 고유의 영역 밖으로 추방하거나 우연한 만남과 시각적 동음이의어를 통한 이중 이미지, 상반된 두 사물을 한 화면에 배치하는 것으로 분류한다는 점에서 두 연구의 차이가 있다.

이처럼 데페이즈망은 다른 기법들과 다르게 사물을 정밀하게 표현한 이미지를 통해 잠재된 의식을 내포하

12) 서아름, 초현실주의 표현기법을 이용한 모션그래픽 디자인 작품 논문: TVN 예능프로그램 오프닝 타이틀 사례분석을 중심으로, 건국대학교 예술디자인대학원 석사논문, 2018, p.33.

13) S. 알렉산드리안, [초현실주의 미술](이대일 역), 열화당, 1984, pp.1-278.

14) 노현지, 자크 라캉의 무의식 관점으로 본 에로티시즘 연구: 데페이즈망 기법의 광고를 중심으로, 홍익대학교대학원 박사학위논문, 2015, p.66.

15) 서아름, Op. cit., p.33.

16) 수지 개블릭, [르네마그리트](천수원 역), 시공사, 2000, p.16.

17) 박우진, 상업사진의 초현실주의 표현에 관한 연구: 작품 〈초현실주의 상업사진〉을 중심으로, 중앙대학교대학원 석사논문, 2018, p.18.

18) 장한솔, 현대 공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 : 르네 마그리트 작품 분석을 통해서, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사논문, 2010, p.29.

여 의미를 생성한다는 차이를 보이며 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순적인 결합으로 표현하는 차이를 보인다. 초현실주의 표현 기법에서 보이는 공통된 특징은 꿈, 상상을 통해 이미지들에 영감을 얻었으며 이 형상이 보는 이로 하여금 잠재의식의 세계를 일깨우게 하는 원리를 중점으로 두었다. 즉, 예술의 조형성이나 미학적 체계를 세우려 한 것이 아니라 고정관념, 이성, 그리고 이미 정해진 인식으로부터 인간을 자유롭게 함으로써 인간의 무의식을 해방시켜 인간성을 회복시키고 살아있는 힘을 찾고자 하였다. 그렇기 때문에 무의식의 상태인 꿈의 세계를 중요하게 생각하였고 이성의 통제로부터 자유롭게 벗어난 무의식의 세계를 표현하고자 하였다.[19)]

3. 사례분석

3-1. 분석기준

본 연구에서는 디스트릭트 작품 내의 데페이즈망 특성을 알렉산드리안의 데페이즈망 분류유형을 기반으로 분석하였다(표 6 참조). 이러한 분석 방식을 선택한 이유는 정적인 사진보다는 영상의 역동적 특성을 활용하는 실감형 미디어아트, 즉 디스트릭트 작품에 사물의 생명화와 해부학적 왜곡을 집중적으로 연구한 알렉산드리안의 분류법이 더 적합하다고 판단되었기 때문이다. 데페이즈망의 표현 특성은 강함(●), 보통(◐), 약함(○)의 3단계로 분류하였으며, 전체적인 표현 특징은 종합해 기술하였다(표 6 참조).

[표 6] 데페이즈망 표현분석 틀

작품명					
년도 (위치)					
영상 이미지					
데페이즈망 표현분석					
데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)					
작은 것을 크게 확대	보완적 사물 조합	생명 불어넣기	미지 차원 열기	생명체의 사물화	해부학적 왜곡
종합					

3-2. 사례분석

디스트릭트의 'Soft body' 작품은 실감형 미디어아트를 통해 일상의 재해석을 시도한다. 이 작품은 2020년 코엑스 K-pop 스퀘어에서 발표되었으며, 평범한 일상에 예술적 상상력을 더함으로써 일상의 소재를 말랑하게 변화시키고, 세상을 부드럽게 변화시키는 상상을 통한 탈출을 꿈꾸는 영상이다.

[표 7] Soft body 작품 분석

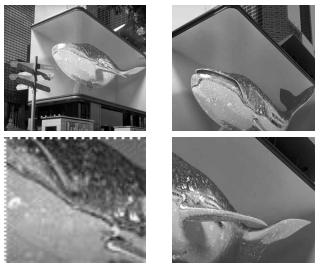
작품명	Soft body				
년도 (위치)	2020 (코엑스 K-pop 스퀘어)				
영상 이미지					
데페이즈망 표현분석	-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출 -자동차와 같은 딱딱한 소재를 말랑한 소재로 보이게 연출 -신체 일부를 확대하거나 기괴하게 연출 -익숙하거나 낯선 사물들을 결합시킴				
데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)					
작은 것을 크게 확대	보완적 사물 조합	생명 불어넣기	미지 차원 열기	생명체의 사물화	해부학적 왜곡
◐	◐	●	●	●	●
종합	기존의 틀을 깬 이미지의 연출로 익숙한 것을 낯설게 하여 색다른 경험을 제공				

이 작품의 주요 특징 중 하나는 기존의 틀을 깬 이미지의 연출이다. 이는 익숙한 것을 낯설게 만들어 색다른 경험을 제공하려는 시도의 일환이며, 이를 위해 2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출하였다. 이러한 연출은 공간의 변화뿐만 아니라 사물의 변화를 통해서도 이루어졌다. 자동차와 같은 딱딱한 소재를 말랑한 소재로 보이게 연출한 것은 데페이즈망 기법 중, '생명 불어넣기'에 해당한다. 또한, 신체 일부를 확대하거나 기괴하게 연출하는 '해부학적 왜곡도 강한 특징으로 나타났다. 익숙한 사물들의 결합을 통해 생명체와 비생명체의 경계를 허물고, 사물과 생명

19) 서아름, Op. cit., p.35.

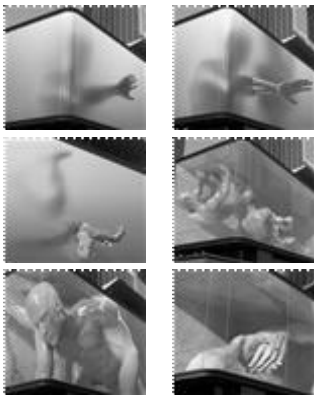
체 사이의 상호작용을 탐색하게 하는 '생명체의 사물화' 특징도 강하게 나타난다. 종합적으로 'Soft body'는 데페이즈망의 특성을 통해 관객에게 익숙한 것을 낯설게 만드는 동시에 새로운 시각을 제공함으로써 색다른 경험을 제공한다(표 7 참조).

[표 8] Whale 작품 분석

작품명	Whale				
년도 (위치)	2020 (코엑스 K-pop 스퀘어)				
영상 이미지					
데페이즈 망 표현분석	-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출 -고래의 표면(생명체)을 화폭(사물)으로 활용함 -고래의 웅장한 움직임으로 사람들의 이야기를 전달하는 메신저와 같은 이미지 연출				
데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)					
작은 것을 크게 확대	보완적 사물 조합	생명 불어 넣기	미지 차원 열기	생명체의 사물화	해부학적 왜곡
○	◐	◐	●	●	○
종합	평면의 입체화로 시공간을 초월한 이미지를 제공하여 도심 속에서 바다를 느끼게 함과 동시에 생명체를 사물화하여 메시지를 전달하고자 함				

디스트릭트의 'Whale' 작품은 2020년 코엑스 K-pop 스퀘어에서 발표되었으며, 많은 사람들에게 동경의 대상이자 꿈의 상징인 고래의 몸을 대형 화폭으로 삼아 사람들의 일상과 꿈의 모습을 다양하게 그려넣고, 고래의 웅장한 움직임을 통해 사람들의 이야기를 임팩트 있게 전달하고자 한 영상이다. 이 작품의 주요 특징 중 하나는 전형적인 형식과 틀을 깬 이미지의 연출이다. 2차원적의 평면적인 공간인 벽면을 3차원의 입체적인 공간인 심해로 연출한 것은 시공간을 비틀어 확장한 '미지의 차원 열어 보이기'에 해당한다. 또한, 고래의 표면에 그림과 글씨 등의 낙서가 그려진 이미지를 연출하여 고래의 몸을 화폭과 같은 사물로 표현한 것은 '생명체의 사물화', '보완적인 사물을 조합'에 해당한다. 종합적으로 'Whale'은 데페이즈망의 특성을 통해 평면의 입체화로 시공간을 초월한 이미지를 제공하여 도심 속에서 바다를 느낌과 동시에 생명체를 사물화하는 색다른 경험을 제공한다(표 8 참조).

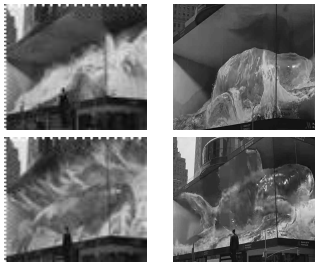
[표 9] Art performance 작품 분석

작품명	Art performance				
년도 (위치)	2021 (코엑스 K-pop 스퀘어)				
영상 이미지					
데페이즈 망 표현분석	-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출 -다른 차원의 공간의 대상들이 경계를 넘나들며 공간의 경계를 무너뜨림 -신체 일부를 과도하게 확대한 이미지 제공 -춤과 악수 등의 이미지로 융합의 메시지 전달				
데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)					
작은 것을 크게 확대	보완적 사물 조합	생명 불어 넣기	미지 차원 열기	생명체의 사물화	해부학적 왜곡
●	◐	◐	●	○	◐
종합	인체 일부의 크기를 왜곡하고, 공간의 차원을 넘나드는 시각적 충격을 제공				

디스트릭트의 'Art performance' 작품은 2021년 코엑스 K-pop 스퀘어에서 발표되었으며, 각기 다른 차원의 공간에서 춤추고 있는 두 명의 사람이 손을 뻗어 서로를 어루만지고, 갇힌 공간에서 나와 어우러지며, 마침내 하나의 아름다운 동작을 만들어내 서로 다른 문화, 다양한 개성을 가진 우리가 만들어가는 이상적인 소통과 융합의 시대를 상상하고자 하는 영상이다. 이 작품의 주요 특징 중 하나는 이미지를 통해 공간을 초월하는 연출이다. 2차원의 평면 공간을 3차원의 입체 공간으로 그려냈으며, 공간의 변화뿐만 아니라 인체의 변화를 통해서도 구현되었다. 특히 신체의 일부인 손과 발 등을 과도하게 확대한 연출은 '해부학적 왜곡'의 특

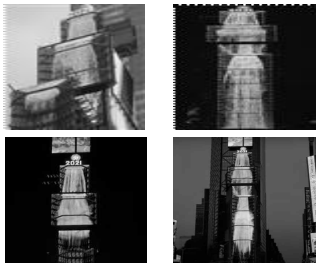
성을 반영한다. 또한, 3차원의 공간 창출과 그 공간의 내부와 외부를 넘나드는 연출은 '미지의 차원 열어 보이기'의 특징을 강조한다. 종합적으로 'Art performance'는 데페이즈망의 특성을 활용해 관객에게 인체 일부의 크기를 왜곡하고 공간을 초월하는 시각적 충격을 제공함으로써 색다른 경험을 선사한다(표 9 참조).

[표 10] Whale #2 작품 분석

<table>
<tr><td>작품명</td><td colspan="5">Whale #2</td></tr>
<tr><td>년도
(위치)</td><td colspan="5">2021 (뉴욕 타임스 스퀘어 - 광장)</td></tr>
<tr><td>영상
이미지</td><td colspan="5">  </td></tr>
<tr><td>데페이즈 망 표현분석</td><td colspan="5">-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출
-바다의 파도(무생물)가 점차 고래(생물)로 변해가는 이미지 연출
-역동적으로 움직이는 고래의 움직임 표현</td></tr>
<tr><td colspan="6">데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)</td></tr>
<tr><td>작은 것을 크게 확대</td><td>보완적 사물 조합</td><td>생명 불어 넣기</td><td>미지 차원 열기</td><td>생명체의 사물화</td><td>해부학적 왜곡</td></tr>
<tr><td>○</td><td>◐</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>○</td></tr>
<tr><td>종합</td><td colspan="5">생물인 고래가 무생물인 바다로부터 생겨나는 시각적 충격을 제공</td></tr>
</table>

디스트릭트의 'Whale #2' 작품은 2021년 뉴욕 타임스 스퀘어에서 발표되었으며, 타임스퀘어 중심에 있는 광장을 밝히는 약 1400㎡ 크기의 전광판 전체를 입체적 공간으로 바꿔 파도의 움직임에 따라 역동적으로 춤추는 고래의 형상을 초현실적으로 연출한 영상이다. 이 작품의 주요 특징 중 하나는 기존의 틀을 깬 이미지의 연출이다. 2차원의 전광판 평면을 3차원인 바다로 연출한 것은 '미지의 차원 열어 보이기' 에 해당한다. 바다의 파도가 점차 고래로 변해가는 연출과 고래가 춤을 추는 듯 이미지로 '생명 불어넣기' 특징도 강하게 나타난다. 종합적으로 'Whale #2는 데페이즈망의 특성을 통해 관객에게 무생물인 파도가 생물인 고래로 변해가는 연출로 신선한 경험을 제공한다(표 10 참조) 10). 2020년에 코엑스 K-pop 스퀘어에서 선보인 Whale은 고래의 표면을 화폭 삼아 사람들의 이야기를 전달하고자 하는 것으로 '생명체의 사물화'에 초점을 둔 반면, Whale #2는 거대한 파도가 점차 고래로 변해가는 모습을 연출하여 '생명 불어넣기'가 강조되어 고래라는 같은 주제로 상반되는 특성을 나타낸다.

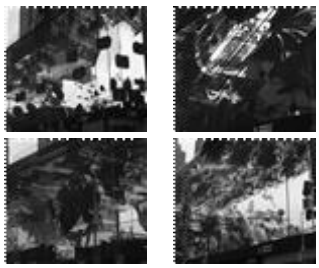
[표 11] Waterfall-NYC 작품 분석

<table>
<tr><td>작품명</td><td colspan="6">Waterfall-NYC</td></tr>
<tr><td>년도
(위치)</td><td colspan="6">2021 (뉴욕 타임스 스퀘어 - 원타임 스퀘어)</td></tr>
<tr><td>영상
이미지</td><td colspan="6">  </td></tr>
<tr><td>데페이즈 망 표현분석</td><td colspan="6">-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출
-익숙한 도심 속 건물에 폭포가 흘러내리는 이미지 연출
-거대한 스케일로 압도적인 분위기를 연출</td></tr>
<tr><td colspan="7">데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)</td></tr>
<tr><td>작은 것을 크게 확대</td><td>보완적 사물 조합</td><td>생명 불어 넣기</td><td>미지 차원 열기</td><td>생명체의 사물화</td><td>해부학적 왜곡</td></tr>
<tr><td>◐</td><td>◐</td><td>○</td><td>●</td><td>○</td><td>○</td></tr>
<tr><td>종합</td><td colspan="6">익숙한 건물에 거대폭포라는 낯선 이미지를 연출하여 신선한 경험을 제공</td></tr>
</table>

디스트릭트의 'Waterfall-NYC' 작품은 2021년 뉴욕 타임스 스퀘어에서 발표되었으며, 원타임 스퀘어(one time square)의 외부 벽면에 있는 총 4개의 스크린으로 구성된 높이 102.5m의 LED 스크린을 이용한 작업으로, 뉴욕에서 흔히 볼 수 있는 적색 벽돌 건물과 철골 구조물 위로 물줄기를 쏟아내는 거대한 폭포를 통해 강렬하면서도 압도적인 분위기를 연출하는 영상이다. 이 디지털 인공폭포의 모티브는 2008년 이스트 강 위에 4개의 인공폭포를 설치한 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson)의 '뉴욕시티 워터폴(New York City Waterfall)'에 기반한다. 앨리아슨은 공공장소에 일상 재료를 활용하여 일상에서의 벗어남과 생각의 변화를 추구하며, 폭포가 자연 현상이 아닌 문화적 배경에서 인공적으로 창조되었음을 주장한다.[20] 마찬가지로 평

면인 건물의 외벽을 3차원의 입체 공간으로 연출하여 거대한 폭포가 흘러내리는 모습은 '미지의 차원 열어 보이기'와 '작은 것을 크게 확대' 하는 것에 해당한다. 이는 익숙한 것을 낯설게 만들어 색다른 경험을 제공하려는 데페이즈망 특징과도 부합된다. 종합적으로 'Waterfall-NYC'는 데페이즈망의 특성을 통해 익숙한 건물에 폭포라는 낯선 이미지를 연출하여 신선한 경험을 제공한다(표 11 참조).

[표 12] City 작품 분석

<table>
<tr><td>작품명</td><td colspan="5">City</td></tr>
<tr><td>년도
(위치)</td><td colspan="5">2022 (뉴욕 타임스 스퀘어)</td></tr>
<tr><td>영상
이미지</td><td colspan="5">  </td></tr>
<tr><td>데페이즈망 표현분석</td><td colspan="5">-2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출
-시공간이 뒤틀린 모습으로 공간감각의 혼란을 야기
-사람과 사물을 병치, 결합하여 극적인 이미지 연출
-미디어아트와 공연이 결합된 형식</td></tr>
<tr><td colspan="6">데페이즈망 표현특성 (●: 강함 ◐: 보통 ○:약함)</td></tr>
<tr><td>작은 것을 크게 확대</td><td>보완적 사물 조합</td><td>생명 불어넣기</td><td>미지 차원 열기</td><td>생명체의 사물화</td><td>해부학적 왜곡</td></tr>
<tr><td>○</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr>
<tr><td>종합</td><td colspan="5">시공간을 뒤틀고, 사람과 사물의 병치, 결합으로 시각적 충격을 제공</td></tr>
</table>

디스트릭트의 'City' 작품은 2022년 뉴욕 타임스 스퀘어에서 발표되었으며, 미디어아트와 공연이 결합된 형식의 콘텐츠로, 예술을 통해 세상에 창의적 활력을 불어넣으며 도시를 더욱 아름답게 변화시키는 과정을 '춤'이라는 소재를 통해 상징적으로 시각화하여 연출한 영상이다. 이 작품의 주요 특징 중 하나는 미디어아트와 예술, 사람과 사물이 결합된 이미지의 연출이다. 이는 익숙한 대상들을 결합하여 새로운 경험을 제공하기 위한 시도의 일환이며, 이를 위해 2차원의 평면적인 공간을 3차원의 입체적인 공간으로 연출하였다. 이러한 연출은 공간의 변화뿐만 아니라 사물의 변화를 통해서도 이루어졌다. 낮과 밤의 공간, 도심과 자연의 공간이 빠른 속도로 전환되는 연출은 '미지의 차원 열어 보이기'에 해당한다. 자동차를 말랑한 소재로, 신체를 기괴하게 연출하는 것은 각각 '생명 불어넣기', '해부학적 왜곡'에 해당한다. 특히 사물과 사람과의 결합으로 생명체와 비생명체 간의 경계를 모호하게 하는 '보완적인 사물의 조합', '생명체의 사물화'의 특징도 강하게 나타난다. 종합적으로 'City'는 데페이즈망의 특성을 통해 시공간을 뒤틀고, 사람과 사물의 병치, 결합으로 시각적 충격을 제공한다(표 12 참조).

3-3. 분석결과

[표 13] 디스트릭트 작품의 데페이즈망 표현 특성

	작은 것을 크게 확대	보완적 사물 조합	생명 불어넣기	미지 차원 열기	생명체의 사물화	해부학적 왜곡
Soft body	◐	◐	●	●	●	●
Whale	○	◐	◐	●	●	○
Art performance	●	◐	◐	●	○	◐
Whale#2	○	◐	●	●	○	○
Waterfall-NYC	◐	◐	○	●	○	○
City	○	●	●	●	●	●

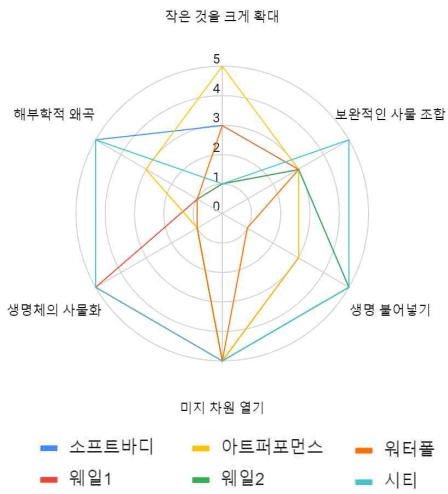
(●: 강함, ◐: 보통, ○: 약함)

알렉산드리안의 데페이즈망 분류유형에 따라 디스트릭트의 작품 6가지를 분석한 결과를 정리하면 [표 13]과 같다. 표현 특징이 매우 강하게 나타난 것을 '5점'으로 처리하고, 보통으로 표현된 경우를 '3점', 그리고 데페이즈망 표현 특성이 거의 나타나지 않은 경우를 '1점'이라고 가정하여 표현한 방사형 그래프는 그림 2와 같다.

분석을 통해 알아낸 주요 결과는 6개의 디스트릭트 작품들이 공통적으로 데페이즈망 표현 특성 중 '미지의 차원 열어 보이기'가 가장 두드러지게 활용되었다는 점

20) Public Art Fund, https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/the-new-york-city-waterfalls/ (2023.08.01.)

이다. 이어서 '생명 불어넣기'가 두 번째로 많이 활용되었음을 알 수 있었다. 이것은 2차원의 평면에 3차원의 입체적인 공간을 초현실적으로 연출하는 실감형 미디어아트의 특성이 반영된 결과라고 할 수 있다. 또한, '보완적 사물의 조합', '생명체의 사물화', '작은 것의 확대 표현', 그리고 '해부학적 왜곡'과 같은 요소들은 익숙한 대상을 낯설게 표현함으로써 시각적 충격을 제공하여 작품이 전달하고자 하는 핵심 의미를 강조하는 데 활용되었다는 것을 알 수 있었다. 이를 통해 데페이즈망의 특징이 실감형 미디어아트의 전달력을 강화시키는 중요한 요소로 작용한다는 점을 확인할 수 있었다.



[그림 2] 디스트릭트 작품의 데페이즈망 표현특성

4. 결론

코로나19의 등장으로 인하여 현대 사회는 예상보다 빨리 디지털 시대로 진입하게 되었다. 이러한 시대의 변화 속에 미디어아트는 기술의 발전과 함께 대중 앞에 다양한 모습으로 선보여지고 있다. 미디어아트가 선보이는 실감 나는 연출은 보는 이로 하여금 착시를 일으키게 한다는 점에서 초현실주의 의미 체계의 본질과 유사한 부분이 많다.

본 연구는 초현실주의에 관하여 연구하고, 초현실주의 표현기법 중 하나인 데페이즈망을 디스트릭트의 작품에 적용하여 20세기 미술사조가 현대의 미디어아트에 적용된 사례와 특성을 분석하였다.

연구 결론은 다음과 같다.

첫째, 알렉산드리안의 분류법에 따른 데페이즈망의 표현특성으로 디스트릭트의 작품을 분석한 결과, 미지의 차원을 열어 보이기나 생명이 없는 것에 생명을 불어넣기, 보완적인 사물의 조합 등 이 특히 작품에 많이 활용되었음을 알 수 있었는데, 이는 2차원의 평면에 3차원의 입체적인 공간을 초현실적으로 연출하는 실감형 미디어아트의 특성이 반영된 결과라고 할 수 있다. 다음으로 생명체의 사물화, 해부학적 왜곡, 작은 것을 크게 확대의 표현특성이 활용되었는데, 이는 익숙한 대상을 낯설게 표현함으로써 시각적 충격을 제공하여 작품이 전달하고자 하는 핵심 의미를 강조하기 위한 장치로 볼 수 있다.

둘째, 초현실주의와 미디어아트의 결합은 예술의 경계를 확장하며, 기술과 내용, 현실과 상상의 경계에서 새로운 창작물을 탄생시킬 수 있다. 특히 데페이즈망 표현은 강렬하면서도 몽환적이기 때문에 멀티미디어 요소들과 결합될 경우 시청자는 다양한 해석과 경험을 통해 깊은 상호작용을 촉진할 수 있다. 이러한 결합은 예술계뿐만 아니라 사회, 문화, 교육 등 다양한 분야에서도 새로운 시각과 방향성을 제시할 수 있다.

셋째, 실감형 미디어아트 교육에서는 초현실주의와 데페이즈망에 대한 깊은 이해가 필수적이다. 초현실주의의 풍부한 표현법과 사회, 문화적 관점에서의 비판적 사고를 습득함으로써 학생들은 다양한 표현방법과 내용의 깊이를 탐구하며 창작 능력을 향상 시킬 수 있다.

본 연구는 디스트릭트 작품 6개를 중심으로 초현실주의와 실감형 미디어아트의 연계성 및 활용방안을 탐구하였다. 연구대상을 실감형 미디어아트 작품 중 디스트릭트 작품으로 국한하였다는 점, 연구자가 임의 선정한 일부 작품에만 초점을 맞췄다는 점이 본 연구의 한계이다. 그러나 본 연구를 통해서 미디어아트의 미학적 가치를 높이기 위한 예술사조 기반의 연구와 분석의 필요성을 인지하였다. 향후 예술사조를 기반으로 한 미디어아트 작품에 대한 심층적인 후속 연구를 진행할 계획이다. 특히 목적에 따른 작품별 데페이즈망 표현특성의 차이점에 관한 연구를 추진할 예정이다. 마지막으로 본 연구가 미디어아트의 발전을 위한 디자인 교육의 당위성을 확보하고, 창의적인 실감형 미디어아트 개발에 도움을 줄 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 수지 개블릭, [르네마그리트], 천수원 역, 시공사, 2000
2. 임두빈, [아방가르드 예술의 정신사적 배경과 의미], 현대미술의 전개와 비평, 미진사. 1988
3. 진중권, [서양미술사: 모더니즘편,] 휴머니스트, 2011
4. Monthlyart. (1999). Dictionary of World Art Terminology(세계미술용어사전). Monthlyart
5. Oliver Grau, “MediaArtHistories(Introduction)”, MIT-Press, 2007
6. S. 알렉산드리안, [초현실주의 미술](이대일 역), 열화당, 1984
7. 김윤아, 김남효, 초현실주의 표현기법과 오브제의 표현 특성을 통한 마르텐 바스의 아트퍼니처 분석, 기초조형학연구 Vol.22, no.4, 통권 106호, 2021
8. 문지혜, 데페이즈망(depaysment)을 통해 본 회화의 시각적 아이러니(irony)연구, 한국융합학회논문지 Vol.11, no.4, 2020
9. 엄기준, 차승화, 자동차 TV-CF의 초현실주의적 기법에 관한 연구 : 국, 내외 광고에 대한 분석, 디자인지식저널 Vol.12, 2009
10. 강은진, 마그리트의 데페이즈망 기법을 투영한 이미지 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2009
11. 노현지, 자크 라캉의 무의식 관점으로 본 에로티시즘 연구: 데페이즈망 기법의 광고를 중심으로, 홍익대학교대학원 박사학위논문, 2015
12. 박우진, 상업사진의 초현실주의 표현에 관한 연구: 작품 〈초현실주의 상업사진〉을 중심으로, 중앙대학교대학원 석사논문, 2018
13. 서아름, 초현실주의 표현기법을 이용한 모션그래픽 디자인 작품 논문: TVN 예능프로그램 오프닝 타이틀 사례분석을 중심으로, 건국대학교 예술디자인대학원 석사논문, 2018
14. 장한솔, 현대 공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 : 르네 마그리트 작품 분석을 통해서, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사논문, 2010
15. https://kr.dstrict.com/ART.
16. https://policydb.kcti.re.kr/
17. https://www.asiae.co.kr
18. https://www.hankyung.com
19. https://www.publicartfund.org/