

컴퓨터 그래픽스를 이용한 일러스트레이션의 표현기법 연구

- 초현실주의 작품의 데페이즈망 기법을 중심으로 -

A Study on Visual Expression Technique of Illustration using C-G

- Focusing on the Depaysement technique of Surrealist works -

장경숙¹

Kyung-Sook Jang¹

요약

디지털 시대의 사진은 정밀한 묘사, 기록뿐만 아니라 무한한 상상력을 이미지에 투영하여 환상적이고 불가능해 보이는 이미지까지 연출할 수 있으며 마치 초현실주의의 공상이나 무의식의 세계, 모순적인 표현을 통한 내면의 세계를 표출하기에 적합하다 할 수 있다. 본 연구의 목적은 진보하는 디지털 환경에서 컴퓨터 그래픽을 이용한 초현실주의 일러스트레이션의 시각적 표현 기법에 관한 연구와 활용방안에 관한 연구이다. 이는 예술적 도구로서 정착됨은 물론이고 표현 영역의 확대에 따른 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용하여 시각적 이미지를 효과적으로 표현할 수 있는 기법에 대한 연구와 방법 제시로 그 의의가 있다 하겠다. 연구방법은 문헌고찰과 실증고찰로 진행되며, 이를 바탕으로 데페이즈망 기법을 활용한 디지털 초현실주의 작품을 분석하고 일러스트레이션 작품을 제작하여 작업시 포토샵 프로그램을 활용하는 표현 기법을 모색하고 결과로써 작품을 제작한다.

핵심어: 일러스트레이션, 컴퓨터 그래픽, 초현실주의, 데페이즈망, 수지 게블릭

Abstract

In the digital era, not only fine descriptions and records, but also infinite imagination can be projected onto the images to create images that look fantastic and impossible. It can be said to be suitable for expressing the inner world through contradictory expressions as if it were a fantasy of surrealism or a world of unconsciousness. The purpose of this study is to investigate the visual expression technique of surrealist illustration using computer graphics in advanced digital environment. This is meaningful as a research on techniques that can effectively express visual images using computer graphics program as well as being

1 Dept. of Newmedia Contents, Bucheon University, 25 Shinheung-ro 56-gil, Wonmi-gu, Bucheon-si, 146-32, Korea
e-mail: jks@bc.ac.kr
Received(April 20.2017), Review (June 09.2017), Accepted(June 30.2017)

established as an artistic tool. Research methods are literature review and empirical studies, based on this analysis, we analyze digital surrealism works using depaysement technique, produce illustration works, look for expression techniques that utilize Photoshop program at work, and produce works do.

Keyword: Illustration, Computer graphics, Surrealism, Depaysement, Suzi Gablik

1. 서론

21세기는 컴퓨터의 대중화, 네트워크의 발달로 커뮤니케이션 환경과 테크놀러지의 발전으로 디자인 분야에 영향력 있는 힘을 발휘하고 있으며 많은 디자이너들의 전통적 도구들을 대체할 수 있게 되었다. 뉴 미디어의 등장으로 예술 작업에 있어 아이디어를 즉각적으로 실현할 수 있게 하였으며, 표현기법에 있어서 보다 효과적이면서 과정을 효율화 할 수 있는 컴퓨터 그래픽을 많이 응용하고 있다. 본 논문에서는 디지털 시대의 활성화가 요구되는 컴퓨터 그래픽을 활용한 초현실주의 작품을 중점적으로 제시하고 표현 방법을 연구해 보고자 한다.

연구 방법은 이론 고찰과 실증 고찰로 진행되며, 이론 고찰은 초현실주의와 관련된 전문서적과 선행 연구를 살펴보고, 관련 키워드의 인터넷 자료를 조사하여 연구 기초 자료로 활용한다. 실증 고찰에서는 수지 개블릭(Suzi Gablik)의 데페이즈망 표현 기법에 따른 표현 사례를 고찰하여 디지털 초현실주의 작품 제작시 활용 방안을 모색하고 결과로써 작품을 제작한다. 또한 컴퓨터 그래픽에 의한 일러스트레이션의 작품을 제작함에 따른 잇점과 문제점, 개선점에 대하여 논의해보고자 한다.

먼저 선행 연구를 살펴보면 조현진(2016)은 '데페이즈망기법을 이용한 광고사진 연구'에서 영국의 광고 사진 전문가 팀 워커 작품을 중심으로 초현실적인 이미지의 구체적 특징을 특성화 하도록 '오브제의 변형, 크기의 변형, 이중적 이미지'로 축약하여 분류하고 광고 이미지를 분석하였다. 이승은(2011)은 '초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구'에서 데페이즈망 표현기법 특성을 공간적 전치와, 사물의 이동과 결합, 사물 속성의 전환으로 분류하여 창의적인 아트메이크업 작품을 제시하였다. 강성주(2006)는 '초현실주의 데페이즈망 표현 기법에 의한 패션 일러스트레이션'에서 데페이즈망 기법을 활용하여 패션 일러스트레이션을 표현 하고자 하였으며 연구 결과로써 패션 일러스트레이션 작품을 제작하였다.

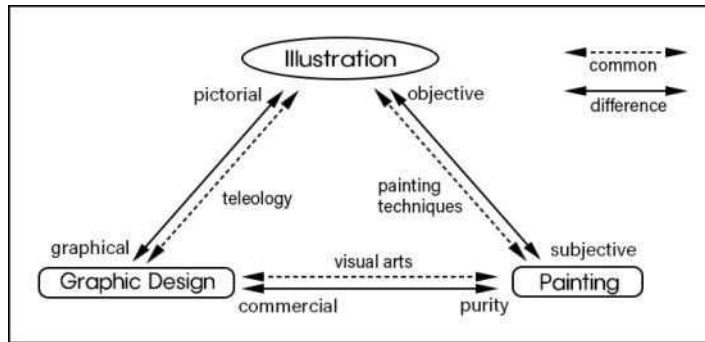
이와 같이 선행 연구들은 초현실주의의 데페이즈망 기법을 광고사진이나 패션, 메이크업, 공간 등 활용 분야에 시각적 표현 방법을 연구하였거나 미학적 관점에서 초현실주의를 연구한 반면 컴퓨터 그래픽 측면에서의 구체적인 기법에 관한 연구는 미비한 실정이다. 본 연구에서는 컴퓨터 그래픽 프로그램의 응용 분야가 확대되고 있는 디지털 시대의 흐름에 대응하는 방안으로 컴퓨터 그래픽을 이용한 데페이즈망 초현실주의 작품을 분석하고 작품을 제작해보고 활용 방안을 모색해 본다.

2. 이론적 고찰

2.1 일러스트레이션의 개념

일러스트레이션(illustration)은 넓은 의미로는 회화, 사진을 비롯하여 도표, 도형 등 문자이외의 시각화 된 것을 전부 가리키지만, 좁은 의미로는 손으로 그린 그림으로써 책, 신문, 잡지, 광고물, TV, 영화 등의 대중 매체를 통해 복제되어 전달되며 약어로는 '일러스트'(Illust)라 한다. 오늘날의 일러스트레이션은 대략 두 가지 측면에서 그 의미를 찾아 볼 수 있는데 그 첫째는 내용이나 주제를 전달하는 기능적 요소로서의 가치와 둘째는 심미적인 조형적 기능으로 '보는 사람의 관심을 끌어야 한다'는 시각소구 최초의 조건과 '인상에 남아서 기억되어야 한다'라고 하는 보고 난 다음의 최후의 조건이 동시에 충족될 수 있어야 할 것이다[1].

일러스트레이션은 회화처럼 주관적인 시각으로 미적관조를 위한 것이 아닌 어떠한 그림의 형태든 어떠한 매체를 통해서 활용되어지더라도 합목적성을 띄며 객관적 의도를 전달하기 위해 있는 커뮤니케이션의 목적으로 하는 시각언어는 모두 일러스트레이션이라 할 수 있으며 핸드드로잉 된 것만이 일러스트레이션이 아니라 메커니즘에 의해 나오는 사진도 일러스트레이션의 범주에 속할 수 있다. [그림 1]은 일러스트레이션의 이해를 돕기 위한 회화, 그래픽디자인과의 차이점과 공통점을 도식화하여 학문적 위치를 나타낸 것이다.



[그림 1] 일러스트레이션의 학문적 위치[2]
 [Fig. 1] Academic location of illustration

2.2 컴퓨터 그래픽스의 개념

컴퓨터 그래픽스(Computer Graphic)이란 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어를 이용하여 도형이나 그림, 화상 등을 작성하고 만들어내는 작업 및 일련의 기술을 총칭하는 것으로 시각적인 요소들을 디지털화 것을 말한다. 컴퓨터그래픽스는 2D(Dimension), 3D, 4D로 구분할 수 있으며 2D는 평면으로 출력된 모든 이미지 및 이차원상의 작업프로세스를 총칭하는 말로써 좁은 의미의 컴퓨터 그래픽스로 총칭되기도 한다. 3D는 삼차원 데이터를 입력하여 이룩된 삼차원 모델 및 프로세스를 뜻하며, 4D는 삼차원 공간에 시간의 축을 더한 것으로 'Time Art'로 지칭되기도 하며 컴퓨터 애니메이션을 뜻한다[3].

컴퓨터 그래픽스 전문회사인 Adobe사의 포토샵은 일러스트레이터 프로그램과 함께 이미지 제작, 편집 프로그램으로 현재 전 세계에서 걸쳐 가장 많이 사용되고 있는 컴퓨터 그래픽 프로그램이다[1]. 포토샵은 표현 방법에 있어서 사진이나 회화에서 표현이 불가능한 합성, 변형이 가능하며, 다양한 브러시의 표현으로 새로운 이미지 창출이 가능하며, 명암, 색채의 특수한 효과의 기능이 가능하고 실수 하였을 때 쉽게 저장하거나 복구할 수 있는 장점이 있다. 이미지의 보정, 사진의 복원, 이미지 합성, 시각 디자인, 웹 디자인, 애니메이션, 게임, 영화 등의 다양한 장르에서 여러 분야에 사용되고 있다.

이처럼 디지털 기기와 소프트웨어의 발달은 그래픽 작가들의 끊임없는 상상력을 표현하는 또 하나의 도구이자 수단이 되었으며, 최근 디지털 환경의 영향으로 컴퓨터 그래픽을 활용하여 창의적인 표현 기법으로 신선함을 주는 작품들이 다양하게 제시되고 있다.

2.3 초현실주의와 데페이즈망

미술 양식은 예술가들이 그림을 그리기 위해 사용하는 표현형식으로 현대의 일러스트레이션은 과거의 여러 가지 미술 사조의 영향과 발달된 문명의 이기를 받아들임으로써, 그 종류가 매우 다양하게 되었고 대중에게 친숙해진 매스컴으로 인해 낡고 상징적인 일러스트레이션은 더 이상 대중에게 효과를 발휘할 수가 없게 되었다. 초현실적인 이미지는 합성과 변형, 왜곡 등 다양한 기법을 통해 이미지를 창출하는데, 이러한 기법은 이미 과거 미술사에서 접할 수 있는 '초현실주의' 장르에서 유래를 찾을 수 있다.

초현실주의의 시작은 전통회화의 부정이라는 이념화 중심에서 보면 입체파라고 생각되어 질 수 있지만 근본적인 뿌리는 다다이즘(Dadaism)에서 찾아볼 수 있다. 제1차 세계대전 이후 이전의 합리주의가 결과적으로 비극적인 파괴를 가지고 왔다고 여김으로써 질서와 전통에 대한 파괴와 비윤리와 비합리를 흡수, 기성 통념에 반발하여 새로운 가치체계를 표현하려 했다. 상상과 환상을 중시하는 성향의 초현실주의와 디지털 사진의 만남은 초현실주의 사진이 21세기에 진입하면서 획기적으로 발전하게 된 것을 부정할 수 없다.

초현실주의는 이성의 지배를 받지 않는 비현실적인 세계를 중시하여 마음속의 이미지를 즉흥적으로 기록하는 자동기술법(Automatis), 프로타주(Frottage), 데칼코마니(Decalcomanie)등과 같은 여러 방식을 고안하여 표현하였다. 또 다른 표현 방법으로는 스페인의 살바도르 달리(Salvador Dali)와 벨기에의 르네마그리트(Rene Magritte)가 실험한 방식으로 데페이즈망(Depaysement)에서 잘 살펴 볼 수 있다.

데페이즈망이란 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법이다. 원래 환경 변화를 뜻하는 말로서, 이 방법으로 보는 사람의 감각의 심층부에 주는 강한 충격 효과를 노리는 것이다[5].

회화에서 데페이즈망 기법을 중심으로 작품을 전개한 초현실주의 작가로 유명한 르네마그리트는 데페이즈망 기법의 분석 대상으로 자주 거론된다. 데페이즈망 기법의 원리와 특성을 분석한 수지 개블릭(Suzi Gablik)은 사실적인 묘사와 더불어 사물을 데페이즈망 기법으로 새롭게 창조하는 방법으로서, 다음의 8가지 분류방식으로 구분하였다. 대상의 고립(Isolation), 변형(Modification), 크기의 변화(a Change in scale), 합성(Hybridization), 이중적 이미지(Double images), 우연한 만남의 발생(The provocation of accident encounters), 역설(Paradox), 개념적 양의성(Conceptualbipolarity)이다[6].

3. 본론

3.1 디지털 초현실주의 작품의 데페이즈망

최근 디지털 환경에서 신선하고 창의적인 초현실주의 작품으로 주목할 만한 작가로는 스웨덴 출생의 에릭 요한슨(Erik Johansson)을 꼽을 수 있으며 그는 디지털 기반의 사진 합성이 주류를 이루는데 사진계에 이름을 알린지 몇 년 되지 않아 벤 구센, 딘 챔벌레인, 홀거 푸텐 등과 함께 가장 촉망 받는 사진가로 자리매김하고 있다. 상상력이 풍부하고 표현력의 디테일이 단순한 사진 이상의 세계를 보여준다는 평가를 받고 있으며 포토샵을 이용한 이미지의 조작에 관한한 세계 최고 수준이라는 평가를 받고 있으며 실제에 존재하는 세상인 것처럼 착각할 정도의 환각 효과를 가져 온다고 평가 받고 있다.

그의 작업 방식은 합성 결과물을 미리 치밀하게 계산하고 아이디어를 스케치 한 후, 사용할 소스 이미지나 사물을 직접 촬영하여 작업을 한다. 여러 장의 소스 이미지를 보정한 후, 수십 장의 레이어를 정렬 보완하고 합성하여 하나의 장면으로 보여지게 작업을 한다.

그 어떤 사진가의 작품보다 정교하게 묘사하고 표현하기 때문에 사진의 사실성의 표현이라는 원론적인 목표를 가장 정확히 구현하는 작가이기도 하다. 그러한 디테일에 형이상학적 요소를 삽입하고 강렬한 메시지를 전해주는 것이 그의 작품의 가장 큰 특징이다. 형식적으로 보면 그의 작품은 수많은 초현실주의의 작품을 연상시키는 부분이 보여진다[7].

에릭 요한슨은 데페이즈망 기법을 활용한 오브제들은 상상 이상이라는 찬사를 받고 있으며 환상적인 이미지를 연출하는데 [그림 2]는 요한슨의 작품 '자르고 접기(Cut & Fold)' 라는 작품으로 데페이즈망 기법 중에 특정 오브제가 가지고 있는 익숙한 소재의 외형, 질감, 성질의 왜곡과 변형(Modification)으로 초현실적인 이미지를 표현하고 있으며 도로와 옷에 다는 지퍼의 기능적인 역할을 유머러스하게 변경하여 시각을 유도하는 작품이다. [그림 3]은 '물고기 섬(Fishy Island)'이라는 작품으로 데페이즈망 기법 중에 크기의 변화(Change in scale)를 활용한 작품으로 물고기의 비현실적인 확대에 의한 부조화와 낯설음을 제공함으로써 시각적으로 가장 빠르게 인식하는 확대와 축소의 변형을 통한 초현실적인 새로운 느낌의 물고기 섬이라는 이미지를 창출하였다.



[그림 2] 에릭 요한슨의 자르고 접기[8]
[Fig. 2] Erik johansson's Cut & Fold



[그림 3] 에릭 요한슨의 물고기 섬[9]
[Fig. 3] Erik johansson's Fishy Island

주목할 만한 또 다른 작가로는 르네 마그리트(René Magritte)의 제자이며 초현실주의 사진작가이자 포토몽타주의 대가인 제리 울스(Jerry N. Uelsmann)만의 부인인 메기 테일러(Maggie Taylor)이다. 수동 인화 방식의 아날로그 합성 사진을 고집하는 남편과는 대조적으로 테일러는 디지털 포토 콜라주 작업을 기반으로 작업을 해오고 있으며 미국에서는 대중적인 유명한 여류작가이며 사진계의 르네마그리트로 불린다.

메기 테일러는 카메라의 사용을 최소화하고 평판 스캐너와 포토샵으로 작업을 많이 한다. 스캐너 활용에 대해 그녀는 사물의 세세한 부분까지도 잡아낼 수 있는 것을 장점으로 들었는데, 사진 속의 오브제는 실제로 우리 눈앞에 있는 듯 뛰어난 질감을 자랑한다. 사물의 자국을 전사하는 스캐너는 자국으로서 사진이 가지는 특성을 남기는 또 하나의 카메라가 되며 울스만이 우리를 혼란시키는 사실과 허구의 경계선 어디쯤에 있다면, 테일러는 과거 실재했던 인물들과 사물의 자국을 통해서 허구적 세계를 직접적으로 드러낸다.

그녀의 작품에 나오는 인물들은 19세기 인물사진을 스캐닝한 이미지인데 그 분위기의 독특함은 보는 이의 시선을 잡아끄는 힘이 있으며 동화 같은 색감의 이미지와 동물을 많이 사용하기에 스토리가 있는 동화적인 상상력에 빠져들기 쉬운 분위기를 연출하는 작가이다.

'내가 꾸 꿈이 무엇이었는지 또 어떤 기분이 들었는지, 어떠한 이미지가 강렬하게 떠올랐는지 등이 창작의 가장 중요한 모티브가 된다.' 고 말하는 그녀는 관객들에게 화면을 통해 상상과 무의식의 세계가 실현되는 놀라운 경험을 맛보게 한다[10]. 그녀는 자신의 감정을 놓치지 않고 시각적 이미지로 재창조하여 다시금 사유하게 하는 힘을 가지고 있다.

[그림 4]는 메기 테일러의 작품 '구름 자매(Cloud Sisters)'라는 작품으로 데페이즈망의 가장 기

본적인 원리인 고립(Isolation)의 기법으로 표현 한 것을 엿볼 수 있는데, 대상을 영뚱한 상황에 옮겨 놓음으로 해서 기존의 외관을 유지했음에도 불구하고 고유한 환경, 영역에 머물지 않음으로 발생하는 새로운 의미의 이미지를 만들어 내고 있다. [그림 5]는 '생일 소녀(Birthday Girl)'라는 작품으로 이중적 이미지(Double images)를 통한 데페이즈망 기법으로 소녀와 풍선의 결합으로 두 개의 대상이 합성되어 새로운 이미지를 서사하고 중첩된 서사들은 혼란과 충돌을 양산하고 있다. 중력의 제거로 공중에 뜬 오브제의 이번은 호기심을 자극하며 이야기를 증폭시키기에 충분하다.



[그림 4] 메기 테일러의 구름 자매[11]
[Fig. 4] Maggie Taylor's Cloud sisters



[그림 5] 메기 테일러의 생일 소녀[11]
[Fig. 5] Maggie Taylor's Birthday Girl

활발하게 활동하고 있는 또 한명의 작가는 비헨스(Behance.net)와 템플릿닷컴(www.template.com)등의 온라인에서도 쉽게 만나볼 수 있는 포토샵 전문가 마틴 그로(Martin Grohs)이다. 그로의 작품은 손쉽게 작품을 공유하고 소통하면서 정보와 영감을 얻는데, 그의 작품의 특징은 기존의 고정된 사물의 형태를 일그러뜨리거나 과장된 모습으로 부풀려 공포스럽거나 괴기스러운 기상천외한 형태로 그로테스크한 미를 재창조해 낸다. 이러한 공포와 혐오스러움 등이 우스꽝스러운 해학과 상충되는 반응들과 충돌함으로 풍자라는 구체적 목표를 지향하기도 한다.

마틴 그로는 본인이 작품에 자주 등장하기도 하는데 [그림 6]는 '선플(긍정적인 댓글) 주시면 내 머리가 커져요(Positive Comments Gave Me a Big Head)'라는 작품은 본인이 직접 등장하여

머리가 테이블에 처박혀 있는 장면으로 갑작스러운 머리의 크기의 변화(Change in scale)로 충격적이면서 해학적인 작품으로 관람자와의 소통을 유도하려는 아이디어가 기발하다. [그림 6]의 '한 인생(One Life)'이라는 작품은 데페이즈망의 표현 기법 중에 합성(Hybridization)의 기법을 사용한 작품으로 서로 다른 생명체가 합성하여 제3의 새로운 생명체를 창조함으로써 괴기스러움과 공포, 당혹감을 불러일으켜 시선을 끄는 작품이다.



[그림 6] 마틴 그로의 긍정적인 글을 써주시면 내 머리가 커져요[11]

[Fig. 6] Martin Grohs's Positive Comments Gave Me a Big Head



[그림 7] 마틴 그로의 한 인생[12]

[Fig. 7] Martin Grohs's One Life

아르헨티나 부에노스아이레스에서 활동하는 디지털 아티스트이자 잡지사의 아트 디렉터로 활동하는 마틴 드 파레칼레(Martin De Pasquale)를 칭하는 또 다른 이름은 포토샵 마법사이다[13]. 에릭 요한슨이 사진에 초점을 더 맞춘 작가라면 마틴 드 파스칼레는 포토샵과 같은 소프트웨어를 활용한 디지털 작업에 더 초점을 맞춘 작가라고 할 수 있다. 마틴은 주로 본인의 신체를 이용하여 찍은 사진이나 생활 속의 환경, 일상의 단순함을 작품 소재로 하여 그의 기발한 상상력과 섬세한 손길로 마술 같은 초현실주의적인 이미지를 만들어 낸다.

[그림 8]은 마틴 드 파스칼레의 '그림자(Shadows)'라는 작품은 데페이즈망 기법 중에 이미지의 이상한 만남으로 발생(accident encounters)하는 표현 기법을 사용하여 모순된 이미지의 만남으로 당혹스런 이미지를 창출하여 우리의 감각을 자극시키고 역설적인 개념의 모순 이미지는 사차원적인 작품 세계의 사진을 표현한다. 또 하나의 작품 [그림 9]의 '속임수(Fake)'라는 작품은 오브제의 정상적인 특성이 제거되고 관련되지 않은 무관한 속성을 주입함으로써 변형(Modification)된 오브제의 이변에 의한 생명력으로 주위를 환기 시키고 있는 작품이다.



[그림 8] 마틴 드 파스칼레의 그림자[14]

[Fig. 8] Martin Grohs's Shadows.



[그림 9] 마틴 드 파스칼레의 속임수[14]

[Fig. 9] Martin Grohs's Fake

3.2 데페이즈망 활용한 디지털 초현실주의 작품 제작

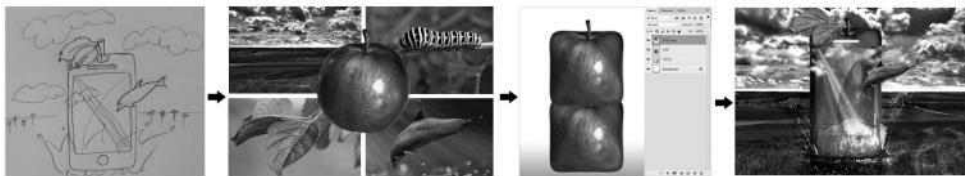
본 작품은 2016년 8월 시대인 출판사에서 출판한 '돈시아 포토샵 CC'에 수록된 초현실주의 작품 '애플폰', '댄서'라는 작품을 수정하여 데페이즈망 기법의 활용의 예로 제시하였다.

'애플폰'의 작업 의도는 타이틀의 단어를 먼저 인식하고 작품을 접하였을 때 경험에서 체득된 선입견으로 흔히 애플사의 '아이폰'을 떠올릴 수도 있겠지만 선입견이란 함정을 반증하듯이 작품의 '애플폰'은 예상했던 것과는 전혀 다른 차원의 신선한 자연 이미지 '애플폰'을 제작하고 싶었다. 독일의 철학자 비트겐슈타인은 "한 단어가 어떻게 작용하는지 예측할 수 없다. 그 단어에서 배우기 위해서는 용도를 '바라보아야만' 한다. 그러나 어려운 것은 바라보는 방식에 존재하는 편견을 제거하는 것이다." 라고 했으며 르네 마그리트도 이 대중적인 편견에 반대하는 인물이었고 이 작품의 제작 의도라 할 수 있다.

'애플폰'의 작품 제작 방법은 실사 사진과 일러스트레이션을 바탕으로 재구성하고 스마트 폰의 형태는 두 개의 사과 이미지를 메시(Mesh) 기능을 이용하여 변형을 주고 형태를 제작하였다. 폰의 액정, 유리의 질감, 반사광의 묘사에는 여러 장의 레이어를 블렌딩하고 페인팅을 가미한 레이어를 사용하였고, 레이어의 이펙트 효과의 다양한 설정값에 의하여 재질의 질감이 표현하였다. 자연의 배경과 오브제들의 합성에서 디테일한 기술도 중요하지만 가장 주의하여야 할 점은 배경과 피사체의 공간감, 거리감, 조명의 방향을 잘 염두 해 두고 작업을 해야 부자연스럽지 않은 감쪽같은 합성 작품을 만나볼 수 있다.

'애플폰'은 수지 게블릭의 데페이즈망 표현 기법의 8가지 방법 중에 오브제의 기능적 변형

(Modification)과 크기의 확장과 축소(Change in scale)의 표현 기법을 적용하였으며, 상상하고 공상한 이미지를 초현실적 일러스트레이션 디지털 이미지로 제작하였다. 스마트폰은 가장 디지털적이면서 보편적, 대중적으로 사용되는 인위적인 생산물이지만 역설적으로 인공적인 것을 최대한 배제하고, 인위적이거나 디지털적이지 않은 디지털 폰을 만들기 위하여 자연의 오브제, 자연의 배경을 연출하였고 동화적인 상상을 더하기 위하여 돌고래, 애플레 등의 오브제를 이용하였다. 그러나 기능적인 오브제의 구성 요소를 배제하면 폰으로의 형태를 인식하지 못하기 때문에 제한적으로 액정, 버튼, 스피커 등의 기능적 이미지 요소는 삽입하되 가능한 심플하게 디자인하였다.



[그림 10] 작품 제작 과정
[Fig. 10] Design Process



[그림 11] 애플폰
[Fig. 11] Apple Phone



[그림 12] 시대인 출판사에 출판된 애플폰[15]
[Fig. 12] Published Apple Phone works

'공생'의 작품 의도는 2008년 10월 인터알리아 아트컴퍼니에서 전시했던 메기 테일러(Maggie Taylor)의 작품 중에 기억에 많이 남았던 작품을 오마주하여 제작한 작품이다. 몽환적이면서 묘한 깊이가 느껴지는 '변경되기 쉬운(Subject to change)'이라는 작품은 낯선 시공간을 유영하는 듯 몽환적 상상으로 사색을 하게 만드는 작품이다.

두 작품의 공통적인 구도를 보면 인물 위에 나무가 얹혀 합성되어 있고 어둠의 전령사 같은 검은 새 한 마리가 앉아 있으며 기괴스러운 작품으로 데페이즈망의 기법 중 합성(Hybridization)이라는 표현법으로 제3의 새로운 하이브리드 생명체를 창출하였다.

메기 테일러의 '변경되기 쉬운(Subject to change)'이라는 작품은 타이틀에서 나타나듯이 삶과 죽음, 현실과 영혼의 경계를 표현하여 시간의 변화라는 관점에서 한쪽이 존재하면 다른 한쪽은 존재할 수 없는 계절과 같은 변화라는 측면을 표현했지만 본인의 '공생'이란 작품은 타이틀에서 눈치 채듯이 서로 다른 생명체가 같이 의존하고 양립해야 둘 다 존재할 수 있는 오브제를 표현한 것이 차이점이라 할 수 있다. '공생'의 작품에서 바닥에서 느껴지는 질감을 재배치(Displacement Map) 기능을 이용하여 표현했고, 아지랑이 같은 이미지가 아래에서 꿈틀거리며 올라오는 질감과 빛의 운동성의 묘사로 공간의 지루함을 해소하였다.



[그림 13] 작품 제작 과정
[Fig. 13] Design Process



[그림 14] 공생
[Fig. 14] Symbiosis



[그림 15] 메기 테일러의 변경되기 쉬운[15]
[Fig. 15] Maggie Taylor's Subject to change

3. 결론

본 논문에서는 디지털 시대에 활성화가 요구되는 흐름에 맞물려 주목할 만한 초현실주의 작가들의 대표작을 중심으로 제시하고 초현실 작품의 제작에서 컴퓨터 그래픽을 어떻게 활용하는지 고찰해보았고 데페이즈망 표현 방법을 어떻게 응용했는지 연구해보았다. 다른 선행 연구들이 미학적 관점이나 시각적인 표현 방법을 위주로 초현실주의 작품을 연구한 반면 본 연구에서는 컴퓨터 그래픽의 일러스트레이션의 표현 기법에 중점을 두고 연구하였다. 또한 컴퓨터 그래픽을 활용하여 초현실주의 일러스트레이션 작품을 직접 제작하여 데페이즈망 표현 기법을 적용하고 제시하였다는데 그 의의를 두고자 한다.

컴퓨터 그래픽스를 이용한 일러스트레이션 작품을 제작함에 있어서 다음과 같은 장점을 갖는다.

① 컴퓨터 그래픽의 여러 도구와 기능들은 기존의 수작업 방식에 비해 표현 도구로서의 '간편성'을 가지고 있다.

② 해상도의 영향으로 인한 작품의 퀄리티가 좌우되기는 하지만 장시간 요구하는 작품을 빠른 시간에 처리할 수 있으며 수정이 용이한 '효율성'과 중간에 실패했을 때 중간단계의 저장이 가능하며 복구를 가능하게 하는 '복구성'과 '저장성'을 가지고 있다.

③ 소프트웨어의 발전에 의한 기존의 미술 도구로서는 표현하기 어려운 부분도 쉽게 표현할 수 있는 '용이성'과 프로그램 툴의 발달로 인한 표현의 '확장성'을 가지고 있다.

④ 이미지를 촬영하여 사용하는 경우 오브제나 배경을 위한 세트장 작업을 최소화 할 수 있어 '경제적'이며 업로드 할 경우 수작업에 의한 종이와 인화지의 낭비를 줄일 수 있다.

⑤ 소셜 네트워크를 통해 작품을 쉽게 공유하고 실제로 젊은 작가들은 웹이나 소셜 네트워크에서 자신의 작품을 홍보하고 판매도 한다. 유명한 작가가 아닌 경우라 하더라도 개인의 작품을 손쉽게 올리고 공유할 수 있는 '접근성'이 뛰어나다.

⑥ 오브제의 촬영에서 컴퓨터 작업 후, 출력물을 얻을 때까지 프로세스 전 과정이 단일화되어 있다.

이러한 컴퓨터 그래픽스의 장점은 신속하고 정확하게 이미지의 정보를 전달해야하는 목적성을 띤 일러스트레이션에서 긍정적인 표현 매체로써 큰 장점을 갖지만 원활한 도구의 활용을 위해서는 프로그램의 습득을 위한 충분한 연습과 시간이 필요하며 빠르게 발전하는 디지털 환경에 맞추어 고가의 장비와 소프트웨어의 구입은 예술을 창작으로 하는 작가에게는 부담의 소지가 있

다. 또한 출력물인 경우 종이나 인화지에서 느껴지는 질감의 단순함을 단점으로 들 수 있는데 수작업에서 느껴지는 캔버스의 입체적인 붓터치의 질감이나, 물감과 같은 오브제, 재료의 질감을 아직은 구현하기에는 미비하다.

본 논문은 초현실주의 작품 제작을 통해서 컴퓨터 그래픽스는 인간이 생각해 낼 수 있는 것은 무엇이든지 상상을 가능케 해주는 새로운 표현 매체로서의 가능성을 가늠할 수 있게 하였으며 컴퓨터 그래픽스만이 가지는 장점의 무한한 가능성과 잠재력, 표현의 자유성을 잘 활용한다면 어떤 전달 체계보다 더욱 강하고 빠르며 작품의 의도를 잘 전달할 수 있을 것이라 사료된다.

이제 일러스트레이션 작업은 익숙한 컴퓨터 활용 능력과 경험은 필수이며 향후 대부분의 영역으로 더욱 확장 할 것으로 보이며 더욱 더 확대시켜 나가야 할 것이다.

References

- [1] S. U. Pack, H. C. Choi, *Visual Communication Design*, Mejinsa Publishers, Seoul, (1992), pp.92.
- [2] J. W. Kim, "A Study on Idea Conception for Modern Illustration Teaching", *Korea Society of Design Trend*, vol.21, (2008) pp.121
- [3] J. W. Back, "Visual Expression Technique of Computer Graphics", Master's degree graduate thesis of Sookmyung Womans University, (1992), pp. 11.
- [4] Yasuyuki Higuchi, *Photoshop brush & Style book*, Young Jin Publishers, Seoul, (2010), pp.18.
- [5] https://ko.wikipedia.org/wiki/이미지의_배반 , Retrieved: February 25 (2017)
- [6] H. J. Cho, J. I. Choi, "A Study on Advertising Photographs based on the Depaysement", *AURA*, vol.36, (2016) pp.85
- [7] S. T. Lim, "Illusion and Future of Surrealistic Photography in Digital Era", *Communication Design Association of Korea*, vol.35, (2011) pp.116
- [8] [9] <http://www.erikjohanssonphoto.com/>, Retrieved: February 10 (2017)
- [10] <http://weekly.hankooki.com/lpage/coverstory/200811/wk20081112140617105470.htm/>, Retrieved: February 27 (2017)
- [11] <http://maggietaylor.com/>, Retrieved: February 15 (2017)
- [12] <http://www.behance.net/martingrohs/>, Retrieved: February 17 (2017)
- [13] <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=jslee402&logNo=220236607497/>, Retrieved: February 25 (2017)
- [14] <http://www.martindepasquale.com/filter/collections/>, Retrieved: February 22 (2017)
- [15] K. S. Jang, *Donsia Photoshop CC*, Sidein Publishers, Seoul, (2016), pp.492.

