

초현실주의의 창의적 표현법 연구 - 마그리트 작품을 중심으로 -

A study on the creative expression method of surrealism - Focusing on Magritte's work -

장경숙¹

Kyung-Sook Jang¹

요 약

본 연구는 초현실주의의 창의적인 표현법을 고찰하고 현대 미술에서 영향을 받은 작품들을 분석한 후 그 활용 가능성을 작품에 적용해 본 것이다. 창의성은 새롭고 독창적이며 유용한 것을 창출하는 능력으로 창의성에 대한 개념은 다양하다. 창의적인 표현은 다양한 관점에서 분석하고 새로운 실험하는 과정에서 길러지며 미술 사조 중 가장 전위적이고 실험적이었던 초현실주의에서 그 특징을 살필 수 있다. 사실적 초현실주의 작가로 관습을 거부하고 일상에서 소재를 찾아 감각을 전복시킨 르네 마그리트의 창의적인 작품을 분석한 수지 게블릭의 분류 방법을 활용하여 마그리트의 작품이 현대 미술에 미친 영향과 창의적 표현 방법을 분석한 후, 연구 결과로써 창의적인 이론에 근거한 표현과 발상 기법을 사용하여 초현실주의 작품을 제작한다.

핵심어 : 창의성, 초현실주의, 마그리트, 현대 미술

Abstract

This study examines the characteristics of the method that can apply the creative expression method of surrealism in contemporary art and applies the possibility of application to the work. Creativity is the ability to create new, original and useful things, and the concept of creativity is diverse. Creative expression is cultivated in the process of analyzing and experimenting from various perspectives, and its characteristics can be examined in surrealism, which was the most avant-garde and experimental among art trends. A realistic surrealist writer, Rene Magritte's creative work, which rejects customs and subverts the senses by searching for subject matter in daily life, uses Suzy Geblick's classification method. After analyzing the influence of Magritte's work on contemporary art and ways of creative expression, examining its significance. As a result of research, he creates surrealist works using expressions and ideas based on creative theories.

Keyword : Creativity, Surrealism, Magritte, Contemporary Art

¹ Department Tax accounting, Bucheon University, Bucheon-si, Korea [Professor]
e-mail: jks@bc.ac.kr

* 이 논문은 2019년도 부천대학교 교내연구비를 지원받아 수행된 연구임.

Received(November 15, 2020), Review Result(1st: November 30, 2020), Accepted(December 7, 2020), Published(December 31, 2020)



© 2020 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

최근 4차 산업혁명이 도래하고 있으며 인공지능의 등장으로 2025년 즈음엔 1600만개의 일자리가 대체될 것이라 예상하고 있다. 이제 단순한 정보를 취득하는 일이나 정해진 틀 안에 일을 처리하는 것은 인간보다 기계의 능력이 더 잘하는 시대가 온 것이다.

사회, 경제, 예술, 디자인, 과학 등 다양한 분야에서 창조적으로 사고하는 힘은 인간만이 가지고 있는 능력으로 다가올 미래의 변화와 쌓아야 역량이 된 것이다. 세계경제포럼 미래고용 보고서는 “2020년의 교육목표로 복잡한 문제를 푸는 능력, 비판적사고와 더불어 ‘창의력’을 선정” 하였으며, 특히, 새로운 트렌드와 아이디어를 반영한 독창적인 창작물을 선보여야 하는 분야에서는 창의성이 중요한 가치로 부각되고 있다.

이러한 패러다임 속에서도 사용자의 감성적 니즈의 변화는 규격화된 형태와 편리성을 강조하기 보다는 개인의 감성적인 것에 가치를 부여하며 지향하고 있으며 창의성은 예술 분야뿐만 아니라 앞으로 다가올 미래 산업사회에서 가장 중요한 과업이며 경쟁력을 갖게 하는 중요한 요소로 떠오르고 있는 것이다.

위와 같은 필요성에 입각하여 창의적 표현 향상을 위한 한 방안으로 20세기 가장 실험적이었고, 창조적 상상력에 주목하였던 초현실주의 사조의 표현 기법의 활용을 제시할 수 있다.

연구 방법은 문헌연구 통한 이론 고찰과 실증 고찰로 진행되며, 창의성에 대한 이론적 고찰과 초현실주의 이념 및 표현 방법을 살펴보고 데페이즈망 표현 기법의 대표 화가 마그리트의 작품에서 창의적인 다양한 표현 기법을 살펴보고 분석하여 그 실험적인 다원적인 양상을 살펴보고 제한한 후, 연구 결과로써 창의적인 이론에 근거한 표현과 발상 기법을 사용하여 초현실주의 작품을 제작하였다.

2. 이론적 고찰

2.1 창의성의 개념

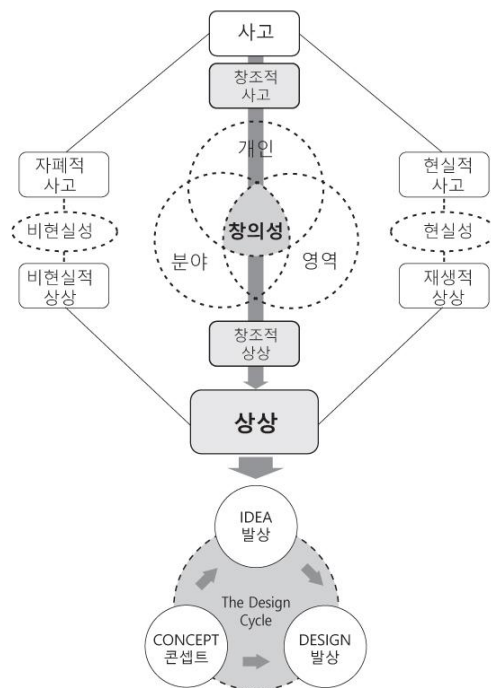
창의성이란 인간정신의 특유한 것으로 ‘없는 것’에서 ‘있는 것’, ‘보이지 않는 것’에서 ‘보이는 것’, ‘불확실 한 것’에서 ‘명백한 것’으로 만들려는 인간이 갖는 기본인 의지를 의미 한다. 또한 창의성이란 새로운 상징(Symbol) 과 아이디어(Idea)를 만들어내는 능력, 보편화될 수 있는 상징을 현상적으로 표현할 수 있는 능력, 확고하거나 가상적인 조직을 새로운 조직으로 재배열하는 능력, 새로운 여러 아이디어를 이상적으로 통합시킬 수 있는 능력을 의미한다. 이러한 창의성은 새로운 형태나 심미적인 아이디어를 예술적 표현으로 현실화 시키고 시대, 환경, 연령, 지능 등에 따라 가변

성을 지니며, 개인적이며 주관적이다 [1].

로웬필드는 “창의성은 사고의 융통성과 아이디어의 유연성을 의미한다고 하고 그것은 새로운 것을 만들어 내는 능력이며 어떤 경우에는 남과는 다른 사고방식을 의미한다고 정의하고 있다”라고 하였다.

창조적 사고가 창조적 상상으로 전개되는 과정에서 창조성은 중요한 역할을 하며, 창조적 상상이 아이디어를 구체화되고 디자인으로 실행되는 과정을 고찰하여 착센트미하이와 게겔(Csikazentmihalyi & Getzels)의 연구와의 공통된 부분을 추출하여 디자인 발상과정 [그림 1]로 정리하여 제안하였다 [2].

창의성진단연구소는 현대적 창의성 연구가 시작된 1950년부터 학계에서 진행해 온 창의성 연구들을 종합적으로 정리하면 “창의성은 기존에 존재하지 않던(Unprecedented) 독창적(Unique)이고 실용적(Useful)인 산출물 혹은 프로세스를 비교 대상 집단보다 먼저 제시할 수 있는 능력” 이라고 창의성을 정의하고 있다. 이렇듯 창의성이란 전통적인 사고방식에서 벗어나 새롭고 독창적인 유용한 것을 창출하는 능력으로 기존의 요소들로부터 새롭고 유용한 경험을 이루어 내는 능력 등으로 창의성에 대한 개념은 다양하다 할 수 있다.



[그림 1] 창의적 아이디어 발상 과정

[Fig. 1] Creative idea process

2.2 초현실주의의 표현 기법

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 [3].

초현실주의의 표현 기법에 있어서 입체파나 다다가 개발한 다양한 방법들을 계승, 발전시키면서 무의식적이지만 이성적이며, 도발적이면서 환상에 가득 찬 자유로움, 숨겨진 인간 정신의 진정한 해방을 표현하기 위해서 이전의 미술파와는 구분될 수 있는 새로운 기법을 필요로 하게 되었다 [4].

초현실주의의 표현 기법은 크게 오토마티즘과 데페이즈망으로 분류할 수 있는데 오토마티즘(Automatism)이란 무의식의 우연한 행위에 기인한 의식의 자동적인 기술을 시도하는 추상적 초현실주의의 계열이라면 데페이즈망(Dépaysement)은 현실적인 대상의 이미지의 개념을 탈피하여 기발하게 조합하여 이를 사실적으로 그리는 사실적 초현실주의이다.

데페이즈망은 ‘전치’, ‘전위’로 번역되는 불어로 낯설, 낯선 느낌이라는 사전적 의미로 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].

데페이즈망 기법의 원리와 특성을 분석한 수지 가블릭(Suzi Gablik)은 사실적인 묘사와 더불어 사물을 데페이즈망 기법으로 새롭게 창조하는 방법으로서, 다음의 8가지 분류방식으로 구분하였다 [6]. 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 (Conceptual bipolarity)이다.

3. 본론

3.1 르네 마그리트 회화의 특징

르네 마그리트(1898~1967)는 벨기에의 화가로 1927년 쉬르레알리즘 운동에 참가했고, 초반엔 키리코풍의 괴기스러운 물체의 풍경을 그렸다. 1936년경부터 데페이즈망(dépaysement) 기법으로 자신만의 초현실주의 세계를 창조해 낸 대표적인 작가다. 데페이즈망은 일상적인 사물을 이질적인 환경으로 옮기거나 다른 사물과 환경에 기이하게 만남을 연출하여 감상자로부터 심한 충격을 효과를

느끼게 하는 기법이다

마그리트 회화의 ‘생각하는 그림’으로서의 면모는 오브제와 오브제의 결합을 통해 구현되는 신비(神祕, mystery)에서 비롯되는데, 이것은 마그리트 회화의 특징을 한마디로 나타내는 표현이다. 마그리트 회화는 표현된 내용이 수수께끼 같은 신비감을 만들어내는데 이는 ‘오브제와 오브제의 결합’이라는 체계를 통해 구성 된다 [7].

데페이즈망 기법과 원리를 중심으로 작품을 전개한 마그리트는 많은 작품을 대상으로 사례분석을 하는 것은 많은 연구 범위와 시간을 필요로 한다. 본 연구는 마그리트를 연구한 대표적인 학자 수지 개블릭의 분류한 관점과 특징 연구를 통해 언급을 참고할 수 있다.

(1) 대상의 고립(Isolation)

대상의 고립은 데페이즈망의 오브제가 가지고 있는 본래의 속성이나 환경을 영뚱한 상황에 놓이게 함으로써 고유한 영역에서 머물지 않고 역설적으로 옮겨진 오브제는 주어진 역할로부터 자유로워진 새로운 이미지를 창출하는 기법이다.

(2) 변형(Modification)

변형은 오브제의 속성이 일부 변화되어 특정 오브제의 정상적인 성질이 제거되고 관련되지 않은 특성이 보인다.

(3) 합성(Hybridization)

합성은 두 개의 이질적인 오브제가 결합하여 제 3의 의미 있는 오브제를 창출한다.

(4) 크기 변화(a Change in scale)

규모, 위치, 본질의 변화를 통하여 계량적 사실을 왜곡하는 방법이다.

(5) 우연한 만남의 발생-모순(The provocation of accident encounters)

만나야 할 이유가 없는 두 대상을 우연한 만남으로 상상력을 자극하는 기법이다.

(6) 이중적 이미지 (Double images as a form of vision)

이중적 이미지는 두 사물의 이미지를 동일한 공간에 되도록 많은 정보를 담아 합성된 결합이다.

(7) 역설(Paradox)

역설은 논리적 모순으로 틀린 것 같으면서 옳은, 변증법적 이론으로 양립할 수 없으나 떨어져선 온전할 수 없는 두 개의 사물이 한 그림 안에 존재하는 것이다.

(8) 개념적 양의성(Conceptual bipolarity)

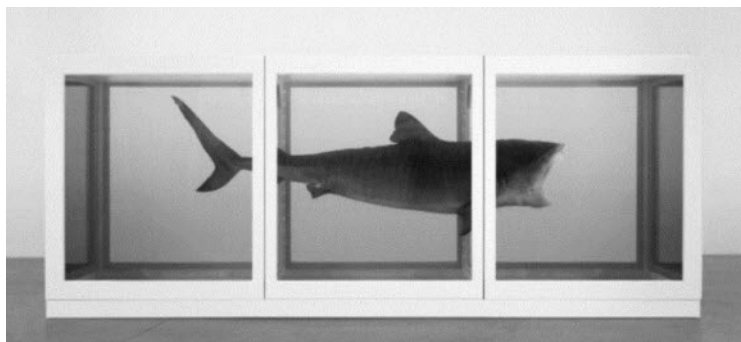
개념의 양극화는 두 상황이 한 시점에서 관찰되어 시공에 관한 경험을 변형시켜 겹쳐진 이미지의 사용이다.

3.2 마그리트 회화의 적용 사례

데페이즈망은 프로이드의 무의식을 활용한 르네 마그리트의 작품에서 본격적으로 꽃을 피우게 되며 현대에 있어서는 다양한 분야에서 데페이즈망 기법이 적용되고 있다. 사실적 초현실주의를 추구했던 마그리트의 오브제 영향력을 발생시킬 수 있는 데페이즈망 표현은 다양한 장르에서 찾아볼 수 있으며 기법의 분류나 특징들이 작가마다 상이하고 분석자마다 달라질 수 있지만 기본적인 특징과 기초적인 적용 요소들은 비슷하다 할 수 있다.

(1) 엉뚱한 맥락으로 옮겨놓는 고립 (Isolation)

데미안 허스트(Damien Hirst)의 영국 태생으로 설치, 조각, 회화 등 다양한 장르에서 활동을 하고 있으며 그 대표적인 결과물 중 하나가 상어의 사체를 포름알데히드로 채운 수조에 넣은 것이다. 작가의 주체성, 작품의 원본성(originality)에 의문을 제기하는 요소들로 인해 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)과 앤디 워홀(Andy Warhol)의 계보를 잇는 인물로 삶과 죽음, 순간과 영원, 자연과 과학 등 이질적인 요소들이 혼재하는 이 작품은 1990년대 영국 미술의 아이콘이 되었다. [그림 2]는 데미안 허스트의 대표 작품으로 바다 속 심연을 역동적으로 헤엄치고 있어야 할 상어를 포름알데히드로 가득 찬 수조 통에 넣어 원래의 자리에 벗어나 새로운 장소로 옮기며 고립하였고 상어는 이제 더 이상 과거의 오브제가 아니며 오브제를 바로 그가 선택하였기 때문에 예술로 제안한 것에 의의를 찾고 감상자로 하여금 낯설음과 동시에 강한 충격을 주는 기법을 사용하였다.



[그림 2] 살아있는 자의 마음속에 있는 죽음의 육체적 불가능성 [8]

[Fig. 2] Physical Impossibility of Death in the Mind of Someone Living

(2) 가장 중요한 속성을 바꾸어 놓는 변형(Modification)

라팔 올빈스키(Rafał Olbinski)는 폴란드 출신으로 TIME과 NEWSWEEK 등에 표지화로 잘 알려진 작가로 광고 포스터, 무대장치 및 최고의 삽화가(Illustrator)로도 잘 알려져 있으며 현재는 미국에 이주하여 활발한 활동을 하고 있다. [그림 3]은 라팔 올빈스키의 작품으로 대상의 양상이 일부 변화되어 예상치 못한 성질로 변형되었다. 의상이 신체의 종속적인 사물로 인식되었지만 이런 위계는 절대적인 것이 아닌 임의적인 편견인 것이다. 비생물을 인간의 필요성에 따라 수단화하여 태도를 버리라는 것, 있는 그대로 바라보고 그것의 입장에서 기존과는 다른 가치를 생각해 보게 한다.



[그림 3] 접근이 쉬운 정체 [9]

[Fig. 3] Easily accessible identity

(3) 다른 두 종류의 대상을 교배시키는 합성(Hybridization)

포르투갈 리스본에서 활동하는 루이사 아제베도(Luisa Azevedo)는 디지털 아트와 디자인에 관심이 많고 상상의 세계를 표현할 때는 요정과 같은 동물 사진으로 결과물을 돌출해 내는 데에 소질이 있다. [그림 4]는 루이사 아제베도의 작품으로 잡종 교배의 개념인 합성 또는 혼성은 생물학 용어로 쓰이기 시작하면서 현대 사회 문화의 전반적인 것에서부터 시각 예술의 영역까지 범위가 확장되어 사용하는 기법이다. 여우와 크리스탈의 자연스러운 결합으로 기존에 보지 못한 새 생명체를 만들어 시각을 자극하고 있다.

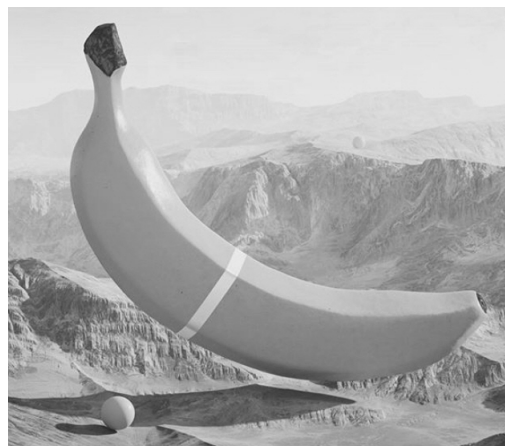


[그림 4] 수정 여우 [10]

[Fig. 4] Crystal Fox

(4) 크기를 바꾸어 놓는 크기 변형(Change in Scale)

필립 호다스(Filip Hodas)는 체코 프라하에 기반을 둔 3D 아티스트로 상징적 아이콘을 사용하여 사실적이고 감각적인 차분하면서 때로는 디스토피아적인 이미지를 만들어내는 젊은 작가로 SNS를 적극 활용하고 여러 소품에 프린트 하여 판매하기도 한다. [그림 5]는 필립 호다스의 작품으로 마그리트의 작품에서 흔히 볼 수 있는 이미지 구성 방식을 사용하여 직관적인 시각의 인지로 오브제의 확대에 의한 비현실적 크기는 오브제와 공간과의 비례의 크기 변형, 모순된 조작으로 열려진 공간 환경과 바나나의 본성 사이의 대립으로 측량 가능한 물리적 성질을 변화시켰으며 심리적 놀라움을 유발하였다.

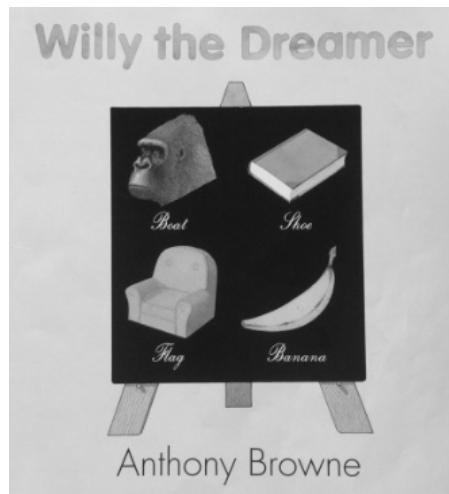


[그림 5] 매일-렌더링-09 [11]

[Fig. 5] Daily-Renders-09

(5) 떨어진 사물을 갑자기 만나게 하는 조우(Accidental Encounter)

영국 태생의 작가 앤서니 브라운(Anthony Browne)은 어린이 책의 노벨상이라고 불리는 ‘한스 크리스티안 안테르센 상’을 수상하며 아동문학에 크게 기여한 작가로 인정받았다. 앤서니 브라운의 대표적인 캐릭터로 침팬지와 고릴라가 많이 등장하며 그것은 어렸을 때 본 영화 ‘킹콩’에서 인상을 받았고 돌아가신 아버지를 상징하기도 한다. [그림 6]은 앤서니 브라운의 작품으로 고릴라 그림엔 보트라는 제목을 넣고 책 그림엔 신발이란 제목을 넣는 등 이미지와는 다른 제목을 넣어 감상자로 하여금 관습적인 경험으로 얻어진 당연한 인식을 파괴하고 있을 수 없는 모순의 연출 이미지로 호기심을 유발하여 상상력을 자극하여 사색하게 하는 기법을 사용하였다.



[그림 6] 꿈꾸는 윌리 [12]

[Fig. 6] Willy the Dreamer

(6) 한 이미지에 다른 이미지를 겹친 이중적 이미지(Double Image)

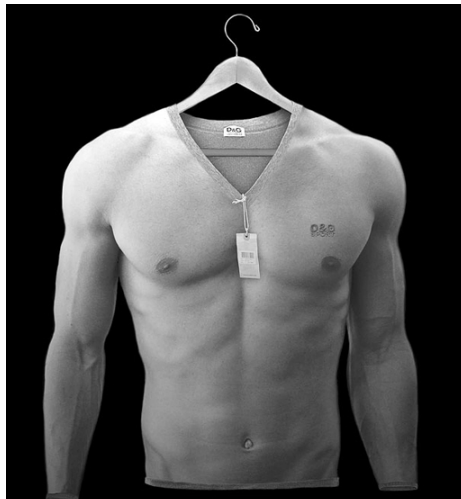
러시아의 블라디미르 쿠쉬(Vladimir Kush)는 사실주의 화법에 시각적 은유를 사용하는 초현실주의 거장으로 쿠시만의 독특하고 창의적인 화풍을 가지게 되었다. 매직리얼리즘의 그림으로 유명하며 추상주의의 파괴적인 힘을 뒤집고 시공간을 초월한 아름다운 풍경과 많은 의미를 내포하고 있는 상징들로 대중적으로도 큰 인기를 얻고 있다. [그림 7]은 블라디미르 쿠쉬의 작품으로 이중 형상을 통해 합집합적으로 구성해 놓은 이미지 방식으로 배경과 사람이 일부가 아닌 전체가 결합되었기 때문에 시각적 분리가 어렵다.



[그림 7] 지중해로의 하강 [13]

[Fig. 7] Descent to Mediterranean

(7) 개념적으로 반대되는 사물을 병치하는 역설(Paradox)



[그림 8] 주름이지지 않는 [14]

[Fig. 8] Wrinkle Free

초현실주의 사진작가 토마스 바베이(Thomas Barbey)는 스위스 제네바에서 태어나 포스터, 레코딩 아티스트, 패션 사진작가로 활동하며 현재는 라스베이거스에 거주하며 전 세계를 여행하며 어디든 카메라를 가지고 다니며 20년 동안 촬영 한 여러 사물과 장소 이미지를 결합하여 퍼즐의 완벽한 조각처럼 이미지가 적합할 때만 프로젝트를 완성한다. [그림 8]은 토마스 바베이의 작품으로 성질이 다른 두 대상인 신체와 옷의 결합되어 개념적 사고의 반전을 보여줌으로써 절묘하게도 틀린 것 같으면서도 옳은 양립할 수 없는 기법으로 사유하게 만드는 재치 있는 작품이다.

(8) 안과 밖을 뒤집어 놓는 개념적 양극화(Conceptual Polarity)

말레이시아의 탕 야우 홍(Tang Yau Hoong)은 한 장의 일러스트 같지만 자세히 보면 또 다른 이미지를 내포하고 있는 네거티브 일러스트 작가로 유명하며 단순하고 동화적 이미지로 다양한 감정들까지 느껴지는 섬세한 작품을 표현 하였다. [그림 9]는 탕 야우 홍의 작품으로 실내와 실외, 자연과 인공적인 것, 시간과 공간에서 변형을 시켜 혼란을 보여주는 기법으로 리얼리티간의 애매한 관계를 조작하였다. 양극화 관계인 밤과 낮의 두 상황을 변형시켜 공간적 혼동을 보여준다.



[그림 9] 어둠의 장막을 거둬 버리자 [15]

[Fig. 9] Let's reap the veil of darkness

3.3 작품 제작

본 작품 [그림 10]은 시대인 출판사의 ‘돈시아 포토샵의 CC’에 수록한 작품으로 스트리트 댄서의 동작에 따라 페인트 물감이 뿌려지는 역동적인 느낌과 동작을 표현하였다. ‘Prediction’의 작업

의도는 이미지는 당연히 평범하고 통속적인 재현이 아닌 어떻게 무엇을 그리는가를 예측하기 쉽지 않다. 이미지는 오브제를 나타낼 수도 있지만 그 자체로 여겨질 수도 있다는 의문을 끊임없이 제기한다. 르네 마그리트는 그는 특히 “미술가라는 이름을 거부하면서 자신을 ‘생각하는’ 사람이며 다른 이들이 음악이나 글로 생각을 나누듯이 자신은 회화를 통하여 사고를 교류하는 사람이라고 이야기 하였다” 어떻게 그려지는가는 중요치 않다 단지 무엇이 그려지는가가 그려지는 그것 그 무엇이 이미지로 오브제로 재현되는 것이며 편견에 벗어나 상상의 나래를 펴고 끊임없이 사유해 보자.



[그림 10] 시대인 출판사에 출판된 작품

[Fig. 10] Published Works



[그림 11] 작품 제작 과정

[Fig. 11] Design Process

[그림 11]은 작품 제작 과정으로 인물 사진과 물감의 고속 촬영한 사진을 포토샵 프로그램에 불러들여 사용할 소스의 윤곽을 따고 그라디언트 맵핑과 색상 보정을 하였다. 여러 장의 레이어를 이용하여 구도와 블렌딩 모드를 실행하여 기본적인 합성을 실행한 후, brusheezy.com 사이트에서 물감의 번짐과 흐트러짐을 표현할 브러시 터치가 될 만한 소스를 다운로드한 후 브러시에 추가하고 여러 번 터치하면서 다채로운 배경을 만들어 준다. 인물의 동작과 흐트러진 물감의 운동성, 빛과의 조화로움의 묘사에 역점을 주고 작업하였다.

수지 게블릭의 8가지 표현 기법 중에 오브제의 가장 중요한 속성을 바꾸어 놓는 변형(Modification)과 다른 종류의 오브제를 교배시키는 합성(Hybridization)의 표현 기법을 적용하여 초현실적 디지털 이미지를 제작하였으며 CD & DVD 재킷에 활용하여 맵핑해 보았다. 댄서의 동작처럼 보이지만 이미 물감의 흐트러짐은 방향성만 제시할 뿐 댄서의 일부로 팔과 다리에 녹아내리며 뿌려져 본질의 속성이 제거되고 있는 것이다. 이미 두 개의 이질적인 오브제의 결합에서 얼굴과 몸통은 인간, 팔과 다리는 비생물체와의 결합으로 기존에 보지 못한 새로운 생명체로 보는 이로 하여금 새로운 상상력을 자극한다.

3. 결론

본 연구는 사실적 초현실주의 화가인 마그리트의 구체적이며 사실적인 오브제의 비논리적 형상과 모순의 결합으로 관습적인 인식을 전복시키고 충격과 새로움으로 감상을 사유케 한 그 만의 독특한 조형 세계를 데페이즈망 표현 기법으로 정리하고 창의적인 아이디어의 도출 방법에서 데페이즈망의 표현법을 제시하였다.

르네 마그리트의 회화에 나타난 데페이즈망 기법의 원리를 분석한 수지 게블릭이 제시한 이미지의 표현방식의 이론적 토대를 사용하여 작품을 분석하고 분류하였다. 또한 현대 미술에서 그 적용 사례를 들어 다양한 매체와 다양한 방면에서 활용되고 있음을 알 수 있었으며 무한한 변화를 갖는 대상물과 무한한 확장이 가능하다는 것을 확인 할 수 있었고 그것에 의미를 찾을 수 있을 것이다.

현대 미술에서 날개와도 같은 존재인 초현실주의의 자유로움은 창의성이라는 방점을 두고 과정이 생략되거나 축소되어 창의적 사고에 집중을 하는 경향이 나타나기도 한다. 옳고 그름을 떠나 새로운 아이디어를 만들어 내는 창의성은 가장 가치 있는 행위란 점이다.

이성이 아닌 본능의 감각을 자극하는 데페이즈망 기법은 무한한 상상을 통해 수용자에게 경험할 수 없는 이미지를 전달함으로써 시각적 충격과 흥미를 주어 커뮤니케이션의 효과를 극대화 시킨다고 할 수 있다. 현대의 대중문화에 이러한 창의적인 데페이즈망 기법이 어느 한 부분만 한정되어 나타나는 것이 아니라 복합적으로 다양하게 나타남으로서 그 가능성은 더욱더 크다고 할 수 있으며 많은 영역에 영감의 원천이 될 수 있을 것이다.

References

- [1] J. M. Kang, "The Guide and Research of Creative Expressive Activity Utilizing the Surrealism Method : Based on the 1stgrade of Highschool", Master's thesis, Major in Fine Arts Education, Keimyung University, Republic of Korea, 2012.
- [2] J. S. Kwon, "A Study on the Application of Creative Thinking Methods to Fashion Design : Focused on R. Bernstein's Thinking Tools", *Journal of the Korea Society of Design Culture*, vol. 23, no 3, September 2017, pp. 35-46, doi: 10.18208/ksdc.2017.23.3.35.
- [3] K. S. Jang, "A Study on Visual Expression Technique of Illustration using C·G : Focusing on the Depaysement technique of Surrealist works", *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*, vol. 6, no 1, June 2017, pp. 1-15, doi: 10.29056/jncist.2017.06.01.
- [4] K. N. Kim, M J. Lee, "Analysis on Characteristics of Representation of Surrealism on Fantasy Online Game's Character", *Korea Game Society*, vol. 5, no 4, December 2005. pp. 3-12.
- [5] S. Gablik, *Rene Magritte*, Sigongsa Publishers, 2001.
- [6] H. J. Cho, J. I. Choi, "A Study on Advertising Photographs based on the Depaysement - With a focus on the works of Tim Walker -", *AURA*, no 36, February 2016, pp. 83-97.
- [7] M. W. Chung, "The Influence of Rene Magritte's Painting on Contemporary Advertising", *Journal of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 15, no.1, February 2014, pp. 563-577.
- [8] H. Damien, "Damien Hirst' Site", *damienhirst.com*, <http://damienhirst.com/artworks/catalogue>, (accessed August 12, 2020).
- [9] O. Rafal, "Galeria Sztuki Wspolczesne' Site", *artgalle.pl*, <http://artgalle.pl/galeria/malarstwo-i-grafika/rafal-olbinski>, (accessed July 18, 2020).
- [10] A. Luisa, "Freely-usable images Site", *unsplash.com*, <https://unsplash.com/@heyluisa>, (accessed September 10, 2020).
- [11] H. Filip, "Filip Hodas' Site", *filiphodas.com*, <https://filiphodas.com/Daily-Renders-09>, (accessed July 5, 2020).
- [12] B. Anthony, "Anthony Browne' Site", *anthonybrownebooks.com*, <http://www.anthonybrownebooks.com/new-page-2>, (accessed July 1, 2020).
- [13] K. Vladimir, "vladimir kush' Site", *vladimirkush.com*, <https://vladimirkush.com/descent-to-the-mediterranean>, (accessed October 10, 2020).
- [14] B. Thomas, "Thomas Barbey' Site", *thomasbarbey.com*, <https://thomasbarbey.com/thomas-barbey-gallery.cfm?p=11>, (accessed October 22, 2020).
- [15] Y. H. Tang, "Tang Yau Hoong' site", *tangyauhoong.com*, <http://tangyauhoong.com>, (accessed September 20, 2020).