

큐비즘의 분석요소를 적용한 미디어 아트 제작 연구

A study on the production of media art using the analysis elements of cubism

김동조¹, 이상화^{2*}

Dong-Jo Kim¹, Sang-Hwa Lee^{2*}

요 약

최근 미디어 아트의 유형은 실사기반 3D 그래픽을 활용한 작품과 함께 기본 조형의 특성을 기반한 심미적 기능이 더해진 그래픽 표현이 강조되고 있다. 영상 기술의 발전으로 영상 표현 영역에서 고해상도의 영상 투사가 가능하지만 콘텐츠의 영역이 다분야로 확장되면서 기획 단계에서 독창적인 컨셉의 중요성이 요구되고 있다. 이를 위한 방안으로 회화의 표현기법에 대한 연구를 기반으로 한 새로운 영상 콘텐츠의 제작이 가능하다. 본 논문은 미디어 아트의 시각적 표현으로 심미적 기능 강화를 위해 큐비즘의 분석요소 중 조형적 특징을 기반으로 사실성, 동시성, 도형성, 해체와 재구성, 중첩성을 적용한다. 영상의 사실적 표현과 시간의 동시대적 구성 및 사물의 해체와 재구성을 통해 다양한 시점으로 사물을 재해석하는 과정을 진행한다. 이러한 큐비즘의 분석 요소로 미디어 아트에서 실용적인 미적 기능의 활용으로 기본 조형성과 시각적 이미지 창출로 사물에 대한 형태학적 재구성을 통해 미디어의 재해석을 고찰한다.

핵심어 : 큐비즘, 미디어아트, 조형성, 파블로 피카소, 조형요소

Abstract

Recently, as for the type of media art, graphic expressions with aesthetic functions based on the characteristics of basic sculptures along with works using live-action-based 3D graphics have been emphasized. With the development of image technology, high-resolution image projection is possible in the image expression area, but as the content area expands to multiple fields, the importance of original concepts is required in the planning stage. As a way to this end, the production of new video content based on research on expression techniques of painting is being activated. In this study, in order to strengthen the aesthetic function as a visual expression of media art, it is applied to media artworks focusing on realism, simultaneity, shaping, dismantling and reconstruction, and overlapping based on formative features among cubism analysis elements. Experience content is proposed by applying the process of reinterpreting objects from various perspectives through the realistic expression of the video, the contemporary composition of time, and the dismantling and reconstruction of objects to media artworks. The proposed media artwork aims to experience media reinterpretation through morphological reconstruction of objects by using practical aesthetic functions in media art as an analysis element of cubism.

Keyword : Cubism, Media art, Formative, Pablo Picasso, Formative elements

1 Department Image design, Sunchon National University, Suncheon, Korea [Professor]

e-mail: djkim@snu.ac.kr

2 Department of Multimedia, Seowon University, Cheongju-si, Chungcheongbuk-do, Korea [Professor]

e-mail: gomawooi@naver.com (Corresponding author)

Received(July 15, 2021), Review Result(1st: August 9, 2021, 2nd: September 5, 2021), Accepted(September 10, 2021), Published(September 30, 2021)



© 2021 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

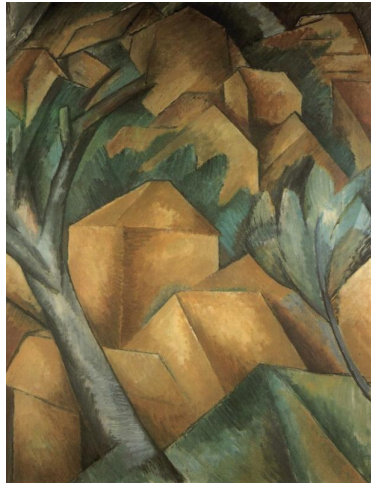
미디어아트 제작에 관한 활용범위를 확장하기 위해 회화에서 선행된 조형적 특징을 응용하여 새로운 미디어아트 작품이 고찰되고 있다. 회화는 디자인의 기본 요소로써 사용되는 점, 선, 면, 공간, 재질, 색 표현과 같이 시각적 이미지로 작가의 감각이 표출되는 영역이다. 미디어아트에서도 디자인의 기본요소를 적용하여 제작되는 것을 살펴보면 시각적 이미지의 표현이 회화의 표현기법을 공유하여 영상으로 제작되고 작가의 내적 감성도 반영되고 있다.

파블로 피카소(Pablo Picasso)는 창의적인 회화 형태를 통해 새로운 시도를 적용하고 회화 양식에서 작가의 내적 감성을 작품으로 표출하였다. 피카소의 회화는 색채 활용과 구조적 변화를 통한 작품으로 다양한 표현기법을 창출한다. 사물에 대한 회화적 표현으로 새로운 조형적 특성을 제안하고 이를 활용한 미디어아트 제작에 관한 연구가 요구되고 있다. 피카소는 큐비즘을 통해 새로운 조형적 특징들을 보여주고 있으며 사실성, 도형성, 중첩성, 동시성, 재구성의 과정으로 거쳐 회화의 표현기법을 보여주고 있다 [1]. 이러한 과정을 적용한 미디어 아트는 창의적인 컨셉 기획과 새로운 제작기법으로 적용되어 제작과정에서 발상의 전환을 이룰 수 있다.

피카소의 큐비즘은 아방가르드 운동에 속하며 시간과 공간에 관한 연구를 기반으로 새로운 조형특징을 분석해내어 디자인 요소를 구성하는 컨셉 도출의 방안으로 활용되고 있다. 미디어아트는 영상 기술의 발전으로 새로운 영역과 융합된 사고를 기반으로 창의적인 작업 전개방식을 가지고 있다. 이에 미학적, 실용적 관점과 함께 독창적인 예술 표현을 위하여 타 분야의 표현기법을 차용하거나 여러 가지 소재를 미디어와 접목시켜 현재 미디어 아트의 예술 표현기법의 한계를 극복해야 한다. 이처럼 미디어 아트는 실용성을 더한 미적 역할과 개인의 창의적인 자아를 창출할 수 있는 표현기법까지 기능적 역할을 수행하는 작품으로 의미를 확대하여 예술 분야의 문화적 부흥을 일으키고 있다.

2. 큐비즘의 정의

큐브는 굽어진 모양에 각이 진 것으로 모든 면이 정사각형에 해당하는 입방체이다. 큐비즘은 큐브와 미술 양식이 합쳐진 것으로 입체주의를 의미한다. 큐비즘은 20세기에 야수파 운동 전후에 프랑스 지역을 중심으로 시작된 아방가르드 미술의 활동 운동이다 [2]. 어원은 1908년에 브라크는 레스타크의 집들이란 [그림 1]의 작품을 출품하였는데 이를 본 심사위원인 마티스가 조그만 입체 덩어리라고 심사평을 한데에서 유래가 시작되었다. 큐비즘은 1911년에 작가들 사이에서 일반적으로 명명되었는데 입체파 예술가를 지칭하는 명칭으로 주로 사용되었다고 한다. 입체파 예술가는 큐비스트라고도 하지만 이는 큐비즘을 선호하는 회화 작가들에 해당한다.



[그림 1] 브라크, 레스타크의 집들, 1908

[Fig. 1] Georges Braque, Houses at L'Estaque, 1908

20세기에 피카소가 큐비즘의 가장 영향력을 미치며 큐비즘에 창시자라고 불린다. 그는 미술 양식에서 입체주의뿐만 아니라 사실주의와 초현실주의까지 폭넓은 영역의 활동을 펼치게 된다. 그의 회화는 역사적으로 표현기법과 기획된 주제가 다양한 변화를 거치고 있으며 주제 또한 전쟁, 사랑, 성, 기쁨, 빈곤, 절망 등으로 구성되고 있다 [3].

큐비즘은 브라크가 1907년에 피카소를 만나면서 전파되었는데 본인의 작품에 큐비즘을 도입하면서 프랑스 파리를 시작으로 유럽 전 지역에 파급력을 가지고 미술 운동으로 전파되었다. 기존의 미술 전통인 공간적 환영 주위에 해당하는 르네상스를 파괴하고 새로운 공간 인식을 통해 시점을 다각화하여 표현하는 기법과 투시법을 분할하는 것으로 창작 활동이 시작된다. 큐비즘의 매력은 도형을 공간에 표현할 때 드러나는 자유로운 구조이다 [4].

칸트는 시간과 공간에 관한 연구를 진행하면서 인간의 인식이 이루어지는 과정에서 시간과 공간의 전제를 두어야 한다고 한다. 공간과 시간이 동시에 같이 존재하고 있으며 다면성을 표현하면서 기존 3차원 공간의 구성에서 시간의 의미를 포함하는 4차원으로 입체주의를 형성하고 있다. 4차원적 미술 표현은 큐비즘을 통해 시각적 이미지 표현보다 관념적인 사상을 전파하는 예술 영역으로 활동하게 된다. 르네상스 이후로 기존 예술의 의의를 다시 정의하게 되는 혁신적인 미술 운동이라 할 수 있다 [5]. 피카소는 큐비즘을 적용한 회화에서 새로운 소재와 재료를 사용하고 창의적인 표현기법을 연구하는 데 큰 역할을 하고 있다.

3. 큐비즘의 분석적 요소

큐비즘은 색채가 주요 구성 요소로 사용되면서 색과 면을 재구성하게 되는 콜라주나 파피에 콜

레 기법으로 응용되기도 한다. 캔버스에 물감이 아닌 재료들을 사용하여 구성하면서 실험적인 형태의 재료들을 자유롭게 구성하여 주제를 표현하는 것이다 [6]. 이러한 구성은 물감 재료에 국한된 소속감을 탈피하고 해방과 함께 피사체에 대한 분석과정을 통한 주제 표현보다는 대상을 분해하고 해체하여 새로운 형식으로 실체를 분석하는 방법으로 세계를 구성하게 된다. 피카소는 이러한 미술 표현기법을 사용하여 [그림 2]의 등나무가 의자가 있는 정물을 제작한다. 삼끈을 사용하여 테두리를 만들고 그 안에 추상적으로 표현된 물건들을 배치하여 구성하였다 [7].



[그림 2] 피카소, 등나무 의자가 있는 정물, 1912

[Fig. 2] Pablo Ruiz Picasso, Still Life with Chair Caning, 1912

파피에 콜레 기법으로 다양한 오브제를 등장시켜 공간에 대한 표현과 깊이감, 오브제 자체의 색을 통한 색채 특징, 사용된 오브제가 가지고 있는 질감 표현 등을 강조해주어 캔버스 내에서 갖기 어려운 이미지를 구체적으로 회복과 함께 풍부하게 형성된 조형적 이미지를 구축하게 된다. 특히나 실생활에 사용되고 있는 벽지를 캔버스에 그대로 사용하면서 오브제의 색채가 그대로 드러나게 표현하고 있다. 이를 통해 큐비즘의 조형성과 오브제의 질감 및 색채가 캔버스에 표현되면서 회화 작업의 구성이 다채롭고 풍성해지고 있다. 이외에도 피카소는 악기, 일상에서 사용되는 물건 등의 다양한 오브제를 사용하여 작품을 제작하였는데 현실적이며 시각적인 이미지 생성보다는 장식적인 역할을 극대화하는 것으로 의식하면서 사용하였다.

이후 큐비즘은 많은 예술가의 활동 영역에 활용되어 아방가르드 회화를 대표하는 용어로 사용된다. 대표 작가로는 후안 그리스와 페르낭 레제가 꼽히며 피카소의 큐비즘을 기반으로 두고 자신들의 양식을 발전적으로 표현하면서 다양한 실험적인 시도를 하게 된다. 후안 그리스는 단면들을 분리된 틀에 구성하면서 일관된 시점에서 바라보는 것으로 전체 소재를 표현하고 있다. 그리고 페르낭 레제는 기존의 원근법과 함께 원기둥 형태를 주로 사용하여 예술 활동을 펼치게 된다 [8]. 이처럼 큐비즘은 해체와 재구성으로 실험적 시도를 꾸준히 진행하고 이로 얻어진 결과물을 통해 작

가의 미적 활동 영역을 보여주는 과정으로 해석할 수 있다.

4. 미디어의 큐비즘 표현

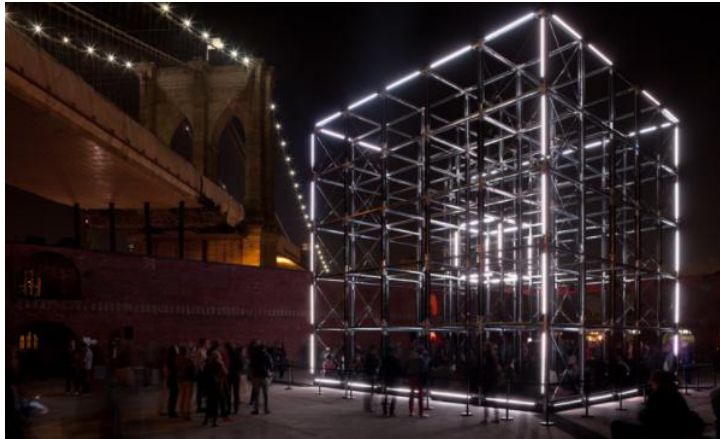
인류는 산업혁명을 거치며 사회 문화적 변화를 거듭하고 있다. 첨단 기술의 발전으로 지능화와 정보화로 인하여 생산시설의 공정이 자동화되고 4차 산업혁명의 주요 기술인 인공지능, 빅데이터, VR/ AR 등의 콘텐츠 제작 기술과 함께 예술적 표현기법 또한 다양해지고 있다 [9]. 산업혁명 이후에 사회 문화적인 변화와 함께 영상 기술의 발전으로 사실적인 회화에 치중되었던 예술 영역은 점차 사물의 본질을 중요시하게 된다.

근대 미술 영역의 확장을 불러온 운동 중 큐비즘은 유클리드 기하학을 중심으로 사실적인 면이 부각되는 것에서 벗어나 사물의 본질이나 조형성을 기반한 활동으로 변화되고 있다. 회화에서도 사물을 바라보는 시점의 다각적인 변화와 함께 사물의 본질을 재해석하는 과정이 진행되면서 다양한 형태로 진행되고 있다. 회화에서 평면적인 시각 이외에도 다시점 형태의 표현기법들이 연구되고 인간의 내면세계를 기하학적인 형태로 표현하게 된다. 4차원적 활동 영역인 시간의 연속성을 기반한 표현기법이 실험되며 지속적인 발전을 거듭하고 있다. 사물이 가지고 있는 본질인 내면세계는 큐비즘이 많은 유파를 창출하여 세계의 예술가들에게 미래주의와 구성주의를 거치고 팝아트나 미디어아트의 형태로 발전하며 이어져 내려온다.

큐비즘은 예술적 표현기법에서 주제에 대한 논리적인 근거를 갖게 해주었으며 사물에 대입하여 형태적인 변형과 해체 과정을 통해 새로운 조형 특성을 가져다주고 있다. 회화에서 큐비즘을 통해 기존의 예술 표현에 대한 틀을 깨고 새로운 기법을 창출하게 되었는데 미디어 아트에서도 큐비즘은 전형적인 미디어 기술의 활용에서 벗어나 다양한 소재 접목과 내적 세계의 심미적인 표현이 가능하다 [10]. 현재는 첨단영상 기술의 발전으로 일원 주의적인 예술 활동을 벗어나 다원화된 예술 활동으로 변화를 거듭하고 있으며 큐비즘의 표현적 특성들이 이러한 변화의 기반을 다져줄 것이다.

미디어 아트의 최근 발전 경향을 보면 영상을 중심으로 다양한 매체들을 통해 구현되고 있다. 그리고 기획된 영상 구성에 따른 내용적인 측면에서도 조형성에 대한 요구가 높아지고 있으며 사물의 해체와 재구성을 통해 미디어의 근본적인 재해석 과정이 고찰되고 있다. 미디어의 매체는 재매개 이론을 통해 미디어 아트 영역에서 발전을 거듭하고 있으며 내러티브에 해당하는 영상 구성에서도 사물의 내면세계 표현을 위해 주제의 확장을 이루고 있다. 기술의 발전은 큐비즘에서 공간을 해체하고 재구성하는 과정에서 시간적, 공간적 한계를 확장 시키고 있다. 특히 디지털 기술은 기존의 예술 개념들을 근본적으로 변화시키고 있는 과정이 큐비즘의 영역과 유사하다. [그림 3]은 영국의 미디어아트 에이전시인 UVA(United Visual Artist)에서 건축과 미디어를 결합한 작품의 전시

를 진행하였다. 본 작품은 LED를 사용하여 빛을 생성하고 사운드로 인한 관객과의 인터랙션 과정을 진행하는 구조물로 구현된다 [11]. 기존의 건축 구조물을 큐비즘의 표현기법으로 사물을 해체하고 재구성하여 근본적인 조형을 강조하는 작업이다. 미디어 아트에서 사용되는 매체들은 영상을 표현하는 빛을 해체하고 재해석하는 과정에서 다양한 시점으로 분석과정을 거쳐 작품으로 제작하고 있다.



[그림 3] UVA, 기원, 샌프란시스코, 미국, 2011

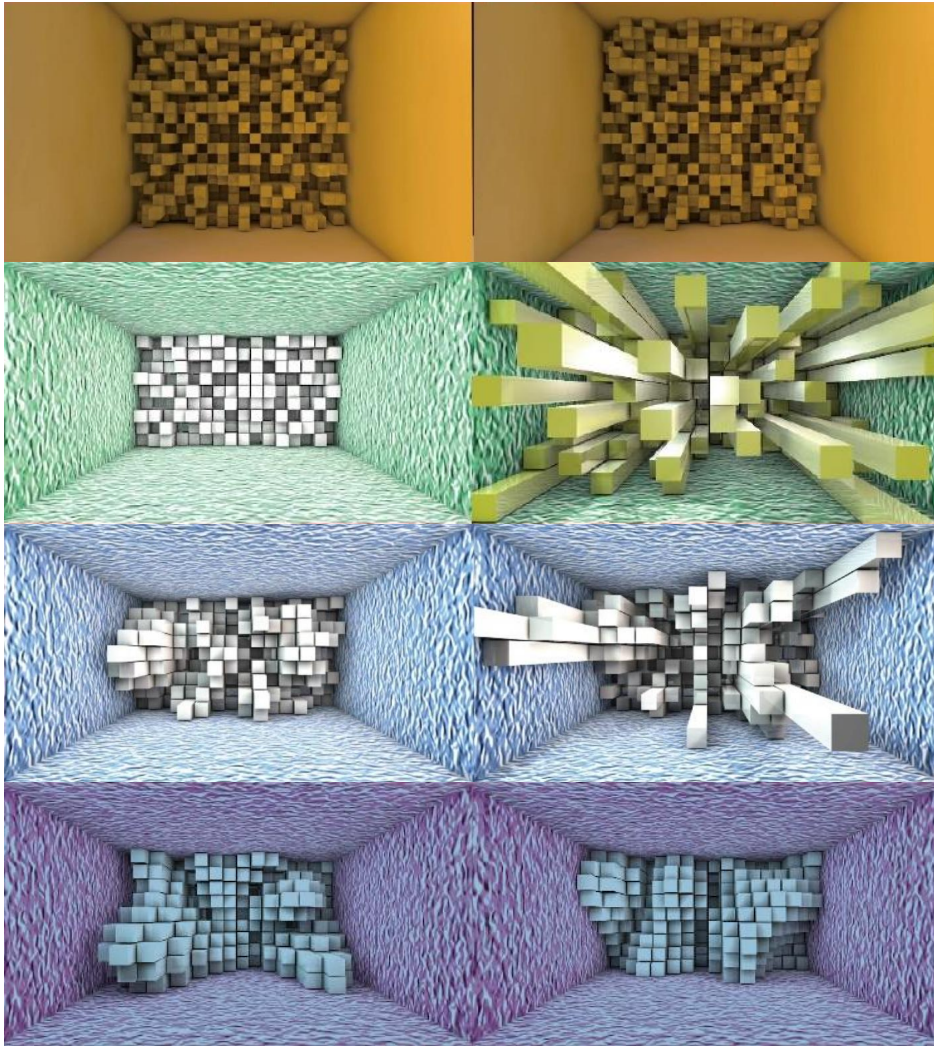
[Fig. 3] UVA, Origin, San Francisco, USA, 2011

5. 큐비즘이 적용된 미디어 제작

현실 세계에는 모든 사물이 일정한 형태와 질감을 가지고 있다. 형태는 시각적인 이미지가 갖추고 확인이 가능한 유형의 물질과 가상의 세계에 존재하는 무형의 물질로 나뉜다. 유형의 물질은 형태나 종류가 다양하게 구성되어 있으며 무형의 물질은 1차원적인 빛의 근본적 특성에 대해 논의된다. 인간은 빛이 존재하는 과정에서 사물의 형태를 인식하며 정보를 가지게 된다 [12]. 빛에 해당하는 무형의 에너지는 시각적인 아름다운 이미지 구현을 가능하게 해주고 공간 형성에 기반을 마련해 준다. 공간은 빛의 존재로 인하여 시각적인 이미지를 표출하고 사물의 인식에 대한 정보를 만들어 준다. 빛은 사물의 본질을 보여주며 시간의 연속성을 통해 영상으로 표현되는 과정을 진행한다.

큐비즘의 표현기법을 통해 제작된 [그림 4]의 작품은 유클리드 기하학이 주는 원근법의 형태와 사물의 위치 정보에 대한 변화로 이동을 하게 되어 큐브들이 군집되어 만들어내는 시각적인 이미지를 보여주고 있다. 사물을 근본적인 에너지의 표현을 위치의 변화를 통해 자유로운 시점의 편성을 구성하여 각 오브제 간의 간극과 상호작용되는 경계의 차이를 통해 다채로운 이미지를 만들어

낸다. 시점의 변화에 따라 오브제가 중첩되며 원근법이 무시되고 강조되는 오브제의 단면을 빛의 음영으로 시간의 영역을 표현하고 있다. 빛을 받아 뚜렷하게 드러나는 부분과 어두운 부분의 실루엣으로 오브제의 형태를 구성하고 중첩된 조형의 특성을 구분하여 정육면체의 면이 중첩되는 과정이 이루어진다. 피카소가 큐비즘을 통해 벽지를 매체로 사용한 것과 같이 공간의 표현으로 색상과 재질의 변화를 주어 움직이는 큐브 오브제에 반사광과 공간의 확장을 통해 영향을 주고 있다. 오브제의 표현은 그라데이션 색상을 사용하여 음영 관계를 표현하고 위치 정보를 보여주게 되며 이러한 정보들이 군집되어 새로운 조형성을 부각시켜 이미지 창출을 하게 된다.



[그림 4] 김동조, 잠재적 공간의 활성화, 2020

[Fig. 4] Kim, Dong-Jo, Potential space, 2020

본 작품은 서울의 어반플루토 갤러리에서 2020년에 전시된 작품으로 인간의 개인적인 활동을 통해 자연환경과 지속적인 상호작용하는 모습의 이미지를 보여주고 있다. 영상에서는 이러한 개인들을 해체하고 파괴하여 큐브 오브제로 형태를 구성하고 자연환경에 속하는 공간을 4가지의 다른 텍스처로 구성하여 상호작용되는 이동을 통해 영향을 주고 받는 부분들과 활동에 대해 고찰하고 있다. 영국의 생태학자인 아서 탠슬리가 정립한 에코 시스템은 유기물과 무기물의 생태를 하나의 환경으로 통합하여 자연 그대로의 환경적 상태를 인지하는 과정을 말하고 있다. 주어진 환경과 생물을 의미하는 오브제의 활동들을 큐비즘의 표현기법을 사용하여 재구성하고 시각적인 이미지를 관객이 재해석하는 과정이 아서 탠슬리가 말하고자 하는 에코 시스템의 의의로 응용되고자 한다. 인간의 활동 범위가 유한한 공간에서 잠재적 능력을 기반으로 개인별로 내면 세계를 표출하고 있는 과정으로 포함되기에 다양한 활동 영역에서의 표현을 보여주고 있다.

6. 결론

피카소는 현대 미술을 대표하는 작가로서 근대미술 이전의 회화 미술 양식을 벗어나 새로운 시도와 함께 실험적인 표현기법을 사용하여 발전된 회화 미술 양식을 보여주며 내면세계를 작품으로 제작하였다. 지속적인 실험적 시도들을 바탕으로 작품들을 제작하며 이에 대한 창조적인 예술 활동 영역을 확장하기 위해 새로운 매체와의 융합과 발상들을 요구하고 있는 미디어 아트 분야와 추구하고 있는 발전 양상이 유사하다. 회화의 미술 양식은 미디어아트의 표현기법에서 활용될 여지가 높으며 콘텐츠의 발상과 기획 단계에서 근본적인 원천과 가이드를 제공할 수 있다.

본 연구에서는 피카소의 작품에서 보이는 큐비즘의 분석요소 중 조형적 특성을 기반으로 하여 미디어 아트 작품을 제작하였다. 작품의 제작과정에서 표현기법에 관한 기술의 활용으로 회화의 미술 양식 중 큐비즘의 조형성을 기반으로 특성을 분석하여 적용한다. 큐비즘의 분석 요소 중 조형적 특성은 영상의 사실적 표현과 시간의 동시대적 구성 및 사물의 해체와 재구성을 통해 다양한 시점으로 사물을 재해석하는 과정에서 적용되고 있다. 이러한 분석과정으로 큐비즘의 조형적 특성에 관한 연구와 미디어 아트 분야에서 미디어의 재매개 연구를 통해 학문적 내용에 대해 재생산하고자 한다. 미디어 아트의 요소는 작품 제작과정에 있어 시각적 이미지 도출을 위한 표현기법으로 도입하고 실용적인 예술 기능으로 가이드를 제안한다. 큐비즘은 미디어 아트를 제작하는 예술가들의 창의적인 제작 공정과 시각적 이미지뿐만 아니라 다감각적 요소를 만족할 수 있는 영역의 확장을 도모하는 근간을 이룰 수 있을 것이다.

현대 사회에서 예술적 표현은 예술 사조를 시작으로 기획 단계에서부터 발상 과정의 출처가 되는 것을 작품 제작과정에서 알 수 있으며 큐비즘은 근대 예술과 함께 현재까지 예술 영역에서 커다란 영향을 미치고 있다. 큐비즘을 적용한 예술 영역은 다양한 주제를 사물을 해체하는 과정과

형태적인 재구성을 통해 기존 예술 표현기법과는 다르게 새로운 조형성을 발현하는 실험적인 시도를 하였다. 이는 미디어 아트의 매체적 특성상 결합요소로 적합하며 비정형적인 미디어 아트의 발전과 함께 창작 응용될 소재로서 가치가 크고 예술적 표현 영역의 확장을 가져다 줄 가능성이 높다. 따라서 본 연구는 회화 미술 양식의 큐비즘의 표현기법과 미디어 아트의 접목을 시도하였으며 후속 연구로 미술 양식에서 보이는 표현기법들에 대한 고찰을 통해 미디어 아트의 조형적 특성과 미적 가치를 높이는 창의적인 미디어 아트 연구가 심도 있게 진행되는 것을 기대한다.

References

- [1] I. S. Kim, H. J. Han, "Multidisciplinary study about correlation between Cubism and Marcel Duchamp", *The Korean Society of Science & Art*, vol. 27, January 2017, pp. 79-88, doi: 10.17548/ksaf.2017.01.27.79.
- [2] M. Y. Paik, "Alfred Barrs Vision of Modern Art as Manifested in Cubism and Abstract Art (1936)", *Journal of the Association of Western Art History*, vol. 51, August 2019, pp. 137-156, doi: 10.16901/jawah.2019.08.51.137.
- [3] H. S. Lin, X. Cong, "Development of Fashion Design Based on the Formative Characteristics of Cubism Arts", *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, vol. 18, no. 1, February 2016, pp. 61-78.
- [4] J. E. Choi, Y. J. Joung, "Art Make-up Design Based on Expression Method of Picasso's Cubism", *Journal of the Korean Society of Beauty and Art*, vol. 20, no. 1, March 2019, pp. 289-300, doi: 10.18693/jksba.2019.20.1.289.
- [5] J. A. Yoon, Y. H. Lee, "The Formative Characteristics of Contemporary Fashion Design Adapting the Cubism- Focused on the Fashion since 2010 -", *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association*, vol. 15, no. 4, December 2013, pp. 209-221.
- [6] J. Y. Hong, S. N. Kim, "A Study on the Modeling Work Applied Cubism Painting", *Journal of the Korean Society of Design Culture*, vol. 19, no. 2, June 2013, pp. 623-637.
- [7] J. A. Lee, Y. K. Mun, "A Study on the Make-up Works Applying Feature of Cubism", *Journal of Investigative Cosmetology*, vol. 12, no. 1, March 2016, pp. 93-99, doi: 10.15810/jic.2016.12.1.012.
- [8] H. S. Lee, "A Study on the Expression of 'Image of Nature' through Application of Cubism Plastic Principle; Focusing on My Own Work <Made in Heaven>", Master's thesis, The Graduate School of Christian Arts, Baekseok University, Republic of Korea, 2019.
- [9] J. H. Kim, J. Y. Kim, "A Study on 5G-based AR/VR Technology", *Journal of Digital Art Engineering & Multimedia*, vol. 7, no. 4, December 2020, pp. 383-394, doi: 10.29056/jdaem.2020.12.08.
- [10] D. H. Byun, "Stage Cubism by multi-camera system: focused on Interview with Isang YUN", *Bulletin of Korean Society of Basic Design & Art*, vol. 17, no. 2, April 2016, pp. 171-182.
- [11] UVA (United Visual Artists), "UVA", [uva.co.uk](https://www.uva.co.uk/features/origin), <https://www.uva.co.uk/features/origin>, (accessed August 10, 2021).

- [12] D. J. Kim, S. H. Lee, J. Y. Kim, “A comparative analysis of user interface through virtual reality media art works case analysis”, *Journal of Next-generation Convergence Information Services Technology*, vol. 7, no. 2, December 2018, pp. 163-176, doi: 10.29056/jncist.2018.12.04.