

르네 마그리트 회화의 영향을 받은 포스터
일러스트레이션에 관한 연구

Research on the Poster Illustration Influenced by the Paintings of
Rene Magritte

주저자: 최정화(Choi, Jeong Hwa)

부산정보대학

논문요약

Abstract

I. 서론

1. 연구 목적 및 배경
2. 연구 방법과 범위

II. 초현실주의적 데페이즈망의 이론적 고찰

1. 데페이즈망의 형성배경
2. 데페이즈망의 일반적 개념
3. 초현실주의와 데페이즈망

III. 르네 마그리트 회화의 배경적 고찰

1. 마그리트의 초현실주의
2. 마그리트 회화의 신비 개념
3. 마그리트의 데페이즈망

IV. 포스터 일러스트레이션 표현기법으로서의 데페이즈망 경향의 고찰

1. 시각언어로서 포스터 일러스트레이션
2. 포스터 일러스트레이션에 나타난 데페이즈망적 요소 사례분석

V. 결론

참고문헌

(Keyword)

Rene Magritte, Depaysement, Poster Illustration

논문요약

초현실주의는 이성의 통제를 받지 않는 상태에서 사고의 참된 움직임을 표현하는 것으로 자신이 겪고 있는 좌절이나 갈등, 불안 등의 문제점들을 자유연상을 통하여 표출하게 되는 오토마티즘으로부터 기인한다. 이는 데페이즈망으로 연결되는데 오토마티즘을 보다 정교하게, 효과적으로 다듬어가는 과정에서 싹튼 것이라 할 수 있다.

이러한 데페이즈망을 르네 마그리트는 일상적 사물과 이미지의 비논리적인 병치를 보이는 초현실주의 회화를 통해 외부적 리얼리티의 세계를 넘어 절대적인 리얼리티의 세계인 초현실의 세계, 또는 그가 말한 ‘신비’의 세계로 들어갈 수 있도록 이끌었다.

초현실주의는 현재까지 다양한 형태로 우리 주위에서 접할 수 있을 만큼 예술전반에 지대한 영향을 미쳤는데 그 가운데에서도 포스터 일러스트레이션은 다른 무엇보다도 초현실주의적 기법을 가장 빈번하게 접할 수 있는 분야라고 볼 수 있다.

본 논문에서는 초현실주의 르네 마그리트 회화의 데페이즈망 기법을 분석하고, 이 기법의 이미지 결합방식에 초점을 두었다. 따라서 데페이즈망 표현기법을 이용하여 내적인 것을 시각화하는 창작의 방법론이 제시됨을 알 수 있으며, 향후 포스터 일러스트레이션의 아이디어 발상에 많은 도움이 될 것으로 기대한다.

Abstract

Expressing the true movement of thinking in the state of not being controlled by reason, surrealism originated from automatism, with which one expresses through free association problems like frustration, confliction, and anxiety etc. that he is undergoing. This is connected to Depaysement, which is given birth in the process of elaborating automatism more ingeniously and more efficiently. Through surrealistic paintings that show illogical parallelism between routine objects and images, Rene Magritte has led Depaysement as such to go beyond the world of external reality and enter into the surreal world, which is the world of absolute

reality, or into what he has said to be the world of 'mystery.'

Surrealism has had such great influence on entire arts that we can meet it even currently in various forms, of which the poster illustration is the most frequently encountered field with surrealistic techniques.

This paper analyzes Rene Magritte's 'Depaysment' technique in his surrealistic paintings and has focused on its image combination method. Thus, we can notice that Rene has presented the method of visualizing internal and mental things by using expression techniques of Depaysment. Furthermore, I hope that this paper would be helpful to the development of idea creation in poster illustration.

1. 서론

1. 연구 목적 및 배경

세계 1차 대전을 겪으면서 위선과 부조리로 가득 찬 현실에 대하여 회의를 느낀 지각 있는 젊은 예술가들은 기존사회의 위선과 인습에 대항하는 다다운동에 가담하였다. 그러나 부패한 부르주아 사회를 타파하고 새로운 사회를 구축하기 위해 다다의 한계를 넘어, 현실의 모순적이고 부조리한 상황을 극복하고 인습과 금기에 얽매인 인간을 근본적으로 해방시키려는 정신적이고 사회적이며, 예술적인 인간 해방운동인 초현실주의(Surrealism) 운동이 일어나게 된다.¹⁾ 전쟁의 불안한 시대적 환경 속에서 심리적인 압박감과 이성과 현실에 대한 회의는 초자연적이고 초현실적인 미지의 세계를 열망하게 되었고 무의식의 영역에 눈을 돌리게 하였다.

이러한 의식세계의 표현은 새로운 표현기법을 필요로 하여 다양한 실험적 테크닉이 실현되었으며 그 대표적인 예가 마그리트의 데페이즈망 기법이다.

인간의 상상력을 자유롭게 표현이 가능하도록 하는 초현실주의는 시각예술의 방법론으로서 미술사 전반 그리고 디자인사에 강력한 아이디어를 제공한다. 디자인 분야에 있어서의 초현실주의의 영향은 포스터, 광고, 영화, 패션 등 비주얼 커뮤니케이션의 여러 분야에서 나타나고 있다. 그중에서도 포스터에서 비주얼로 나타나는 일러스트레이션은 초현실주의 데페이즈망 기법을 가장 많이 접할 수 있는 분야일 것이다. 포스터는 비주얼과 카피를 기본요소로 그 시대의 사회적 현상을 가장 잘 나타내주는 대중적인 문화요소 중의 하나라고 할 수 있다.

현대의 많은 포스터 일러스트레이션에서 초현실주의 데페이즈망의 경향이 나타나고 있는데 무의식과 비합리성을 강조하는 데페이즈망은 컴퓨터 기술을 활용하는 디지털 일러스트레이션의 눈부신 발전에 의해 극적 연출을 통한 자극적인 시각표현과 가상적으로 재현된 이미지 또는 비현실적 공간 등을 보여 줌으로써 그 특성이 더욱 두드러짐을 알 수 있다.

따라서 본 논문에서는 초현실주의 데페이즈망 기법에 대한 이론적 고찰을 통하여 데페이즈망 표현특성

1) 오진경, 논리적 사고를 흔드는 회화, 월간 미술, 264, 1월호, 2007, p. 64

이 현대 포스터 일러스트레이션에 자주 나타나게 되는 현상에 관해 연구해 봄으로써 창의적인 아이디어 발상에 적극적으로 활용하고자 한다.

2. 연구 범위 및 방법

초현실주의 데페이즈망은 일상적인 사물을 결합시키고 결합된 두 사물이 관련이 없으면 없을수록 그 영상은 더욱 강력한 충격을 준다. 이러한 초현실주의의 사고와 표현기법이 포스터 일러스트레이션 제작에 영감과 상상력을 불러일으킨다.

이러한 관점에서 연구범위로는 초현실주의 회화의 표현기법 중 데페이즈망(depaysment)을 가장 충격적으로 사용한 사실적 초현실주의 화가인 르네 마그리트(Rene Magritte, 1908~1967) 회화의 분석과 현대 포스터 일러스트레이션에 나타난 초현실주의적 데페이즈망의 표현특성을 사례연구를 통해 비교분석함으로써 포스터 일러스트레이션 표현 경향을 고찰하고자 한다.

연구방법으로는

첫째, 데페이즈망의 이론적 고찰에 있어서 형성배경과, 일반적 개념, 초현실주의와 데페이즈망을 살펴본다.

둘째, 르네 마그리트 회화의 배경적 고찰에 있어서 마그리트의 초현실주의와 신비개념, 데페이즈망에 대해 고찰하였다.

셋째, 최근 5년간의 대한민국산업디자인전 수상작을 통해 포스터 일러스트레이션에 나타난 데페이즈망의 표현특성을 수지 개브릭(Suzi Gablik)의 저서 「마그리트」에서 분류한 8가지 기준을 토대로 사례분석한다.

II. 초현실주의적 데페이즈망의 이론적 고찰

1. 데페이즈망의 형성배경

데페이즈망은 낭만주의 미술과 상징주의 미술에서 그 기원을 찾아볼 수 있으며,²⁾ 낭만주의는 데페이즈망의 기법을 주로 사용하고 발전시킨 초현실주의와 직접적인 상호관련성을 가지는 미술사조라고 할 수

있다. 낭만주의의 이성 중심과 그것의 절대성에 대한 거부, 그리고 무한에 대한 동경과 비합리적인 세계를 응시하는 그들의 작품에서 초현실주의 데페이즈망과 유사한 흔적을 볼 수 있다. 상징주의 미술 역시, 그들이 추구한 신비의 세계나 비일상적인 화면 구성에서도 데페이즈망과 유사한 방법들을 찾아 볼 수 있으며, 초현실주의와 깊은 관련성을 갖게 된다.

초현실주의 회화의 태동에 결정적인 영향을 주게 된 것은 다다이즘이라 할 수 있는데, 다다이즘에 대한 부정정신과 그것을 실현하기 위한 우연의 발상은 데페이즈망의 낯선 사물들의 조합과 밀접한 연관관계에 놓이게 된다.

초현실주의는 프로이드의 정신분석학을 토대로 무의식의 절대 자유인 순수한 정신 기능으로서 ‘꿈’의 형태를 도입했다. 앙드레 브르통(Andre Breton)은 합리적 이성애에 의하여 배제된 인간의 억압된 비합리적 성향에 대한 탐구와 그것의 치유를 목적으로 하는 프로이드의 정신분석이론에 입각한 예술운동을 전개시켜 나가려 했고 그 결과 초현실주의의 선언을 하게 되었다. 초현실주의 회화는 그러한 과정에서 탄생하게 되었고, 데페이즈망 기법도 이에 영향을 받아 성장하게 되었다.

2. 데페이즈망의 일반적 개념

나라나 정든 고향을 떠나는 것을 의미하는 데페이즈망은 일종의 전치, 전위법으로 번역되어지는 프랑스 어로서 물체나 영상을 그것이 놓여있는 본래의 일상적인 질서나 배경, 분위기에서 떼어내어 그 사물의 속성과는 관련성이 없는 엉뚱한 장소에 놓는 것을 의미한다. 다시 말하면 이미지가 현실적 배치에 의하여 형성되지 않고, 모든 사물이 자기 장소를 떠나서 존재하는 자율적 이미지의 형성과정에서 새로이 배치되는 것이다. 또한 사물의 부분을 극히 정밀하게 그려 그것을 조각내거나 상대적으로 확대해서 그리는데 그치지 않고 전혀 달리 구성함으로써 새로운 느낌을 불러일으킨다. 그리고 모순 대립되는 요소들을 동일한 화폭에 결합시키거나 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜서 시각적 낯설음의 충격과 신비를 불러일으키는³⁾ 초현실적인 환상을 창조해 낸

2) 임영방, 현대미술의 이해, 서울대 출판부, 1988, p.43

3) 박신정, 『데페이즈망 기법의 표현방법 연구』, 디자인학 연구, 1999, p.45

으로써, 일상적인 의미에서 이해되는 사물이 본래의 일상적인 의미를 상실하고, 전혀 다른 의미와 느낌으로 환기되는 것이라 할 수 있다. 콜라주가 재료의 현존을 전제로 하는 외형적 조형형식이라고 하면 데페이즈망은 개념적 조형원리라 할 수 있는 것이다.

빠에르 르베르디(P. Reverdy)는 데페이즈망의 원리에 대해서 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 더 한층 감동적인 힘과 현실성을 띠게 된다고 하였다.

로트레이몽(Lautreamont, 1846~1870)의 시 “해부대위에서의 우산과 재봉틀의 만남”이라는 구절은 물체를 다른 환경에 뒹으로써 생소하고 충격적인 이미지를 나타내는 데페이즈망 기법을 가장 적절히 설명한 것이다.

이와 같이 데페이즈망은 이론적 현실성에 익숙한 우리의 망막에 시각적 충격과 신비로운 유희를 주는 한편 괴이하고 ‘마법적인 미’를 표출한다고 볼 수 있다. 데페이즈망은 자동기술법과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순된 결합으로 표현한 것이다. 초현실주의자들에게 있어 의외성이나 놀라운 불가사의한 것들은 곧 그들의 일반적인 미적 상태가 되는 것이며, 그것을 묘사하기 위한 방법으로 데페이즈망의 원리를 사용하였다.

3. 초현실주의와 데페이즈망

20세기 초의 시대적인 상황은 절대논리로 믿어 온 과학 기술의 논증과 확신이 아인슈타인(Albert Einstein, 1879~1955)의 상대성 이론으로 인해 불확실함을 암시하였고 불확실성 자체를 인문학에서 연구하게 된다. 베르그송은 인간과 세계에 대한 새로운 인식방법으로 창조적 진화의 철학을 제시하였고, 프로이트의 〈정신분석학〉은 전통적인 인간학에 변혁을 가져왔다. 잠재의식의 세계를 밝히는 심층 심리학, 꿈의 해석, 토렘(Totem)과 터부(Taboo) 등 심리학은 물론이고 예술, 종교, 도덕, 문화 등 모든 영역에 지대한 영향을 끼치게 된다.⁴⁾

제 1차 세계대전으로 인해 전통적 가치관의 붕괴와 그로 인한 인간성 상실은 서구사회의 합리주의와 과

학기술에 대한 우월성에 심각한 타격을 안겨주었고, 이러한 허무와 절망은 곧 전통과 합리적인 것에 대한 부정과 저항으로 변하였는데, 이러한 부정과 저항은 다다이즘(Dadaism)이라는 커다란 예술운동을 탄생시키게 되었다.

다다이즘은 일반 대중에게 기존의 모든 도덕적, 심미적 가치가 대전의 파국에 의해 무의미하게 되었음을 밝히고, 개인의 진정한 근원적 욕구에 충실하고자 하였다.⁵⁾ 그러나 불합리성과 반 예술을 격렬하게 주장하면서도 이성이나 합리적인 것을 부정할 수 있는 구체적인 대안을 제시하지 못했기 때문에 스스로의 이념 속에서 파멸되어가는 결과를 초래하였다. 다다의 파괴적이고 반미학적인 태도에 비해 초현실주의자들의 태도는 조직적, 과학적, 실험적 태도로 나타난다.⁶⁾

초현실주의자들은 예술 세계의 원동력이 되는 상상력의 해방을 주장하고, 직관, 비합리적인 인간의 본질, 감정, 의식, 본능 그리고 습관 등을 강조하였다. 그들은 자동기술을 통해 개인을 한정된 자아의 개념에서 해방시켰으며, 인습과 기존의 질서에 얽매인 수동적, 기계적 삶에서 벗어나 자신의 삶에 능동적으로 참여하고, 세계에 과감하게 맞서는 행위로서 자유를 강조함으로써 인간 회복의 가능성을 보여 주었다.

초현실주의는 모든 형식의 역설적인 성격과 모든 인간존재의 부조리성을 그 세계관의 기초로 삼는 예술로 발전한 20세기의 가장 중요한 예술운동의 하나이며,⁷⁾ 현실을 초월한다는 의미가 아니라 보다 깊이 자각할 수 있고 세계를 뚜렷이 그리고 정열을 가지고 바라보는 일종의 태도로 이해되어야 한다.

III. 르네 마그리트 회화의 배경적 고찰

초현실주의는 호안 미로의 경우와 같이 내적인 경험을 사실상의 대상이 아닌 전혀 다른 곳에서 찾는 ‘추상의 추구’와 막스 에른스트(Max Ernst), 르네 마그리트(R. Magritte), 살바도르 달리(Salvador Dali) 등

5) H.W.Janson, 김윤수 역, 『미술의 역사』, 삼성출판사, 1978, p.624

6) 모리스 나도, 민희식 역, 『초현실주의의 역사』, 1985, 고려원, p. 64

7) 아놀드 하우저, 문학과 예술의 사회사, 창작과 비평사, 1995, p.237

4) 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992, p.15

이 추구했던 현존하고 있는 일상적인 현실을 바탕으로 해서 이루어지는 것으로 사물의 사실적 묘사가 환상적인 전체 분위기를 복돋아 주는 두 가지 양상으로 구분된다.

1. 마그리트의 초현실주의

사실적 초현실주의는 키리코(Giorgio de Chirico)에 의하여 계승된 ‘묘사적이며 재현적인’ 경향으로 사실적인 표현기법에 의해 세밀하게 형상을 묘사하며 일상적인 사물의 이미지를 한 화면 속에서 전치, 변조하여 환상성을 전개시키고자 하였다. 대표적 작가인 막스 에른스트, 르네 마그리트, 살바도르 달리 등에 의해 전개된 초현실주의는 현실적 모티프 변용 기법을 이용하여 사진과 같이 사실적이고 정밀한 현상을 표현했다. 즉 현실세계에서는 조화될 수 없고 양립할 수 없는 것이 함께 병존하는 환상의 세계를 묘사한 것이다. 이러한 데페이즈망은 초현실주의에서는 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어내는 것을 가리켰으며, 회화에서의 기원은 콜라주(collage)의 일종인 포토몽타주(photo montage)에서 찾을 수 있다.⁸⁾ 데페이즈망은 자동기술법과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 인간의 존재 내부에 있는 진정한 신비와 살아있는 세계의 이미지를 추상적인 성격이 아닌 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 모순된 결합으로 표현한 것이다. 따라서 데페이즈망 기법을 충격적으로 사용한 초현실주의자로서 독자적인 위치를 차지한 르네 마그리트의 작품을 살펴보는 것은 바람직한 일일 것이다.

2. 마그리트 회화의 신비 개념

마그리트가 그림을 그리는 유일한 이유는 세상의 신비를 환기시키기 위한 것으로 그의 관심은 현실 세계의 신비에 있었다. 그는 관습적인 사고에 길들여져 친근한 사물들에서 신비를 발견하지 못하는 우리에게 경이를 일깨운다.

신비 세계에서는 무한한 가능성을 지니고 있어 어떠한 광경도 펼쳐질 수 있으며 불가능한 것이 없다. 따라서 어떠한 다른 느낌도 유발시킬 수 있는 잠재성이 내포되어 눈에 보이지는 않으나 이 순간에도 실제로 우리 안에서 감정에 영향을 줄 수 있는 엄연한

‘현실’로 존재하고 있다. 이러한 정신 속의 불가사의하고 신비한 장면을 회화 속의 내용으로 고정시켜 놓음으로써 정신세계에만 가능했던 것이 직접 확인할 수 있는 현실로 나타나 신비하고 환상적인 느낌을 체득할 수 있는 것이다.

마그리트가 추구했던 신비는 무의식이나 꿈 또는 환각과 같은 요소와는 관계가 없이 역설이라는 명료한 의식을 통해 성취되었다. ‘역설’(Paradox)은 마그리트가 회화의 목표로 삼았던 신비의 경험을 가능하게 하는 근본적인 요소이자 사고방식이기 때문에 중요하게 부각되고 있다.

역설을 통해서 일종의 사물을 불현듯 포착하는 활동, 즉 그 하나하나가 일상적으로 결합될 수 있다는 자체가 역설이다. 마그리트의 오브제 결합 방법을 통해 오브제를 기존의 기능과 문맥으로부터 고립시키고 새로운 방식으로 조립하고 병립시킴으로써 관습적인 기존의 사고를 파괴하는 시적인 효과를 초래하여 신비를 경험하게 된다.

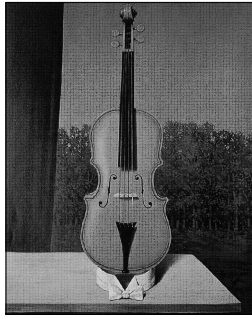
3. 마그리트의 데페이즈망

르네 마그리트 회화는 화면상으로는 모두 일상적이고 평범한 것들인데, 다만 그것들의 배치가 상식을 벗어나면서 충격을 준다. 그의 데페이즈망은 물체의 비현실적인 배치, 자연 원근의 역전, 물체 재질의 전환 등에 의하여 우리들의 고정화된 상식에 도전하여 정신적으로 신선한 충격을 주며 미지의 세계를 보여 준다. 낯익은 물체나 일상적인 이미지가 뜻하지 않는 장소에 놓이게 되면 보는 사람에게 심리적 쇼크를 주는 동시에 신비로움을 유발해 낸다. 이러한 위치전환으로 사물의 일상적 용도에서 벗어나 그 현실성이 소멸됨과 동시에 사물의 일상적인 의미도 소멸되고 무의미의 차원을 형성하면서 사물 본연의 숨겨진 특성이 나타나게 된다.

마그리트에 있어서 회화는 오브제가 최대한의 영향력을 지니고 존재할 수 있도록 이미 준비된 해답을 명확하게 해주는 수단이지 그 자체가 목적이 아니었다. 오브제는 다음과 같은 8가지 방식으로 발생될 수 있다.

(1) 고립. 한 번 자신의 힘이 영역 밖에 머무르고 역동적인 영역으로 역설적으로 옮겨진 오브제는 주어진 역할로부터 자유로워질 것이다.

8) 김해성, 「현대미술을 보는 눈」, 열화당. 1985, p.79

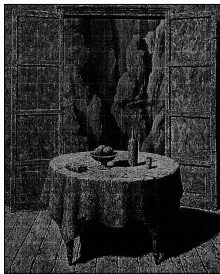


[그림 1] 악한의 영혼 조금

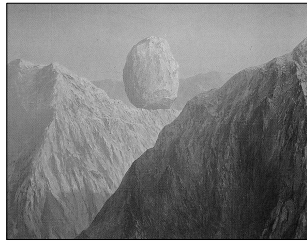


[그림 2] 신의 분노

(2) 변형. 오브제의 양상은 일부 변화된다. 특정 오브제와 정상적으로 관련되지 않은 특성이 보인다. 또는 반대로 오브제와 정상적으로 관련된 성질이 제거된다.

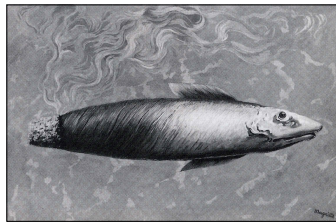


[그림 3] 여행의 추억

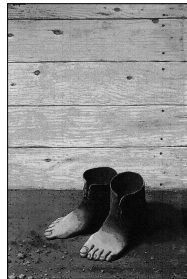


[그림 4] 유리 열쇠

(3) 합성. 두 개의 익숙한 오브제가 결합되어 제 3의 '당혹감을 불러 일으키는' 오브제를 산출한다.

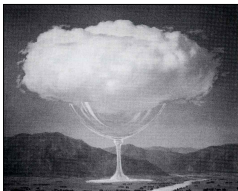


[그림 5] 알폰스 알레에 대한 경의

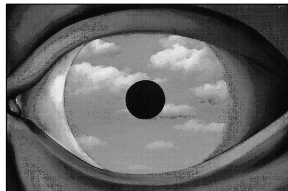


[그림 6] 붉은 모델

(4) 규모, 위치, 본질의 변화가 부조화를 창출한다.

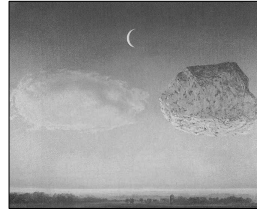


[그림 7] 침묵

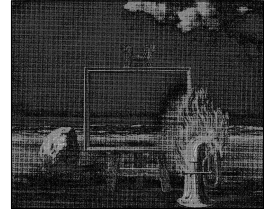


[그림 8] 잘못된 거울

(5) 우연한 만남의 발생이다.

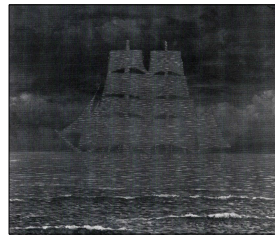


[그림 9] 아르곤의 전투

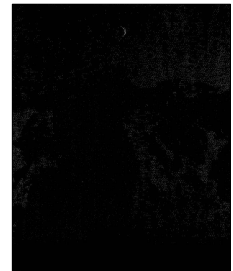


[그림 10] 아름다운 포로

(6) 시각적 동음이의어 형태의 이중 이미지가 사용된다.

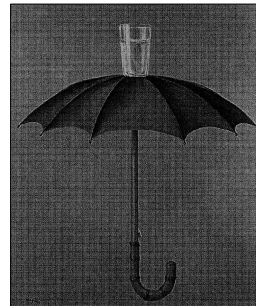


[그림 11] 유혹자

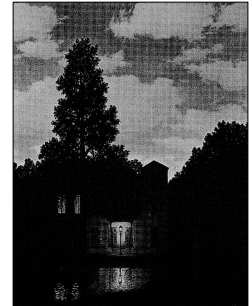


[그림 12] 아른하임의 영역

(7) 역설. 유리컵과 우산이 변증법적으로 균형잡힌 모순의 경우처럼 지적 반 개념의 사용이다.



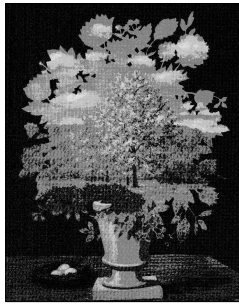
[그림 13] 헤겔의 휴일



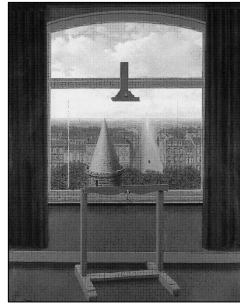
[그림 14] 빛의 제국

(8) 개념의 양극화. 두 개의 상황이 하나의 시점에서 관찰되어 시공에 관한 경험을 변형시키는 겹쳐진 이미지의 사용이다.⁹⁾

9) 수지 가블릭(Suzi Gablik), 천수원 역, 르네 마그리트, 2005, p.129



[그림 15] 표절



[그림 16] 유클리드의 산책

수지 개별릭의 8가지 분류	작 품 명
① 고립	악한의 영환조금(1960), 신의 분노(1960)
② 변형	여행의 추억(1944), 유리 열쇠(1959)
③ 합성	알폰스 알레에 대한 경의(1964), 붉은 모델(1935)
④ 규모, 위치, 본질의 변화	심금(1955), 잘못된 거울(1928)
⑤ 우연한 만남의 발생	아르곤의 전투(1959), 아름다운 포로(1947)
⑥ 형태의 이중이미지	유혹자(1950), 아르하임의 영역(1962)
⑦ 역설	헤겔의 휴일(1958), 빛의 제국(1954)
⑧ 개념의 양극화	표절(1960), 유클리드의 산책(1955)

[표 1] 수지 개별릭의 오브제 분류

IV. 포스터 일러스트레이션 표현 기법으로서의 데페이즈망 경향의 고찰

1. 시각언어로서 포스터 일러스트레이션

20세기 문화의 특성은 그래픽이나 사진, 영화, 텔레비전 등의 영상에 따른 시각 세계의 확대이며, 시각 언어는 일반적인 문자 언어와 달리 시각적인 의사전달 수단을 말하는 것으로 일반적인 언어와 병행하여 메시지나 정보를 전달하는 중요한 미디어로 등장하고 있다.

일러스트레이션은 그림이라는 시각적 언어작용을 기반으로 하여 구성된 ‘커뮤니케이션’과 이를 가능하게 하는 시각 이미지의 표출이다. 그러므로 시각 커뮤니케이션의 여러 영역 중에서 일러스트레이션은 가장

순수한 언어적 성격을 지니며, 그러한 언어적 성격은 그것이 상업적, 설득적, 혹은 다른 어떠한 커뮤니케이션이 목표라 하더라도 특정한 개념이나 사실, 즉 내용을 담아 표현하는 역할에 충실해야 한다.

현대적 개념의 일러스트레이션은 ‘설명적인 방식(illustration way)’으로 그림을 그리고 채색하는 능력을 훨씬 넘어서는 것이다.¹⁰⁾ 독창적이고 효과적인 이미지를 생산해내기 위해 주제나 아이디어 등을 도출하고 그것을 적절히 조합하여 최적의 표현을 만들어 내야 한다.

콜린 헤인즈(Colin Heins)는 ‘일러스트레이션은 전달하고자 하는 상징적인 아이디어를 드로잉을 통해 시각화하는 표현 방법’이라고 설명하였다. 시각언어로서 일러스트레이션이 시각요소의 상호작용인 표현을 통하여 의미를 생성하고 전달하게 되는 것이다.

헤롤드 오스본(H. Osborn)에 의하면 ‘상상력은 정신적 심상만을 구상하는 능력이 아니라 경험을 새로운 것으로 만들고 가공적인 상황들을 창작하고 공감에 의하여 자신을 다른 사람의 입장에 투입할 수 있는 능력’이라고 하였다. 즉 새로운 발상과 기법, 도구에 의하여 새로운 형식과 내용이 산출된다는 것이다.

일러스트레이션은 하나의 대상으로도 충분히 시각화될 수 있지만, 대개 두 개 이상의 서로 다른 대상의 결합으로 이루어져 있다. 이와 같이 시각 예술은 시각요소들을 치환하고 결합하고¹¹⁾ 연결시키는 과정에서 ‘상상력’을 발휘하고 창조하는 것이다.

포스터디자인은 비주얼 커뮤니케이션의 한 형태로서 다른 매체와 비교해 볼 때 물리적인 표현 양식이나 매체가 갖는 독특한 속성과 그 소구력에서 가장 강력한 시각전달 매체이며, 매스 미디어의 폭발적인 발달에 따라 기능적인 면에서 다른 여러 매체와 경쟁을 할 때 상대적으로 더욱 강력한 소구를 위해 표현 양식이 점점 강력해지고 있다. 이러한 맥락에서 볼 때 포스터 일러스트레이션에서의 초현실주의 데페이즈망 기법은 포스터의 기본 기능인 주목성과 정보전달이 용이하다고 할 수 있다.

창의적인 아이디어 발상을 위해 비일상적인, 또는 충

10) 이언 심프슨, 한국미술연구소 역, 「새로운 일러스트레이션 입문」, 시공사, 1997, p. 23

11) 문철, 「화면구성에서 심리적 인식에 관한 연구」, 디자인학 연구(제34호 Vol. 13 No. 1), 2000, p. 113

격적인 비주얼의 표현이 무엇보다 중요한데 포스터 일러스트레이션은 전달내용에 따라 디자이너의 창조력과 예술성에 따라 비주얼로서 회화적 드로잉, 그래픽기법, 포토그래피 등의 여러 가지 표현방법에 의해서 가장 효과적으로 표현된다. 비주얼은 포스터의 컨셉을 함축한 응축물로서, 그 표현은 무엇보다 감동적이어야 하며, 강한 인상으로 심리적 잔상을 촉진시켜 행동을 유발할 수 있는 정서적 설득력이 담겨 있는 일러스트레이션이 되어야 한다.

오브제의 다양한 결합방식을 볼 수 있는 데페이즈망의 기법을 분석함으로써 상상력과 내적 무의식을 추론할 수 있다. 따라서 데페이즈망 기법이 초현실주의적 묘사방식으로만 이해되는 것이 아니라 시각언어의 이미지 전개방식으로 확장 해석될 수 있음을 알 수 있다.

포스터 일러스트레이션에 있어서 이미지의 결합과 조합, 변형으로서의 데페이즈망적 접근은 이미지의 구성방식에 공통적으로 부합되거나 통합되어 나타나므로 기법의 구분은 포스터 일러스트레이션의 시각 이미지를 살피는데 효과적이라 하겠다.

2. 포스터 일러스트레이션에 나타난 데페이즈망적 요소 사례분석

서로 관련 없는 사물과의 연결로서 비논리적, 비현실적 느낌을 창출하는 데페이즈망은 포스터 일러스트레이션에서 이미지의 시각적 구성에 영향을 주었는데, 때때로 대립되거나 긴장을 유발시키는 요소와 전체와의 유기적인 조화는 주목성을 높이기도 한다.

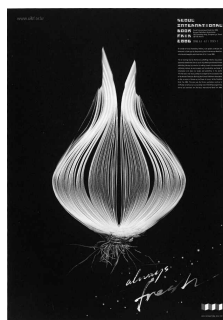
포스터 일러스트레이션에 있어서 주목성과 정보전달을 위해서는 충격적인 비주얼이 요구되며, 무엇보다 창의적인 아이디어 발상이 절실하다. 그러한 강력한 소구전달을 위해서는 초현실주의 데페이즈망 기법이 적합하며 지속적으로 표현되고 있다.

수지 개블릭의 저서 'Magritte'에서 분류한 8가지 방법에 따른 기본적인 내용을 간략히 알아보고, 이를 바탕으로 현대 포스터 일러스트레이션과 접목시켜서 그 유사점을 찾아보고자 한다.

(1) 고립(Isolation)

데페이즈망의 전형적인 표현으로 대상이 전혀 다른 환경 위에서 조합되는 유형이라 할 수 있다. 이질적

인 사물들을 비합리적으로 만나게 하거나 어떤 사물을 원래 있던 환경에서 떼어내어 엉뚱한 장소에 놓아 본래 사물들이 리얼리티를 보유하고 있음에도 불구하고 새로운 연관성이 교체되어 고립되거나 혹은 연결되기도 한다. 즉 하나의 대상은 자신의 힘의 영역 밖으로 떨어져 나가 새로운 영역에 놓이게 되면 그 오브제가 기대했던 역할에서 벗어나게 된다. 오브제가 역동적인 영역으로 옮겨지면서 고정관념으로부터 고립된 동시에 자유로워진다. (그림 17, 18)



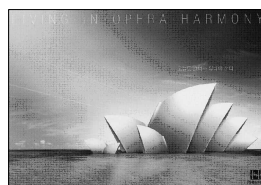
[그림 17] 윤여중



[그림 18] 노재웅

(2) 변형(Modification)

변형이란 조형적 측면에서 볼 때, 대상을 충실히 재현하는 것이 아니라, 작가의 주관에 따라 고의로 왜곡시키거나 과장하는 것을 의미한다. 이미지 변형의 조형수단으로서 근본적으로 하나가 된 두 개의 이미지, 혹은 다른 여러 가지 이미지로 구성된 하나의 이미지를 만들고, 서로의 비유에 의한 상호작용으로 은유됨으로서 목적인바 연상을 일으켜 커뮤니케이션의 목적을 이룬다. (그림 19, 20)



[그림 19] 홍석준, 박종희

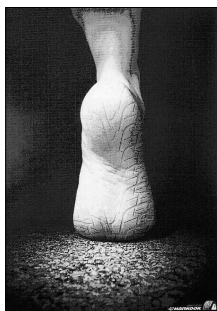


[그림 20] 이수진, 김민석

(3) 합성(Hybridization)

합성은 두 개의 대상물이 결합해서 또다른 충격적인 이미지를 만든다. 마그리트의 작품 <붉은 모델, 1935>에서는 가죽구두의 끝부분이 실제의 발가락으

로 변해버리는 장면이 표현되어 있다. 이것은 구두 가죽에 생명을 불어넣는 상황인지, 현시의 응고된 상태인지 당혹스럽다. 이는 발과 동물가죽이 접합된 괴담으로 해서 모순적이면서도 충격적인 효과를 준다. 이러한 이유로 해서 이미지 합성은 포스터 일러스트레이션에 빈번히, 지속적으로 사용되고 오고 있다. (그림 21, 22)

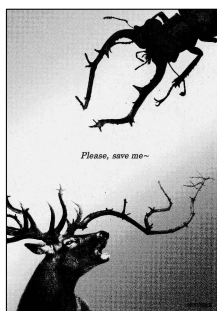


[그림 21] 손형석, 박동혁

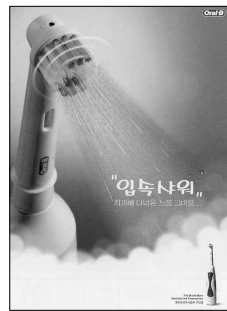


[그림 22] 이수진, 김민석

(4) 규모, 위치, 본질의 변화(A change in scale, position or substance creates an incongruity)
어떤 부분을 확대나 축소에 의한 형태로 변형하여 크기, 위치, 본질의 변화가 부조화한 사물로 나타나며 시각적 심리적 당혹감과 놀라움, 그리고 신비감을 갖게 한다. 마그리트의 작품에서 흔히 볼 수 있는 이미지 구성방식으로 이러한 기법은 수용자의 관습적인 시각에서 왜곡의 시지각적 효과를 불러일으키는데, 규모, 위치, 본질의 변화를 통한 변형으로 시각적 자극을 노리는 수법이라 할 수 있다. (그림 23, 24)



[그림 23] 백주현, 박승현



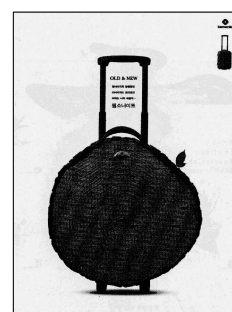
[그림 24] 강수희, 이진영

(5) 우연한 만남의 발생(The provocation of accidental encounters)

일상적이지 않은 우연한 만남의 발생은 상상세계에서나 가능한 일들을 연출하고 있어 보는 이들로 하여금 시각적 충격을 느끼게 하며 상상력을 동원하여 새로운 사실적 세계를 보여준다. 아무런 연관이 없는 사물들을 병치시키고 각각의 물체의 존재를 보다 확실하게 함으로써 그 효과를 극적으로 하며 상상의 무질서를 통한 신비감을 조성하고 있다. 이는 관습적 경험에 의해 기존적 지식에 의존하고 있는 우리의 인식에 혼란을 가져오며 상당한 충격을 주게 된다. (그림 25, 26)



[그림 25] 유나연, 정현주

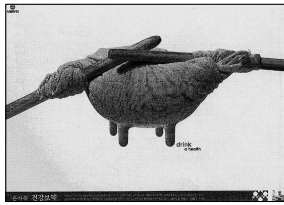


[그림 26] 조진주, 장보라

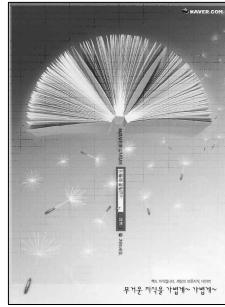
(6) 형태의 이중 이미지(The double image as a form of visual pun)

시각적 동음이의어의 표현방식으로¹²⁾ 한 화면에 두 가지 이상의 형태가 보여지는 이 기법은 하나의 화면에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견할 때 관람자에게 착시의 신기한 세계를 경험하게 해준다. 이미지의 구성이 주제와 배경이 분리되지 않은 채 공간 관계가 애매하여 호기심을 자극하는데 이것들이 뜻하지 않는 부분에서 서로 겹치고 있다. 상징적인 이미지가 함축적인 의미의 수단이 되며, 이중적 속성을 가지고 전체 내용에 부가적 의미를 상승시킨다고 하겠다. (그림 27, 28)

12) 수지 개블릭(Suzi Gablik), 천수원 역, 앞의 책, p.129



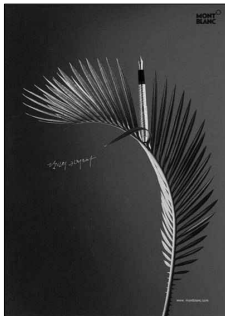
[그림 27] 최종필, 박기홍



[그림 28] 이진, 전상만

(7) 역설(Paradox)

역설은 한 그림 안에 양립할 수 없는 두 개의 사물이 들어 있어 인간의 논리를 깨는데 있으며 사유적으로나 논리적으로는 맞지 않은 불가능한 것을 그림 속에 나타내는 것이다. 마그리트에게 있어 역설의 원리는 오브제에 대한 접근으로 대상과 대상을 결합함으로써 하나의 체계를 구성한다. 기존의 기능과 문맥으로부터 고립시키고 새로운 방식으로 조합함으로써 관습적인 기존의 사고를 재구성하는 것이다. 오브제의 결합과정의 요소를 살펴보면 유사성에 기초하고 있고, 의미 있는 구성방식으로 연결되어 있으며, 오브제들이 배경 또는 공간에서 공유하고 있다. (그림 29, 30)



[그림 29] 노재용, 정한샘



[그림 30] 장호현, 표희철

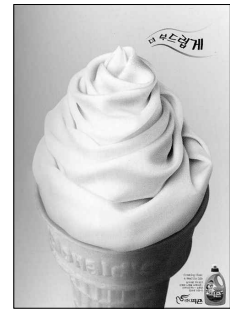
(8) 개념의 양극화(Conceptual bipolarity)¹³⁾

마그리트는 이미지와 사실 간의 애매한 관계를 조합함으로써 현실세계는 마음의 조작에 의해 성립되는 것이라는 사실을 암시하였다. 마그리트의 <유클리드의 산책>을 살펴보면 형상들의 해석법을 사용함에

있어서 바깥풍경과 실내 이젤의 그림인 두 개의 상태가 하나의 관점에서 관찰되고 시공적 경험을 변형시켜 놓는다. 여기에서는 옥외공간과 실내공간과의 관계, 자연과 인공적인 관계로서 또한 시간과 인식능력의 검증 관계인 것이다. 루돌프 아른하임(Rudolf ArinheimJ)에 의하면 중첩은 계속적인 시각개념으로부터 벗어난 변화를 창출해 내는 방편 중의 하나이며, 여러 대상의 배치에서 일어난다.¹⁴⁾ (그림 31, 32)



[그림 31] 김희현, 김범규



[그림 32] 이선경, 구윤희

V. 결론

사실적 초현실주의의 대표화가인 르네 마그리트는 데페이즈망 기법을 즐겨 사용하였는데 자동기술법과 같이 잠재된 의식을 내포한 것이기는 하지만 추상적인 성격이 아닌 구체적이며 사실적인 형상을 비논리적이고 모순적인 결합으로 표현한다. 이 기법으로 표현된 이미지는 무한한 독자적인 특성이 다른 무엇보다도 풍부함을 알 수 있다.

데페이즈망의 표현기법은 포스터 일러스트레이션에서 현실적 관념에서는 결합하지 않는 서로 다른 두 개의 이상의 이미지가 한 화면에 동시에 결합되어 일어나는 상호작용에 의하여 목적인 바의 의도를 전달하게 된다. 이러한 결합에 의한 응축된 이미지는 전이를 매개로 해서 일어나며 구체적으로 주제 전달에서 풍부한 의미를 지니며 수용자로 하여금 정보량을 극대화시킨다.

시각언어로서 포스터 일러스트레이션의 창조적인 아이디어 도출 과정에서 데페이즈망 기법을 제시하고 이미지의 표현방식을 살펴보았다. 이러한 데페이즈망

13) magritte, Suzi Gablik, Thame & Hudson world of art, 2003, p.123

14) Roudolf Arinheim, 김춘일 역, 『미술과 시지각』, 홍익사, 1981, p.124

의 다양한 표현방식을 분석함으로써 상상력과 내적 무의식을 형상화하는 과정을 추론할 수 있다.

본 연구는 초현실주의의 대표적인 화가 르네 마그리트의 회화를 통해서 데페이즈망 기법의 기본원리를 살펴봄으로써 분석의 이론적 토대를 마련하고, 포스터 일러스트레이션에 있어서의 데페이즈망 기법을 수지 개블릭의 8가지 분류방식 - ①고립(Isolation) ②변형(Modification) ③합성(Hybridization) ④규모, 위치, 본질의 변화(A change in scale, position or substance creates an incongruity) ⑤우연한 만남의 발생(The provocation of accidental encounters) ⑥형태의 이중 이미지(The double image as a form of visual pun) ⑦역설(Paradox) ⑧개념의 양극화(Conceptual bipolarity) - 에 의해 제시하였다. 그 결과 데페이즈망적 이미지의 결합 방법은 포스터 일러스트레이션에 다양하게 응용되고 있음을 알 수 있었으며, 상상력과 무한한 변화의 대상물로서 그 의미를 갖는 것을 볼 수 있었다.

현대 포스터 일러스트레이션이 마그리트의 데페이즈망적 영감과 표현방법에 지속적으로 영향을 받고 있음을 알 수 있었으며, 데페이즈망 기법을 초현실주의적 묘사방식으로만 이해할 것이 아니라 포스터 일러스트레이션의 아이디어의 발상과 이미지 전개방식에 적극적으로 활용할 수 있기를 기대한다.

참고문헌

- 오진경, 논리적 사고를 흔드는 회화, 월간 미술, 2007. 1월호
- 임영방, 현대미술의 이해, 서울대 출판부, 1988
- 신현숙, 『초현실주의』, 동아출판사, 1992
- 김해성, 「현대미술을 보는 눈」, 열화당, 1985
- 박호신, 커뮤니케이션 디자인의 이해, 디자인하우스, 2002
- 박선의·최호천, 비주얼 커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1999
- 대한민국산업디자인전도록, 제37회~41회, 산업자원부
- 매슈 게일·오진경, 다다와 초현실주의, 한길아트, 2001
- H. W. Janson, 김윤수 역, 미술의 역사, 삼성출판사, 1978
- 모리스 나도, 민희식 역, 「초현실주의의 역사」, 고려원, 1985
- 아놀드 하우스, 문학과 예술의 사회사, 창작과 비평사, 1995
- 수지 개블릭(Suzi Gablik), 천수원 역, 르네 마그리트, 2005
- 이언 심프슨, 한국미술연구소 역, 「새로운 일러스트레이션 입문」, 시공사, 1997
- H. Osborn, 서배식 역, 미학과 예술론, 신광문화사, 1997
- Roudolf Arinheim, 김춘일 역, 「미술과 시지각」, 홍익사, 1981
- 로베르 르네·김정란, 초현실주의1, 2, 열화당, 1995
- Rene Magritte, Royal Museums of Arts of Belgium, Seoul Museum of Art, 2006
- magritte, Suzi Gablik, Thame & Hudson world of art, 2003
- Magritte, Richard Calvocoressi, Phaidon, 2002
- 박신정, 『데페이즈망 기법의 표현방법 연구』, 디자인학 연구, 1999
- 문철, 「화면구성에 있어서 심리적 인식에 관한 연구」, 디자인학 연구(제34호 Vol. 13 No. 1), 2000
- <http://blog.naver.com>