

---

# 헨리셀릭의 애니메이션에 나타난 데페이즈망 기법

## Depaysement in Henry Selick's Animations

---

박윤오, 김재웅

중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과

Youn-O Park(yopa@paran.com), Jae-Woong Kim(kunstoma@yahoo.co.kr)

---

### 요약

헨리셀릭은 동화적 세계관을 기초하여 이원화된 상황 설정으로 주인공을 현실과 가상세계의 혼돈영역에 위치하게 만든다. 이러한 두 공간의 역할에 따른 초현실주의 이미지의 재현이 애니메이션의 표현기법을 확장해주고 있으며, 동시에 프로덕션 디자인의 새로운 가능성을 제시해준다. 디테일한 프로덕션 디자인작업으로 유명한 애니메이션 감독 헨리 셀릭의 작품들을 분석 연구하고, 그의 작품 속에 초현실주의의 데페이즈망 기법이 어떻게 반영되어있는지를 알아본다.

■ 중심어 : | 헨리셀릭 | 애니메이션 | 데페이즈망 |

### Abstract

In the base of tale stories, main character in Henry Selick's works is always faced with CAOS situation such as the separated world as two part real and cyber. That makes audience feel the sense of the real. I concentrated to research how audiences' estimate was formed and reversed and what type of surrealism techniques will happened in the animation for the near future. Animation will be shown the new possibilities with extension and harmony of all kinds of arts expression.

This paper examines the study of animations by Henry Selick who is the world famous stop-motion animation director, production Art director. The case works are focused on 'Depaysement technique of Surrealism' in his works.

■ keyword : | Henry Selick | Animation | Depaysement |

---

## I. 서론

### 1. 연구 목적과 방법

세계 1차 대전 이후 여러 예술 분야에서 비합리성과 우연성을 표현하는 '데페이즈망(depaysment)'기법은 현대에 이르기까지 광범위하게 사용되어왔다. 특히 오

늘날 새로운 콘텐츠를 창작 개발해야하는 입장에 선 아티스트, 제작자들은 기존 방식에서 벗어나 데페이즈망 표현방식을 응용해서 쓰고 있다.

헨리셀릭 감독은 <크리스마스의 악몽>의 실제 감독으로서 국내에서는 팀 버튼이 알려진 편이지만, 이미 국외에서는 아트디렉터 겸 감독으로 유명하다. 자신만

---

\* 본 연구는 서울신 산학협력사업(10570) 연구과제로 수행되었습니다.

접수번호 : #100419-002

접수일자 : 2010년 04월 19일

심사완료일 : 2010년 06월 21일

교신저자 : 김재웅, e-mail : kunstoma@yahoo.co.kr

의 독특한 세계관을 구성하여 그로테스크한 특색 있는 작품경향을 구축해가고 있는 감독이다. 그의 작품들 속에는 현실과 같은 세계와 동화적인 상상의 세계가 항상 공존하고 있으며 캐릭터들은 이 두 세계를 넘나들며 스토리를 진행해 나간다.

본 연구의 목적은 헨리 셸릭의 작품에 나타난 초현실주의의 효과와 그 의미를 고찰해보고, 작품 속에 나타난 양식을 통해 이원화된 세계관을 구성하는 애니메이션에 있어서 하나의 스타일을 제시할 수 있는 것이다.

본 논문에서는 첫째, 이론적 배경으로 데페이즈망 기법이 대표적으로 사용되었던 초현실주의 회화에 대해 그 배경과 특성을 알아보고, 둘째, 애니메이션 작품에 나타난 현실세계와 등장인물의 꿈과 상상의 내적 심리를 가지적으로 보여주는 가상세계로 나누어 분석해 볼 것이다. 또한 무대공간은 의식 활동의 이미지 즉 자아의 심적 현 실태(instance)들이 표현되어 있는 장이 되므로[1] 캐릭터의 무대공간에 해당하는 배경을 현실과 가상세계를 구분하는 요소들의 비교분석을 통해 헨리 셸릭의 작품 속에 나타나는 데페이즈망 기법을 고찰하고자 한다.

## II. 초현실주의 데페이즈망 기법

### 1. 이론적 배경

데페이즈망(depaysment)에 대한 일반적 정의는 현실에 있는 일반 사물들 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 문맥에서 이탈시켜 낯선 장소에 조합시킴으로 초현실적인 환영을 창조해 내는 기법이라고 할 수 있다. 본래 ‘전치(轉置), 전위법으로 번역되는 불어로 낯설, 낯선 느낌’이라는 사전적 의미와 ‘나라나 정든 고장을 떠나는 것’ 또는 ‘사람을 이상한 생활환경 속에다 둔다’는 뜻이다. 이 기법의 특징은 일상적인 의미에서 이해되는 사물이 본래의 일상적인 의미를 상실하고, 전혀 다른 의미와 느낌으로 환기되는 것이라 할 수 있다[2].

데페이즈망은 우리로 하여금 현실로부터 쉽게 일탈해 무한한 자유와 상상의 공간으로 넘어가게 한다. 현실의 법칙과 논리를 간단히 무장해제해 버리는 일종의

파괴의 형식이다.

제1차 세계대전 직후 1916년에 발생한 다다이즘은 그들의 부정정신을 구현하기 위한 많은 새로운 시도를 전개시켰는데, 폴라쥬, 레디메이드 된 오브제의 제시, 풍자 등을 보여주었다. 레디메이드의 우연적인 선택은 사물과 사물을 우연적으로 조합시키는 데페이즈망 기법과 밀접한 연관성 즉 다다이즘에 의해 시도된 「반미학」은 초현실주의의 데페이즈망 기법과 밀접한 연관성을 가지게 된다.

초현실주의 전개과정에서 데페이즈망 기법을 요약하자면, 다다이즘에 의해 시도된 부정정신과 우연성, 제1차 세계대전으로 비합리적 속성과 그것에 대처하기 위한 지적 탐구 분위기, 무의식 탐구, 오토마티즘 기법 등이라 할 수 있다[3].

### 2. 조형적 이념과 특징

데페이즈망 기법은 위치원리에 입각한 수단으로, 경우에 따라서는 필요불가결한 기법이 아니라 그 스스로 해체를 지향하면서 초현실적 환상을 창조해내는 전략적인 차원의 기법이라 할 수 있다.

데페이즈망의 원리는 에른스트, 달리, 마그리트 등에 의해 널리 표현되었다. 그들 중 마그리트(R. Magritte)는 데페이즈망 기법을 대표적으로 사용한 초현실주의 작가로서 독자적인 위치를 차지하였다. 그는 작품 제작에 있어서 인간의 존재 내부에 있는 진정한 신비와 살아있는 세계의 이미지를 시적으로 표현하고자 데페이즈망 기법을 사용하였다.

마그리트는 물체의 변형과 변환을 통하여 기존의 사물들이 가지는 가치체계를 전복하고, 새로운 사물의 이미지로 전환시켰다. 미국의 미술가 수지 개블릭은 사물을 원래의 맥락으로부터 떼어놓는 고립, 불가능한 것으로 바꾸는 변형, 익숙한 것을 낯설게 만드는 합성, 스케일과 위치의 부조화, 우연한 만남, 동음이의어적인 이중 이미지, 역설, 시공에 관한 경험을 왜곡한 이중 시점 등을 마그리트가 구사한 대표적인 데페이즈망 기법으로 꼽는다[4].

표 1. 데페이즈망 표현기법의 특성

구분	표현	특성
공간의 변조	시간과 공간의 변조 과거와 현재의 공존	신비하고 환상적인 분위기 혼란과 전위의 감각 유발 호기심과 착시유발
이질적 사물의 결합	의외적인 요소 도입 이질적 병치	일상적 사물을 의외적 요소로 변 모시킴 인간의 무의식 세계를 자극
이질적 변형과 변환	물체의 왜곡 크기의 확대 및 축소	소재에 의도적인 왜곡을 부여 불가사의한 이미지를 창출 낯익은 친근감을 박탈 관습적인 사고의 파괴

르네 마그리트 화화는 화면상으로는 모두 일상적이고 평범한 것들인데, 다만 그것들의 배치가 상식을 벗어나있어 충격을 준다.

그의 데페이즈망은 물체의 비현실적인 배치, 자연 원근의 역전, 물체 재질의 전환 등으로 우리들의 고정화된 상식에 반한 정신적인 신선한 충격으로 미지의 세계를 보여준다. 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 새로운 차원의 수사학적인 관계를 형성하면서 사물 본연의 숨겨진 특성이 나타나게 된다[5].

데페이즈망에는 여러 유형이 있다. 가령 어떤 낯익은 물체를 원래 있던 장소에서 떼어내 뜻밖의 장소에 위치시키거나 현실에서는 도저히 양립 할 수 없는 사물을 한 그림에 나란히 위치시켜 ‘이상한 만남’을 만들기(병치), 서로 다른 두 개 이상의 사물을 ‘응축’시키기(혼합형상), 사물의 성질 가운데 하나를 바꾸기(전치), 일상의 대상에서 실용성을 배제하여 색다른 차원에서 보게 하기 등이다.

데페이즈망은 꿈의 압축, 전치, 상징화 기법과 유사하다. 단지 꿈 속 ‘전치’는 무겁고 충격적인 무의식의 소망을 가볍고 사소한 전의식의 자료로 대체하여 만드는 것인데 비해, 초현실주의의 데페이즈망은 오히려 자아에 충격을 주어 ‘무의식의 초현실’에 주목하게 하려는데 그 기능과 목적이 있다. 이미지, 단어, 오브제를 ‘비이성적으로 병치’시키는 기법, 플라주, 몽타주 등은 곧 압축·전

치의 양태들이다. 데페이즈망에 의해 감상자의 의식과 지각 심층부에 어떤 충격을 주면, 무의식이 활성화되어 교묘히 숨겨져 있던 문명과 인간의 비이성적 욕망이 드러나며 의식과 무의식이 함께 자각되는 전체적 초현실을 경험하게 된다[6].

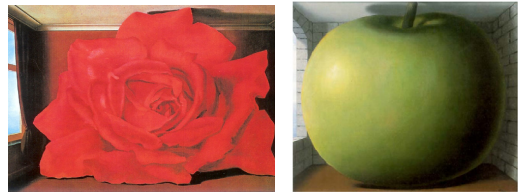


그림 1. 르네 마그리트의 작품들  
(레슬러의 무덤), <The listening room>

실제 사물이 지니고 있던 본래의 크기를 바꾸는 것은 마그리트가 즐겨 사용한 방법 중의 하나이다. 이 세상 모든 사물들이 가지는 제 나름의 성질과 고유한 크기를 변화시켜 우리가 생각지도 못한 경이로움을 느끼게 해 준다[7]. <레슬러의 무덤>에서는 거대한 장미 한 송이가 방 안을 가득 채울 정도로 크게 그려져 있으며 <The listening room>에서는 거대한 녹색 사과가 방 안을 가득 채우고 있다. 꽃 크기가 확대된 결과로 그 사물이 일반적으로 지니고 있던 존재가치가 전환되는 결과를 가져온다. 대상을 내포한 공간과 대상과의 비례의 교체가 가장 명확하게 표현된 작품들 중 한 예이다. 이런 모순된 조작은 열려진 공간인 실외와 주위 환경에서부터 고립되어 인위적인 방 안의 닫혀진 공간 안에 있는 물체의 본성 사이의 대립으로 표현된다.

### III. 헨리셀릭의 작품 분석

헨리셀릭은 1952년 미국 뉴저지에서 태어나 런던의 아트대학을 졸업한 후 미국 Calarts에서 실험애니메이션을 전공한다. 재학 중 제작한 두 단편인 <Phases>와 <Tube Tales>는 Student Academy Awards에 노미네이트된다. 그는 졸업 후 월트 디즈니 에 입사하여 팀버튼을 포함한 여러 유명한 제작자들을 만나게 된다. 1993년 팀버튼 원작의 <크리스마스의 악몽 The

Nightmare Before Christmas>을 데뷔작으로 1996년 <제임스와 거대한 복숭아 James and the Giant Peach>, <몽키본 Monkrybone>을 제작하여 안시페스 티발에서 대상을 수상하였다. 그 후 LAIKA의 메인 감독이 되어 그의 첫 3D 단편 애니메이션인 <달의 소녀 Moongirl>을 발표한다. 그 후 <코렐라인 Coraline>을 만들어 그의 명성을 세계에 알리는 계기가 된다. 이처럼 헨리셀릭은 꾸준히 자신의 작품을 만들어가고 있는 영향력 있는 스톱모션 감독 중 한 명이다.

헨리셀릭은 그의 작품을 통해 다양한 컨셉과 디자인을 선보이고 있으며, 르네 마그리트와 에른스트 등의 초현실주의 화가의 영향을 받았다. 그의 작품에서 보이는 기하학적인 공간에 상징적인 유기적 형태의 배치, 이분법적으로 나뉜 세계관과 그 두 공간을 연결 짓는 역할을 하는 통로, 그로테스크한 묘사, 이질적인 오브젝트의 배치를 통한 충격 등은 초현실주의 화가들의 작품에서 느껴지는 것과 동일하다.

### 1. 이원화된 세계관을 연결하는 통로

헨리셀릭의 작품 속 배경에 있어 현실에서 가상세계로 넘어갈 때의 차이는 확연하다. 두 세계는 각 작품마다 부정적이거나 긍정적인 역할들을 하고 있는데 그 역할에 따라 색감과 규모면에서 큰 차이를 보인다.

헨리셀릭은 초현실의 공간을 창출하기 위해 데페이즈망 연출기법을 통해 현실과 비현실, 논리와 불합리, 일상과 비극을 대비시킨다.

<크리스마스의 악몽>의 잭 스퀴링턴은 매년 찾아오는 할로윈이 지겨워 새로운 것을 계획한다. 숲 속 오래된 나무줄기에서 크리스마스 타운으로 통하는 문을 발견하고 크리스마스타운에 빠져든다. 이 작품에 등장하는 통로는 초현실주의 화가 블라디미르 쿠쉬(Vladimir Kush)의 작품 <Atlas of Wander>와 마찬가지로 미지의 차원을 열어 보임으로써 시각적 환란을 유도하고 있다. 나무 안에 또 다른 하나의 세계, 즉 '가상'의 세계가 존재한다. 일상에서 볼 수 있는 나무라는 오브젝트를 나무의 속성이 아닌 통로의 역할을 부여하여 관객들에게 시각의 환란과 심리적 호기심을 자아낸다.



그림 2. <Atlas of wander>, <크리스마스의 악몽>

헨리셀릭의 첫 번째 3D 장편애니메이션인 <코렐라인>에서도 확연하게 틀린 가능성의 두 세계가 문 하나를 사이에 두고 공존하고 있다. 코렐라인이 부모님과 살고 있는 현실세계와 그를 똑 닮은 가짜 세계가 공존한다. <코렐라인>에 등장하는 두 세계는 <크리스마스의 악몽>과 동일한 방식으로 이미지가 충돌한다. 코렐라인이 사는 현실이 어둡고 우울한 공간이라면, 통로너머의 가짜 세계는 화려한 색감으로 표현된 공간이다. 단추눈을 한 가짜 부모님이 살고 있는 세상은 때에 따라서 현실이기도 가상이기도 하다. 때로는 코렐라인을 통해서 연결되어지는 세계이며, 또 때로는 의식, 매개체를 통해 연결되기도 한다. 헨리셀릭은 <코렐라인>에서 표현되는 두 세계의 색감적 특징을 그 명도와 채도에 큰 차이를 두어 공존하게끔 한다. <코렐라인>의 명장면 중 하나인 화려한 색감의 가짜 거실은 어둡고 칙칙했던 현실 세계의 거실과는 달리 원색 계열의 소품들과 화려한 조명 빛으로 꾸며져 그 환상성을 강조하여 보여주고 있다. 이렇듯 그의 작품인 <크리스마스의 악몽>, <제임스와 거대한 복숭아>, <코렐라인>에 등장하는 이원적 세계관은 두 세계를 넘나드는 주인공들의 심리적 갈등을 배가시키고 이를 해결하기 위한 중간 통로역할의 매개체를 장치하여 이를 통해 갈등을 해소한다.

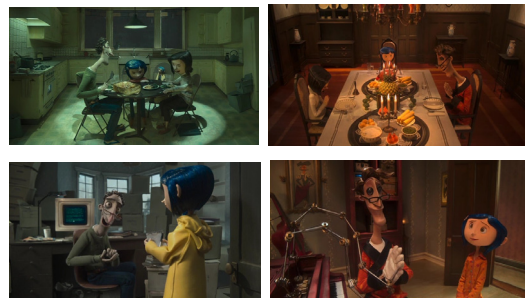


그림 3. <코렐라인>에 나오는 두 세계 비교

헨리셀릭의 작품에 표현되는 데페이즈망의 전형적인 표현으로 어떤 부분을 확대나 축소함으로써 형태를 변형시켜 크기, 위치, 본질의 변화에 의한 부조화한 사물로 나타나게 한다. <제임스와 거대한 복숭아>에 등장하는 거대한 복숭아와 <달의 소녀>에 등장하는 거대한 고양이는 실제 일어날 수 없는 스케일의 변형을 적용한 초현실적 회화의 표현이다. 또한 일반인들에겐 낯선 풍경인 뉴욕의 엠파이어스테이트 빌딩 꼭대기에 위치한 복숭아와 달 표면을 뛰어다니는 거대한 형상의 고양이는 꿈속에서나 볼 수 있을 법한 화면 구성으로 관객들에게 시각적 충격과 호기심을 안겨준다. 이것은 앞서 마그리트의 작품에서 볼 수 있는 이미지 구성방식으로 이것은 수용자의 관습적인 시각에서 왜곡의 시지각적 효과를 불러일으킨다. 이는 사물의 변형으로 시각적 자극을 노리는 수법이라 할 수 있다.



그림 4. 헨리셀릭의 <제임스와 거대한 복숭아>

<제임스와 거대한 복숭아>, <몽키본>의 연출방법에서 볼 수 있듯이 라이브 액션(Live Action)으로 대변되는 두 가지 기법(실사영화, 애니메이션)을 같은 시간대에 배치하는 이질적인 조화는 한 공간에서 현실과 비현실, 이성과 비이성적인 양자 대립적 요소를 부조리한 상황으로 이끌고 가는 초현실적 효과를 유도한다.

이러한 표현은 서로 낯선 이미지를 병치시킴으로써 실제의 움직임과 조작된 움직임이 의식과 무의식이라는 인간의 이중적 정신세계를 투사하여 초현실주의적 효과를 불러일으키고 있다[8].

## 2. 그로테스크형식

헨리셀릭은 그의 작품 속에 등장하는 캐릭터들이 처한 부조리한 상황을 그로테스크(grotesque)한 표현형식으로 풀어나간다.

그로테스크한 예술기법은 기존의 고정된 사물의 형태나 예술적 양식을 일그러뜨리거나 과장된 모습으로 부풀려 자유분방하고도 기상천외한 형태로 재창조해 내는 것을 말한다. 필립톰슨(Philip Thomson)은 그로테스크의 개념을 '무섭게 소름끼치는 내용과 희극적인 표현양식 사이의 충돌'이 빚어내는 감흥이라고 말한다. 즉 그것은 대상과 지각 주체의 반응에 관계되는 것으로 유쾌하고 불쾌한 반응, 웃음과 공포와 같은 이질적 요소들이 대립적으로 공존하는 이미지, 양식, 또는 사건을 지칭한다[9]. 이 또한 살바도르 달리나 르네 마그리트와 같은 초현실주의 회화와 밀접한 관련이 있다. 소외적 측면과 공포를 주축으로 하는 카이저(Wolfgang Keyser)의 모던 그로테스크 이론과 프로이트의 정신분석적 개념으로부터 도출되어, 소외된 자아를 표현하는 방식에서 그로테스크는 적대적이고 소외적인 비인간화를 극대화하고 있다. 비인간화의 극대치를 보여줌으로써 그로테스크 이미지 표현의 효과를 극대화시켰다. 인체의 왜곡과 일그러뜨림 그리고 그로테스크한 유기체적인 형상으로 표현되는 것이 그것이고, 인간의 이미지를 뒤집고, 생략하고, 빈틈을 보여주거나, 더욱 세밀하게 표현함으로써 새로운 이미지를 생산하는 것이 또한 그것이다[10].

그로테스크한 이미지는 그 특징 중 인간소외를 다루는 애니메이션에서 주로 등장하기 시작한다. <제임스와 거대한 복숭아>에 등장하는 복숭아를 얻어먹고자 달려들었던 아이들은 수없이 늘어난 실업자 집단의 아이들이다. 그들은 거리를 헤매며 음식을 약탈하거나 얻어먹는다. 이는 오늘날에도 여전히 이어지는 현실이다. 제임스가 센트럴파크에 만든 복숭아씨로 된 집이라는

환상을 걷어내면 그 바깥세계는 실업과 빈곤함으로 가득차있다.



그림 5. <제임스와 거대한 복숭아>

### 3. 공간과 사물의 속성 변이

폴라쥬는 르네상스 이래 회화공간의 원근법을 깨뜨린 근대 미술의 성과이다. 전통적인 제작행위인 붓과 물감을 버리고 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있는 전통적인 재료들을 평면의 회화공간 위에 붙이는 폴라쥬는 수많은 예술가들의 미학적, 개념적인 고민을 해결해 주는 표현수단 중 하나였다. 화면에 인쇄물, 천, 쇠붙이, 나무 조각, 모래, 나뭇잎 등 여러 가지 물질들을 원래의 사물이 보이도록 예정된 일상적인 장소에서 떼어내어 오브제 자체로 제시하거나, 혹은 오브제의 몇몇 부분을 다른 요소들과 조합함으로써 별개의 새로운 현실을 만들어내는 기법이다.

에른스트는 '서로 공감하지 못할 것이 명백한, 상처되는 두 가지 사물은 서로 만나는 순간 자극된 에너지를 교환 발산한다.'고 말하였다[11]. 이 말은 서로 상관없는 사물들이 만났을 때 신비로운 감정, 즉 환상을 불러들인다는 말이다. 그는 폴라쥬야말로 이성의 총체적인 지배에서 빠져 나오게 함으로써 자기의 내적 경험을 충분히 자유롭게 밝힐 수 있는 방법이라고 생각하였다[12]. 이렇듯 폴라쥬는 작가적 미학이 가장 잘 드러나며 리얼리티를 재창조하는 데 있어서 가장 유용한 매체이다.

<크리스마스의 악몽>에서 표현된 오브제를 통한 스톱모션표현방법은 폴라쥬 기법과 같은 맥락으로 사용되는 것으로 초현실주의자들이 발견한 이질적인 병합에 그 고유한 가치가 있음을 주장해왔던 것과 유사한

것이다. 작품 속에 등장하는 캐릭터 오브제와 재조합된 배경은 작가의 의미가 부여되는 상징적 대상이고, 상징화된 그 오브제들은 본래의 사물보다 더욱 구체적이게 된다.

초현실주의적 표현 중 하나인 이질적 요소의 결합은 여러 요소들의 부적합 면에 붙여놓고 그것들 사이에서 발생하는 어긋남과 임의성에 의해 초현실주의적 이미지를 확대시키려는 것이다.

헨리셀릭의 작품에 등장하는 폴라쥬식 표현기법은 생물과 무생물의 오브젝트가 섞인 듯한 형태이다. 물고기의 상체에 사람의 하체를 결합한다든지 하는 전혀 다른 이미지의 충돌을 통해 제3의 이미지를 생성해 내는 것이다. 사람이나 오브젝트를 분해하여 그들의 정체성을 의도적으로 잃게 하고, 그러한 변이를 통해 나타나는 메시지와 시각적 충격은 시퀀스가 진행되고 반복되면서 다른 지점에서 재구분되어 더 큰 힘으로 표출된다.

<코렐라인>의 후반부에 등장하는 괴물로 변한 가짜 엄마는 캐릭터의 신체 왜곡들을 통해 불안정하고 계층간의 갈등을 시스템으로 전환함으로써 사회에 의해서 개인이 어떻게 굴절되고 변형되는가를 초현실주의적으로 보여주고 있다. 코렐라인이 자신의 설득에 넘어오지 않자 이전의 상냥하던 엄마는 바늘형태의 손가락과 해골의 얼굴, 굽은 등의 형상을 한 거대한 괴물로 변하여 코렐라인을 위협한다.

코렐라인의 가짜 부모님 캐릭터들의 단추 눈, <크리스마스의 악몽>에 나오는 나쁜 악당들의 운송수단인 네 발 달린 걸어 다니는 육족, 분리와 합체가 가능한 팔을 가진 샬리 등에서 오브젝트의 폴라쥬를 통한 테페이즈망을 찾아볼 수 있다.



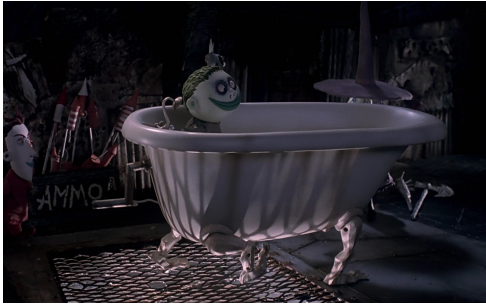


그림 4. 폴라주를 통한 데페이즈망 기법

#### IV. 결론

초현실주의적 표현은 기존의 다른 공간에 나타난 낯선 기법들과 다른 차별성을 획득하고 있다. 추상적인 것과 사실적인 것, 상징적인 것들의 변형과 낯선 위치로의 바꿈으로 좀 더 우리를 놀라게 하고 재미를 느끼게 해준다.

초현실주의적 대표 작가인 르네 마그리트와 현재 활동하고 있는 작가인 블라디미르 쿠쉬의 회화작품에서 볼 수 있는 초현실주의적 기법을 토대로 현재 많은 애니메이션 종사자들에게 존경받고 있는 헨리셀릭의 작품에서 찾아보았다. 이렇듯 현실과 가상의 두 세계가 공존하는 이원화된 세계관을 형성하는 작품에서는 항상 시각적 차별성이 수반된다.

초현실주의 작품을 통해 살펴본 데페이즈망의 특성 즉, 의외적인 요소도입, 이질적 병치와 변형, 기묘한 결합, 이중적 이미지 등을 헨리셀릭은 자신의 작품 속에서 극단적인 양 세계를 연결하는 통로를 통한 데페이즈망, 그로테스크형식, 공간과 사물의 속성변이에 따른 데페이즈망기법을 통해 표현하고 있음을 알 수 있었다.

헨리셀릭의 작품에 매번 등장하는 현실과 가상 세계를 연결해주는 통로들은 그 사물의 속성을 변이시켜 조그만 복숭아에서 거대한 복숭아로 데페이즈망 시키기도 일반적인 나무의 외형에서 이상 세계로 연결되는 문으로 표현되었으며, 그의 작품 속 폴라주식 표현기법은 전혀 다른 이미지의 충돌을 통해 제 3의 이미지를 생성해내기도 하였다.

이렇듯 헨리셀릭의 작품 속 데페이즈망의 특징을 차

후 애니메이션의 이원화된 세계관을 표현하는 하나의 방법으로써 잘 활용해 보길 기대한다.

#### 참고 문헌

- [1] 신현숙, *희곡의 구조*, 문학과 지성사, 1990.
- [2] 김지열, “초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원, p.63, 1992.
- [3] 이재용, “현대건축 디자인에 나타난 ‘데페이즈망 기법’에 관한 연구”, 대한건축학회논문지, 제22권, 제2호, p.295, 2002.
- [4] [http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture\\_general/351909.html](http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/351909.html)
- [5] 최경화, “르네 마그리트 회화의 영향을 받은 포스터 일러스트레이션에 관한 연구”, 한국디자인트렌드학회, 제16권, 2007.
- [6] 이창재, “예술작품의 기원과 의미에 대한 정신분석적 해석: 프로이드의 꿈작업과 초현실주의의 창조 기법을 중심으로”, *Journal of Lacan & Contemporary Psychoanalysis*, 제10권, 제1호, 2008.
- [7] 강은진, “마그리트의 데페이즈망 기법을 투영한 이미지 연구”, 홍익대학교 대학원, p.11, 2009.
- [8] 전영운, 류신, “그로테스크의 형식, 내용, 수용”, 중앙대학교 인문과학연구소, 제31권, pp.149-169, 2001.
- [9] 필립 톰슨, *그로테스크*, 서울대학교출판부, 1986.
- [10] 김의준, *디지털 영상학 개론*, 집문당, 1999.
- [11] Alfred Neumeier, *현대 미술의 의미를 찾아서*, 열화당, 1992.
- [12] 로베르 르네, *초현실주의*, 열화당, 1990.

저 자 소 개

박 윤 오(Youn-O Park)

정회원



- 1999년 2월 : 숙명여자대학교 산업디자인학과(미술학사)
- 2002년 2월 : 캐나다 Vanarts
- 2008년 2월 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과(제작석사)

▪ 2009년 9월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상학과 박사과정

▪ 2006년 9월 ~ 현재 : 숙명여자대학교 시각영상디자인학부 강사

<관심분야> : 영상콘텐츠, 애니메이션, 디자인

김 재 웅(Jae-Woong Kim)

종신회원



- 1982년 2월 : 홍익대학교 서양화과(미술학사)
- 1984년 8월 : 홍익대학교 대학원 미술학 석사
- 1992년 8월 : 독일슈투트가르트 국립조형예술대학

▪ 2002년 3월 ~ 현재 : 홍익대학교 대학원 미술학 박사과정

▪ 2000년 8월 ~ 현재 : 중앙대학교 첨단영상대학원 영상예술학과 교수

<관심분야> : 문화콘텐츠, 교육콘텐츠, 애니메이션