



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 주 덕 교수 지도

박사학위 청구논문

생성형 AI를 활용한 초현실주의
미디어아트 콘텐츠 작품 연구

2025

성신여자대학교 대학원

의류학과

임 우 경

생성형 AI를 활용한 초현실주의
미디어아트 콘텐츠 작품 연구

김 주 덕 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함.

2024년 10월

성신여자대학교 대학원


의류학과


임 우 경


인 준 서


임우경의 박사학위 논문으로 인준함


2024년 12월

심사위원장 김 경 희 (인) 

심사위원 박 해 권 (인) 

심사위원 한 지 수 (인) 

심사위원 황 선 희 (인) 

심사위원 김 주 력 (인) 

성신여자대학교 대학원

논문 개요

인공지능(Artificial Intelligence)의 발전은 예술 창작에 새로운 가능성을 열어주고 있으며, 특히 생성형 AI(Generative Artificial Intelligence)는 예술적 표현의 범위를 확장하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 현대미술 중 예술가들의 비논리적이고 무의식적인 이미지 또는 내면의 세계를 표현하고자 한 초현실주의는 무의식, 꿈, 상징 등 비현실적인 상상력을 중심으로 한 예술 운동으로, 이러한 초현실주의의 예술적 특성은 생성형 AI의 창의적이고 예측 불가능한 이미지 생성 메커니즘과 밀접한 관련이 있다.

본 연구는 초현실주의와 생성형 AI의 융합을 통해 디지털 환경에서 초현실주의 예술을 재해석할 수 있는 새로운 예술 창작 방향을 제시하였다. 초현실주의는 비논리적이고 무의식적인 표현, 꿈과 상징적 이미지를 중심으로 한 예술 운동으로 정의되며, 바디아트의 표현 방식은 신체의 매체화, 상호작용성, 사회적·정치적 메시지 전달이라는 세 가지 주요 특성으로 분류된다. 이를 바탕으로 초현실주의의 주요 특성과 바디아트의 표현 방식을 융합하여 몰입형 콘텐츠를 제작하였다.

연구의 주요 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌 연구를 통해 초현실주의와 생성형 AI의 특성을 심층적으로 고찰하였다. 초현실주의는 무의식적 상징, 꿈과 무의식의 시각화, 왜곡된 형태와 비현실적 구성, 상징적 이미지 사용 등 5가지 핵심 요소로 정의되었다. 또한, 생성형 AI의 주요 알고리즘적 접근 방식으로 생성적 적대 신경망(GAN-과 변분 오토인코더(VAE)의 기술적 원리를 분석하였다. 생성적 적대 신경망은 생성 네트워크와 판별 네트워크 간의 상호작용을 통해 창의적 이미지를 생성하며, 변분 오토인코더는 잠재 공간 표현을 학습하여 독창적인 시각적 패턴을 만들어낸다. 이러한 기술적 고찰은 AI가 초현실주의적 표현

을 효과적으로 구현할 수 있는 가능성과 한계를 이해하는 데 기여하였다.

둘째, 초현실주의 바디아트를 구현하기 위해 AI 디자인 개발을 진행하였으며, 미드저니(MidJourney), 달리(DALL-E), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion) 등 다양한 생성형 AI 모델을 활용하였다. 각 AI 모델의 특성과 강점을 고려하여 초현실주의적 특성이 반영된 텍스트-이미지 명령값(프롬프트)을 설계하였고, 반복적인 테스트와 수정 과정을 통해 최적화하였다.

프롬프트 설계 과정에서는 초현실주의의 핵심 요소로 비논리적 구성, 왜곡된 형태, 상징적 이미지 등을 체계적으로 정량화하고 이를 텍스트-이미지 프롬프트로 구체화하였다. 이러한 프롬프트는 각 모델에 적용되어 생성 결과를 비교 분석하는 데 활용되었다. 반복적 테스트와 최적화를 통해 다양한 시각적 패턴과 초현실주의적 표현 방식을 효과적으로 도출할 수 있었다.

셋째, 바디아트 이미지 생성 과정에서는 앞서 설계된 텍스트-이미지 프롬프트를 활용하여 초현실주의적 특성이 반영된 이미지를 생성하였다. 이 과정에서 무의식적 상징, 왜곡된 인체 형태, 비현실적 배경 등 초현실주의의 주요 요소가 충분히 표현될 수 있도록 설계하였다. 생성된 이미지는 시각적 표현의 다양성을 분석하는 기준으로 활용되었다.

이미지 생성 결과, 각 AI 모델은 초현실주의적 표현 방식에서 고유한 강점을 나타냈다. 달리는 상징적 표현과 텍스트-이미지의 일관성에서 우수한 성능을 보였으며, 스테이블 디퓨전은 고해상도와 복잡한 디테일 구현에서 뛰어난 성능을 발휘하였다. 미드저니는 예술적이고 감각적인 스타일을 표현하는 데 강점을 보였다. 이러한 결과는 각 모델의 기술적 차별성을 기반으로 초현실주의적 표현 방식의 특성을 비교하고 도출하는 데 기여하였다.

넷째, 생성된 바디아트 이미지는 디지털 도구를 활용하여 몰입형 영상 콘텐츠로 제작되었다. 이 과정에서 포토샵(Photoshop), 메시에이아이(Meshy.ai), 캡컷 (CapCut), 런웨이 엠엘(Runway ML) 등 다양한 디지털 도구가 사

용되었으며, 각각의 도구는 콘텐츠 제작의 각 단계에서 고유한 역할을 수행하였다.

포토샵은 이미지의 세부적인 수정과 색감 보정에 활용되었으며, 메쉬에이 아이는 3D 시각화와 바디아트의 입체적 표현을 지원하였다. 캡컷은 동영상 편집과 효과 적용을 통해 몰입감을 강화하는 데 기여하였고, 런웨이 엠엘은 AI 기반의 영상 생성 및 후처리 작업을 통해 예술적 표현을 확장하였다. 이러한 제작 과정은 초현실주의적 특성이 충분히 반영된 몰입형 콘텐츠를 구현하는 데 중점을 두었으며, 콘텐츠의 시각적 요소와 서사적 구조가 조화를 이루도록 설계되었다.

본 연구는 초현실주의와 생성형 AI의 융합을 통해 디지털 환경에서 초현실주의 예술을 재해석하고 그 확장 가능성을 심층적으로 연구하였다. 주요 생성형 AI 모델의 비교 분석 결과, 달리는 상징적 표현과 텍스트-이미지 간의 일관성에서, 스테이블 디퓨전은 고해상도 디테일 구현에서, 미드저니는 예술적이고 감각적인 스타일 표현에서 각각 고유한 강점을 보였다. 이러한 기술적 차별성은 초현실주의적 예술 표현의 디지털 환경에서의 구현 가능성과 확장성을 실증적으로 제시하였으며, AI 기술이 예술적 창작 과정에서 새로운 도구로서의 잠재력을 가지는 것을 확인하였다.

뷰티 산업과 같은 창의성이 핵심적인 산업 분야에서는 AI 기반 창작물의 전시 및 경연 대회 활성화가 중요한 역할을 할 수 있다. 이러한 활동은 신진 예술가들에게 직업적 기회와 전시의 장을 제공하여 창작 활동을 활성화하고, 예술적 다양성과 혁신성을 확대하는 데 기여할 것이다. 이는 단순히 개별 창작자의 기회를 확대하는 것을 넘어, 예술 산업 전체에서 창의성과 기술 융합을 촉진하는 기반을 조성할 수 있다.

본 연구는 초현실주의뿐만 아니라 다양한 예술 사조와 생성형 AI 기술의 융합 가능성을 탐구할 수 있는 기반을 마련하였다. 특히, 생성형 AI 기술은

예술 창작 과정의 효율성과 창의성을 동시에 증진시키며, 새로운 예술적 표현 방식을 실현할 수 있는 잠재력을 보여주었다. 아울러, 연구는 AI 기술의 상업적 활용 가능성과 더불어, 윤리적·기술적 한계를 고려한 지속 가능한 창작 모델 개발의 중요성을 강조하였다.

향후 연구는 AI와 예술의 협업을 통한 창의적 시너지 극대화에 초점을 맞추고, 다양한 예술적 맥락에서 AI의 활용성을 심화하는 방향으로 나아갈 필요가 있다. 이를 통해 AI는 단순히 보조적인 창작 도구를 넘어 독립적이고 창의적인 창작 주체로 자리매김하며, 디지털 환경에서 예술 표현의 경계를 확장하고 예술 산업의 혁신적 발전에 기여할 수 있을 것으로 기대된다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 목적 및 의의	1
2. 연구의 내용 및 방법	3
II. 이론적 배경	5
1. 생성형 AI	5
2. 초현실주의	22
3. 바디아트	42
III. 초현실주의 바디아트 콘텐츠 개발	57
1. 초현실주의 특성을 표현한 바디아트 AI 디자인 개발	57
2. AI를 활용한 바디아트 디자인 개발 프로세스	82
3. 초현실주의 무대 영상 콘텐츠 제작	95
IV. 생성형 AI 기반 바디아트 영상 콘텐츠 제작	99
1. 디자인 계획	99
2. 제작 결과 및 해설	102
V. 결론 및 제언	171
1. 결론	171
2. 한계점 및 제언	174

참 고 문 헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 생성형 AI 기술 및 적용 분야 분석	7
<표 2> AI 기반 이미지 및 동영상 생성 모델의 주요 기술 요약	16
<표 3> 초현실주의의 주요 특성과 대표 작품	41
<표 4> 바디아트의 주요 특성과 디지털/AI 기술 융합에 따른 예술적·사회적 확장	56
<표 5> 초현실주의 모티프 선정 작품 및 선행연구 간 연관성	64
<표 6> AI 모델 비교 및 분석	68
<표 7> 초현실주의 텍스트 프롬프트와 AI 모델별 이미지 생성 특성 비교	75
<표 8> 초현실주의 기반 AI 이미지 생성 과정	81
<표 9> 초현실주의 바디아트 디자인 개발 과정	91
<표 10> 초현실주의 바디아트 콘텐츠 제작 단계별 프로세스	98
<표 11> 초현실주의 바디아트 디자인 계획표	101
<표 12> 작품 1의 디자인 요소	104
<표 13> 작품 2의 디자인 요소	110
<표 14> 작품 3의 디자인 요소	116
<표 15> 작품 4의 디자인 요소	121
<표 16> 작품 5의 디자인 요소	127
<표 17> 작품 6의 디자인 요소	132
<표 18> 작품 7의 디자인 요소	136
<표 19> 작품 8의 디자인 요소	144
<표 20> 작품 9의 디자인 요소	150
<표 21> 작품 10의 디자인 요소	155
<표 22> 작품 11의 디자인 요소	161
<표 23> 작품 12의 디자인 요소	167

그림 목 차

<그림 1> 달리 프롬프트 입력	11
<그림 2> 프롬프트 입력 결과 생성 이미지	11
<그림 3> 미드저니 프롬프트 입력	11
<그림 4> 미드저니 입력 결과 생성 이미지	11
<그림 5> 스테이블 디퓨전 프롬프트 입력	11
<그림 6> 스테이블 디퓨전 입력 결과 생성 이미지	11
<그림 7> 소라(Sora) 모델의 동영상 생성 이미지	15
<그림 8> 런웨이 젠-2의 동영상 생성 이미지	15
<그림 9> 초현실주의 특성을 입력해 생성한 영상 이미지	15
<그림 10> LG U+의 AI 광고 사례	19
<그림 11> 농심의 AI 솟츠 광고 사례	19
<그림 12> 르네 마그리트, 이미지의 배반 (The Treachery of Images, 1929)	26
<그림 13> 조르조 데 키리코, 거리의 신비와 우울(Mystery and Melancholy of a Street, 1914)	26
<그림 14> 살바도르 달리, 기억의 지속(The Persistence of Memory, 1931)	26
<그림 15> 막스 에른스트, 셀레베즈의 코끼리 (The Elephant Celebes, 1921) ..	29
<그림 16> 이브 탕기, 자신의 가족을 지켜보는 죽음 (Death Watching His Family, 1927)	29
<그림 17> 성 안토니오의 유혹(The Temptation of Saint Anthony, 1946)	29
<그림 18> 르네 마그리트, 인간의 조건 (The Human Condition, 1933) ..	32
<그림 19> 한스 벨머, 인형 (The Doll 1934)	32
<그림 20> 프리다 칼로, 부러진 기둥 (The Broken Column, 1944)	32

<그림 21> 프리다 칼로, 두 명의 프리다 (The Two Fridas, 1939)	32
<그림 22> 조르조 데 키리코 사랑의 노래 (The Song of Love, 1914)	35
<그림 23> 르네 마그리트 , 빛의 제국 (The Empire of Light,1954)	35
<그림 24> 살바도르 달리, 주변을 날아다니는 한 마리 꿀벌에 의해 야기된 꿈, 깨어나기 직전의 꿈 (Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening, 1944)	35
<그림 25> 르네마그리트, 연인들 (The Lovers, 1928)	38
<그림 26> 막스 에른스트, 나이팅게일에 놀란 두 아이 (Two Children Are Threatened by a Nightingale, 1924)	38
<그림 27> 호안 미로, 하르케보르의 축제 (the harlequin's carnival, 1924)	38
<그림 28> 리듬 0 (Rhythm 0) - 마리나 아브라모비치	49
<그림 29> The Reincarnation of Saint Orland-올란	49
<그림 30> Silueta Series - 아나 멘디에타	49
<그림 31> Shoot - 크리스 버든 비엔나 액서니즘 - 귄터 브루스	49
<그림 32> Günter Brus, Vienna Walk, 1965	49
<그림 33> Günter Brus, Vienna Walk, 1965	49
<그림 34> 마리나 아브라모비치의 The Life 공연 장면	51
<그림 35> 나타샤 차코스의 테크노포먼스 공연 장면	51
<그림 36> 스테이블 디퓨전을 활용한 초현실주의 이미지	67
<그림 37> 미드저니를 활용한 초현실주의 이미지	67
<그림 38> 달리를 활용한 초현실주의 이미지	67
<그림 39> AI가 초현실주의 상징을 구현하기 위한 프롬프트	72

<그림 40> 하늘과 융합된 인간의 실루엣 생성 이미지	72
<그림 41> 비현실적 공간에서 떠 있는 신비로운 인체	72
<그림 42> 하늘의 구름과 융합된 인간의 얼굴 이미지	72
<그림 43> 스테이블 디퓨전으로 생성된 초현실주의적 상징 이미지	72
<그림 44> 달리(DALL-E)로 생성된 초현실적 이미지	72
<그림 45> 달리에서 같은 프롬프트로 생성된 이미지	73
<그림 46> 달리 생성 이미지 세부 표현력이 다소 제한적	73
<그림 47> 달리에서 생성한 이미지	73
<그림 48> 달리에서 생성된 초현실주의적 상징 이미지.	73
<그림 49> 시간의 왜곡을 상징하는 초현실적 형태 생성	73
<그림 50> 미드저니 생성 이미지	73
<그림 51> 미드저니 생성 이미지	74
<그림 52> 미드저니 생성 이미지	74
<그림 53> 미드저니 생성 초현실주의적 상징성 이미지	74
<그림 54> 초현실주의 요소를 시각화한 프롬프트 기반 이미지	81
<그림 55> 텍스트 프롬프트 기반 AI 모델 훈련 이미지	80
<그림 56> 텍스트 “녹아내리는 시계”를 시각화한 AI 생성 이미지	80
<그림 57> 반복 학습을 통해 발전된 초현실적 AI 이미지	80
<그림 58> AI로 생성된 초현실적 배경 디자인	97
<그림 59> 움직임에 따라 변화하는 배경	97
<그림 60> AI로 제작된 초현실적 바디아트	97
<그림 61> 배경과 바디아트가 조화롭게 결합된 장면	97
<그림 62> 추가 효과가 더해진 동적 영상	97
<그림 63> 완성된 초현실주의 디지털 콘텐츠	97

<그림 64> 작품 1-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	105
<그림 65> 작품 1-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	106
<그림 66> 작품 1의 영상 콘텐츠	107
<그림 67> 작품 2-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	111
<그림 68> 작품 2-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	112
<그림 69> 작품 2의 영상 콘텐츠	113
<그림 70> 작품 3-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	117
<그림 71> 작품 3-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	118
<그림 72> 작품 3의 영상 콘텐츠	119
<그림 73> 작품 4-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	122
<그림 74> 작품 4-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	123
<그림 75> 작품 4의 영상 콘텐츠	124
<그림 76> 작품 5-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	128
<그림 77> 작품 5-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	129
<그림 78> 작품 5의 영상 콘텐츠	130
<그림 79> 작품 6-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	133
<그림 80> 작품 6-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	134
<그림 81> 작품 6의 영상 콘텐츠	135
<그림 82> 작품 7-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	139
<그림 83> 작품 7-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	140
<그림 84> 작품 7의 영상 콘텐츠	141
<그림 85> 작품 8-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	145
<그림 86> 작품 8-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	146
<그림 87> 작품 8의 영상 콘텐츠	147
<그림 88> 작품 9-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	151

<그림 89> 작품 9-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	152
<그림 90> 작품 9의 영상 콘텐츠	153
<그림 91> 작품 10-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	156
<그림 92> 작품 10-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	157
<그림 93> 작품 10의 영상 콘텐츠	158
<그림 94> 작품 11-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	162
<그림 95> 작품 11-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	163
<그림 96> 작품 11의 영상 콘텐츠	164
<그림 97> 작품 12-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면	168
<그림 98> 작품 12-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면	169
<그림 99> 작품 12의 영상 콘텐츠	170

I. 서론

1. 연구의 목적 및 의의

현대 사회에서 디지털화와 인공지능(Artificial Intelligence) 기술의 발전은 예술 창작의 접근성과 가능성을 비약적으로 확장시키며, 전통적 예술 양식과 디지털 기술 간의 융합을 가속화하고 있다¹⁾. 생성형 AI(Generative Artificial Intelligence)는 예술 창작에 있어 전문가뿐만 아니라 일반 사용자들에게도 고품질의 콘텐츠 제작 환경을 제공하며, 예술 창작의 민주화를 실현하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 예컨대, 챗GPT(Chat GPT), 미드저니(Midjourney), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)과 같은 이미지 생성 도구는 비전문가도 쉽게 창작 활동에 참여할 수 있도록 하여 창작 방식의 혁신을 촉진하고 있다²⁾.

NFT(Non-Fungible Token)는 디지털 자산의 소유권을 증명하며, AI 기반 예술 작품의 상업적 성장 가능성을 입증하고 있다. 특히 생성형 AI 기술은 초현실주의적 이미지 생성과 같은 영역에서 두각을 나타내면서 디지털 환경에서 높은 수요를 보이고 있다³⁾. 이러한 기술적 도약은 예술 창작의 경계를 허물고 새로운 형태의 창작과 감상을 가능하게 한다⁴⁾.

초현실주의(Surrealism)는 1924년 앙드레 브르통의 선언 이후, 예술과 철

1) 태혜신(2023). 빅데이터(Big Data) 융합예술의 세계적 양상과 전망분석. *한국무용과학회지*, 40(1), pp. 53-73.

2) 김경환, 김형기(2023). ChatGPT와 Midjourney의 활용 사례 연구 -AI를 활용한 예술과 창작을 위한 사용 가능성 탐색-. *조형미디어학*, 20(2), pp. 1-10.

3) 손유경(2024). *포스트휴먼 특성을 활용한 SF 3D 패션디자인의 가상화 콘텐츠 표현 연구*. 성신여자대학교 일반대학원, pp. 62-63.

4) 원상철(2024). 인공지능의 윤리와 법의 접점. *법이론실무연구*, 12(2), pp. 201-238.

학 등 다양한 분야에서 혁신적 변화를 이끌며 꿈과 무의식을 상징하는 주제를 예술적으로 탐구해왔다. 최근 디지털 기술과 AI 융합은 초현실주의 미학을 재구성하며, 예술 창작 과정에 혁신을 가져오고 있다. AI 기반 기술은 초현실주의의 주제를 기존의 아날로그 방식에서 구현하기 어려웠던 디테일과 복잡성을 패턴으로 표현하며, 현대 디지털 아트 예술의 중심으로 자리 잡고 있다⁵⁾.

한편, 증강현실(Augmented Reality)과 가상현실(Virtual Reality) 기술의 발전은 관객 참여형 예술의 관심을 높이며, 몰입형 예술을 통해 관객과 작품 간 상호작용을 강화하고 예술의 경계를 확장하고 있다. 특히 생성형 AI를 활용한 디지털 바디아트는 이러한 흐름 속에서 인체를 활용한 표현을 넘어 확장된 공간으로 예술의 영역을 넓히고 있다. 관객은 이러한 작품들과 능동적으로 상호작용하며 새로운 형태의 예술적 경험을 할 수 있다. 이는 예술의 표현뿐만 아니라 감상 방식에 근본적인 변화⁶⁾를 가져오면서 현대 예술의 새로운 지평을 열어가고 있다.

본 연구는 생성형 AI 기술을 활용해 초현실주의 바디아트를 구현하고, 디지털 시대의 새로운 예술 창작 패러다임을 모색하고자 한다. 특히, 생성형 AI를 통해 무의식, 몽타주, 자유 연상 등 초현실주의 핵심 요소를 디지털 인체에 투영하여 기존 아날로그 방식의 한계를 넘어선 표현 방식을 제안한다. AI와 인간의 협력을 통한 예술 창작에서 창의성과 예술적 가치의 새로운 가능성을 탐구하고, 예술과 기술 융합의 미래를 전망함으로써 바디아트 표현법의 새로운 접근과 해석 방법을 제시한다.

본 연구는 생성형 AI를 활용한 초현실주의 바디아트의 특성을 바탕으로 작품 접근 가능성을 제시한다. 초현실주의의 무의식과 비현실적 이미지는

5) 김운(2013). 초현실주의 패션디자인 개발과 디지털 미디어 융합 전시 연구. *한국패션디자인학회지*, 13(3), 57-74.

6) 이선경(2007). *초현실주의의 총체적 원형을 통한 미술치료요인 연구*. 한양대학교 대학원, 박사학위논문, pp. 45-50.

생성형 AI와의 시너지를 통해 기존 바디아트에 물리적 한계를 넘어선 새로운 표현 방식을 탐구한다. 이를 통해 예술과 기술의 상호작용성에 대한 이해를 높이고, 메이크업 산업에서 창의적 콘텐츠 제작을 제안하며, AI 기술이 예술 분야에 미치는 영향을 분석할 필요성을 제기한다.

2. 연구의 내용 및 방법

생성형 AI를 활용하여 초현실주의의 미학적 특성을 바디아트 이미지로 구현하고, 이를 기반으로 디지털 영상 콘텐츠를 제작을 제작하고자 한다. 생성형 AI와 초현실주의의 문헌고찰과 바디아트 작품을 제작하였으며 구체적인 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 생성형 AI의 초현실주의 바디아트 관련 서적과 선행연구를 통한 문헌 고찰을 통하여 유형과 특성을 분류하여 고찰한다.

둘째, 초현실주의의 핵심 개념인 무의식, 상징, 꿈 등의 비현실적 요소를 분석하여 생성형 AI 알고리즘과의 결합 가능성을 모색하고, 이를 바탕으로 AI 프롬프트 설계의 이론적 기반을 마련하였다.

셋째, 바디아트 이미지 제작을 위해 초현실주의적 패턴, 색상, 형태를 반영한 구체적 프롬프트를 설계한다.

넷째, 스테이블 디퓨전, 미드저니와 같은 이미지 생성 AI 도구를 활용하여 설계된 프롬프트를 기반으로 12개의 바디아트 이미지를 제작한 후 초현실주의적 요소가 뚜렷하게 표현된 사례를 선별하고, 이를 연구의 목적에 맞게 분석한다.

다섯째, 선정된 12개 바디아트 이미지를 활용하여 스토리보드를 설계 후 생성된 이미지에 모션그래픽, 시각적 효과와 음악, 음향 효과 등을 결합하여

결과물을 완성한다.

여섯째, AI와 인간 창작자가 협력하여 작업 모델을 제안하고, 생성형 AI가 예술 창작에서 수행할 수 있는 역할과 한계를 분석하여 AI 기술이 디지털 시대의 예술 창작 과정에 미치는 영향을 고찰한다.

II. 이론적 배경

1. 생성형 AI

1) 생성형 AI 개념

생성형 인공지능(Generative AI)은 사용자의 프롬프트(Prompt) 또는 요청에 따라 텍스트, 이미지, 비디오 등 다양한 콘텐츠를 생성하는 딥러닝 기반 기술로, 대규모 데이터에서 학습된 패턴을 활용해 독창적이고 혁신적인 결과물을 제공한다⁷⁾.

생성형 AI의 주요 기술 중 하나인 생성적 적대 신경망(GAN, Generative Adversarial Network)은 생성 네트워크(Generator)와 판별 네트워크(Discriminator) 간의 경쟁적 학습 구조를 통해 학습 데이터와 유사한 고품질 이미지를 생성한다. 생성 네트워크는 새로운 데이터를 생성하고, 판별 네트워크는 생성된 데이터와 학습 데이터 간의 유사성을 평가하며, 이러한 상호작용은 디지털 아트, 게임 캐릭터, 광고 콘텐츠 제작 등 다양한 분야에서 활용된다⁸⁾. 반면, 변분 오토인코더(VAE, Variational Autoencoder)는 데이터를 저차원 공간으로 압축한 잠재 표현(latent representation)을 학습하여 이를 기반으로 데이터를 생성한다. 변분 오토인코더는 학습 과정의 안정성이 높은 점에서 주목받으며, 예술적 창작에서 특정 스타일의 구현을 지원한다⁹⁾.

7) 윤나라(2023). 프롬프트 엔지니어링과 인간의 역할: 콘텐츠 생성 인공지능을 중심으로. *인문콘텐츠*, 7(-), pp. 199 - 218.

8) 김명화(2021). *생성적 적대 신경망(GAN)을 활용한 시계열 비선형 예측모형에 관한 실증연구*. 숭실대학교 대학원 박사학위논문, p. 45.

9) 안제원, 권태수(2021). 변형 자동 인코더를 활용한 모션 스타일 이전. *한국컴퓨터그래픽스학회논문지*, 27(5), 33-43.

달리(DALL-E), 미드저니(Midjourney), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)은 텍스트 기반 이미지 생성에서 강점을 가지며, 예술 창작과 광고 디자인에 널리 활용되고 있다. 달리는 오픈AI가 개발한 모델로 사실적이거나 상징적인 이미지를 생성하며, 미드저니는 독특한 예술적 스타일 구현으로 주목받는다¹⁰).

스테이블 디퓨전은 스태빌리티 AI(Stability AI)에서 개발된 오픈 소스 기반 고품질도 이미지 생성 모델로, 폭넓은 활용성을 제공한다¹¹).

생성형 AI는 특히 초현실주의와 같은 예술 사조에서 주목받고 있다. 초현실주의는 20세기 초 앙드레 브르통이 제창한 예술 운동으로, 무의식적 심상을 통해 상징적이고 비현실적인 이미지를 창조한다. 생성형 AI는 예측 불가능성과 창의적 변형 능력을 통해 이러한 예술적 특성을 디지털 창작에 구현한다¹². 생성형 AI 알고리즘은 무의식적이고 비현실적인 장면을 구현하며, 예술가의 상징적 이미지를 효과적으로 시각화한다¹³).

이와 같은 생성형 AI의 기술적 특성은 단순히 데이터를 생성하는 역할을 넘어, 예술 창작에서 상상력을 구체화하는 중요한 도구로 자리 잡고 있으며, 예술가가 시각적으로 표현하고자 하는 특정 주제나 상징을 구현할 수 있는 도구로서 다양한 가능성을 제공한다¹⁴).

<표 1>은 생성형 AI의 개념을 기술적 특성 및 적용 가능한 분야에 따라 구체적으로 정리한 것이다.

10) 권동현(2024). 이미지 생성 AI의 프롬프트 요소와 적용 사례 연구: 미드저니, 스테이블 디퓨전, 파이어플라이, 달·이를 중심으로. *디지털콘텐츠학회지*, 27(2), p. 345.
11) 나대열(2024). *생성형 AI를 활용한 디자인 모델 연구: AI 디자인 프로세스 및 디자인 경영 적용 중심*. 홍익대학교 국제디자인전문대학원 박사학위논문, p. 82.
12) 정유진, 김진규(2023). 오디오 사운드를 활용한 이미지 조작: 스테이블 디퓨전의 활용. *대한전자공학회지*, 2023(6). pp. 1211 - 1214.
13) 김도희(2023). *초현실주의의 자동기술법을 활용한 미술교육 지도방안*. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문, pp. 33 - 34.
14) 송용희(2024). *포스트모더니즘 예술에서의 차용 연구*. 원광대학교 일반대학원 박사학위논문, p. 91.

<표 1> 생성형 AI 기술 및 적용 분야 분석

항 목	설 명
개념	사용자의 프롬프트에 따라 텍스트, 이미지, 비디오, 오디오 등 다양한 형태의 창작 콘텐츠 생성
핵심기술	딥러닝 기반 알고리즘을 활용해 대규모 데이터에서 학습된 패턴을 바탕으로 새로운 콘텐츠 생성
생성적 적대 신경망 (GAN)	생성 네트워크(Generator)와 판별 네트워크(Discriminator)의 경쟁적 학습을 통해 고품질 이미지 생성
변분 오토인코더 (VAE)	잠재 표현을 학습하여 특정 주제나 패턴을 반영한 예측 가능한 이미지를 생성, 안정성이 뛰어나
주요 이미지 생성 모델	<ul style="list-style-type: none"> - DALL-E - 텍스트 기반 이미지 생성, 사실적/상징적 이미지 생성 - Midjourney - 독특한 예술적 스타일을 반영한 이미지 생성 - Stable Diffusion - 고해상도 이미지 생성, 오픈 소스 기반
적용 분야	디지털 아트, 게임 캐릭터, 광고 콘텐츠 제작 등 다양한 분야에서 활용
초현실주의와의 연관성	생성형 AI는 초현실주의 예술 운동과 결합, 비현실적이고 상징적인 이미지를 창조하는 데 기여
AI와 예술 창작	예술가가 상상하는 상징적이고 감각적인 이미지를 시각화할 수 있도록 지원
기술적 특성	예측 불가능성, 창의적 변형, 비정형적 이미지 구현을 통해 무의식적이고 비현실적인 장면 창조

2) 주요 생성형 AI 모델

생성형 AI는 텍스트, 이미지, 동영상 등 멀티모달(Multimodal) 콘텐츠를 생성하며, 예술 창작과 상업적 콘텐츠 제작에서 중요한 역할을 한다. 주요 모델로는 달리, 미드저니, 스테이블 디퓨전, 런웨이 젠-2 등이 있으며, 각기 다른 특성과 활용성을 지닌다.

(1) 이미지 생성 모델

달리는 오픈 AI에서 개발된 텍스트를 이미지 변환하는 모델로, 문장 내 단어 간의 관계를 파악하여 맥락을 이해하는 성능인 트랜스포머(Transformer) 아키텍처(Architecture)를 기반으로 한다. 이 모델은 사용자가 입력한 프롬프트를 사실적이거나 상징적인 이미지로 변환한다¹⁵⁾. 달리는 자연어 처리와 컴퓨터 비전 분야의 최신 기술을 결합하여 이미지 생성의 새로운 가능성을 제시하였으며, 이로 인해 예술, 디자인, 교육, 연구 등 다양한 분야에서 활용되고 있다¹⁶⁾.

달리의 기술적 핵심은 대규모 텍스트-이미지 데이터셋을 학습하여 텍스트와 이미지 간의 관계를 이해하고, 이를 바탕으로 주어진 텍스트 입력에 따라 새로운 이미지를 생성하는 것이다¹⁷⁾. 이 과정에서 달리는 수백만 개의 텍스트-이미지 매칭 데이터를 학습하며, 언어와 시각정보 간의 연관성을 파악한다. 이렇게 학습된 모델은 단순히 단어 간의 매칭을 넘어, 문맥적 의미와 창의성을 반영하여 다양한 형태의 이미지를 생성할 수 있다¹⁸⁾.

15) 심수연(2024). *생성형 AI 이미지 향상을 위한 비교 방법론*, 중앙대학교 대학원 박사학위논문. p. 50.

16) 오원삼(2024). *MZ세대 시각 디자이너의 디자인 프로세스 각 단계에서의 생성형 인공지능 도구 활용 결정 요인에 관한 연구*, 한양대학교 대학원 박사학위논문. p. 98.

17) 이윤희(2023). *생성형 AI 사용의 선행요인 및 결과에 관한 연구*, 국민대학교 비즈니스IT전문대학원 박사학위논문. p.15.

18) 남희주(2024). *Stable Diffusion 기반 데이터 합성을 활용한 스케치 이미지의 2차원 인체 자세 추정*.

<그림 1>과 <그림 2>는 오픈AI의 달리를 활용하여 연구자가 직접 생성한 결과물로, 초현실주의적 이미지의 가능성을 시각적으로 보여준다. 생성 시 사용한 프롬프트 입력값은 ‘A highly detailed surrealist painting inspired by Salvador Dalí.’를 사용하였다.

미드저니는 예술적 이미지 생성에 특화된 생성형 AI 모델로 디스코드 플랫폼에서 접근 가능하다. 이 모델은 텍스트-이미지 변환 기술을 활용해 몽환적이고 독창적인 이미지를 생성하며, 광고, 패션, 예술 창작 분야에서 주로 활용된다¹⁹⁾. 미드저니는 초현실주의적 표현과 상징적 이미지 생성에 강점을 가지며, 사용자의 프롬프트에 따라 감각적이고 독창적인 비주얼을 제공한다. <그림 3>은 시각적 특징을 가진 이미지를 생성하기 위해 “비 오는 도시의 네온사인이 반사된 거리”라는 문장을 프롬프트에 입력한 모습이며 그 결과는 <그림 4>와 같으며, 감성적이고 사실적인 이미지를 생성하는 결과를 구현하였다²⁰⁾.

이와 같이 사실적인 이미지 생성이 강점인 미드저니는 광고 디자인과 패션 일러스트레이션 분야에서 주로 활용된다. 이 도구는 사용자의 창의적인 아이디어를 시각화하는 데 효과적이며, 디지털 예술과 상업적 콘텐츠 영역에서 미드저니의 활용 가능성을 더욱 확장하고 있다. 그러나 데이터 편향 문제와 해석의 한계는 이미지 생성 모델의 발전을 저해하는 주요 요인으로 작용하고 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위한 추가적인 연구가 필요하다.

스테이블 디퓨전은 스타빌리티 AI가 개발한 오픈 소스 기반 생성형 AI 모델로 고해상도의 정교한 이미지를 생성하며, 텍스트 입력을 바탕으로 사용자 맞춤형 결과를 제공한다. 이 모델은 광고, 영화, 기술 콘텐츠 제작 등에서 활용된다²¹⁾. 스테이블 디퓨전은 오토인코더(Autoencoder) 기반 잠재

한양대학교 융합산업대학원 석사학위논문. p. 6.

19) 권동현(2024). op.cit., pp. 341 - 354.

20) Sun, Shuyang(2024) *영상예술의 기호 구조와 생성형 인공지능 작품 분석에 관한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문. pp. 77-90.

공간(Latent Space)에서 연산을 수행하여, 기존 디퓨전 모델의 픽셀 단위 연산보다 효율적인 계산 구조를 제공한다. 이러한 특성은 복잡한 이미지의 디테일 표현과 정밀한 콘텐츠 제작에 적합하다. 특히, 사용자 요구에 따라 배경 색상, 조명, 구도를 세부적으로 조정할 수 있어 창작자에게 높은 유연성을 제공한다²²⁾.

스테이블 디퓨전의 가장 큰 장점 중 하나는 오픈 소스 기반으로 개발되어 사용자가 모델을 자유롭게 수정하고 커스터마이징할 수 있다. 이를 통해 소규모 팀이나 독립 창작자도 고품질 콘텐츠를 제작할 수 있으며, 디지털 콘텐츠 제작의 접근성을 크게 높인다²³⁾. 또한, 광고 분야에서는 고급스러운 제품 이미지를 제작하여 브랜드 가치를 시각적으로 전달하는 데 기여하며, 영화와 시각 효과(VFX) 분야에서는 초현실적 배경과 컨셉 아트를 구현하는데 활용되고 있다²⁴⁾.

스테이블 디퓨전은 고해상도의 정교한 이미지를 생성하는 텍스트-이미지 변환 모델로, 오토인코더 기반 잠재 공간(Latent Space)을 활용해 초현실적 표현과 정밀한 디테일 구현에 장점을 지닌다²⁵⁾. <그림 5>는 ‘초현실주의적 꿈의 풍경’을 뜻하는 “A surreal dreamscape with floating islands and glowing waterfalls.” 프롬프트 값을 기반으로 연구자가 스테이블 디퓨전을 사용하여 직접 생성한 이미지이다. <그림 6>은 AI 모델의 초현실적 이미지 생성 능력을 시각적으로 입증하는 예시이다.

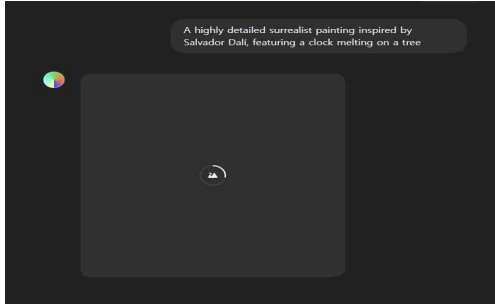
21) Sun, Shuyang(2024). Ibid. p. 12.

22) 박지우, 서우진, 박찬선, 박현준(2024). Stable Diffusion의 하이퍼파라미터값에 따른 이미지 생성 정확도 분석. *한국정보통신학회논문지*, 28(11), 1275-1281.

23) 유정현(2024). *생성형 인공지능(Generative AI)을 활용한 회화작품의 제작과정과 가치 연구*. 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p. 35.

24) Rombach, R., et al.(2022). op.cit., pp. 10684-10694.

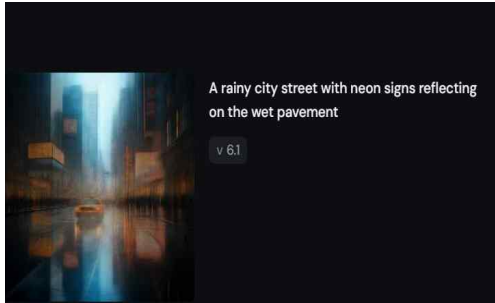
25) Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., & Esser, P(2022). High-Resolution Image Synthesis with Latent Diffusion Models. Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR).



<그림 1> 달리 프롬프트 입력
출처: 연구자가 달리를 사용하여 생성 (2024.02.26)



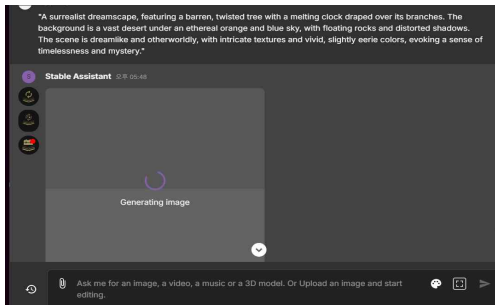
<그림 2> 프롬프트 입력 결과 생성 이미지
출처: 연구자가 달리를 사용하여 생성 (2024.02.26)



<그림 3> 미드저니 프롬프트 입력
출처: 연구자가 미드저니를 사용하여 생성 (2024.02.26)



<그림 4> 미드저니 입력 결과 생성 이미지
출처: 연구자가 미드저니를 사용하여 생성 (2024.02.26)



<그림 5> 스테이블 디퓨전 프롬프트 입력
출처: 연구자가 스테이블 디퓨전을 사용하여 생성 (2024.02.26)



<그림 6> 스테이블 디퓨전 입력 결과 생성 이미지
출처: 연구자가 스테이블 디퓨전을 사용하여 생성 (2024.02.26)

(2) 동영상 생성 모델

동영상 생성 모델들은 시간적 일관성과 공간적 해상도를 유지하며 고품질의 동영상을 생성하는 기술로 발전하고 있다. 이러한 모델들은 텍스트, 이미지, 비디오 등 다양한 입력을 처리할 수 있는 멀티모달 특성을 갖추고 있으며, 생성적 적대 신경망, 변분 오토인코더, 트랜스포머, 확산 모델(Diffusion Model) 등 다양한 알고리즘을 결합하여 성능을 극대화하고 있다. 그 결과, 동영상 생성의 품질은 크게 향상되었으며 영화, 광고, 교육, 가상현실 등 다양한 분야에서 창의적이고 혁신적인 콘텐츠의 자동 생성에 중요한 역할을 하고 있다.

대표적인 동영상 생성 모델로는 소라(Sora) 모델, 런웨이 젠-2(Runway Gen-2), 스테이블 비디오 디퓨전(Stable Video Diffusion) 모델 등이 있으며, 각각은 고유한 기술적 특징을 갖고 있다. 소라 모델은 텍스트 입력을 바탕으로 고품질의 동영상을 생성하며, 시간적 연속성 유지와 고해상도 이미지 생성에 강점을 보인다²⁶⁾. 특히, 순환 신경망(RNN)과 장단기 기억(Long Short-Term Memory, LSTM)을 활용하여 동영상의 시간적 일관성을 강화하고, 생성적 적대 신경망을 통해 고해상도의 이미지를 생성하는 방식이다²⁷⁾. 또한, 확산 모델을 채택하여 점진적으로 동영상을 생성하는 기법이 정확성과 품질을 높이는 데 기여한다.

이로써 소라 모델은 동영상의 각 프레임 사이의 자연스러운 연결을 보장하며, 등장인물의 움직임이나 배경의 변화가 연속적으로 발생하는 경우에도 이전 프레임의 정보를 효과적으로 반영할 수 있다. 따라서, 소라 모델은 동영상 생성 과정에서 시간적 일관성을 높이고, 보다 자연스럽고 현실감 있는

26) 정종균, 강한훈, 문성동, 신용태(2024). 이미지 생성 모델의 파라미터 튜닝 연구. *한국IT정책경영학회지*, 18(3), pp. 3602-3604.

27) 이기쁨(2024). *이미지 생성 인공지능을 활용한 영상의 추상 표현 방법 연구*. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp. 45 - 48.

동영상을 생성할 수 있다²⁸⁾. <그림 7>은 소라(Sora) 모델의 공식 홈페이지에서 발췌한 이미지로, 동영상 생성 과정의 주요 특징과 기술적 성과를 시각적으로 보여준다.

런웨이 젠-2는 2023년 6월 런웨이(Runway)사에 의해 공개된 텍스트 기반 동영상 생성 AI 모델로, 고품질 동영상 제작의 새로운 기준을 제시한 최신 기술이다²⁹⁾. 이 모델은 텍스트, 이미지, 비디오 등 다양한 입력 형태를 처리할 수 있는 멀티모달 특성을 가지고 있으며, 광고, 영화, 교육, 게임 산업 등에서 광범위한 응용 가능성을 제공한다. 기존 텍스트 기반 모델들이 주로 이미지를 생성하는 데 초점을 맞춘 반면, 런웨이 젠-2는 텍스트 입력만으로 고해상도의 동영상을 생성할 수 있다³⁰⁾. 이 모델은 잠재 확산 모델(Latent Diffusion Model)을 기반으로 하며, 트랜스포머 아키텍처를 통해 뛰어난 확장성과 성능을 발휘한다. 또한, 텍스트 투 텍스트(Text-to-Video), 이미지 투 비디오(Image-to-Video), 스타일리제이션(Stylization) 등 8가지 작동 모드를 지원해 다양한 창작 요구를 충족시킬 수 있다³¹⁾.

런웨이 젠-2는 영화 및 애니메이션 제작, 광고 및 마케팅 콘텐츠, 교육 비디오 제작, 가상 및 증강현실 콘텐츠 개발 등에서 활용 가능성이 높은 도구로 평가받고 있다. 이는 비디오 제작 산업에 혁신적인 변화를 가져오며, 창작의 새로운 가능성을 열어주는 중요한 기술로 자리 잡고 있다³²⁾. <그림 8>은 런웨이 젠-2에서 연구자가 직접 텍스트 및 이미지 입력을 기반으로 고품질의 동영상을 생성하는 과정을 시각적으로 나타냈다.

스태이블 비디오 디퓨전은 기존 스테이블 디퓨전 기술을 확장하여 텍스트

28) 나대열(2024). op.cit, pp. 88-90.

29) Runway(2023). Introducing Runway Gen-2: The Next Step in Generative AI for Video. Retrieved from <https://www.runwayml.com/gen2> (검색일자: 2024.03.09)

30) 정종균, 강환훈, 문성동, 신용태(2024). op.cit., pp. 3602-3604.

31) 조유석(2024). 이미지 생성형 AI 활용 사례 연구: Stable Diffusion, MidJourney, Firefly의 프롬프트 구성 체계 분석 중심. *브랜드디자인학연구*, 22(3), pp. 230-234.

32) 조현경(2024). AISORA 동영상 생성 제작의 작업 과정에 관한 고찰. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*, 10(5), pp. 827-832.

와 이미지 입력을 바탕으로 고품질 동영상을 생성한다. 이 모델은 잠재 확산 모델(Latent Diffusion Model, LDM)을 기반으로 트랜스포머 구조를 결합하여, 시간적 일관성과 공간적 해상도를 동시에 만족시키는 결과를 제공한다³³⁾. 스테이블 비디오 디퓨전의 주요 구성 요소는 변분 오토인코더, U-Net 기반 노이즈 예측기, 그리고 텍스트 인코더이다. 변분 오토인코더는 데이터를 잠재 공간으로 압축 및 복원하며, U-Net은 노이즈를 제거하여 세부 이미지를 복원한다. 텍스트 인코더는 입력된 텍스트를 임베딩으로 변환해 모델의 이해도를 높인다³⁴⁾.

스테이블 비디오 디퓨전은 영화 제작, 광고 콘텐츠 생성, 교육용 비디오, 가상현실 및 증강현실 콘텐츠 개발 등 다양한 응용 분야에서 사용될 수 있다. 특히 텍스트와 이미지만으로 고품질의 동영상을 생성할 수 있어 창의적 콘텐츠 제작 과정에서 혁신적인 도구로 평가 받고 있다. 다만, 생성 가능한 비디오의 길이에 제한이 있고, 객체 상태의 변화 일관성을 유지하는 데 어려움이 있다는 한계가 존재한다³⁵⁾. <그림 9>는 연구자가 스테이블 비디오 디퓨전을 활용하여 초현실주의의 특성을 프롬프트로 입력하여 생성한 이미지이다.

<표 2>는 AI 기반 이미지 및 동영상 생성 모델의 주요 기술적 특징과 이를 활용할 수 있는 응용 분야를 체계적으로 정리한 것이다.

-
- 33) Blattmann, A., Dockhorn, T., Kulal, S., Mendelevitch, D., Kilian, M., Lorenz, D., Levi, Y., English, Z., Voleti, V., Letts, A., Jampani, V., & Rombach, R. (2023). Stable Video Diffusion: Scaling Latent Video Diffusion Models to Large Datasets [arXiv preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2311.15127> (검색일자: 2024.03.09)
- 34) Wang, C., Gu, J., Hu, P., Zhao, H., Guo, Y., Han, J., Xu, H., & Liang, X. (2024). EasyControl: Transfer ControlNet to Video Diffusion for Controllable Video Generation and Interpolation. *Journal of LaTeX Class Files*, 14(8), pp.1-11.
- 35) Blattmann et al (2023). op.cit., pp.18-20.



Prompt: A stylish woman walks down a Tokyo street filled with warm glowing neon and animated city signage. She wears a black leather jacket, a long red dress, and black boots, and carries a black...

<그림 7> 소라(Sora) 모델의 동영상 생성 이미지
출처: 오픈AI 공식 홈페이지
(2024.02.03)



<그림 8> 런웨이 젠-2의 동영상 생성 이미지
출처: 런웨이 젠-2
(2024.01.05)



<그림 9> 초현실주의 특성을 입력해 생성한 영상 이미지
출처: 스테이블 비디오 디퓨전
(2024.02.05)

<표 2> AI 기반 이미지 및 동영상 생성 모델의 주요 기술 요약

구분	모델/기술명	주요 특징	응용 분야
이미지 생성 모델	달리 (DALL-E)	텍스트-이미지 변환, 사실적·상징적 이미지 생성, 트랜스포머 기반	예술, 디자인, 교육, 연구
	미드저니 (Midjourney)	예술적 이미지 생성에 특화, 초현실적이고 감각적인 비주얼 제공	광고 디자인, 패션 일러스트레이션, 디지털 예술
	스테이블 디퓨전 (Stable Diffusion)	고해상도 이미지 생성, 오픈 소스 기반으로 사용자 맞춤화 가능	광고, 영화, 기술 콘텐츠 제작
동영상 생성 모델	소라 (Sora)	RNN과 LSTM을 활용한 시간적 일관성 유지, GAN 기반 고해상도 동영상 생성	영화, 광고, 교육 콘텐츠 제작
	런웨이 젠-2 (Runway Gen-2)	텍스트 기반 고해상도 동영상 생성, 멀티모달 입력 처리 가능, 다양한 모드 지원	영화 및 애니메이션 제작, 광고, VR/AR 콘텐츠
	스테이블 비디오 디퓨전 (SVD)	텍스트와 이미지 입력을 기반으로 한 짧은 동영상 생성, LDM 기반으로 고해상도 및 시간적 일관성 구현	영화, 애니메이션, 광고, VR/AR 콘텐츠

3) 생성형 AI의 활용 사례

(1) 이미지 생성 AI의 활용

생성형 AI는 예술 창작 과정에서 창의적 상상력을 구체화하고, 기존 도구로는 실현하기 어려운 작품 제작을 가능하게 하며, 예술가들에게 새로운 기회를 제공하고 있다³⁶⁾. 특히, 텍스트 기반 입력(Prompt)을 활용한 이미지 생성 모델은 초현실적이고 독창적인 표현을 구현하는 데 있어 강력한 도구로 자리 잡았으며³⁷⁾, 대표적으로는 달리, 미드저니, 스테이블 디퓨전이 있다.

윤병권(2024)은 이러한 기술이 초현실주의적 표현과 시각적 디테일을 강화하여 예술 창작 과정을 지원한다고 분석하였다. 예를 들어, “몽환적인 숲 속에서 반사되는 달빛”이라는 프롬프트는 상징성과 감각적 디테일을 조화롭게 표현하며, 창작자의 의도를 효과적으로 시각화한다³⁸⁾.

스테이블 디퓨전은 사용자 맞춤화를 통해 고해상도 이미지 제작이 가능하며, 예술적 디테일을 정밀하게 표현할 수 있다. 정종균 외(2024)는 스테이블 디퓨전이 학습 파라미터의 조정을 통해 텍스트 입력에 기반한 정교한 이미지 생성과 창작자의 요구에 부합하는 시각적 다양성을 효과적으로 제공할 수 있다고 강조하였다³⁹⁾. 이 기술은 디지털 아트, 영화 콘셉트 디자인, 브랜드 시각 자료 제작 등에서 활용되며, 예술 창작의 새로운 가능성을 열어가고 있다.

이미지 생성 AI는 예술 창작뿐만 아니라 상업적 디자인과 시각적 커뮤니케이션에서도 중요한 역할을 하고 있다⁴⁰⁾. 달리와 미드저니는 브랜드의 시

36) 전병원(2021). AI 영화영상콘텐츠를 위한 AI 예술창작 사례연구. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)* 7(2), pp. 85-95.

37) 조병철, 방준성(2024). 생성형 인공지능을 활용한 문화예술의 창작과 창의성 평가에 관한 연구. *방송공학회지* 29(5), pp. 596-605.

38) 윤병권(2024). 생성형 AI를 활용한 광고디자인 연구. *한국디자인리서치* 9(3) pp. 359-368.

39) 정종균, 강한훈, 문성동, 신용태(2024). op.cit., pp. 3601-3608.

각각 아이덴티티를 형성하는 데 있어 효과적인 도구로 평가받으며, 창작자가 상상하기 어려운 새로운 시각적 접근을 가능하게 한다. 이러한 기술은 디지털 미디어와 예술의 경계를 허물며, 예술적 표현과 산업적 응용을 동시에 만족시키는 데 기여하고 있다.

(2) 엔터테인먼트 및 미디어 산업에서의 응용

엔터테인먼트 및 미디어 산업은 생성형 AI 기술을 활용하여 콘텐츠 제작 과정에서의 효율성과 창의성을 극대화하고 있다. 특히 영화, 애니메이션, 광고 제작에서 생성형 AI는 창작 과정의 시간을 절약하고 시각적 스토리텔링을 강화하는 데 기여한다⁴¹⁾.

전병원(2021)은 생성적적대신경망(GAN)을 활용하여 영화 및 애니메이션 제작 과정에서 스토리보드 생성, 이미지 렌더링, 음악 및 사운드 디자인까지 필수 요소를 충족시키는 사례를 제시하였다⁴²⁾. 생성적 적대 신경망은 생성자와 판별자가 경쟁하며 학습하는 구조를 통해 높은 품질의 창의적 이미지를 생성하며, 영화 제작 과정에서의 시각적 표현을 강화한다. 이는 창작자가 상상력을 기반으로 한 복잡한 장면을 현실감 있게 구현할 수 있도록 지원한다⁴³⁾.

스테이블 비디오 디퓨전은 영화 및 애니메이션 제작 초기 단계에서 텍스트 기반 입력을 활용하여 고해상도 영상을 생성한다. 정종균 외(2024)는 이 기술이 시각적 디테일과 시간적 일관성을 유지하면서 사실적인 장면을 구현

40) 윤채연, 최아린, 김채원, 손서영, 오수민, 박민서(2024). 생성형 AI 트렌드 및 활용사례 분석. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT) 10*(4), pp. 607-612.

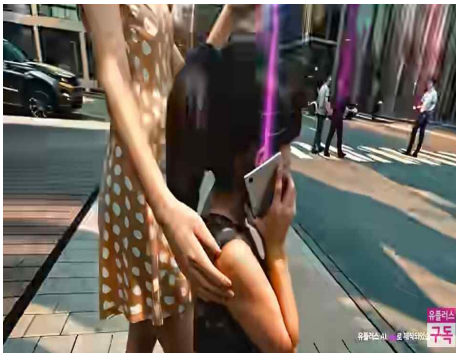
41) 홍진아, 구자준(2023). 이미지 생성 AI의 효율성과 창의성이 지속사용의도에 미치는 영향 - OpenAI 달리(DALL-E)2를 중심으로. *디자인융복합연구 22*(5), p. 122.

42) 전병원(2021). op.cit., p. 87.

43) 김현주, 조영각(2024). 기술철학적 관점을 반영한 생성적 인공지능 예술창작 사례 연구, *디지털콘텐츠학회지, 25*(9), p. 2529.

하는 데 효과적이라고 분석하였다⁴⁴).

윤병권(2024)은 LG U+의 AI 광고 사례인 <그림 10>과 농심의 AI 제작 영상인 <그림 11>을 통해 생성형 AI가 광고 제작 과정에서 시간과 비용을 효과적으로 절감하는 동시에 창작자의 상상력을 확장하는 데 기여한 사례를 보여주었다⁴⁵). 이러한 내용은 생성형 AI가 광고와 영화 산업에서 새로운 창작 패러다임을 제시하며, 시각적 스토리텔링의 효과를 극대화하는 데 중요한 역할을 하고 있음을 시사한다⁴⁶).



<그림 10> LG U+의 AI 광고 사례
출처: <https://buly.kr/1n2sB6h> (2024.01.26)



<그림 11> 농심의 AI 숏츠 광고 사례
출처: <https://buly.kr/BpE45c0> (2024.02.05)

44) 정종균, 강한훈, 문성동, 신용태(2024). op.cit., pp. 3605-3606.

45) 윤병권(2024). op.cit., pp. 596-597.

46) Ibid., p. 597.

(3) 교육 및 연구 분야에서의 응용

생성형 AI는 교육 및 연구 분야에서도 중요한 역할을 하고 있다. 텍스트 기반 이미지 및 동영상 생성 기술은 학습 자료 제작, 데이터 시각화, 복잡한 개념 설명 등에서 유용하게 사용된다⁴⁷⁾. 이러한 기술은 학습자의 창의적 사고와 디지털 기술 이해를 동시에 발전시킬 수 있는 도구로 평가받고 있다⁴⁸⁾.

박하나(2023)는 달리와 스테이블 디퓨전이 예술 교육에서 학습자가 추상적 아이디어를 시각화하고 창의적 결과물을 표현할 수 있도록 돕는 역할을 한다고 분석하였다⁴⁹⁾. 예를 들어, 학생이 “별빛 아래 신비로운 숲”이라는 프롬프트를 입력하면 AI가 이를 기반으로 한 시각적 자료를 생성하여 학습자의 상상력과 시각적 표현 능력을 동시에 강화한다. 이는 디지털 미디어를 활용한 창의적 학습 방법으로 기존의 이론 중심 교육을 보완하는 데 기여한다⁵⁰⁾.

연구 분야에서는 생성형 AI가 데이터 시각화와 분석 도구로 활용되고 있다. 복잡한 데이터 간의 상호관계를 시각적으로 표현하거나 대규모 데이터를 기반으로 인간의 창의성과 AI의 협업 가능성을 탐구하는 연구가 진행 중이다. 예를 들어, AI가 생성한 창작물을 인간 작품과 비교 분석하여 창작 과정에서의 AI 기여도를 평가하는 연구는 AI의 예술적 역할과 창의적 가능성을 심층적으로 이해하는 데 중요한 자료를 제공한다⁵¹⁾.

47) 심수연(2024). *생성형 AI 이미지 향상을 위한 비교 방법론*. 중앙대학교 대학원, 박사학위논문. p. 72.

48) 김슬기(2023). 생성형 AI를 활용한 프로그래밍 교육용 코드 생성 프롬프트 개발. *컴퓨터교육학회지*, 26(5), 107-117.

49) 박하나(2023). 이미지 생성 인공지능(AI) 달리(DALL-E)의 활용 사례 연구. *조형미디어학*, 26(1), pp. 102-110.

50) 임성환, 박소영(2018). 시각적 표현능력 신장을 위한 융합인재교육(STEAM) 프로그램 개발 - 초등학교 고학년의 사진·영상교육을 중심으로 -. *미술교육연구논총*, 52(-), pp. 315-352.

51) 최학현(2021). *문화예술 AI 데이터 사례 기반의 융복합 VR 콘텐츠 시각화 기법 개발*. 경희대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 129-137.

생성형 AI는 예술 창작, 엔터테인먼트, 교육 및 연구 분야에서 각각의 특성과 목적에 맞게 활용되며, 창작과 학습 과정의 새로운 가능성을 열어가고 있다⁵²⁾. 이러한 기술은 데이터 시각화와 연구 효율성을 극대화하는 도구로 자리 잡으며 현대 창작 및 학문적 연구에서 중요한 역할을 수행하고 있다⁵³⁾.

52) 정용석(2024). *AI시대 대비 단위학교 영재교육 실행을 위한 교육과정 개발 및 운영 사례연구*. 부산대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 52-53.

53) 박휴용(2023). 생성형 AI 기반 이미지 변환 툴의 활용성과 한계성, 그리고 디자인 교육에의 함의. *컴퓨터교육학회지*, 26(5), p. 161.

2. 초현실주의

1) 초현실주의의 개념

초현실주의(Surrealism)는 1924년 프랑스 시인이자 비평가인 앙드레 브르통(André Breton, 1896-1966)에 의해 정립된 예술 및 문학 운동으로, 무의식과 꿈의 세계를 탐구하고 이를 표현하려는 시도로 시작되었다. 브르통의 초현실주의 선언(Manifeste du Surréalisme, 1924)은 초현실주의를 “현실의 한계를 넘어 인간의 무의식과 잠재된 상상력을 드러내는 것”으로 정의하였고⁵⁴⁾, 이를 통해 기존의 이성과 논리를 초월한 새로운 예술적 접근 방식을 제시하였다. 이 운동은 전통적 이성과 논리의 구속을 벗어나 꿈과 환상, 무의식적 이미지를 통해 인간의 내면에 숨어있는 심상과 상징을 시각화하는데 중점을 두었다⁵⁵⁾.

초현실주의는 정신분석학적 이론은 특히 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)의 무의식 개념을 중심으로 발전하였다⁵⁶⁾. 프로이트는 인간의 정신 구조를 의식(Conscious), 전의식(Preconscious), 그리고 무의식(Unconscious)으로 나누며, 무의식이 인간의 행동과 사고를 지배하는 주요 원천임을 강조하였다. 프로이트는 꿈의 해석(The Interpretation of Dreams, 1900)에서 꿈을 무의식의 창구로 간주하며, 억압된 욕망과 감정을 해방시키는 도구로 설명하였다⁵⁷⁾. 이와 같은 이론은 초현실주의자들에게 중요한 이론적 토대를 제공하였으며, 무의식과 꿈을 예술적 창작의 중심 요소로 삼도록 유

54) Breton, A. (1924). Le manifeste du surréalisme. Éditions du Sagittaire.

55) 송화영(2017). 무의식적 색채표현을 통한 채색화 연구-연구자의 작품을 중심으로. 조선대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 11-12.

56) 최윤희(2023). 막스 에른스트의 초현실주의 콜라주 오브제를 활용한 패션디자인 연구. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문, pp. 15-16.

57) 정규리 (2017). 초현실적 이미지 구성을 통한 인식의 확장에 관한 연구. 서울대학교 대학원 박사학위 논문, p. 35.

도하였다.

초현실주의 예술가들은 프로이트의 이론을 바탕으로 무의식에서 발현되는 상징적 심상과 억압된 욕망을 시각적으로 구현하고자 했으며, 논리와 합리성에서 벗어나 무의식적 충동과 자유로운 연상을 통해 인간 내면의 심리적 갈등을 표현하였다⁵⁸⁾. 이러한 접근은 비논리적 구성과 상징적 이미지로 나타나며, 관객이 직관적으로 해석할 수 있는 심리적 공간을 창조한다.

예를 들어, 살바도르 달리(Salvador Dalí, 1904 - 1989)의 작품 ‘기억의 지속(The Persistence of Memory)’에서 녹아내리는 시계는 시간과 기억의 유동성을 상징하며, 무의식적 상상력이 현실과 결합된 초현실적 세계를 시각화한 예로 제시된다⁵⁹⁾. 또한, 초현실주의는 꿈속에서 발견되는 모호하고 기이한 이미지를 현실에 재현하며, 르네 마그리트(René Magritte, 1898 - 1967)의 작품 ‘이미지의 배반(The Treachery of Images, 1929)’은 실제와 재현간의 관계를 비판적으로 탐구하며 무의식적 상징과 철학적 질문을 제시하였다⁶⁰⁾. 이러한 접근은 초현실주의가 단순한 시각적 미학을 넘어, 인간 정신의 무의식적 깊이를 탐구하는 중요한 예술 운동으로 자리 잡게 하였다.

디지털 시대에 초현실주의는 생성형 AI와 같은 기술을 통해 재해석되고 있으며, 이는 무의식적이고 비논리적인 이미지를 생성하는 데 적합한 도구로 활용된다. 생성형 AI는 초현실주의의 예술적 목적과 조화를 이루며, 비현실적이고 추상적인 이미지를 자동으로 창작할 수 있는 잠재력을 제시하고 있다⁶¹⁾.

58) 최윤희(2023). op.cit., pp. 20-25.

59) 남상운(2018). *현대회화에서 이미지를 통한 시뮬라크르 표현 연구*. 홍익대학교 대학원 박사학위논문, p. 57.

60) 우미옥, 김소민, 이나겸(2017). 초현실주의 작품의 기법을 응용한 뷰티아트 제작. *대한미용학회지*, 13(4), pp. 391-397.

61) 박기현(2023). *초현실주의 사진과 자크 앙드레 부아파르*. *프랑스문화연구*, 59(-), pp. 10-15.

2) 초현실주의의 특성

초현실주의는 20세기 초 앙드레 브르통(André Breton)이 주창한 예술 운동으로, 인간의 내면 세계와 무의식적 심상을 탐구하며 관습적 현실을 초월한 새로운 예술적 표현 방식을 제시하였다. 프로이트의 정신분석학에 기반을 둔 초현실주의는 꿈과 무의식을 예술적 창작의 주요 동력으로 삼아 현실과 비현실의 경계를 허물고, 독창적이고 상징적인 시각 표현을 발전시켰다⁶²⁾

본 연구에서는 초현실주의의 주요 특성인 꿈, 무의식, 상징적 표현, 비논리적 구성, 현실 초월 등을 대표적인 작품들과 선행 연구를 통해 구체적으로 분석한다.

(1) 비논리적 표현과 상징성

초현실주의의 기존 논리적 사고와 현실 규칙을 거부하고 예측할 수 없는 비합리적 이미지를 통해 인간의 내면을 탐구하는 예술 운동으로, 비논리성과 상징성을 관람자에게 심리적 자극을 제공하고, 상상력을 통해 작품과의 심리적 교감을 형성한다⁶³⁾. 이러한 초현실주의는 인간의 무의식적 심상과 억압된 감정을 드러내는 매개체로 기능한다.

정규리(2017)는 르네 마그리트의 작품 ‘이미지의 배반’이 이미지와 실체 간의 관계를 비논리적으로 구성함으로써 관람자로 하여금 전통적 이해를 전복하고 새로운 시각적 사고를 유도한다고 설명하였다⁶⁴⁾. <그림 12>는 담배 모양의 이미지와 “이것은 파이프가 아니다(Ceci n’est pas une pipe)”라는

62) Morris, D.(2016). *The secret society: A history of the surrealist movement*, Publisher.

63) 조사라(2018). 초현실주의 자동기술법의 작동원리 연구. *유럽문화예술학논집*, 9(1), pp. 91-105.

64) 정규리(2017). op.cit., pp. 35-40.

문구를 통해 이미지와 실재의 관계를 탐구하는 작품으로, 초현실주의적 표현 방식을 잘 보여준다.

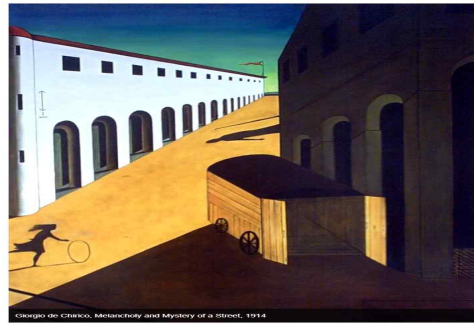
오경미(2014)는 <그림 13>의 조르조 데 키리코(Giorgio de Chirico, 1888-1978) ‘거리의 신비와 우울(Mystery and Melancholy of a Street, 1914)’ 작품이 비논리적인 공간 배치와 상징적 요소를 통해 관람자에게 심리적 불안을 유발하며, 상상력을 자극한다고 분석하였다⁶⁵⁾. 유사한 방식으로, 살바도르 달리(Salvador Dalí)의 ‘기억의 지속(The Persistence of Memory, 1931)’은 시간을 왜곡시키는 비현실적 이미지를 통해 초현실주의적 상징을 강하게 전달한다⁶⁶⁾(그림 14).

65) 오경미(2014). 조르조 데 키리코 ‘형이상학회화’의 의미. *기초조형학연구*, 15(1), pp. 367-381.

66) 이채연, 이재석, 박시은, 정다샘(2024). AI Artistry: ‘낯설게 하기’ 기법을 활용한 생성 애니메이션 작품. *한국HCI학회 학술대회*, 2024(1), pp. 1269-1272.



<그림 12> 르네 마그리트, 이미지의 배반 (The Treachery of Images, 1929)
출처: <https://bully.kr/2Jn97mf>
(2024.02.03)



<그림 13> 조르조 데 키리코, 거리의 신비와 우울 (Mystery and Melancholy of a Street, 1914)
출처: 조르조 데 키리코, 박영란 역(1996), p.12.



<그림 14> 살바도르 달리, 기억의 지속 (The Persistence of Memory, 1931)
출처: 로버트휴즈 저 /박누리 역(2008), p. 110.

(2) 꿈과 무의식의 시각화

초현실주의는 프로이트의 정신분석학에서 깊은 영향을 받아 꿈과 무의식을 창작의 주요 원천으로 삼은 예술 운동이다. 꿈은 현실과 환상의 경계를 허물며, 억압된 욕망과 심리적 갈등을 시각적으로 구체화하는 도구로 활용되었다. 초현실주의 작가들은 꿈을 통해 무의식의 내적 세계를 탐구하고 이를 상징적이고 비현실적인 형태로 표현함으로써 인간 심리의 복잡성과 갈등을 조명하였다⁶⁷⁾.

강윤정(2019)은 막스 에른스트(Max Ernst, 1891-1976)의 ‘셀레베즈의 코끼리(The Elephant Celebes, 1921)’를 분석하며, 이 작품이 꿈과 무의식적 상징을 통해 관람자에게 새로운 심리적 경험을 제공한다고 평가하였다⁶⁸⁾. 에른스트는 초현실주의의 주요 기법 중 하나인 콜라주와 자동기술법을 활용하여 무의식 속 억압된 감정과 욕망을 시각적으로 형상화하였다⁶⁹⁾. 작품에서 코끼리를 연상시키는 기괴한 형태와 낯선 사물들의 조합은 현실과 비현실의 경계를 모호하게 만들며, 관람자에게 심리적 긴장감과 새로운 인식의 가능성을 제시한다. 이는 꿈이라는 무의식적 경험이 초현실주의의 핵심적 창작 동력임을 잘 보여주는 사례로 평가된다(그림 15).

박혜빈, 박성연(2021)은 이브 탕기(Yves Tanguy, 1900-1955)의 ‘자신의 가족을 지켜보는 죽음(Death Watching His Family, 1927)’을 분석하며, 추상적 형태와 모호한 공간 구성이 무의식적 불안을 시각적으로 표현한다고 밝혔다(그림 16). 작품의 비현실적 배경과 유동적인 형태는 관람자로 하여금 꿈과 무의식의 세계를 체험하도록 유도하며, 억압된 감정을 자유롭게 연상

67) 홍명희(2020). *초현실주의 미술과 영화의 상호텍스트성 연구*, 부산대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 7-9.

68) 강윤정(2019). 막스 에른스트 콜라주의 해석 가능성: 통합과 분열의 교란 구조, *미술사학보*, (-52), pp. 34-36.

69) 강혜림(2010). Max Ernst의 1920년대 프로타주. *유럽문화예술학논집*, 1(2), pp. 15-18.

하도록 돕는다⁷⁰⁾.

살바도르 달리의 ‘성 안토니우스의 유혹(The Temptation of Saint Anthony, 1946)’은 성 안토니우스가 다양한 유혹에 맞서 싸우는 장면을 초현실적으로 묘사한 작품이다. 달리는 <그림 17>과 같이 길게 늘어진 다리를 가진 코끼리들이 유혹을 상징하는 물체들을 운반하는 모습을 통해 인간의 내면에 존재하는 욕망과 갈등을 시각화하였다⁷¹⁾. 성 안토니우스는 십자가를 들고 이러한 유혹에 맞서고 있으며, 이는 그의 신앙과 내적 갈등을 상징적으로 나타낸다⁷²⁾. 이러한 작품들은 초현실주의가 꿈과 무의식을 예술적 표현의 핵심 요소로 삼아 인간 심리의 복잡성과 내면의 갈등을 탐구하고 시각화하였음을 보여준다.

70) 박혜빈, 박성연(2021). 이브 탕기와 레메디오스 바로 작품의 비현실적 이미지 -후설과 사르트르의 ‘지향성’ 개념을 중심으로-. *기초조형학연구*, 22(1), pp. 149-160.

71) 정현규(2016). 접촉의 현상학 - [악마의 묘약]에 나타난 ‘성 안토니우스의 유혹’ 모티브를 중심으로. *독어독문학*, 57(1), pp. 71-89.

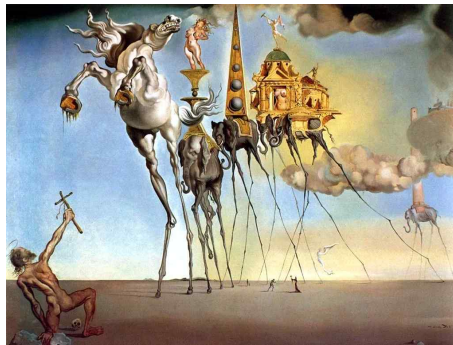
72) 윤민희(2022). 다다와 초현실주의 양식의 그래픽디자인 표현특성 및 의미 분석, *한국디자인문화학회지*, 28(2), pp. 233-236.



<그림 15> 막스 에른스트, 셀레베즈의 코끼리
(The Elephant Celebes, 1921)
출처: <https://buly.kr/9XK8BOc>
(2024.01.04)



<그림 16> 이브 탕기, 자신의 가족을
지켜보는 죽음 (Death Watching His Family,
1927)
출처: <https://buly.kr/E77pgbz>
(2024.01.23.)



<그림 17> 성 안토니오의 유혹(The
Temptation of Saint Anthony, 1946)
출처: 벨기에 왕립 미술관, 브뤼셀 (Royal
Museums of Fine Arts of Belgium, Brussels)
<https://buly.kr/8pf6pwO>
(2024.02.24)

(3) 자아와 무의식 간의 갈등 표현

초현실주의는 자아와 무의식의 갈등을 시각적으로 표현하며, 인간 내면의 심리적 복잡성과 갈등을 탐구한다. 초현실주의 예술가들은 이러한 갈등을 비현실적인 이미지와 왜곡된 형태를 통해 시각화하였으며, 이는 관람자에게 심리적 불안과 무의식적 억압의 감각을 전달한다. 자아와 무의식의 상호작용은 초현실주의의 핵심 주제 중 하나로 심리적 긴장감을 시각적으로 표현하는 데 중점을 둔다⁷³⁾.

르네 마그리트의 작품 ‘인간의 조건(The Human Condition, 1933)’은 창문을 통해 보이는 풍경과 그 앞에 놓인 캔버스에 동일한 이미지를 묘사함으로써 현실과 환상의 경계를 모호하게 만든다⁷⁴⁾. <그림 18>는 관람객에게 현실과 재현의 관계에 대한 철학적 성찰을 유도하며, 자아가 현실과 무의식을 구별하려는 시도를 암시한다. 이러한 표현 방식은 인간 인식의 한계와 주관적 경험의 복잡성을 탐구하며 작품에 대한 분석심리학적 고찰을 통해 더욱 깊이 이해될 수 있다⁷⁵⁾.

김영옥, 이유진(2017)은 한스 벨머(Hans Bellmer, 1902-1975)의 ‘인형 (The Doll, 1934)’이 왜곡된 신체 표현을 통해 인간 내면의 억압된 욕망과 심리적 갈등을 효과적으로 시각화한다고 분석하였다⁷⁶⁾(그림 19).

프리다 칼로(Frida Kahlo, 1907-1954)의 ‘부러진 기둥(The Broken Column, 1944)’은 자아와 무의식 간의 갈등을 시각적으로 표현한 대표적인 사례로 평가된다. 이 작품에서 칼로는 자신의 척추를 부러진 기둥으로 묘사하여 육

73) S. Alexandrian, 이희 역(1984). 『초현실주의 미술』, 서울: 열화당, pp. 25-26.

74) 홍준기(2009). 르네 마그리트 회화 분석 -라캉 예술론의 관점에서-. *현상학과 현대철학*, -(40), pp. 231-267.

75) 태희경(2020). *르네 마그리트의 작품세계에 대한 분석심리학적 고찰*. 대구교육대학교 교육대학원, 석사학위논문. pp. 40-42.

76) 김영옥, 이유진(2017). 재구성된 신체이미지의 표현 양상 연구- 한스 벨머(Hans Bellmer)의 인형시리즈를 중심으로. *조형디자인연구*, 20(3), pp. 77-98.

체적 고통과 내면의 심리적 갈등을 상징적으로 드러냈다⁷⁷⁾. ‘부서진 기둥’은 칼로가 평생 겪었던 신체적 고통을 상징하는 동시에, 자아와 무의식 간의 내면적 충돌을 시각적으로 형상화한 중요한 장치로 해석된다⁷⁸⁾.

<그림 20>에 묘사된 황량한 배경과 상징적 요소들은 작품의 심리적 강렬함을 더욱 부각시키며, 관람자로 하여금 고통과 정체성의 복잡성을 체감하게 한다. 작품 속 못으로 뒤덮인 몸은 신체적 고통의 지속성을 강조하며, 동시에 내면적 갈등과 무의식의 억압을 시각적으로 표현한다. 프리다 칼로의 물리적 상처뿐만 아니라, 어린 시절의 트라우마와 디에고 리베라의 외도로 인한 심리적 손상까지 상징한다고 분석하였다⁷⁹⁾. 또, ‘두 명의 프리다(The Two Fridas. 1939)’는 꿈과 현실의 경계를 넘나들며 자아와 무의식 간의 갈등을 시각적으로 형상화한 대표작으로 평가된다⁸⁰⁾. 칼로는 작품에서 자아의 분열과 갈등을 상징적으로 표현하며, 각각의 프리다가 서로 다른 정체성과 감정적 상태를 상징한다. 작품 속 두 프리다의 연결된 심장과 손은 자아와 무의식의 복잡한 관계를 나타내며, 그녀가 경험한 개인적 고통과 내면적 갈등을 초현실주의적 표현으로 구체화하였다⁸¹⁾(그림 21).

77) 황혜진(2010). *프리다 칼로의 자화상 연구: 대립된 이미지의 공존을 중심으로*. 서울대학교 대학원 석사학위논문, pp. 23-26.

78) 장재원(2021). 프리다 칼로의 자화상에 나타난 그로테스크 미학 연구. *일러스트레이션 포럼*, 22(66), pp. 5-14.

79) Watt, G. (2005). Frida Kahlo. *British Journal of General Practice*, 55(517), pp. 646 - 647.

80) 유봉자(2022). 프리다 칼로(Frida Kahlo) 작품에 나타난 통합적 자아. *유럽문화예술학논집*, 13(1), pp. 63-84.

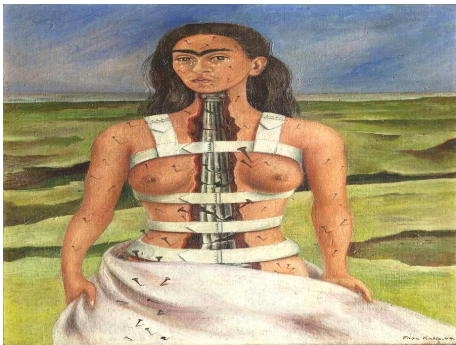
81) 김유정(2009). *회화에 나타난 은유의 적용과 표현*. 단국대학교 대학원, 박사학위논문. pp.62-63.



<그림 18> 르네 마그리트, 인간의 조건 (The Human Condition, 1933)
출처: <https://buly.kr/H6gncLM>
(2024.01.20)



<그림 19> 한스 벨머, 인형 (The Doll 1934)
출처: <https://buly.kr/4xWQgAt>
(2024.01.12)



<그림 20> 프리다 칼로, 부러진 기둥 (The Broken Column, 1944)
출처: <https://buly.kr/4bgzzKa>
(2024.02.01)



<그림 21 > 프리다 칼로, 두 명의 프리다 (The Two Fridas, 1939)
출처: 멕시코 현대미술관(Museo de Arte Moderno)
<https://buly.kr/28sO9z0>
(2024.01.20.)

(4) 왜곡된 형태와 비현실적인 구성

왜곡된 형태와 비현실적 구성은 초현실주의에서 현실의 논리적 규칙을 초월하여 관람자에게 익숙하지 않은 심리적 경험을 제공하는 중요한 기법이다. 초현실주의 작가들은 현실적 요소를 비현실적으로 변형하거나, 모순된 공간과 시간의 배치를 통해 관람자에게 심리적 긴장과 몰입감을 유도한다. 이러한 방식은 현실과 비현실의 경계를 허물고, 관람자가 일상적 인식에서 벗어나 새로운 상상과 심리적 경험을 하도록 돕는다⁸²⁾.

조르조 데 키리코의 ‘사랑의 노래(The Song of Love, 1914)’는 초현실주의적 왜곡과 비논리적 공간 배치를 통해 독특한 심리적 효과를 창출한다. <그림 22>에서는 고전적인 조각상, 벽돌 건축물, 고무 장갑 같은 일상적인 사물이 비현실적인 배경 속에서 조화를 이루지 못하는 방식으로 배열되어 있다. 관람자는 이 낯선 조합 속에서 꿈같은 긴장감을 느끼며, 익숙한 사물의 새로운 의미를 발견하게 된다⁸³⁾.

르네 마그리트의 ‘빛의 제국(The Empire of Light, 1954)’은 낮과 밤이 한 공간 안에서 공존하는 시각적 모순을 통해 초현실적 심리를 자극한다. 작품의 상단에는 맑은 하늘과 햇빛이, 하단에는 어둠이 깔린 야경이 배치되어 있으며, 이는 시간과 공간의 논리를 거부하는 구성을 보여준다. 이러한 시각적 불일치는 관람자로 하여금 현실에 대한 감각을 재구성하도록 유도하며, 초현실주의적 몰입감을 제공한다⁸⁴⁾(그림 23).

<그림 24>의 ‘주변을 날아다니는 한 마리 꿀벌에 의해 야기된 꿈, 깨어나기 직전의 꿈(Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening, 1944)’은 살바도르 달리가 꿈과 무의식의

82) 우미옥, 김소민, 이나겸(2017). op.cit., pp. 392-393.

83) 박혜성(2018). *한국근대미술과 초현실주의*. 서울대학교 대학원 박사학위논문, pp. 45-46.

84) 노정석(2018). *마그리트의 회화에 나타난 데페이즈망 기법이 현대미술에 미친 영향에 관한 연구*. 원광대학교 박사학위논문, pp. 65-68.

세계를 시각적으로 형상화한 대표적인 초현실주의 작품이다. 이 작품은 공중에 떠 있는 석류와 거대한 물고기, 긴 다리를 가진 코끼리 등 왜곡된 형태와 비현실적 구성을 통해 꿈의 비논리성과 환상성을 표현한다⁸⁵⁾. 특히, 작품의 제목에서 암시하듯 석류 주위를 맴도는 벌의 비행과 같은 순간적 사건이 관람자에게 무의식과 잠재의식의 상호작용을 상징적으로 드러낸다⁸⁶⁾.

이러한 달리의 작품에 나타난 무의식의 표현에 대해 이주현(2023)은 달리의 여러 작품을 분석하며, 무의식의 세계를 어떻게 시각화했는지에 대해 분석하였다⁸⁷⁾. 또한, 김수영(2008)은 달리의 작품 속 무의식의 표현을 미술치료적 관점에서 고찰하며, 살바도르 달리의 작품이 무의식의 상징과 이미지가 어떻게 표상되는지를 연구하였다⁸⁸⁾.

85) 박혜성(2018). op.cit., pp. 38-40.

86) 조성숙(2015). *초현실주의 회화에 나타난 은유에 관한 연구*, 전남대학교 박사학위논문, pp. 92-94.

87) 이주현(2023). *개체화한 몸의 존재 방식에 관한 연구*, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, pp. 45-50.

88) 김수영(2008). *살바도르 달리 작품 속 미술치료적 의미 고찰: 무의식을 중심으로*, 한양대학교 교육대학원 석사학위논문, pp. 50-52.



<그림 22> 조르조 데 키리코 사랑의 노래
(The Song of Love, 1914)
출처: <https://buly.kr/4bguiXy>
(2024.01.12.)



<그림 23> 르네 마그리트, 빛의 제국 (The
Empire of Light, 1954)
출처: 구겐하임 뉴욕
<https://buly.kr/GE70I3V>
(2024.01.13.)



<그림 24> 살바도르 달리, 주변을
날아다니는 한 마리 꿀벌에 의해 야기된 꿈,
깨어나기 직전의 꿈 (Dream Caused by the
Flight of a Bee Around a Pomegranate a
Second Before Awakening, 1944)
출처: 테센보르네미서 국립 미술관
<https://buly.kr/3YCbLog>
(2024.02.20.)

(5) 상징적 이미지 사용

초현실주의는 상징적 이미지를 활용하여 무의식적 감정과 인간의 내면을 탐구하는 데 초점을 맞추었다. 상징은 초현실주의 예술에서 중요한 도구로 사용되며, 단순한 재현이 아닌 심리적·철학적 질문을 던지는 매개체로 작용한다. 상징적 이미지는 관람자로 하여금 익숙한 대상을 낯설게 보도록 유도하며, 인간 내면의 심리적 갈등과 무의식을 드러내는 역할을 한다⁸⁹⁾.

르네 마그리트의 ‘연인들(The lovers, 1928)’은 초현실주의의 상징적 이미지 사용과 인간 관계의 본질을 탐구하는 대표적인 작품이다. <그림 25>와 같이 머리에 천을 두른 두 인물이 키스하는 장면은 친밀함 속에서도 소통의 단절과 고립을 상징하며, 관람자에게 관계의 복잡성과 한계를 암시한다. 신민자(2019)는 천으로 가려진 얼굴을 무의식의 영역으로 해석하며, 마그리트가 인간 내면의 통합과 소통의 가능성을 암시한다고 평가하였다⁹⁰⁾.

막스 에른스트의 ‘나이팅게일에 놀란 두 아이 (1924)’는 데페이즈망 기법을 활용하여 현실적 설명을 거부하는 상징적 이미지를 생성한다. 작품에서 나이팅게일과 두 아이는 명확한 의미를 부여할 수 없는 비현실적인 상징으로 등장하며, 이는 무의식적 상상과 억압된 감정을 시각적으로 형상화한다⁹¹⁾. <그림 26>에서 나이팅게일과 아이들의 관계는 심리적 상징으로 해석되며, 관람자는 이를 통해 인간 내면의 갈등과 무의식을 탐구하게 된다. 작가는 이러한 상징적 이미지를 통해 내면의 억압된 감정과 심리적 갈등을 시각적으로 드러내고, 관람자에게 무의식적 연상을 유도한다⁹²⁾.

89) 김은영(2007). *르네 마그리트(René Magritte)와 회화적 재현에 관한 연구*. 조선대학교 박사학위 논문. pp. 89-92.

90) 신민자(2019). 르네 마그리트의 아니마(Anima)와 자기(Self)의 원형에 관한 연구. *유럽문화예술학논집*, 6(2), p. 66.

91) 박기덕(2021). *데페이즈망 기법을 활용한 자연사 VR/AR 프로젝션 맵핑 연구*. 동국대학교 영상대학원 박사학위논문, pp. 40-45.

92) 신정혜, 이형규(2019). 살바도르 달리의 초현실주의 주얼리디자인 특성에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 25(2), pp. 350-352.

호안 미로의 하르케보르의 축제 (The Harlequin's Carnival, 1924)은 초현실주의의 자유로운 상상력과 상징적 표현을 결합한 대표작이다. 작품은 다양한 기하학적 형태와 기호들로 가득 차 있으며, 이러한 상징적 형태들은 관람자에게 무의식적 사고와 자유연상을 유발한다⁹³).

윤희진과 광미지(2021)는 이 작품이 기괴한 상징과 불규칙적인 형태를 통해 무의식적 연상을 자극하며, 관람자가 익숙한 사물에 대한 새로운 시각적 접근을 유도한다고 분석하였다⁹⁴). 특히, 호안 미로는 <그림 27>에서 인간 내면의 무의식적 사고와 감정을 자유롭게 시각화⁹⁵)하며, 관람자는 이를 통해 자신의 감정을 해석할 수 있는 기회를 제공받는다. 이와 같은 상징적 표현은 디지털 콘텐츠 디자인 및 바디아트와 같은 현대적 예술 형태에도 응용 가능성을 지니고 있다.

93) 김정은, 오치규(2010). 일러스트레이션에서의 오토마티즘 기법: 호안미로의 작품을 중심으로. *한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집*, 2010(5), 143-145.

94) 윤희진, 광미지(2021). 호안 미로의 후기 회화 작품을 응용한 패션 디자인 연구 - 머신 스티칭 기법을 중심으로-. *한국패션디자인학회지*, 21(2), pp. 141-156.

95) Ibid., p.132.



<그림 25> 르네마그리트, 연인들 (The Lovers, 1928)
출처: <https://buly.kr/610z930>
(2024.01.25)



<그림 26> 막스 에른스트, 나이팅게일에 놀란
두 아이 (Two Children Are Threatened by a
Nightingale, 1924)
출처: 막스 에른스트 홈페이지
<https://buly.kr/74Vbv1r>
(2024.01.26)



<그림 27> 호안 미로, 하르케보르의 축제 (the
harlequin' s carnival, 1924)
출처: 버팔로 AKG 미술관(Buffalo AKG Art
Museum)
<https://buly.kr/A44UaXS>
(2024.01.15.)

3) 초현실주의와 현대 예술

초현실주의는 20세기 초반에 등장한 예술 운동으로, 무의식, 꿈, 그리고 상징을 매개로 한 표현을 중점적으로 다루며 현대 예술 전반에 걸쳐 깊은 영향을 미쳐왔다. 특히 디지털 기술의 비약적 발전은 초현실주의의 미학적 특성을 재해석하고 확장하는 데 중요한 기제로 작용하고 있다. 최근 인공지능 기술은 초현실주의의 표현 기법과 미학적 특성을 혁신적으로 변형시키며, 무의식과 상징적 세계를 탐구하는 새로운 예술적 경로를 제시하고 있다⁹⁶⁾.

현대 예술가들은 AI 기술을 활용하여 초현실적인 이미지를 생성함으로써 꿈과 현실, 논리와 비논리를 초월하는 시각적 서사를 구현하고 있다. 생성형 AI, 특히 텍스트-이미지 매핑(Text-to-Image Mapping) 기술은 초현실주의에서 중점적으로 다루는 비현실적이고 상징적인 요소들을 효과적으로 재현하는 강력한 도구로 자리 잡았다⁹⁷⁾.

AI의 무작위성(Randomness)과 예측 불가능성(Unpredictability)은 초현실주의 창작 과정에서 중요한 무의식적(Unconscious)이고 비논리적(Illogical)인 요소들을 시각화하는 데 강점을 제공한다. AI를 통해 생성된 이미지는 현실과 환상의 경계를 흐리며, 초현실주의가 추구했던 철학적 가치를 현대 기술로 확장하는 데 기여하고 있다⁹⁸⁾.

앞에서 살펴본 바와 같이 살바도르 달리의 ‘기억의 지속’에서 녹아내리는 시계는 시간의 왜곡과 비현실성을 상징하며, 한스 벨머의 ‘인형’에서 나타나는 신체의 왜곡은 심리적 불안과 무의식적 갈등을 시각적으로 극대화하는 역할을 한다⁹⁹⁾.

96) 장경숙(2020). 초현실주의의 창의적 표현법 연구 - 마그리트 작품을 중심으로 -. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 7(4), pp. 360-362.

97) 김남진(2017), *현대미술에 나타난 그로테스크 이미지 연구*. 경성대학교 박사학위논문, p. 32.

98) 박기덕(2021), op.cit., p. 24.

99) 정규리, op.cit., p. 40.

이러한 내용을 통해 도출된 핵심 요소인 '왜곡성'(Distortion)은 초현실주의가 꿈과 현실, 무의식의 경계를 허물고 비현실적 이미지를 강조하는 데 중점을 두고 있다¹⁰⁰. '왜곡성'은 단순한 시각적 효과를 넘어, 관객으로 하여금 무의식적 갈등과 심리적 불안을 체험하도록 하며, 작품의 철학적 깊이를 더하는 데 기여한다.

초현실주의의 이러한 특성은 현대 디지털 예술에서도 두드러지게 나타난다. AI 기술은 초현실주의적 상징(Symbolism)과 왜곡의 요소들을 디지털 환경에서 새로운 방식으로 구현하며, 현대 예술가들에게 창작의 확장된 가능성을 제시한다¹⁰¹. AI 기반 초현실적 표현은 예술적 표현의 새로운 지평을 열며, 디지털 예술의 영역에서 초현실주의가 지속적으로 재해석되고 발전되고 있음을 시사한다.

본 연구자는 초현실주의 작품에서 반복적으로 나타나는 이미지, 상징, 그리고 표현 기법들을 분석하고, 이러한 요소들이 작품의 메시지 및 시각적 구현 방식에서 어떻게 작용하는지를 연구하였다. <표 3>은 이러한 초현실주의의 주요 특성과 대표작품 및 작가를 정리한 것이다.

100) 김남진, op.cit., p. 60.

101) 뉴욕 현대미술관의 설치 미술이 보여준 'AI 예술의 돌파구', <NVIDIA Korea>, 2022.11.29. https://blogs.nvidia.co.kr/blog/moma-ai-art/?utm_source=chatgpt.com (검색일자: 2024.04.28.).

<표 3> 초현실주의의 주요 특성과 대표 작품

특성	대표 작품	작가	특성 및 분석
비논리적 표현과 상징성	  	르네 마그리트 (René Magritte) 이미지의 배반 (The Treachery of Images, 1929)	이미지와 실체 간의 관계를 비논리적으로 구성, “이것은 파이프가 아니다” 문구로 이미지와 현실의 경계를 전복함.
		조르조 데 키리코 (Giorgio de Chirico) 거리의 신비와 우울 (Mystery and Melancholy of a Street, 191)	비논리적 공간 배치와 상징적 요소로 심리적 불안 유발, 상상력 자극.
		살바도르 달리 (Salvador Dalí) 기억의 지속 (The Persistence of Memory, 1931)	시간을 왜곡시키는 비현실적 이미지를 통해 초현실주의적 상징 전달.
꿈과 무의식의 시각화	   	막스 에른스트 (Max Ernst) 셀레베즈의 코끼리 (The Elephant Celebes, 1921)	콜라주와 자동기법을 사용하여 꿈과 무의식적 상징 시각화, 비현실적 사물들로 현실과 환상의 경계를 모호하게 만들.
		이브 탕기 (Yves Tanguy) 자신의 가족을 지켜보는 죽음 (Death Watching His Family, 1927)	추상적 형태와 모호한 공간 구성으로 무의식적 불안을 시각화, 꿈과 무의식의 세계 체험.
		프리다 칼로 (Frida Kahlo) 두 명의 프리다 (The Two Fridas, 1939)	자아와 무의식 간의 갈등을 시각화한 작품, 꿈과 현실의 경계를 넘나들.
		살바도르 달리 (Salvador Dalí) 성 안토니우스의 유혹 (The Temptation of Saint Anthony, 1946)	왜곡된 형태, 내면의 갈등 시각화, 코끼리들이 유혹을 상징하는 물체를 운반하는 장면을 통해 내면의 갈등을 시각적으로 묘사
자아와 무의식 간의 갈등 표현	  	르네 마그리트 (René Magritte) 인간의 조건 (The Human Condition, 1933)	창문을 통해 보이는 풍경과 그 앞의 캔버스의 동일 이미지를 묘사하여 현실과 환상의 경계를 모호하게 만들.
		한스 벨머 (Hans Bellmer) 인형 (The Doll, 1934)	왜곡된 신체 표현으로 인간 내면의 억압된 욕망과 심리적 갈등 시각화.
		프리다 칼로 (Frida Kahlo) 부러진 기둥 (The Broken Column, 1944)	척추를 부러진 기둥으로 묘사하여 신체적 고통과 심리적 갈등을 상징적으로 드러냄.
왜곡된 형태와 비현실적 구성	  	조르조 데 키리코 (Giorgio de Chirico) 사랑의 노래 (The Song of Love, 1914)	일상적인 사물들이 비현실적 배경에 배열되어 낯선 심리적 경험을 유도.
		르네 마그리트 (René Magritte) 빛의 제국 (The Empire of Light, 1954)	낮과 밤이 한 공간에서 공존하는 시각적 모순으로 현실 감각을 재구성.
		살바도르 달리 (Salvador Dalí) 천국의 전경 (Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening, 1944)	왜곡된 형태와 비현실적 구성으로 꿈과 무의식의 세계를 시각화, 무의식과 잠재의식의 상호작용을 상징적으로 표현.
상징적 이미지 사용	  	르네 마그리트 (René Magritte) 연인 (The Lover, 1928)	초현실주의의 상징적 이미지 사용의 전형적인 사례로, 일상적 장면을 비현실적 요소로 전환함으로써 관람자에게 강렬한 심리적 반응을 유도한다.
		막스 에른스트 (Max Ernst) 나이트게일에 놀란 두 아이 (The Two Children Who Were Surprised by a Nightingale, 1924)	명확한 의미를 부여할 수 없는 비현실적인 상징으로 인간 내면의 갈등과 무의식을 탐구.
		호안 미로 (Joan Miró) 하르케보르의 축제 (The Harlequin's Carnival, 1924)	기하학적 형태와 기호로 무의식적 사고와 감정을 자유롭게 시각화, 상징적 형태가 인간 내면을 드러냄.

3. 바디아트

1) 바디아트의 개념

바디아트는 신체를 예술의 중심 매체로 활용하여 철학적, 심리적, 사회적 메시지를 전달하는 현대 예술의 한 형태로 정의된다. 바디아트는 단순히 신체를 물리적 매체로 사용하는 데 그치지 않고, 신체 자체를 예술적 행위의 본질로 삼아 관객과의 감각적, 즉각적인 상호작용을 통해 작품의 메시지를 극대화한다¹⁰²⁾. 1960년대 현대미술 운동의 맥락에서 바디아트는 신체를 예술적 매체로 적극 활용하였다. 비엔나 행동주의(Vienna Actionism)는 이런 사례를 대표하며 사회적 금기와 규범에 대한 도전을 통해 신체와 예술적 메시지의 통합을 시도하였다. 이는 신체를 단순한 표현 도구가 아닌 예술적 담론 형성의 주체로 인식하는 새로운 패러다임을 제시하였다고 하였다¹⁰³⁾.

바디아트는 또한 물리적 신 표현, 퍼포먼스, 그리고 관객과의 상호작용을 강조하는 특징이 있다. 예를 들어, 신체의 일부를 비정형적 형태로 상징을 신체에 표현하는 방식을 통해 관객에게 강렬한 시각적 및 감각적 경험을 제공한다¹⁰⁴⁾. 이러한 특징은 관객이 작품을 단순히 관찰하는 것을 넘어, 상호작용하도록 유도하여 예술과 삶의 경계를 허무는 중요한 역할을 한다 .

현대 바디아트는 디지털 기술과 AI의 도입으로 더욱 확장되었다. 디지털 홀로그램 기술과 AI 기반 패턴 생성은 물리적 신체 표현을 가상 공간과 결합하며, 새로운 형태의 몰입적 경험을 제공한다. 이는 예술가와 관객 모두에

102) 김수빈(2016). *초현실주의 미적 특성을 응용한 바디아트 작품제작*. 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문, pp. 23-26.

103) 김보경(2021). *프랙탈 디자인을 활용한 바디페인팅 오브제 개발*, 광주여자대학교 일반대학원 박사학위논문. pp. 29-33.

104) 강남.(2023). *매개 현실 공간의 'META 신체화' 특성 연구*. 국민대학교 일반대학원 박사학위논문, pp. 50-54.

계 신체와 기술의 관계를 재고하게 하며, 예술적 상호작용의 가능성을 확대 시킨다¹⁰⁵⁾ .

2) 바디아트의 특성

바디아트는 현대 예술에서 독창적이고 중요한 위치를 차지하며, 신체를 중심으로 예술적 메시지를 전달하고 관객과의 소통을 통해 예술의 경계를 확장하는 데 기여한다. 선행 연구를 종합하여 본 연구에서는 바디아트의 주요 특성을 신체의 매체화, 상호작용성, 일시성과 즉각성, 사회적·정치적 메시지 전달로 구분한다.

김연아(2015)는 메를로퐁티의 몸 현상학을 바디아트에 적용하여 신체가 단순한 물리적 매체를 넘어 감각적 소통의 중심이 되는 방식을 심도 있게 분석하며, 신체가 예술적 메시지를 매개하는 주체로 기능하고 관객과의 직접적인 교감을 통해 예술적 소통의 도구로 확장된다고 주장하였다¹⁰⁶⁾. 또한, 김수빈(2020)은 신체를 매체로 활용하여 정체성과 심리적 메시지를 전달하는 바디아트의 독창적 가능성을 제시하며, 신체가 예술적 행위의 중심이 되는 방식을 강조하였다¹⁰⁷⁾.

상호작용성은 바디아트의 중요한 특성으로, 강남(2023)은 디지털 기술과 융합된 바디아트가 관객과 실시간으로 소통하며 관객을 작품의 일부로 참여시키는 과정¹⁰⁸⁾을 강조하였고, 엄세영(2019)은 초현실주의 기법을 통해 관객의 상상력을 자극하고 예술과 관객 간 경계를 허무는 데 기여한다¹⁰⁹⁾고 분

105) Bleyen, M.(2010). Marcel Mariën's 'Woman Ajar'. A case of minor photography? *Image and narrative*, 11(-), pp. 4-19.

106) 김연아(2015). *바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구*. 성신여자대학교 일반대학원 박사학위논문, pp. 27-30.

107) 김수빈(2020). *초현실주의 미적 특성을 응용한 바디아트 작품제작*. 성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사학위논문, pp. 23-26.

108) 강남(2023). op.cit., pp. 40-45.

109) 엄세영(2019). *바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 표현기법 분석*. 성신여자대학교 석사학위논문,

석하였다.

일시성과 즉각성은 바디아트에서 관객에게 강렬한 감각적 경험을 제공하는 중요한 요소이다. 진시영(2017)은 이러한 순간적인 표현이 바디아트를 독창적 예술 형식으로 자리 잡게 하고, 일시적이고 순간적인 예술적 행위를 통해 관객과 깊은 감정적 교감을 형성하며 예술과 관객 간의 즉각적인 소통을 가능하게 한다고 분석하였다¹¹⁰⁾. 김보경(2021)은 바디페인팅과 같은 일시적 형식이 관객의 즉각적인 반응을 유도하며 예술적 몰입감을 강화한다고 설명하였고, 이러한 즉각성이 바디아트를 현대 사회의 빠르게 변화하는 문화적 흐름과 조화롭게 연결하는 데 중요한 요소로 기능한다고 주장하였다¹¹¹⁾.

바디아트는 사회적·정치적 메시지 전달의 도구 기능을 하며, 이연서(2021)는 바디아트가 디아스포라적 혼종성을 통해 현대 사회의 계급, 식민주의, 그리고 문화적 다양성을 비판적으로 탐구하며 관객에게 사회적 문제를 새로운 시각으로 접근하도록 유도하고 공적 담론 형성에 기여한다고 분석하였다¹¹²⁾. 강남(2023)은 디지털 매체를 활용한 바디아트가 사회적 담론을 형성하고 예술가와 관객 간의 대화를 유도하며, 이러한 특성이 바디아트의 사회적 영향력을 강화한다고 설명하였다¹¹³⁾.

본 연구는 이러한 선행연구를 바탕으로, 바디아트의 주요 특성을 신체의 매체화, 상호작용성, 일시성과 즉각성, 사회적·정치적 메시지 전달로 구분하고, 이를 현대 예술에서 중요한 표현 방식으로 재정의하고자 한다.

pp. 30-35.

110) 진시영(2017). *미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구*. 조선대학교 대학원 박사학위논문, pp. 45-48.

111) 김보경(2021). *프랙탈 디자인을 활용한 바디페인팅 오브제 개발*. 광주여자대학교 일반대학원 박사학위논문, pp. 33-36.

112) 이연서(2021). *디아스포라적(Diasporic) '혼종성'(Hybridity)을 현대적 관점으로 재해석한 바디아트 디자인 연구*. 영산대학교 일반대학원 박사학위논문, pp. 40-45

113) 강남(2023). *op.cit.*, pp. 50-55.

(1) 신체의 매체화

바디아트의 본질적인 특성은 신체가 예술적 표현의 주요 매체로 사용된다는 점에 있다. 이러한 특성에서 신체는 단순한 도구나 캔버스를 넘어, 예술적 메시지를 전달하는 핵심적인 수단으로 기능한다. 대표적인 예술가로 마리나 아브라모비치(Marina Abramović, 1946-현재)이며, <그림 28>은 작품 ‘리듬 0 (Rhythm 0)’로 관객에게 제공된 72개의 물체를 사용하여 아브라모비치의 신체에 원하는 행위를 할 수 있도록 함으로써, 관객의 도덕적 한계를 시험하고 인간 본성에 대해 근본적인 질문을 제시하였다¹¹⁴⁾.

이 작품에서 신체는 관객과 예술가 간의 상호작용을 통해 예술의 매체로서 기능하며, 신체 자체가 예술적 경험을 창출하는 도구로 사용된다. 이와 같이 아브라모비치는 신체의 매체화 특성을 극명하게 드러내며 바디아트의 핵심을 재현하였다¹¹⁵⁾.

프랑스의 행위 예술가 올랑(ORLAN, 1947-현재)의 작품 ‘The Reincarnation of Saint Orland’(그림 29) 역시 신체를 매체로 독특한 예술적 메시지를 전달한 사례라 할 수 있다. 올랑은 성형수술을 통해 자신의 얼굴을 고대와 르네상스 미술의 미적 기준에 맞춰 변형시키며¹¹⁶⁾, 사회가 규정한 미의 기준과 신체 이미지에 대한 고정관념을 비판하였다. 신체의 직접적인 변형을 통해 예술적 메시지를 전달한 올랑의 작품은 신체의 매체화 특성을 강조하며 관객으로 하여금 사회적 기준에 대한 성찰을 유도한다¹¹⁷⁾.

(2) 상호작용성

114) 이연서(2021). op.cit., pp. 45-48.

115) 이현정(2018). *퍼포먼스 아트의 저작권 분쟁 사례*, 서울대학교 대학원 석사학위논문. pp. 33-35.

116) 최여준(2024). *귄터 브루스의 ‘비엔나 액션리즘’ 연구 : 1960-1965년 회화-퍼포먼스를 중심으로*, 한국예술종합학교 대학원 석사학위논문. pp. 50-52.

117) 김금란(2010). *오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구*, 조선대학교 대학원 박사학위논문. pp. 40-43.

바디아트의 또 다른 중요한 특성은 관객과의 상호작용을 통해 작품이 완성된다는 점이다. 예술가는 신체를 이용하여 관객과 직접적인 소통을 시도하며, 관객은 단순한 감상자를 넘어 작품의 참여자로서 역할을 수행하게 된다¹¹⁸⁾.

아나 멘디에타(Ana Mendieta, 1948-1985)의 ‘Silueta Series’(그림 30)는 자연 속에서 자신의 신체 흔적을 남기며 인간의 존재와 정체성 문제를 성찰하게 하는 작품이다¹¹⁹⁾.

멘디에타는 흙, 모래, 잎사귀 등의 자연 요소를 통해 자신의 신체 형태를 새김으로써 자연과 인간의 관계를 상징적으로 표현하였고, 이를 통해 관객이 신체와 자연의 관계에 대한 감정적 경험을 하도록 유도하였다¹²⁰⁾. 멘디에타의 작품에서 신체와 자연은 하나로 결합되어 상호작용적 의미를 지니며, 관객의 심리적 참여를 통해 작품이 완성된다¹²¹⁾.

<그림 31>은 크리스 버든(Chris Burden, 1946-2015)의 작품 ‘Shoot’로 역시 상호작용을 통한 바디아트의 특성을 잘 보여준다. 이 작품에서 버든은 실제로 자신의 팔에 총을 맞는 퍼포먼스를 통해 신체의 취약성과 폭력의 의미를 탐구하였다. 관객은 버든의 신체적 고통을 직접적으로 목격함으로써 폭력의 실체를 감지하게 되며, 예술과 현실의 경계를 체감하게 된다. 이 작품은 신체와 관객의 상호작용을 통해 예술적 메시지를 전달하며, 바디아트의 상호작용성을 극명하게 나타낸다.

(3) 일시성과 즉각성

118) 이연서(2021). op.cit., pp. 48-50.

119) 김금란(2010). op.cit., pp. 55-57.

120) 정연심(2012). 아나 멘디에타(Ana Mendieta): 대지와 신체의 접점(1972-1985). *서양미술사학회지*, -(37), pp. 263-294.

121) 박세원(2015). *아나 멘디에타(Ana Mendieta)의 작업에 나타난 신체의 의미*, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. p. 58.

바디아트는 일반적으로 특정한 시간과 공간에서만 존재하는 일시적인 특성을 지니며, 예술가의 신체를 중심으로 실시간 퍼포먼스를 통해 감각적인 몰입을 제공한다¹²²⁾. 바디아트는 그 일회적 특성으로 인해 재현이 어려우며, 이러한 특징 덕분에 관객은 예술적 경험에 몰입하여 그 순간을 직접 체험하게 된다. 예술가 마리나 아브라모비치의 여러 작품들은 일시성과 즉각성을 잘 보여준다. 예를 들어, ‘리듬 0’에서 아브라모비치는 6시간 동안 관객에게 자신의 신체를 맡기며, 시간의 흐름에 따라 관객의 반응이 변하는 과정을 드러낸다. 퍼포먼스가 끝나면 예술적 경험도 사라지는 일회적 특성을 지닌 이 작품은 바디아트의 본질을 잘 보여주는 사례라 할 수 있다¹²³⁾.

(4) 사회적·정치적 메시지의 전달

바디아트는 신체를 통해 사회적·정치적 메시지를 전달하는 강력한 도구로 기능한다. 바디아트는 신체를 이용해 젠더 이슈, 권력 구조, 폭력, 미의 기준 등 다양한 사회적 주제를 다루며, 관객에게 이러한 문제들에 대한 문제의식을 불러일으킨다.

<그림 32>와 <그림 33>은 귄터 브루스(Günter Brus, 1938-2024)의 작품으로, 1960년대 오스트리아에서 활동한 비엔나 액션리즘(Vienna Actionism)의 대표적인 사례이다. 브루스는 자신의 신체를 예술의 매체로 삼아 극단적인 퍼포먼스를 통해 사회적 규범과 금기에 도전하였다¹²⁴⁾. 해당 작품은 피와 오물 같은 자극적인 소재를 활용하여 신체를 왜곡하고 파괴적인 행위를 통해 기존 사회 규범에 대한 강한 비판을 전달하고자 하였다¹²⁵⁾. 이와 같은

122) 진시영(2017). *미디어 퍼포먼스 아트의 신체성 확장에 관한 연구*, 조선대학교 대학원 석사학위논문. pp. 50-53.

123) 신지원(2016). *마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)의 반복된 퍼포먼스*, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문. pp. 105-108.

124) 최여준(2024). *귄터 브루스의 비엔나 액션리즘 연구 : 1960-1965년 회화-퍼포먼스를 중심으로*, 한국예술종합학교 대학원 석사학위논문. pp. 60-63.

작업은 단순한 예술적 표현을 넘어, 사회적 문제를 다루고 이를 비판하는 수단으로서 바디아트가 기능할 수 있음을 보여준다.

위와 같이 바디아트의 대표적인 예술가들은 신체의 매체화, 상호작용성, 일시성과 즉각성, 그리고 사회적·정치적 메시지의 전달이라는 특성을 다양한 작품을 통해 구현하며, 신체 예술의 가능성을 확장시켜 왔다¹²⁶⁾.

바디아트는 신체의 변형과 왜곡을 통해 인간의 내면 심리와 무의식을 시각적으로 표현한다. 예술가는 신체를 비정형적이고 상징적으로 변형하여 내면의 감정이나 억압된 욕망, 불안감을 시각적으로 드러낸다. 이러한 신체의 변형과 왜곡은 초현실주의와 결합되었을 때 더욱 강렬한 심리적 효과를 창출하며, 관객으로 하여금 신체와 정체성, 내면의 심리적 갈등을 새롭게 탐구하도록 한다¹²⁷⁾. 바디아트는 신체를 현실적 형태에서 벗어나 상징적인 표현 방식으로 활용함으로써, 관객에게 심리적 긴장과 정서적 불안을 불러일으키는 특성을 지닌다 .

125) 박세원(2015). op.cit., p.24.

126) 김연아(2015). *바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구*, 성신여자대학교 일반대학원 박사학위 논문 .pp. 45-47.

127) Johnson, T.(2022). "Psychological and Subconscious Exploration in Body Art". *Psychology in Art*, 11(2), pp. 89-99.



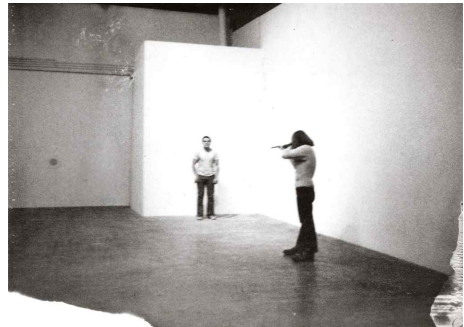
<그림 28> 리듬 0 (Rhythm 0) - 마리나 아브라모비치
출처: <https://buly.kr/HSWEaGu> (2024.02.07)



<그림 29> The Reincarnation of Saint Orland-올란
출처: <https://buly.kr/Gvlxjyt> (2024.02.09)



<그림 30> Silueta Series - 아나 멘디에타
<https://buly.kr/CLyG8cK> (2024.02.09)



<그림 31> Shoot - 크리스 버든 비엔나 액션리즘 - 귄터 브루스
<https://buly.kr/FLX8oUS> (2024.02.07)



<그림 33> Günter Brus, Vienna Walk, 1965,
<https://buly.kr/GZwRgCk> (2024.02.21)



<그림 32> Günter Brus, Vienna Walk, 1965,
<https://buly.kr/GZwRgCk> (2024.02.21)

3) 현대예술에서 바디아트의 디지털화와 AI 융합

(1) 현대예술에서 바디아트의 역할과 확장 가능성

현대예술에서 바디아트는 신체를 예술적 매체로 활용하여 철학적, 심리적, 사회적 메시지를 전달하는 독창적 형식으로 자리 잡고 있다. 전통적으로 신체는 단순히 물리적 매체로 사용되었으나, 바디아트에서는 신체 자체가 예술적 행위의 본질로 기능하며 관객과의 즉각적인 상호작용을 통해 작품의 메시지를 극대화한다¹²⁸⁾.

디지털 기술의 발전은 바디아트 창작 방식에 획기적인 변화를 가져왔다. 바디아트는 전통적으로 신체를 예술적 표현의 주요 매체로 사용해 왔으나, 디지털 기술의 도입으로 인해 가상 공간에서 신체를 디지털화하거나 초현실적 이미지를 생성하는 등 새로운 창작 방식을 모색하고 있다. 이러한 변화는 물리적 공간의 제약을 넘어 예술적 표현의 경계를 확장시키며, 바디아트의 미적 가능성을 혁신적으로 증대시키고 있다.

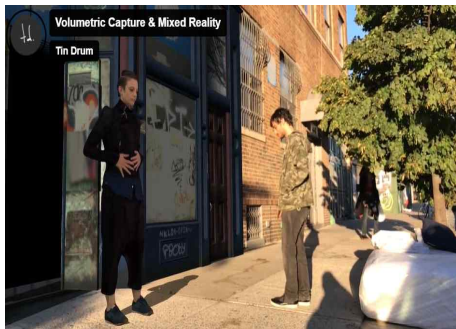
특히, 디지털 홀로그램 기술과 인공지능(AI) 기반 패턴 생성 기술은 바디아트의 표현 가능성을 크게 확장하였다. 예술가 마리나 아브라모비치(Marina Abramović)의 *The Life*는 디지털 홀로그램을 활용해 작가의 모습을 재현한 대표적인 사례로 평가받는다¹²⁹⁾. <그림 34>는 관객이 증강현실(AR) 기기를 통해 홀로그램 형태로 나타난 작가와 상호작용할 수 있도록 설계되었으며, 퍼포먼스 아트의 일시성과 물리적 제한을 극복하며 디지털 기술과 바디아트의 융합 가능성을 보여준다¹³⁰⁾. 이와 같은 디지털 기술과의 융합은

128) 전석(2012). *뉴 미디어 아트에 의한 창작 활동의 확장에 관한 연구*, 숭실대학교 대학원 박사학위논문, p. 112.

129) Marina Abramović, (2019). *The Life, Serpentine Galleries Exhibition Catalogue*, <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/marina-abramovic-life> (검색일자:2024.03.25).

130) 이해영(2018). *뉴미디어 아트의 표현 방법으로서의 아트 게임에 관한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문, pp. 45 - 46.

바디아트뿐 아니라 공연 예술 전반에서도 중요한 변화를 가져오고 있다. 스위스 제네바 출신의 나타샤 차코스(Natasha Tsakos)는 공연 예술가이자 개념 감독, 인터랙티브 디자이너로서, 예술과 기술의 융합을 선도하며 바디아트 분야에서도 혁신적인 접근을 제시하고 있다¹³¹⁾. 기술과 라이브 퍼포먼스를 결합한 ‘테크노포먼스(Technoformances)’라는 새로운 공연 예술 개념을 제안하여 인간의 신체를 디지털 기술과 결합된 표현 도구로 활용하는 방식을 연구하였다. 특히, <그림 35>와 같이 3D 애니메이션과 전자 사운드를 활용하여 무대를 신체와 기술이 융합된 몰입적인 예술 공간으로 전환시켰다. 이와 관련된 대표적인 작업으로, UPWAKE: Art performance fusing dreams and technology에서 신체를 무대의 핵심 표현 매개체로 사용하며 꿈과 기술을 결합한 퍼포먼스를 선보였다. 이를 통해 신체의 움직임이 디지털 기술과 결합하여 관객들에게 독창적이고 몰입적인 경험을 제공하며, 바디아트의 가능성을 확장시켰다¹³²⁾.



<그림 34> 마리나 아브라모비치의 The Life 공연 장면.

출처: Marina Abramović, The Life, Serpentine Galleries Exhibition Catalogue, <https://buly.kr/58REWOr> 2019, (2024.03.25).



<그림 35> 나타샤 차코스의 테크노포먼스 공연 장면.

출처: Natasha Tsakos 공식 웹사이트, <https://www.natashatsakos.com>, (2024.03.09.)

131) Natasha Tsakos 공식 웹사이트, <https://www.natashatsakos.com>. (검색일자:2024.03.25).

132) Tsakos, N. (2009). UPWAKE: Art performance fusing dreams and technology. International Symposium on Mixed and Augmented Reality.

(2) AI 기술의 역할

AI 기술은 바디아트 창작 과정에서 예술가와 디자이너의 창의적 가능성을 확장하는 중요한 도구로 자리 잡았다. 기존 바디아트가 예술가의 신체와 직접적인 퍼포먼스에 초점을 맞췄다면, AI 기술의 도입은 창작 방식을 혁신적으로 변화시키고 있다. 특히, 디지털 홀로그램과 AI 기반 패턴 생성 기술은 바디아트의 표현 영역을 한층 더 확장시키며 새로운 가능성을 열어가고 있다¹³³⁾.

생성형 AI 모델, 예를 들어 스테이블 디퓨전은 단순한 텍스트 입력을 통해 복잡한 텍스처와 색감을 가진 이미지를 자동으로 생성할 수 있다. 이는 창작자가 시간과 비용을 크게 절감하면서도 다양한 실험적 시안을 신속히 개발할 수 있도록 돕는다¹³⁴⁾. 이 과정은 바디아트의 창작에서 실험적 접근 방식을 가능하게 하며, 전통적인 방식으로는 구현하기 어려웠던 초현실적이고 독창적인 작품을 구현할 수 있게 한다.

AI 기술은 또한 예술 작품과 관객 간의 상호작용을 강화하는 데 중요한 역할을 한다. 디지털 인터페이스와 결합된 AI 기술은 관객이 작품과 실시간으로 소통할 수 있는 환경을 조성하여, 바디아트를 단순히 시각적 예술의 영역을 넘어 체험적 매체로 확장한다¹³⁵⁾. 예를 들어, AI는 관객의 움직임, 목소리, 표정 등을 실시간으로 인식하고 이에 반응하는 인터랙티브 아트를 구현함으로써, 관객이 작품의 일방적인 관람자가 아닌 능동적인 참여자로 경험하도록 유도한다. 이러한 상호작용적 접근은 바디아트가 지닌 메시지 전달 능력을 강화하고, 관객과 작품 간의 몰입적 경험을 극대화한다¹³⁶⁾.

133) 이지윤(2023). *하이퍼리얼 디지털 휴먼 홀로그램 제작에 관한 연구*, 광운대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 5-6.

134) 정지윤(2022). 인공지능을 활용한 AI 예술 창작도구 사례 연구, *트랜스-(trans)*, 13(-), pp. 119 - 123.

135) 박진영(2021). *인공지능(AI) 기술 기반 융복합 인터랙티브 무용공연 콘텐츠 설계 및 구현*, 한양대학교 대학원, 박사학위논문. p. 22.

136) 유정현(2024). op.cit., pp. 1-3.

AI 기술은 나아가 바디아트의 초현실적 표현 가능성을 확장하고 있다. 초현실주의는 무의식과 꿈 같은 비현실적 요소를 시각화하는 것을 목표로 하지만, 이러한 상상력을 신체에 직접 구현하는 데 한계가 있었다. AI는 이러한 한계를 극복하는 도구로, 기존 바디아트의 표현 방식을 혁신하고 있다. 예술가는 AI를 통해 초현실적 패턴과 텍스처를 신체에 디지털로 구현하거나, 가상현실 및 증강현실 기술을 활용하여 관객이 작품을 다각적으로 경험할 수 있도록 한다¹³⁷⁾. 예술적 메시지는 신체와 디지털 이미지를 융합하는 과정을 통해 더욱 풍부해지며, 관객에게 새로운 심미적 경험을 제공한다.

특히, AI 기술은 바디아트에서 사회적·문화적 담론을 확장하는 데도 기여하고 있다. 예를 들어, AI는 신체 이미지의 젠더 중립적 표현, 권력 구조에 대한 비판적 시각, 인종적 다양성을 포괄하는 비주얼을 생성하는 데 활용될 수 있다¹³⁸⁾. 이를 통해 바디아트는 기존의 사회적 고정관념을 해체하고, 관객이 신체와 정체성의 다양성을 재고하도록 유도하는 중요한 도구로 기능한다. 이러한 접근은 AI 기술이 단순한 창작 도구를 넘어, 예술의 사회적·철학적 역할을 확대하는 데 기여하고 있음을 보여준다.

(3) 초현실주의와 디지털 바디아트의 결합

초현실주의는 무의식, 상징, 꿈과 같은 비현실적 요소를 통해 현실의 제약을 넘어선 예술적 상상력을 탐구한다. 이러한 초현실주의의 예술적 특성은 물리적 현실과 환상의 경계를 허무는 독창적 표현을 가능하게 한다¹³⁹⁾.

바디아트는 인간 신체를 매체로 삼아 예술적 메시지를 전달하는 형태로, 초현실주의와 결합할 경우, 인간의 신체를 초현실적 상상력의 캔버스로 전

137) 정규리(2017). *초현실주의와 현대 예술의 융합 가능성 연구*, 한국예술종합학교 학위논문. p. 33.

138) 한국여성정책연구원(2021). *인공지능과 젠더: 딥러닝의 사회적 파급력과 젠더 편향성 완화 방안*. 한국여성정책연구원 보고서, pp. 45-48.

139) 박혜성(2018).op.cit., pp. 32-35.

환하는 독특한 예술적 방식을 제안한다. 예술에서 현실을 '중단'시키는 과정은 일상적이고 물리적인 요소들이 예술적 시각으로 재구성되는 방식을 보여준다. 이러한 변형은 초현실주의와 바디아트의 결합을 통해 신체와 현실의 경계를 흐리며, 신체를 환상적이고 상징적인 의미를 담은 예술적 '중단'을 창출하는 도구로 전환시킨다¹⁴⁰).

예술 창작 도구로 AI는 초현실적 모티프(Motif)를 빠르게 시각화하여 창작 과정에서의 실험성을 높이고, 결과적으로 현대 예술의 표현 가능성을 확장시킨다. 예를 들어, 초현실주의의 전통적 방식은 물리적 재료와 아날로그적 기법에 의존했지만, AI를 통해 디지털 캔버스에서 직접적으로 구현되는 초현실적 이미지는 새로운 창작 환경을 제공한다. 이러한 접근은 바디아트를 현대적으로 재해석하며, 새로운 예술적 메시지와 감각적 경험을 가능하게 한다¹⁴¹).

AI 기반 디지털 바디아트는 단순히 시각적 아름다움을 구현하는 것에 그치지 않고, 심미적 메시지를 확장하고 사회적, 문화적 검토를 촉진하는 매개체로서의 역할을 수행한다. 특히, 초현실주의와의 결합은 관객이 작품을 통해 무의식적 상상력을 자극하고, 현실에 대한 새로운 관점을 탐구할 수 있도록 돕는다¹⁴²).

(4) 디지털 바디아트의 사회적·철학적 함의

디지털 바디아트는 단순한 시각적 표현을 넘어서, 정체성, 젠더, 권력 구조와 같은 사회적·철학적 문제를 탐구하는 중요한 매체로 자리 잡고 있다. 특

140) 엄세영(2019). op.cit., pp. 45-47.

141) 박효진(2022). 인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 수업방안. *미술교육연구논총*, -(70), 143-168.

142) 황진페이, 김형기(2024). Exploring the Impact of Generative AI Tools and Platforms on Digital Art Students. *한국컴퓨터게임학회지*, 37(1), pp. 89-100.

히, 디지털 기술을 이용한 젠더 뉴트럴 이미지 생성이나 권력 구조에 대한 비판적 접근은 디지털 바디아트가 전달할 수 있는 강력한 사회적 메시지를 잘 보여준다. 이와 같은 접근은 예술의 사회적 역할을 확대하며, 인간의 정체성과 신체 이미지에 대한 기존의 고정관념을 재고하는 데 중요한 기여를 한다¹⁴³).

디지털 바디아트는 이와 유사하게, 디지털 기술과 AI를 사용하여 신체 이미지와 정체성에 대한 사회적 고정관념을 해체하는 중요한 역할을 한다. AI 기반 이미지 생성 기술은 인간의 신체와 정체성을 보다 다양하게 그리고 비판적으로 탐구할 수 있는 기회를 제공하며, 관객으로 하여금 정체성과 신체의 다양성을 수용하도록 유도한다. 디지털 바디아트는 기술을 통해 기존의 사회적 제약과 고정관념을 넘어서, 다양성과 포용성을 중시하는 새로운 미학적 언어를 형성할 수 있다¹⁴⁴.

따라서 디지털 바디아트의 발전은 창작 방식과 표현에 혁신적인 변화를 가져오며, 초현실주의적 상상력과 사회적 담론을 형성하는 중요한 역할을 한다. AI와 디지털 기술의 결합은 예술적 창작에서의 기술적 혁신을 넘어서, 사회적 및 철학적 탐구를 촉진하는 데 기여한다. 이는 바디아트가 단순한 예술적 표현을 넘어서 사회적, 문화적 변화를 이끄는 중요한 도구로 작용할 수 있음을 시사한다¹⁴⁵. <표 4>는 바디아트의 전통적 특성과 디지털 및 AI 기술의 결합이 예술적 창작과 사회적 메시지 전달에서 어떻게 혁신적 변화를 이끌어내고 있는지를 간결하게 요약한 것이다.

143) 정세라(2022). 변용된 신체개념과 디지털 매체 예술 경험에 관한 연구. *예술과 미디어*, 21(2), pp. 93-107.

144) 이지선(2010). *디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 관한 고찰*. 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 70-76.

145) 마소준(2024). *시각예술 전시에서 AI활용에 대한 예술가, 큐레이터, 기술자의 태도가 협력행동에 미치는 영향에 관한 연구*. 가톨릭대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 15-17.

<표 4> 바디아트의 주요 특성과 디지털/AI 기술 융합에 따른 예술적·사회적 확장

특 성	핵심 내용	예술적·사회적 함의	주요 사례/예술가
신체의 매체화	바디아트에서 신체는 예술적 매체로 사용, 단순한 도구가 아니라 예술 작품의 핵심	신체의 직접적 변형과 메시지 전달, 인간 본성과 사회적 규범에 대한 성찰	마리나 아브라모비치, 올랑 (Marina Abramović, Orlan)
상호작용성	바디아트는 관객과의 상호작용을 통해 완성, 관객은 단순한 관람자가 아닌 참여자	관객과 예술가 간의 새로운 관계 형성, 예술의 체험적 차원 확장	아나 멘디에타 (Ana Mendieta), 크리스 버든 (Chris Burden)
일시성 및 즉각성	바디아트는 특정 시간과 공간에서만 존재, 실시간 퍼포먼스 제공	관객이 그 순간을 체험하도록 유도, 예술의 일회성 특성 강조	마리나 아브라모비치 '리듬 0 (Rhythm 0)'
사회적·정치적 메시지	신체를 통해 사회적·정치적 메시지 전달, 젠더, 권력, 미의 기준 등을 다룸	사회적 규범에 대한 비판, 권력 구조와 성별 문제 등 현대 사회적 이슈 탐구	귄터 브루스 (Günter Brus), 오를랑 (Orlan), 마리나 아브라모비치
디지털 바디아트의 확장	디지털 기술과 AI의 도입으로 신체를 가상으로 표현하거나 초현실적 이미지 생성	전통적 바디아트를 넘어서서 디지털 환경에서 새로운 예술적 가능성 탐구	마리나 아브라모비치 'The Life', 나타샤 차코스 (Natasha Tsakos)
AI의 역할	AI는 창작 과정을 실험적이고 혁신적으로 변화시킴, 다양한 실험적 시안을 빠르게 생성	창작의 효율성 증가, 새로운 시각적 경험을 통한 예술적 메시지 강화	스태이블 디퓨전 (Stable Diffusion), 생성형 AI 예술
초현실주의와 AI의 결합	AI를 통해 초현실주의적 패턴과 텍스처를 신체에 디지털로 구현	현실과 환상의 경계를 허물며, 신체와 정신적 상징을 시각적으로 표현	초현실주의 + AI 기반 디지털 바디아트-생성형 AI의 초현실적 이미지 생성
디지털 바디아트의 사회적 함의	AI를 통한 젠더 중립적 표현, 권력 구조 비판, 사회적 고정관념 해체	디지털 바디아트는 사회적, 철학적 문제에 대한 제시를 촉진하며, 신체 이미지와 정체성의 다양성을 탐구	AI 생성 디지털 아트, 성별 및 인종적 다양성 포용, 디지털 기술을 통한 사회적 메시지 전달

Ⅲ. 초현실주의 바디아트 콘텐츠 개발

1. 초현실주의 특성을 표현한 바디아트 AI 디자인 개발

초현실주의는 이성의 지배에서 벗어나 무의식의 자유로운 연상을 통해 현실과는 다른 초현실적인 세계를 만들고 이를 통해 인간의 잠재력을 탐구하는 예술 접근으로써 현대 예술과 디지털 기술의 융합을 탐구하는 중요한 출발점이 된다¹⁴⁶⁾. 본 연구는 초현실주의 특성을 생성형 AI 기술에 기반하여 바디아트 디자인에 적용하고, 이를 디지털 콘텐츠로 확장하는 과정을 연구한다. 선행연구를 통해 도출된 초현실주의의 특성을 중심으로 바디아트 AI 디자인의 구체적 개발 방법과 이를 구현하는 단계적 프로세스를 제안한다.

1) 이미지 생성 관련 용어 정리

바디아트 콘텐츠 개발과정에서는 생성형 AI를 활용하여 초현실주의적 특성을 반영한 바디아트 이미지와 영상을 제작하고자 한다. 이를 효과적으로 설명하기 위해, 제작 과정에서 사용된 주요 용어를 정리하였다.

(1) 생성형 AI

생성형 AI(Generative AI)는 입력된 데이터를 기반으로 새로운 콘텐츠를 생성하는 인공지능 기술이다¹⁴⁷⁾. 초현실주의적 비논리성과 상징적 이미지를 시각화하는 데 적합하며, 기존 데이터를 학습하여 창의적이고 독창적인 결과물을 생성할 수 있는 능력을 지니고 있다¹⁴⁸⁾.

146) 박혜성(2018). op.cit., pp.1-3.

147) Goodfellow, et al.(2014). op.cit., p. 27.

(2) 챗GPT

챗GPT는 OpenAI에서 개발하여 공개한 초거대 언어 모델(Large Language Model, LLM)로, 대규모 인공신경망을 기반으로 설계되어 높은 수준의 자연어 이해 및 생성 능력을 제공한다¹⁴⁹⁾.

(3) 프롬프트

프롬프트(Prompt)는 생성형 AI에 입력하는 텍스트 명령으로, AI가 결과물을 생성하기 위한 지침을 제공합니다. 프롬프트의 구체성과 명확성은 생성되는 결과물의 품질에 직접적인 영향을 미친다¹⁵⁰⁾.

(4) 스테이블 디퓨전

스테이블 디퓨전 (Stable Diffusion)은 텍스트 입력을 통해 고해상도 이미지를 생성하는 딥러닝 기반의 생성형 AI 모델이다. 이 모델은 텍스트에서의 미묘한 의미를 정확하게 구현할 수 있는 능력을 보유하고 있으며, 초현실주의적 디테일을 섬세하게 표현하는 데 유리하다¹⁵¹⁾.

(5) 텍스트-이미지 모델

텍스트-이미지 모델은 사용자가 제공한 텍스트 설명에 맞춰 이미지를 생성하는 AI 모델로, 예술 및 디자인 분야에서 특히 유용하게 활용된다¹⁵²⁾.

(6) 스타일 변환

스타일 변환 (Style Transfer)은 특정 이미지의 스타일을 다른 이미지에 적용하는 기술로, 바디아트 디자인에 필요한 시각적 효과를 구현할 수 있다¹⁵³⁾.

148) 정지혜, 김대은, 한지수(2024). op.cit., pp. 120-123.

149) 심수연(2024). op.cit., pp. 51-52.

150) 조병철, 방준성(2024). op.cit. p. 598.

151) 김근범, 신근재, 이용구, 오병우(2023). Stable Diffusion을 활용한 궤적 기반 이미지 생성 애플리케이션. 한국정보기술학회 하계종합학술대회. 2023(6), pp. 699-700.

152) NVIDIA(2024). *Generative AI Research Spotlight: Personalizing Text-to-Image Models*, NVIDIA Developer Blog, <https://buly.kr/6BvmaYS> (검색일자: 2024. 04. 26).

153) 차예원, 방진숙(2024). 딥러닝 기반 공적인 글 작성을 위한 텍스트 스타일 변환 지원 시스템. *한국정보통신학회지*, 28(11), pp. 1330-1335.

(7) 파라미터(매개변수)

컴퓨터 프로그래밍에서 매개변수(Parameter, 파라미터)는 함수나 서브루틴에 입력으로 제공되는 데이터 중 하나로, 특정 작업이나 연산을 수행하는데 필요한 값을 나타낸다. 파라미터는 이미지 생성형 AI에서 특정 요소를 조정하는 값으로, 모델이 생성하는 이미지의 스타일, 색상, 형태 등을 세밀하게 제어할 수 있다¹⁵⁴).

(8) 런웨이 엠엘

런웨이 엠엘(Runway ML)은 생성형 AI를 활용한 창작을 지원하는 플랫폼으로, 바디아트 이미지 및 영상 제작에 유용하며 다양한 AI 도구와 모델을 제공한다¹⁵⁵).

(9) 증강현실

증강현실(AR, Augmented Reality)은 세계에 디지털 콘텐츠를 추가하여 새로운 경험을 제공하는 기술로, 신체에 디지털 아트를 융합한 바디아트 콘텐츠의 구현에 필수적인 도구이다¹⁵⁶).

(10) 모션 그래픽

모션 그래픽 (Motion Graphics)은 정적인 이미지에 움직임을 추가하여 동적 콘텐츠를 생성하는 기술¹⁵⁷이며, AI로 생성된 초현실주의 바디아트를 움직이는 이미지나 영상 콘텐츠로 전환하는 기능에 활용된다¹⁵⁸).

154) 송준용(2023 『챗GPT 사용설명서』, 여의도 책방, p. 26.

155) 류준상, 황수홍, 오병근(2024). 브랜드 로고 디자인을 위한 생성형 AI 파인튜닝 프로세스 설계 - 달리(DALL-E) 활용을 중심으로. *디자인웍스*, 7(2), pp. 61-75.

156) 손유경, 김경희(2024). 포스트휴먼 특성을 적용한 SF 3D 패션디자인의 가상콘텐츠 제작 연구. *한복문화학회지*, 27(1), pp. 43-62.

157) 김기범(2023). 모션그래픽 캐릭터 모션을 위한 통합 FK 리깅 시스템 연구. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 10(2), pp.139-148.

158) 최은영(2024). 생성형 AI를 이용한 애프터 이펙트의익스프레션 교육 활용성과 함의에 관한 연구 -ChatGPT를 중심으로-. *만화애니메이션연구*, 7(4), pp. 569-602.

2) AI 모델 선택 및 초현실주의 모티프 선정

(1) 초현실주의 모티프 선정

초현실주의 바디아트 콘텐츠 개발을 위해 선정한 모티프는 초현실주의의 본질적 특성인 비논리성, 꿈과 무의식, 자아와 무의식의 갈등, 왜곡된 형태와 비현실적 구성, 그리고 상징적 이미지 사용을 기반으로 하고 있다¹⁵⁹⁾. 이러한 모티프는 초현실주의의 대표적 작품들을 통해 구체화되었다.

바디아트는 인체의 곡선, 움직임, 표면 질감을 예술적 요소로 활용하여 시각적 메시지를 전달하는 매체로, 초현실주의의 비현실적 이미지와 상징성을 인체에 구현하기에 적합하다¹⁶⁰⁾. 예컨대, 살바도르 달리의 ‘기억의 지속’은 늘어진 시계를 통해 시간의 왜곡과 유동성을 표현한 작품¹⁶¹⁾으로, 인체의 유연한 곡선과 결합할 때 그 상징성이 극대화될 수 있다. 초현실주의의 모티프는 바디아트를 단순한 시각적 표현을 넘어 철학적이고 심리적인 메시지를 전달하는 예술로 확장시킨다.

초현실주의의 모티프 선정에 대한 선행연구로는 피카소의 큐비즘을 활용한 연구가 있으며, 이 연구에서는 큐비즘의 해체성과 다각적 시점을 반영하여 현대적인 조형 예술에 적용된 예가 있다¹⁶²⁾. 이러한 방식은 초현실주의에서 무의식과 비논리적인 형태를 시각화하는 데 있어 시각적 도구로서 중요한 영감을 제공하며, 바디아트에 적용할 수 있는 모티프의 가능성을 시사한다¹⁶³⁾.

159) 진상범(2009). 초현실주의와 동양사상 간 상호영향 및 유사성 고찰 - 초현실주의와 카프카의 작품 「사냥꾼 그라쿠스」를 중심으로. *독일어문학*, 173), pp. 207-229.

160) 김금란(2010). *op.cit.*, pp.13-16.

161) 김연아(2015). *op.cit.*, pp. 22-25.

162) 유민희, 최상철(2022). 초현실주의 예술 특성에서 나타나는 신체이미지 연구 - 윌리엄 포 사이드의 안무방법을 중심으로. *한국콘텐츠학회지*, 22(8), pp. 227-234.

163) 이세아, 한지수(2024). 피카소의 큐비즘 표현기법과 AI 미드저니를 활용한 아트마스트 디자인 연구. *한국인체미용예술학회지*, 25(3), pp. 7-20.

모티프 선정은 초현실주의의 특징을 반영하여 다음과 같이 이루어졌다.

르네 마그리트의 ‘이미지의 배반’은 “이것은 파이프가 아니다”라는 문구와 파이프 이미지 간의 모순을 통해 이미지와 실체 간의 관계를 전복한다. 이 작품은 관객에게 사물과 그것을 표현하는 이미지 간의 관계에 대한 철학적 질문을 던지며, 초현실주의적 상징성을 강화한다¹⁶⁴). 조르조 데 키리코의 ‘거리의 신비와 우울’은 비논리적 공간 배치와 상징적 요소를 활용하여 심리적 불안을 유발하고 상상력을 자극한다¹⁶⁵). 작품 속에서 시간과 공간의 왜곡은 초현실적 감각을 극대화하며, 관객의 내면적 상상력을 불러일으킨다.

살바도르 달리의 ‘기억의 지속’은 녹아내리는 시계를 통해 시간의 왜곡과 비현실적 이미지를 표현한다. 이 작품은 현실적 시간의 개념을 무너뜨리며, 관객에게 초현실적 상징성을 전달한다. 초현실주의는 프로이트의 정신분석학에 영향을 받아 꿈과 무의식의 세계를 시각적으로 구현하며, 억압된 감정과 욕망을 작품 속에 담아낸다.

막스 에른스트의 ‘셀레베즈의 코끼리’는 콜라주와 자동기법을 통해 꿈과 무의식적 상징을 시각화한다. 작품 속의 기계적 형태와 낯선 배경은 현실과 환상의 경계를 모호하게 만들며¹⁶⁶), 관객의 무의식을 자극한다. 프리다 칼로의 ‘두 명의 프리다’는 자아와 무의식 간의 갈등을 표현하며, 현실과 꿈의 경계를 넘나드는 독창적인 구성을 보여준다. 작품 속 두 프리다는 서로 다른 정체성을 상징하며, 내면적 심리를 직관적으로 드러낸다.

살바도르 달리의 ‘성 안토니우스의 유혹’은 왜곡된 형태와 내면의 갈등을 상징적으로 표현한 작품이다. 특히 기괴한 코끼리와 상징적 물체들은 인간의 욕망과 갈등을 시각화하며, 초현실주의적 표현의 정수를 보여준다¹⁶⁷).

164) 김은영(2007). *르네 마그리트(René Magritte)와 회화적 재현에 관한 연구*. 조선대학교 대학원, 박사학위논문. p. 99.

165) 김수영(2008). 초현실주의 예술과 무의식 표현, *한국미술사학회지*, pp. 50-52.

166) 김민지, 간호섭(2013). "신체 왜곡패션에 관한 연구: 초현실주의(超現實主義) 조형성을 중심으로", *패션 비즈니스*, 17(5), pp. 70-83.

167) 강운정(2019). op.cit., pp. 34-36.

르네 마그리트의 ‘인간의 조건’은 창문을 통해 보이는 풍경과 그 앞에 놓인 캔버스가 동일한 이미지를 보여주며, 현실과 환상의 경계를 모호하게 만든다. 이를 통해 작품은 자아와 무의식 간의 상호작용을 탐구하며, 관객에게 심리적 통찰을 제공한다. 한스 벨머의 ‘인형’은 왜곡된 신체를 통해 인간 내면의 억압된 욕망과 심리적 갈등을 시각화한다¹⁶⁸). 인형의 기괴한 형태는 인간 심리의 어두운 측면을 드러내며, 관객에게 강렬한 초현실적 경험을 제공한다.

또한, 프리다 칼로의 ‘부러진 기둥’은 부서진 척추를 통해 신체적 고통과 심리적 갈등을 상징적으로 표현한다. 작품은 개인적 경험을 초현실주의적으로 승화시켜 관객으로 하여금 깊은 공감과 성찰을 유도한다. 초현실주의의 또 다른 중요한 특성은 왜곡된 형태와 비현실적 구성¹⁶⁹)을 통해 관객에게 새로운 심리적 경험을 제공하는 것이다.

조르조 데 키리코의 ‘사랑의 노래’는 일상적인 사물들을 비현실적 배경에 배열함으로써 낯선 심리적 경험을 유도한다¹⁷⁰). 작품 속 비논리적 사물 배치는 초현실적 긴장감을 조성하며, 관객에게 새로운 시각적 자극을 제공한다.

살바도르 달리의 ‘천국의 전경’은 왜곡된 형태와 비현실적 구성을 통해 꿈과 무의식의 세계를 시각화한다. 작품 속 석류와 코끼리 같은 상징적 이미지는 초현실주의적 상상력을 극대화하며, 관객을 환상적 세계로 인도한다.

호안 미로의 ‘하르케보르의 축제’는 기하학적 형태와 기호를 활용하여 무의식적 사고와 감정을 자유롭게 시각화한다¹⁷¹). 작품의 추상적 구성은 관객에게 심리적 자유를 제공하며, 초현실주의적 감각을 확장한다¹⁷²). 초현실주

168) 정윤희(2008). "경계 위반과 해체의 미학 - 한스 벨머의 《인형》 시리즈를 중심으로", *독일언어문학*, 40, pp. 211-231.

169) 윤영순(2006). "프리다 칼로 현상과 페미니즘 미술", *라틴아메리카연구*, 19(3), pp. 195-223.

170) 여은희(2014). 조르조 데 키리코의 형이상학적 회화와 초현실주의 무의식의 연관성 연구. *예술논점*, 15(-), pp. 71-93.

171) 홍명희(2020). op.cit., pp.17-19.

의 모티프를 바디아트에 적용함으로써 초현실주의의 시각적 요소와 철학적 깊이를 신체라는 매체를 통해 새롭게 표현하는 가능성을 탐구하고자 한다.

<표 5>는 초현실주의의 주요 모티프를 중심으로 작품 12개를 분류하고, 각 작품과 관련된 선행연구 및 연관성을 정리하였다.

172) 장순(2024). 초현실주의의 자동기술법에 기반한 자유연상 형상 연구. 상명대학교 일반대학원. 박사학위논문. pp. 45-46.

<표 5> 초현실주의 모티프 선정 작품 및 선행연구 간 연관성

모티프 분류	초현실주의특성과 바디아트 표현 특징	선정 작품	선행연구
비논리적 표현과 상징성	<ul style="list-style-type: none"> - 이미지와 실체 간의 모순 - 익숙한 사물을 낯설게 만드는 상징적 메시지 - 관객의 철학적 사유 유도 	이미지의 배반 (The Treachery of Images, 1929)	정규리(2017) 이미지와 실체 간의 관계를 진복하는 비논리적 구성 방식 연구.
		사랑의 노래 (The Song of Love, 1914)	박혜성(2018) 초현실주의적 왜곡과 공간 배치 연구.
		기억의 지속 (The Persistence of Memory, 1931)	홍명희(2020) 기하학적 형태의 무의식 표현 연구.
꿈과 무의식의 시각화	<ul style="list-style-type: none"> - 비논리적 공간의 조합 - 낯선 배경을 통한 심리적 불안과 긴장감 전달 - 신체와 공간을 융합한 초현실적 구성 	셀레베즈의 코끼리 (Celebes Elephant, 1921)	강운정(2019) 꿈과 무의식적 상징의 시각적 형상화 연구.
		천국의 전경 (The Scenic View of Heaven, 1944)	김수영(2008) 달리 작품에서 무의식적 상징의 표현.
		하르케보르의 축제 (The Harlequin's Carnival, 1924)	윤희진, 광미지(2021) 미로의 상징적 표현과 무의식적 연상 연구.
자아와 무의식간의 갈등 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 비현실적 시간 표현 - 꿈과 무의식을 상징적으로 시각화 - 유동성과 왜곡을 통해 심리적 메시지 전달 	두 명의 프리다 (The Two Fridas, 1939)	유봉자(2022) 프리다 칼로 작품의 통합적 자아 연구.
		인형 (The Doll, 1934)	김영옥, 이유진(2017) 벨머의 왜곡된 신체 이미지 연구.
왜곡된 형태와 비현실적 인구성	<ul style="list-style-type: none"> - 신체 형태의 비현실적 변형 - 내면의 갈등을 상징적으로 시각화 - 욕망과 고통을 신체를 통해 전달 	성 안토니우스의 유혹 (The Temptation of St. Anthony, 1946)	강운정(2019) 왜곡된 형태와 상징적 이미지 분석.
		부러진 기둥 (The Broken Column, 1944)	황혜진(2010) 프리다 칼로의 자화상 연구.
상징적 이미지 사용	<ul style="list-style-type: none"> - 자아와 무의식의 상호작용 - 상징적 이미지를 통해 심리적 갈등 표현 - 신체를 정체성과 갈등의 표현 도구로 활용 	인간의 조건 (The Human Condition, 1933)	박나미, 김혜숙(2014) 마그리트 작품의 상징 분석.
		거리의 신비와 우울 (The Mystery and Melancholy of a Street, 1914)	오경미(2014) 초현실주의 공간 배치와 상징적 표현 연구.

(2) AI 모델 선택

AI 모델의 선택은 초현실주의 표현을 구현하기 위한 연구의 핵심 요소로, 이를 통해 생성된 이미지가 연구 목적에 부합하는지 여부가 결정된다¹⁷³⁾.

본 연구에서는 스테이블 디퓨전, 미드저니, 달리를 주요 후보로 선정하여 각각의 기능과 특징을 비교·분석하였다. 이들 모델의 성능을 비교한 <표 6>은 각 모델의 기술적 특성과 한계를 명확히 나타내어, 연구 선택에 대한 객관적 근거를 제시한다.

스테이블 디퓨전은 텍스트 기반의 이미지 생성이 예술적 상상력과 결합하여 초현실적 표현을 효과적으로 구현할 수 있음을 실험적으로 증명하였다¹⁷⁴⁾. 또한, 권동현(2024)은 스테이블 디퓨전을 통해 텍스트의 복잡한 의미를 세밀하게 반영하고, 초현실적 요소나 비정상적인 형태를 정교하게 재현하는 데 적합하다고 증명하였다. 이와 같은 특성은 박은영(2024) 또한 AI 이미지 생성 도구를 활용한 디자인 연구에서 강조하였으며, 특히 아이디어 발상법을 기반으로 한 효율적인 디자인 방안을 제시하였다¹⁷⁵⁾.

달리는 상징성과 초현실적 디테일 구현에 강점을 가진 생성형 AI 모델로, 텍스트를 기반으로 상징적 이미지를 시각화하는 데 유리하다. 예를 들어, “녹아내리는 시계와 인간의 팔이 융합된 형태”라는 프롬프트를 통해 시간의 왜곡과 형태 변형이라는 초현실주의적 메시지를 효과적으로 구현한다.

초현실주의의 목표인 꿈과 무의식의 시각화, 상징적 디테일 표현에 있어 달리는 비현실적 배경과 상징적 구성을 강조하며 연구의 목적에 부합한다¹⁷⁶⁾. 그러나 텍스트의 복잡한 초현실적 요소를 세부적으로 구현하는 데

173) 박근수(2024). 패션 도식화와 미드저니의 활용을 통하여 생성한 패션디자인의 특징 변화 연구, *문화기술의 융합*, 10(5), pp. 397-406.

174) 권동현(2024). op.cit., pp. 346-347.

175) 박은영(2024). AI 이미지 생성 도구를 활용한 효율적인 디자인 방안 연구: 아이디어 발상법을 기반으로. *디지털콘텐츠학회지*, 25(9), pp. 2699-2707.

176) 경준석, 김정이(2024). DALL-E API를 사용한 조선시대 배경의 게임 캐릭터 한복 디자인 생성 연구.

있어 상대적 한계를 보여, 스테이블 디퓨전과 미드저니와 병행해 활용한다¹⁷⁷⁾.

스테이블 디퓨전은 텍스트-이미지 변환 과정에서 매우 세밀한 구현을 가능하게 하여, 복잡한 초현실적 디테일을 효과적으로 재현할 수 있다. 미드저니는 예술적이고 창의적인 표현을 통해 초현실적 이미지를 매우 정교하게 생성할 수 있는 능력을 갖추고 있으며, 이는 본 연구의 예술적 목표에 부합하는 결과를 도출할 수 있는 특성이다¹⁷⁸⁾(그림 36).

또한, 스테이블 디퓨전은 오픈 소스 기반으로 연구자가 직접 파라미터를 조정하여 실험 조건을 설정할 수 있는 유연성을 제공한다.

<그림 37>의 미드저니는 다양한 스타일과 창의적 요구 사항을 충족할 수 있는 예술적 잠재력을 지니며, 초현실적 표현에 최적화된 특성을 가지고 있다¹⁷⁹⁾. 미드저니는 상징적이고 창의적인 초현실적 이미지를 생성하는 데 매우 적합하며, 본 연구의 예술적 목표를 충족하는 데 유리한 모델이다. 이러한 특성 덕분에 미드저니는 예술적 상상력을 요구하는 초현실적 이미지 생성에 중요한 역할을 할 수 있다¹⁸⁰⁾. 따라서, 본 연구에서는 스테이블 디퓨전을 주 모델로 선정하여, 정적인 초현실적 이미지 생성에 중점을 두고, <그림 38>과 같이 달리는 텍스트 기반 초현실적 요소 구현에 있어 상대적으로 제한적인 특성을 가지므로 부차적인 선택으로 남겨두었다.

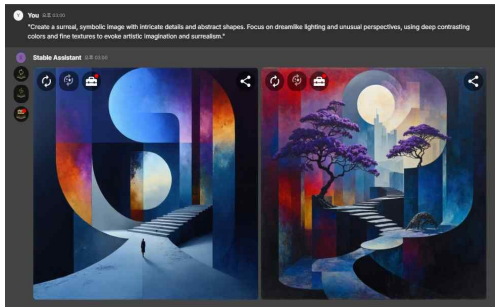
문화기술의 융합, 10(5), pp. 673-679.

177) 박하나(2023). op.cit., pp. 102-110.

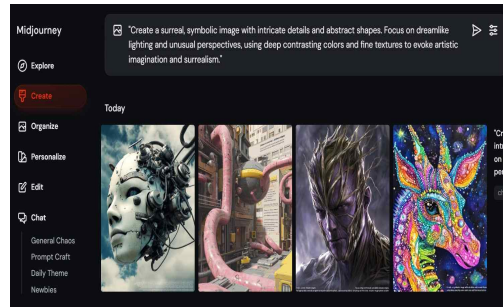
178) 박태남, 김성범(2023). 스테이블 디퓨전을 활용한 포즈 컨트롤 가상 의상 착용, *대한산업공학회 추계 학술대회 논문집*, 2023(11), pp. 2634-2651.

179) 황미경(2024). 창작과 예술 분야에서의 인공지능 이미지 생성기 활용에 관한 연구. *아시아태평양융합 연구교류논문지*, 10(8), pp. 121-131.

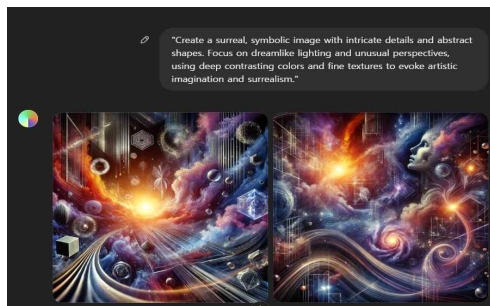
180) 박현서, 김경수(2024). 달·이3와 미드저니를 활용한 3D 캐릭터 기본형 이미지 생성 AI 비교 연구. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 11(2), pp.149-157.



<그림 36> 스테이블 디퓨전을 활용한 초현실주의 이미지
출처:스테이블 디퓨전 (2024.03.03)



<그림 37> 미드저니를 활용한 초현실주의 이미지
출처: 미드저니 (2024.03.02.)



<그림 38> 달리를 활용한 초현실주의 이미지
출처: 달리 (2024.03.04.)

<표 6> AI 모델 비교 및 분석

AI 모델	특징 및 장점	적합성	한계	생성 이미지
스태블 디퓨전	<ul style="list-style-type: none"> • 텍스트 기반 이미지 생성에 강점 • 복잡한 초현실적 디테일 구현 가능 • 예술적 상상력과 결합된 표현 가능 	<ul style="list-style-type: none"> • 초현실주의적 디테일 구현 가능. • 연구자가 실험 조건을 조정할 수 있는 유연성 제공. 	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 설정 및 학습 곡선이 다소 높음 • 일부 사용자에게는 텍스트 해석이 복잡하게 느껴질 수 있음 	
미드저니	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적이고 창의적인 초현실적 이미지 생성 • 고유한 스타일 생성 가능 • 복잡한 상징적 요소의 정교한 구현 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적이고 상징적인 초현실적 이미지에 강점 • 창의적 표현 및 스타일에 적합 	<ul style="list-style-type: none"> • 특정 스타일에 치중될 가능성 있음 • 사용자의 상세 설정에는 제한적 	
달리	<ul style="list-style-type: none"> • 고도의 상징적 디테일 구현 • 텍스트 기반 이미지 생성 특화 • 텍스트 기반 초현실적 이미지 생성에 특화 	<ul style="list-style-type: none"> • 세밀한 상징적 이미지를 재현 가능 • 텍스트 기반 복잡한 초현실적 요소에는 제한적 	<ul style="list-style-type: none"> • 텍스트 기반 복잡한 초현실적 요소 구현에는 제한적 • 세밀한 디테일 구현 능력이 상대적으로 낮음 	

3) 텍스트 데이터 설계 및 프롬프트 작성

초현실주의 바디아트 콘텐츠를 생성형 인공지능(Generative AI) 모델을 활용하여 디지털로 구현하기 위한 방법론을 제시한다. 이를 위해 텍스트 데이터의 체계적 설계와 텍스트-이미지 페어링 전략을 중심으로 연구를 진행하였으며, 초현실주의 특성이 AI 생성 이미지에서 효과적으로 반영될 수 있도록 프롬프트 정의와 설계, 텍스트와 이미지 간의 상호작용 테스트, 그리고 모델 훈련을 통해 최적화하였다. 이러한 연구 과정은 디지털 예술 창작에서 AI의 창의적 역할을 강화하고, 새로운 예술적 표현 가능성을 모색하는 데 기여하고자 한다.

(1) 프롬프트 정의와 설계의 중요성

생성형 인공지능을 활용한 이미지 생성 과정에서 텍스트 프롬프트는 AI 모델이 생성하는 결과물의 방향성과 품질을 결정짓는 핵심적인 역할을 한다. 텍스트 프롬프트는 단순히 AI 모델에 명령을 전달하는 수단을 넘어, 예술적 상상력을 구체화하고 특정한 예술적 목표를 실현하는 매개체로 기능한다¹⁸¹⁾. 특히 초현실주의 바디아트와 같이 상징적이고 감각적인 요소가 강조되는 콘텐츠의 경우, 프롬프트 설계는 AI가 예술적 감수성과 상징성을 효과적으로 구현할 수 있도록 유도하는 필수적인 단계라 할 수 있다¹⁸²⁾.

초현실주의의 미학적 요소를 기반으로 텍스트 프롬프트를 설계하고, 이를 통해 AI 모델이 구현한 이미지의 특징과 예술적 완성도를 분석하였다. 초현실주의의 특성인 왜곡된 형태, 무의식, 상징적 표현은 텍스트 프롬프트에 구체적으로 반영될 때 AI 모델이 이를 시각적으로 구현하는 데 유리하다¹⁸³⁾.

181) 권동현(2024). op.cit., pp.341-354.

182) 이채연, 이재석, 박시은, 정다솜(2024). op.cit., pp. 1269-1272.

다음은 본 연구에서 사용된 주요 텍스트 프롬프트와 생성된 이미지에 대한 설명이다.

<그림 39>는 “녹아내리는 시계와 인간의 팔이 융합된 형태” 초현실주의의 대표적 상징인 시간의 왜곡과 인간 형태의 융합을 표현하며, 시간의 유동성과 인간의 유기적 특성을 시각적으로 전달하였다.

<그림 40>은 프롬프트를 “하늘과 융합된 인간의 실루엣”이라고 하여 자연과 인간의 융합을 강조하며, 구름과 인간 실루엣의 융합을 통해 초현실적 경계의 모호함을 구현하였다.

<그림 41>은 “비현실적인 공간에서 떠 있는 신비한 인체”라고 입력하여 무중력 상태의 비현실적 공간과 인간의 상징적 표현을 결합하여 꿈속에서 유영하는 인체를 구현하였다. <그림 42>는 구름과 인간의 얼굴이 유기적으로 융합된 형태로, 자연 요소와 인간적 정서의 결합을 통해 초현실주의적 조화와 상징적 메시지를 강조하였으며, 하늘과 구름의 비현실적 공간감이 신비로운 분위기를 조성한다.

<그림 43>에서는 인간의 형상과 자연경관이 유기적으로 융합된 이미지로, 상징적 시선과 자연의 조화를 통해 인간과 자연의 공생과 철학적 메시지를 효과적으로 전달하였다.

텍스트 프롬프트는 AI 모델이 추상적이고 상징적인 표현을 구체적으로 구현하도록 돕는 중요한 설계 요소이다. 본 연구에서는 초현실주의의 미학적 요소를 기반으로 텍스트 프롬프트를 설계하고 스테이블 디퓨전, 달리, 미드저니와 같은 AI모델을 활용하여 세부요소와 상징성을 반영한 이미지를 생성하였다. 이를 통해 AI 모델이 구현한 이미지의 특징과 예술적 완성도를 분석하고자 한다.

스테이블 디퓨전은 텍스트 프롬프트의 세부 요소를 정교하게 반영하며 초

183) 장현위(2022). *기술과 예술의 융합으로 인한 뉴미디어아트 표현 특징 연구*, 상명대학교 대학원, 박사 학위논문. pp. 37-80.

현실주의적 상징성을 효과적으로 구현하였다(그림 39), (그림 40), (그림 41), (그림 42), (그림 43).

달리는 <그림 44>, <그림 45>, <그림 46>, <그림 47>, <그림 48>과 같이 텍스트와 이미지의 일관성에서 강점을 보였으나 세부 표현력에서는 제한적이였다. 또, 미드저니는 감각적이고 예술적인 스타일을 강조했으나, 구체적인 상징성을 명확히 구현하는 데 한계가 있었다. <그림 49>, <그림 50>, <그림 51>, <그림 52>, <그림 53>의 결과물에서 이러한 경향이 드러났다.

이와 같이 텍스트 프롬프트는 생성형 AI 모델과 인간 창작자 간 협업을 가능하게 하는 창의적 기반으로, 예술적 목표를 실현하는 데 중요한 역할을 한다¹⁸⁴).

프롬프트 설계의 구체성과 상징성은 AI의 창작 잠재력을 극대화하며, 디지털 예술 창작의 새로운 가능성을 열어가는 데 핵심적인 요소로 작용한다¹⁸⁵).

<표 7>은 초현실주의 텍스트 프롬프트를 활용하여 스테이블 디퓨전, 달리, 미드저니 3가지 AI 모델이 생성한 이미지를 비교한 내용을 정리하였다.

184) 송용희(2024). op.cit., pp. 37-60.

185) 장현위(2022). op.cit., pp.93-118.



<그림 39> 시가 초현실주의 상징을 구현하기
위한 프롬프트
출처: 스테이블 디퓨전 (2024.03.11)



<그림 40> 하늘과 융합된 인간의 실루엣 생성
이미지
출처: 스테이블 디퓨전
(2024.03.08)



<그림 41> 비현실적 공간에서 떠 있는
신비로운 인체
출처: 스테이블 디퓨전
(2024.03.15)



<그림 42> 하늘의 구름과 융합된 인간의 얼굴
이미지
출처: 스테이블 디퓨전
(2024.03.12)



<그림 43> 스테이블 디퓨전으로 생성된
초현실주의적 상징 이미지
출처: 스테이블 디퓨전 (2024.02.25)



<그림 44> 달리(DALL-E)로 생성된 초현실적
이미지
출처: 달리 (2024.03.06)



<그림 45> 달리에서 같은 프롬프트로 생성된 이미지
출처: 달리 (2024.02.07.)



<그림 46> 달리 생성 이미지 세부 표현력이 다소 제한적
출처: 달리 (2024.01.29.)



<그림 47> 달리에서 생성한 이미지
출처: 달리 (2024.01.03)



<그림 48> 달리에서 생성된 초현실주의적 상징 이미지.
출처: 달리 (2024.01.23)



<그림 49> 시간의 왜곡을 상징하는 초현실적 형태 생성
출처: 미드저니 (2024.02.06)



<그림 50> 미드저니 생성 이미지
출처: 미드저니 (2024.02.03)



<그림 51> 미드저니 생성 이미지
출처: 미드저니 (2024.02.06)



<그림 52> 미드저니 생성 이미지
출처: 미드저니 (2024.02.10)



<그림 53> 미드저니 생성 초현실주의적
상징성 이미지
출처: 미드저니 (2024.02.06)

<표 7> 초현실주의 텍스트 프롬프트와 AI 모델별 이미지 생성 특성 비교

프롬프트	스테이블 디퓨전	달리	미드저니
녹아내리는 시계와 인간의 팔이 융합된 형태			
가능성/ 실현성	시간의 왜곡과 인간의 경계를 흐림.	텍스트와 이미지 일관성 우수.	예술적 스타일 강조.
한계점/ 한계성	초현실적 왜곡과 상징적 결합이 뚜렷	세부 표현이 다소 제한적.	상징적 디테일 구현은 부족.
하늘과 융합된 인간의 실루엣			
가능성/ 실현성	자연과 인간의 경계를 모호하게 표현.	텍스트를 기반으로 표현의 일관성 확보.	감각적인 비주얼 강조.
한계점/ 한계성	시각적 깊이가 뛰어난.	심오한 감정을 전달하는 이미지.	구체적 디테일은 상대적으로 약함.
비현실적인 공간에서 떠 있는 신비한 인체			
가능성/ 실현성	떠 있는 인체와 비현실적 공간 구현	신비롭고 초현실적인 분위기 표현.	신비로운 감각 강조.
한계점/ 한계성	초현실적 상상력을 시각화.	공간적 디테일이 부족.	몽환적이고 예술적인 스타일로 표현.
하늘의 구름과 인간의 얼굴이 융합된 이미지			
가능성/ 실현성	자연과 인간의 융합을 상징적으로 표현.	구름과 얼굴 융합을 사실적으로 구현.	감성적이고 예술적인 스타일로 자연과 인간의 융합 강조.
한계점/ 한계성	신성함과 감각적 깊이를 전달.	초현실적이지만 세부 디테일은 부족.	구체적 디테일 구현은 한계.
왜곡된 형태의 인간과 자연의 융합			
가능성/ 실현성	왜곡과 융합을 통해 초현실적 세계 구현.	왜곡된 형태를 심플하게 표현.	예술적 감각이 두드러짐.
한계점/ 한계성	강렬한 상징성과 현실 초월의 표현.	자연의 융합은 제한적.	상징적 디테일보다는 스타일 강조.

2) 텍스트 데이터 설계 및 구현 프로세스

초현실주의 바디아트의 효과적인 구현을 위해 텍스트 데이터 설계를 철저히 계획하였다. 텍스트 데이터는 명확성, 상징성, 구성적 요소라는 세 가지 핵심 기준을 중심으로 구성되었다¹⁸⁶. <그림 54>는 초현실주의 요소를 시각화한 프롬프트 기반 이미지는 이러한 설계의 예시로, 초현실주의적 상징성을 반영한 텍스트 데이터의 구성 방식을 보여준다.

명확성은 AI가 텍스트의 의미를 명확히 이해하여 이미지를 생성하는 데 필수적이다. 구체적이고 직관적인 표현을 사용함으로써, 초현실주의의 특성을 충실히 반영할 수 있도록 설계하였다. 예를 들어, “비정형적 인체가 녹아내리듯 뒤틀린 형태로 표현된 장면”이라는 구체적인 묘사를 통해 AI가 표현 의도를 명확히 파악하도록 하였다¹⁸⁷. 이와 같은 프롬프트는 <그림 55>와 같이 텍스트 프롬프트에 맞는 이미지를 선택하여 AI 모델 훈련에 활용한 사례로 이어지며, AI 모델 학습 데이터 구성의 기초가 된다.

상징성은 초현실주의의 철학적, 심리적 요소를 이미지에 반영하기 위해 중요하게 고려되었다. 텍스트 데이터는 무의식, 꿈, 시간의 유동성 등 상징적 모티프를 시각화하는 데 초점을 맞췄다. 예컨대, “녹아내리는 시계가 중심부에 위치하여 시간의 유동성을 상징한다”는 표현을 통해 AI가 상징적 이미지를 효과적으로 구현하도록 하였다¹⁸⁸.

구성적 요소는 인체의 비정형적 형태, 주변 환경, 상징적 오브제의 배치를 명확히 묘사함으로써 텍스트 의도를 명확히 전달하였다. 예를 들어, “인체가 화면 좌측 하단에 위치하며, 비정형적 구조로 뒤틀린 건축물이 배경에 자리

186) 김현주, 조영각(2024). 기술철학적 관점을 반영한 생성적 인공지능 예술창작 사례 연구. *디지털콘텐츠학회지*, 23(9), pp. 2525-2541.

187) 정유남(2023), 생성 AI 활용 비윤리 텍스트 데이터의 의미 해석, *한국어 의미학*, 82(-), pp. 179-206.

188) 이승호, 정유남(2023). 딥러닝을 활용한 비윤리 텍스트 데이터 분석. *Journal of Korean Culture*, 60(-) pp. 63-100.

한다”는 묘사는 AI가 텍스트를 기반으로 초현실주의 장면을 효과적으로 구현하는 데 기여하였다¹⁸⁹⁾.

텍스트 데이터 설계 이후, AI 모델이 생성한 이미지와 텍스트 간의 일치성을 평가하기 위해 상호작용 테스트를 진행하였다. 이 테스트는 텍스트가 표현하고자 하는 초현실주의 요소가 적절히 반영되었는지를 확인하기 위한 과정으로, 정확성, 예술적 일관성, 시각적 충격성을 기준으로 평가되었다¹⁹⁰⁾.

정확성기준에 텍스트를 포함한 구체적 요소들이 이미지에 얼마나 잘 반영되었는지, 예술적 일관성 기준에 생성된 이미지가 초현실주의 모티프와 조화를 이루고 있는지, 시각적 충격성 기준에 강렬한 시각적 요소와 초현실주의적 감각이 효과적으로 표현되었는지 확인하였다. 이러한 피드백 과정은 AI 모델이 텍스트의 예술적 의도를 충분히 이해하고 반영할 수 있도록 지속적으로 데이터를 개선하는 데 기여하였다.

3) 텍스트-이미지 페어링 및 모델 훈련

이미지 생성에 사용한 모델 훈련 과정은 텍스트 기반 이미지 생성 모델을 구축하는 데 있어 중요한 단계로, 각 단계마다 세부적인 조정과 반복 학습을 거쳐 AI의 예술적 표현력을 극대화하는 것을 목표로 하였다. <그림 56>은 ‘녹아내리는 시계가 인체와 융합된 초현실적 장면, 주변에는 몽환적인 사막 풍경’을 생성한 이미지로 프롬프트가 AI의 학습 과정에 어떤 영향을 미쳤는지를 보여주었다.

텍스트-이미지 페어링은 생성형 AI 모델 훈련의 첫 번째 단계이며, AI가 주어진 텍스트를 기반으로 이미지를 생성할 수 있도록 텍스트와 이미지를

189) Hochreiter, S. & Schmidhuber, J. (1997), "Long Short-Term Memory", *Neural Computation*, 9(8), pp. 1735-1780.

190) 정지윤(2022), "인공지능을 활용한 AI 예술 창작도구 사례 연구", *한국디지털디자인학회지*, 22(4), pp. 53-66.

적절히 짝지어 준비하는 작업이다¹⁹¹). 이 과정에서 각 텍스트 프롬프트는 단순한 지시문을 넘어, 특정 예술적 목표와 상징성을 전달하는 중요한 매개체로 작용한다.

모델 훈련은 생성형 AI 모델인 스테이블 디퓨전을 사용하여 진행되었다. 스테이블 디퓨전은 텍스트 입력을 기반으로 이미지를 생성할 수 있는 모델로, 자연어를 통해 구체적이고 시각적인 묘사를 생성할 수 있는 능력을 갖추고 있다¹⁹²). 이러한 반복 학습의 결과는 <그림 57>과 같이 초현실적 사막의 풍경이나 뒤틀린 건축물과 같은 몽환적인 색감으로 만들어냈으며, 이를 통해 AI 모델의 예술적 가능성을 확인할 수 있었다.

반복 학습 과정에서 AI는 텍스트의 상징성, 비유적 의미, 감각적 요소를 점차 더 깊이 이해하고 이를 반영하는 능력을 갖추게 되었다. 학습 과정에서 모델은 각 텍스트 프롬프트가 요구하는 예술적 요소를 정확히 구현하기 위해, 훈련 파라미터와 생성 스타일을 점진적으로 조정하였다. 예를 들어, “시간의 왜곡”이나 “인간과 자연의 융합”과 같은 복잡한 초현실주의적 요소를 구현하기 위해 텍스트에서 표현된 상징성과 의미를 어떻게 시각적으로 구현할지 지속적으로 검토하고 수정하는 작업이 이루어졌다.

AI는 반복 학습을 통해 점차적으로 더 정교한 스타일과 이미지를 생성할 수 있게 되었으며, 생성된 이미지의 품질과 창의적 표현력을 향상시킬 수 있었다¹⁹³). 훈련이 진행되면서, 생성된 이미지는 초현실주의적 특성의 구현 정도를 기준으로 평가되었다. 평가 기준은 상징성, 예술적 표현력, 세부 사항의 디테일, 그리고 이미지의 감각적 요소를 포함하였다. AI가 생성한 이미지가 텍스트에서 제시된 초현실주의적 모티프를 얼마나 정확히 반영하고, 예술적 목표를 얼마나 잘 충족시키는지를 면밀히 평가하였다. 이러한 평가

191) 심수연(2024). op.cit., pp.71-72.

192) 한다운, 최다혜, 오창훈(2023). 이미지 생성형 AI의 창작 과정 분석을 통한 사용자 경험 연구: 사용자의 창작 주체감을 중심으로. *문화기술의 융합*, 9(4), pp. 667-679.

193) 권동현(2024). op.cit., pp. 341-354.

과정을 통해 AI 모델은 텍스트에서 제시된 상징성과 감수성을 보다 효과적으로 시각화하는 능력을 향상시켰다.

반복 학습을 통해 AI는 다양한 스타일을 실험하고, 기존 스타일에서 벗어난 새로운 변형을 생성할 수 있는 능력을 갖추게 되었다. 이 과정은 다양한 초현실주의적 스타일을 탐구하고, 각 스타일을 최적화하여 보다 창의적이고 독창적인 이미지를 만들어내는 데 중요한 역할을 하였다. 모델은 각 텍스트 프롬프트에 대한 스타일적 변형을 통해 초현실주의의 다양한 특성을 구현할 수 있게 되었다¹⁹⁴).

AI는 반복 학습을 통해 점차적으로 더 정교한 스타일과 이미지를 생성할 수 있게 되었으며, 생성된 이미지의 품질과 창의적 표현력을 향상시킬 수 있었다. 훈련이 진행되면서, 생성된 이미지는 초현실주의적 특성의 구현 정도를 기준으로 평가되었다¹⁹⁵. 이는 선행 연구자들의 연구에서 언급된 바와 같이, 상징성, 예술적 표현력, 세부 사항의 디테일, 그리고 이미지의 감각적 요소를 기준으로 평가되었다는 점과 일치한다.

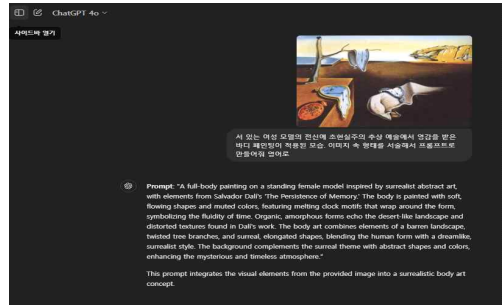
<표 8>은 초현실주의 작품을 기반으로 AI 이미지 생성 과정을 단계별로 요약한 것이다.

194) 류채환(2024). *미술사적 맥락에서 본 Text-to-Image AI 기술의 예술성*. 서울대학교 대학원, 석사학위논문. pp. 35-37.

195) 장운경, 윤인화, 박지원, 제갈유진, 이지연(2023). 이미지 생성 AI 도구의 이해와 미술교육의 활용 가능성 탐구. *조형교육*, -(88), p. 281.



<그림 54> 초현실주의 요소를 시각화한 프롬프트 기반 이미지
출처: 달리 (2024.02.01)



<그림 55> 텍스트 프롬프트 기반 AI 모델 훈련 이미지
출처: 챗GPT (2024.02.02)



<그림 56> 텍스트 “녹아내리는 시계”를 시각화한 AI 생성 이미지
출처:스테이블 디퓨전 (2024.02.02).



<그림 57> 반복 학습을 통해 발전된 초현실적 AI 이미지
출처: 미드저니(2024.02.03)

<표 8 > 초현실주의 기반 AI 이미지 생성 과정

단계	1단계	2 단계	3 단계	4 단계
이미지	모티프 분석 및 추출 	프롬프트 설계 	텍스트-이미지 페어링  	AI 모델 훈련 및 테스트 
내용	초현실주의 작품에서 꿈, 무의식, 상징성 등 주요 모티프를 분석.	“비현실적 공간에서 떠다니는 기묘한 물건들” 같은 텍스트 프롬프트 작성.	텍스트 데이터와 참고 이미지를 연결해 AI 모델로 초현실적 이미지 생성.	AI가 초현실주의적 특성을 반영한 고품질 이미지 생성.
과정	분석된 모티프를 텍스트 데이터로 변환	텍스트 프롬프트 작성 및 설계	텍스트와 이미지 연결 및 상호작용 최적화	텍스트 프롬프트를 반복 학습 및 최적화
목적	초현실적 특징을 반영한 텍스트 데이터 체계화	명확성 및 상징성을 강조한 텍스트 설계	텍스트 프롬프트를 반복 학습 및 최적화	초현실적 특징을 최대한 반영한 고품질 이미지 생성

2. AI를 활용한 바디아트 디자인 개발 프로세스

1) AI 기반 바디아트 콘텐츠의 시각적 구현

AI 기반의 초현실주의 바디아트 디자인 개발 과정은 전통적인 예술적 기법과는 다른 접근 방식을 요구하며, AI 모델을 통해 창조적이고 실험적인 바디아트를 구현하는 방법론을 제시한다¹⁹⁶⁾. 본 연구에서는 스테이블 디퓨전 모델을 활용하여 초현실주의적 특성을 강조한 바디아트 디자인을 생성하였다. 이 과정에서 AI는 전통적인 바디아트 기법으로는 구현할 수 없는 상상력과 창의성을 발휘할 수 있게 한다.

초현실주의 바디아트 디자인은 고정된 형태와 규범을 벗어나며, 인간 신체와 다양한 초현실적 요소인 동물, 기계, 상징적 객체 등을 결합하여 비현실적이고 기이한 이미지를 창조하는 과정이다¹⁹⁷⁾. 이를 바디아트라는 매체에 적용하기 위해 AI 모델을 활용하여 현실과 비현실의 경계를 넘나드는 독창적인 이미지를 창출하는 과정은 총 10단계로 진행된다.

각 단계에서는 반복적이고 실험적인 과정을 통해 최종적으로 완성된 초현실주의 바디아트 디자인을 도출해낸다.

(1) 초현실주의 바디아트 모티프 선정

초현실주의 바디아트에서 모티프 선정은 작품의 방향성을 결정짓는 중요한 첫 번째 단계이다. 초현실주의는 현실과 비현실의 경계를 흐리며, 관객에게 강렬한 시각적 충격과 감정적 체험을 제공하는 데 중점을 둔다. 이러한

196) 심규정(2024). 자연어 처리 모델을 통해 이미지 특징 추출 모델과 이미지 생성 모델을 결합한 *Image-to-Image* 딥러닝 아키텍처 실험. 가톨릭관동대학교 일반대학원, 석사학위논문. pp. 13-35.

197) 유근중(2006). 패션아트에 표현된 초현실주의 특성에 관한 연구. 홍익대학교 박사학위논문, pp. 1-5.

과정에서 작품의 모티프는 단순한 미적 요소를 넘어 심리적, 문화적 함의를 담아야 하며, 관객이 꿈과 현실이 혼재된 독특한 상태를 경험하도록 유도하는 중요한 역할을 한다¹⁹⁸⁾.

초현실주의 작품은 형태의 왜곡을 통해 물리적 제약을 넘어서고, 무의식적인 세계를 시각적으로 표현하는 특징을 가진다. 이러한 왜곡은 예술가가 의도적으로 현실을 변형하고, 불가능한 형태나 결합을 통해 새로운 현실을 창조하는 방법이다¹⁹⁹⁾. 바디아트에서 이러한 초현실주의적 요소는 인간 신체를 중심으로 재구성된 왜곡된 형태와 비현실적인 상징을 결합함으로써 구현된다²⁰⁰⁾. '셀레베즈 코끼리'는 인간 신체와 동물의 형태를 결합하여, 신체의 경계를 넘어서는 비현실적인 이미지로 창출한다. 이 작품에서의 형태 왜곡은 초현실주의에서 중요한 특징으로, 인간과 동물의 특징이 결합된 형태는 물리적 현실을 초과하는 상징적 의미를 지닌다²⁰¹⁾.

(2) 프롬프트 설계

두 번째 단계는 모티프 선정 후, AI 모델에 제공할 텍스트 프롬프트는 디자인의 방향성과 초현실적 특성을 명확히 하였다. 이 과정에서 신체의 형태, 비현실적 요소, 스타일과 분위기 등을 구체적으로 기술하였다.

프롬프트는 디자인의 핵심 방향을 제시하였다. “A surreal body art of a human with elephant features, metallic skin, and exaggerated proportions” (인간 신체와 코끼리의 특징을 결합한 초현실적 바디아트, 금속성 피부와 과장된 비율)이라고 작성하였다. 또, 초현실주의는 형태의 왜곡과 상징성을 강조하여, “A surreal body art blending human and animal features with

198) 이영미, 권지현(2024). 초현실주의 오브제와 현대도예의 관계. *조형디자인연구*, 27(3), p. 45.

199) 김남진(2018). op.cit., pp. 60-66.

200) 김은형(2019). *일품화풍 수묵화를 통한 초현실적 심상표현 연구*. 서울대학교 박사학위논문, pp. 79-87.

201) 김남진(2018). op.cit., pp. 102-104.

distorted proportions, where the skin has a metallic sheen and limbs elongate unnaturally”(인간과 동물의 특징을 결합한 초현실적 바디아트, 왜곡된 비율로 금속성 피부와 꿈같은 요소들이 포함된 신체, 팔다리가 비정상적으로 길어짐)이라고 왜곡된 비율과 꿈 같은 요소를 포함하여 비현실적인 이미지를 유도하였다.

원하는 이미지 생성을 위해 스타일과 분위기를 정의하여 프롬프트를 작성하였다. 프롬프트 “A surreal body art of a human figure with elephant-like features, metallic skin that reflects light, and elongated limbs, set against a dreamlike background with floating geometric shapes and organic textures”(코끼리 같은 특징을 가진 인간 형상의 초현실적 바디아트, 빛을 반사하는 금속성 피부와 길어진 팔다리, 떠 있는 기하학적 형태와 유기적 질감의 꿈 같은 배경)이라는 몽환적이고 기하학적인 스타일을 포함하여 초현실적 분위기를 강조하였다.

(3) AI 모델 분석 및 선택

세 번째 단계에서는 초현실주의 바디아트 디자인에서 중요한 요소 중 하나인 AI 모델을 선정하는 과정을 거쳤다. AI 기반 이미지 생성 모델인 스테이블 디퓨전, 미드저니, 달리는 각기 다른 방식으로 초현실주의 바디아트를 생성할 수 있다²⁰². 스테이블 디퓨전은 사용자 정의 프롬프트를 기반으로 이미지를 생성하며, 형태 왜곡 및 상징적 요소 반영에 강점을 보였다. 이는 초현실적 바디아트 창작에 적합한 특성을 나타낸다²⁰³. 미드저니는 감성적 스타일과 몽환적인 분위기 구현에 우수하며, 환상적인 초현실주의 이미지를

202) 박효진(2022). “인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 수업방안”, *미술교육연구논총*, 70(-), pp. 143-168.

203) 박은영(2024). AI 이미지 생성 도구를 활용한 효율적인 디자인 방안 연구: 아이디어 발상법을 기반으로, *디지털콘텐츠학회지*, 27(9), pp. 2699-2707.

생성하는 데 강점을 보였다. 달리는 세부 묘사와 정확한 형태 왜곡에 탁월하며, 정밀한 초현실적 이미지 생성에 유리한 모델로 평가되었다²⁰⁴).

각 모델의 스타일과 분위기에서도 차이가 나타났다. 스테이블 디퓨전은 다양한 미술적 스타일을 표현하며, 기하학적 패턴과 유기적 형태의 초현실주의를 효과적으로 구현하였다. 미드저니는 예술적이고 감성적인 스타일을 추구하여 몽환적인 초현실주의 표현에 적합한 특성을 보였다. 달리는 사실적이고 세밀한 스타일을 통해 정확한 형태 왜곡과 정교한 초현실적 이미지를 생성하였다.

(4) 패턴화 작업

네 번째 단계는 스테이블 디퓨전 모델을 활용한 패턴화 작업이다. 패턴화 작업은 “셀레베즈 코끼리” 작품을 바탕으로 초현실주의적 특성을 패턴화하는 작업을 진행하였다. 패턴화 작업은 작품의 핵심 요소들을 반복적이고 일관된 형태로 변형하는 과정으로, 초현실주의의 특성인 비현실적 형태와 상징적 요소들을 재구성하는 데 중점을 두었다.

“셀레베즈 코끼리” 작품의 핵심 요소는 인간과 코끼리의 하이브리드 형태, 왜곡된 신체 비율, 금속성 피부, 그리고 상징적 이미지들로 구성하였다. 이러한 특성들은 패턴화 작업의 기초로 활용되며, 작품의 상징적 요소들이 반복적이고 대칭적인 형태로 재구성된다. 패턴화 작업을 위한 프롬프트는 초현실주의적 특성을 강조하는 방향으로 설계되었다. 이를 통해 생성된 이미지는 반복적인 패턴을 형성하며, 꿈과 무의식의 시각화 및 비현실적 사물들의 융합을 구현한다.

“A surreal pattern featuring a human-elephant hybrid, with metallic ski

204) 허신재, 조택연(2023). 가시성 그래프를 이용한 생성형 AI의 평면도 이미지 분석, *한국공간디자인학회지*, 18(8), pp. 341-343.

n, distorted proportions, and dreamlike flowing elements like floating eyes and melting clocks.”(금속성 피부와 왜곡된 비율을 가진 인간-코끼리 하이브리드 형태의 초현실적인 패턴, 떠 있는 눈과 녹아내리는 시계와 같은 꿈같은 흐르는 요소들)로 진행하였다. 이후 이를 통해 “셀레베즈 코끼리”의 상징적 요소들이 패턴화되어 나타나지 않아 챗GPT를 활용하여 추상적 패턴과 기하학적인 형태에 중점을 두고 스테이블 디퓨전에 알맞게 생성되도록 입력하였다.

프롬프트는 비정형적이고 자유로운 추상적 디자인을 생성하도록 작성되었다. “An abstract pattern featuring flowing, organic shapes, dynamic swirling lines, and vibrant, contrasting colors. Soft gradients blend with sharp geometric forms, creating a visual rhythm that evokes motion and fluidity. The design should be non-representational, with an emphasis on color contrasts, texture, and the interplay between organic and geometric elements, resembling a dreamlike, surreal atmosphere.”

기하학적 디자인의 프롬프트는 “A geometric pattern inspired by an elephant, featuring abstracted shapes like large angular forms representing the elephant’s ears, long curves resembling its trunk, and circular motifs symbolizing its eyes and body. The design should consist of sharp, clean lines, triangles, and circles, arranged in a symmetrical and repetitive fashion, with a focus on contrast between dark and light colors to evoke the strength and majesty of an elephant. The overall composition should be intricate yet balanced, with a hint of organic texture integrated into the geometric elements.” 으로 입력하였다.

(5) 이미지 보정

다섯 번째 단계에서 AI가 생성한 이미지를 포토샵(Photoshop) 등의 이미지 편집 소프트웨어를 사용하여 수정하는 과정은 AI 기반 바디아트 작업에서 필요한 단계이다. AI 모델이 생성한 초기 이미지는 초현실주의적 특성을 지니고 있지만, 이를 바디아트라는 형태로 활용하기 위해서는 더욱 정교하고 세밀한 조정이 필요하다. 본 연구에서는 컬러 #2D546B(어두운 청록색)를 중심으로 색상 조정 작업을 진행하였으며, 이미지의 차가운 기계적 분위기를 강조하고, 인간의 신체와 결합된 초현실적 요소들을 부각시켰다.

AI가 생성한 이미지는 주로 기계적이고 비현실적인 요소들이 혼합된 형태이므로, 이를 바디아트 작업에 적합하게 변형하는 과정에서 색상과 질감 조정은 필수적이다. #2D546B 컬러는 신체와 기계적 형태가 융합된 이미지에서 차가운, 금속적인 느낌을 주며, 또한 불안감과 기이함을 전달한다. 이 색상은 디지털 바디페인팅에서 중요한 역할을 하며, 신체의 특정 부위나 형태의 왜곡을 강조하는 데 유용하다. 이 과정은 AI 바디아트의 최종 이미지를 더욱 몰입감 있고 감정적으로 강한 표현으로 다듬는 작업으로, 초현실적 메시지를 관객에게 효과적으로 전달하는 데 중요한 기초 작업이 될 것이다.

(6) 패턴 융합 디자인

여섯 번째 단계에서는 “셀레베즈 코끼리(Celebvez Elephant)” 작품의 초현실주의적 특성을 바디페인팅 디자인에 적용하기 위해 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)의 이미지-투-이미지(Image-to-Image) 기능을 활용하였다. 이를 위해 초현실주의 미학적 요소를 반영한 패턴화된 이미지를 생성하고, 3D 모델링 소프트웨어에서 제작된 인체 전신 이미지를 입력 자료로 사

용하였다.

작업 과정에서 “인체 표면에 기하학적 패턴이 자연스럽게 융합되고, 초현실적 미학이 강조된 바디페인팅 디자인이라는 구체적인 프롬프트를 작성하였다. 또한, Denoising Strength(0.5~0.6)와 CFG Scale(8) 등의 파라미터 설정을 통해 인체 구조와 패턴 간의 조화를 극대화하였다. 최종적으로 선택된 이미지는 스테이블 디퓨전의 파라미터 조정 과정에서 생성된 것으로, 프롬프트를 추가하여 더 세밀하고 정교한 결과물을 도출하였다.

(7) 후처리 및 디테일 강화

본 연구의 일곱 번째 단계에서는 스테이블 디퓨전에서 생성된 결과물을 기반으로, 인체의 곡선과 표면에 자연스럽게 융합된 2D 바디페인팅 모델을 완성하였다. 생성된 이미지는 초현실적인 색채와 기하학적 디자인이 독특한 감각을 부여하였으며, 이를 더욱 극대화하기 위해 캡컷(CapCut)을 활용한 후처리 작업을 진행하였다.

후처리 작업은 색상, 텍스처, 조명 효과를 세밀하게 조정하는 과정을 포함하였으며, 초현실주의적 미학을 강화하는 데 중점을 두었다. 특히 이미지의 특정 부분에 디테일을 추가하거나 강조함으로써 초현실주의 특유의 독창성과 시각적 몰입감을 한층 더 높였다. 이러한 작업은 바디페인팅 모델의 완성도를 극대화하고, 예술적 표현을 더욱 풍부하게 만드는 데 기여하였다.

(8) 3D 재구성

여덟 번째 단계는 포토샵(Photoshop)에서 강화된 2D 이미지를 기반으로, 3D 모델링 소프트웨어 메시 에이아이(meshy.ai)를 활용하여 바디아트 디자

인을 입체적으로 재구성하는 작업이다. 이 단계의 목표는 2D 디자인을 3D 환경으로 변환하여 실제 적용 가능성을 평가하고, 입체적 효과를 극대화하는 것이다. 먼저, 2D 패턴 이미지를 인체의 곡면과 윤곽에 자연스럽게 적용하기 위해 텍스처 맵핑 작업이 수행되었다. 이 과정에서는 패턴의 시각적 일관성을 유지하며 곡면에 자연스럽게 결합되도록 정밀한 조정을 진행하였다. 이어서 UV 맵핑을 통해 패턴이 왜곡되지 않도록 모델 표면에 정확히 배치하였으며, 이러한 작업은 모델이 움직이는 3D 환경에서도 디자인이 자연스럽게 유지될 수 있도록 보장하였다.

최종적으로, 텍스처와 UV 맵핑을 기반으로 모델링 작업이 진행되어 초현실주의 디자인과 인체 구조가 융합된 형태의 완성된 3D 모델이 제작되었다. 생성된 이미지는 초현실주의 미학적 요소를 충실히 반영하며, 2D 디자인을 입체적으로 표현하여 바디아트의 실제적 적용 가능성을 입증하였다. 특히, 3D 모델은 움직임이 있는 환경에서도 패턴과 디자인의 일관성을 유지하며, 초현실주의 바디아트가 디지털 환경에서 어떻게 실현될 수 있는지를 명확히 보여주었다.

(9) 동적 콘텐츠 제작

아홉 번째 단계는 3D로 재구성된 바디아트 디자인을 동적 콘텐츠로 구현하는 작업으로, 정적인 이미지를 움직임이 있는 콘텐츠로 확장하였다. 이 과정에서 런웨이 엠엘을 활용하여 3D 바디아트 모델에 애니메이션 효과를 추가하였으며, 초현실적 디자인이 동적인 형태로 표현되었다. 동적 콘텐츠 제작 과정에서는 모델의 움직임과 텍스처의 자연스러운 결합을 유지하며, 초현실주의적 미학을 강조하기 위해 조명과 배경을 추가로 설정하였다. 특히 몽환적이고 기하학적인 배경과 움직임은 디자인의 예술적 가치를 더욱 극대

화하였다.

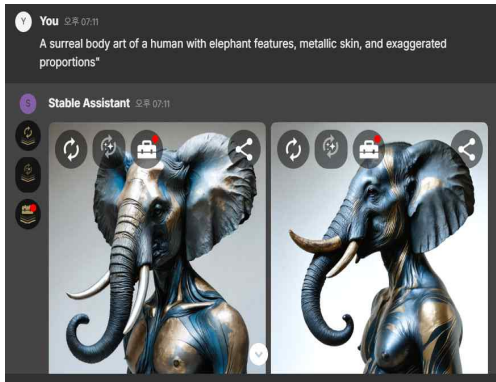
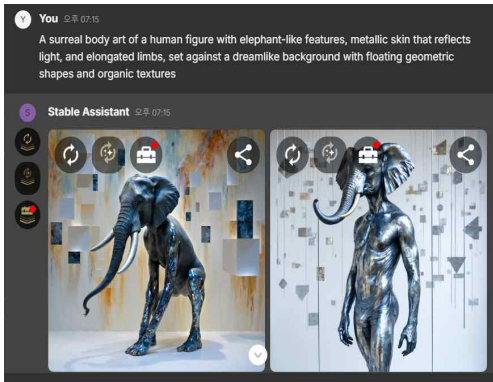
최종적으로 제작된 동적 콘텐츠는 정적 이미지와는 차별화된 몰입감을 제공하며, 바디아트의 예술적 표현과 실용적 적용 가능성을 동시에 탐구한 결과물로 완성되었다. 이러한 콘텐츠는 전시, 미디어 아트, 디지털 퍼포먼스와 같은 다양한 분야에서 활용 가능성을 보여주었으며, 초현실주의 바디아트의 예술적 메시지를 관객에게 효과적으로 전달할 수 있는 새로운 방식을 제시하였다. 영상화 작업을 통해 디지털 환경에서 바디아트의 초현실주의적 가치를 극대화하고, 시각적, 감정적 몰입감을 동시에 전달하는 데 성공하였다.




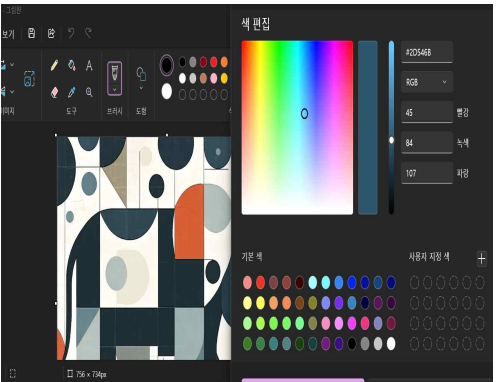




(10) 최종 출력 및 활용





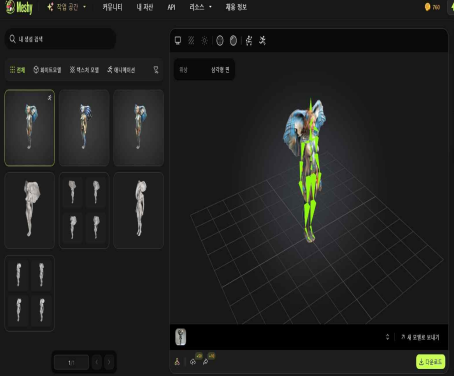

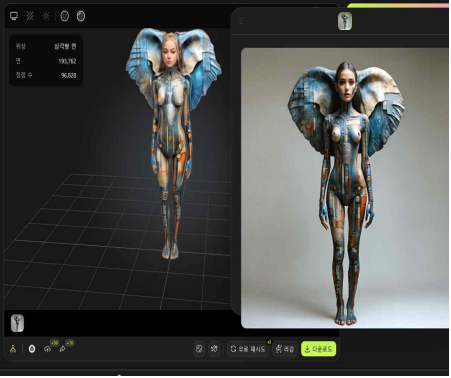
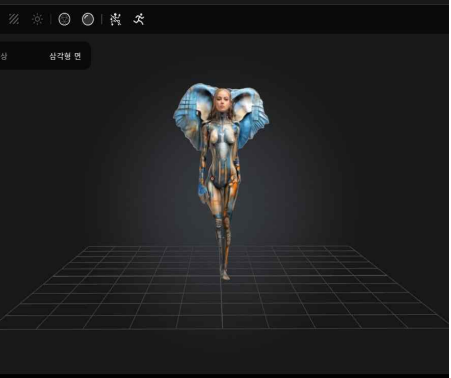
열 번째 단계는 이미지의 동적인 요소를 포함한 최종 콘텐츠 제작과 출력 과정을 완료하는 단계이다. 이 단계에서는 정적인 바디아트 디자인 이미지에서 시작하여 동적인 표현으로 확장함으로써 전체 작업의 최종 목표를 달성하는 데 초점을 두었다. 생성된 AI 기반 디자인은 시각적 콘텐츠로 제작되며, 이를 통해 초현실주의적 메시지를 효과적으로 전달한다. 특히 본 연구에서 사용된 모든 이미지와 결과물은 연구자가 AI를 활용해 직접 생성한 것으로, 이를 통해 독창적이고 실험적인 시각적 표현을 구현하였다.

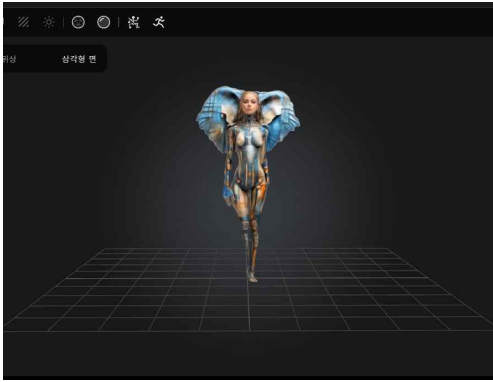
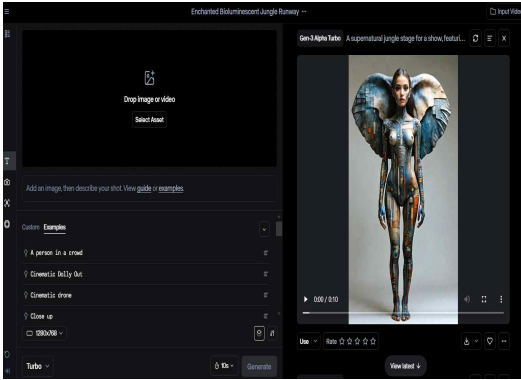
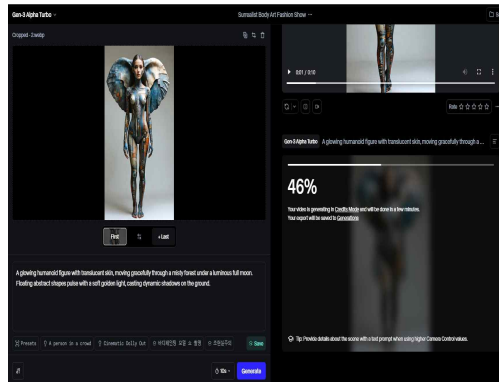
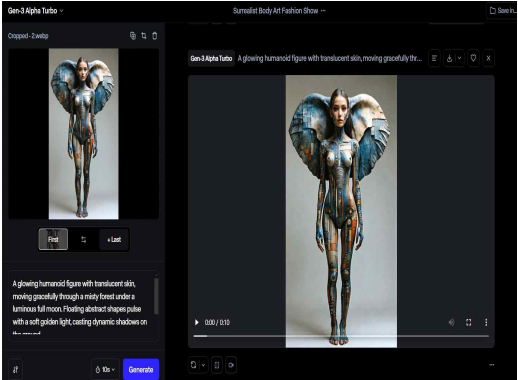
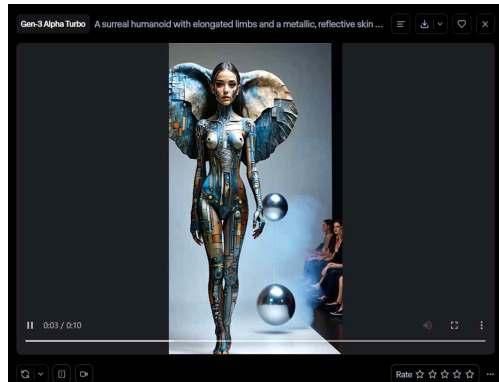
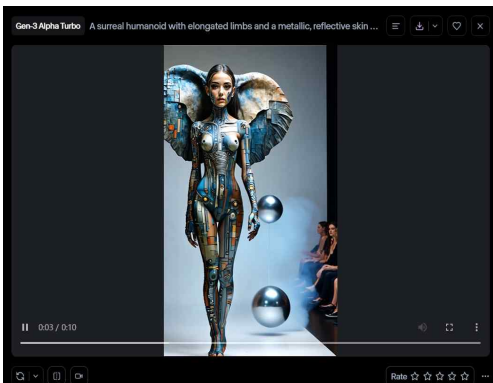
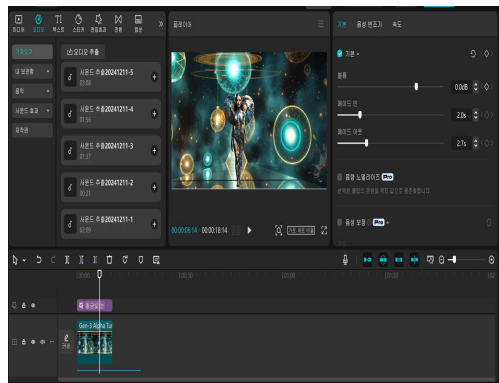

<표 9>는 초현실주의 바디아트 디자인 개발의 10단계를 단계별 주요 내용과 결과물로 정리한 것이다.

<표 9> 초현실주의 바디아트 디자인 개발 과정

단계	모티프	주제 및 의미 분석	작업 내용	
1 단계 모티프 선정		<ul style="list-style-type: none"> 초현실주의 모티프 선택 기준 주제 및 의미 분석 초현실주의적 특성 도출 구체적 모티프 설정 관객의 반응 유도 	<ul style="list-style-type: none"> 상징성, 형태의 왜곡, 비현실적인 결합 작품의 기본 방향성을 결정하기 위해, 인간과 동물의 결합, 신체 왜곡, 상징적인 요소 등을 설정한다. 시간과 공간의 왜곡, 꿈과 무의식적 요소를 반영하여 작품의 심리적, 문화적 의미를 확립합니다 설정한 아이디어를 바탕으로 AI 모델이 이미지를 생성할 수 있도록 구체적이고 명확한 텍스트 프롬프트를 설계한다. 상징성과 왜곡된 형태를 통해 관객에게 강렬한 시각적, 감정적 효과를 전달한다 	
단계	모티프 선정에 따른 제작 과정		작업 내용	
2 단계 프롬프트 설계	 <p>A surreal body art of a human with elephant features, metallic skin, and exaggerated proportions</p>	 <p>A surreal body art of a human figure with elephant-like features, metallic skin that reflects light, and elongated limbs, set against a dreamlike background with floating geometric shapes and organic textures</p>	 <p>A surreal body art blending human and animal features with distorted proportions, where the skin has a metallic sheen and limbs elongate unnaturally</p>	<ul style="list-style-type: none"> 프롬프트는 구체적이고 명확해야 함 사용하는 AI 모델에 맞게 프롬프트를 조정 초현실적 요소를 텍스트에 명확히 포함 색상, 질감, 형태 등을 포함 AI가 생성할 이미지를 예측하고 정의 예상과 다른 결과물일 경우 프롬프트 수정 및 재시도
3 단계 AI모델 선정 및 훈련	<p>스테이블 디퓨전</p>  <p>A surreal body art with a human figure merging with a tree, distorted proportions, metallic sheen, and abstract patterns (나무와 결합된 인간 신체, 왜곡된 비율과 추상적인 패턴을 가진 초현실적 바디아트)</p>	<p>미드저니</p>  <p>A dreamlike body art of a human with animal features, surrounded by ethereal light, soft glowing hues, and organic flowing textures (동물의 특징을 가진 인간 형태, 신비한 빛과 유기적 질감을 갖춘 꿈같은 바디아트)</p>	<p>달리</p>  <p>A human with distorted elephant features, precise form, elongated limbs, and hyper-realistic texture and detail (왜곡된 코끼리 형태를 가진 인간, 정밀한 형태와 길어진 팔다리, 사실적인 질감)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 미술적 스타일 반영 가능 사용자 정의 프롬프트 기반 이미지 생성 몽환적이고 예술적인 분위기 감성적 스타일 강조 세부적이고 정확한 이미지 생성 고해상도 디테일 강조 <p>스테이블 디퓨전 선정</p>

단계	모티프 선정에 따른 제작 과정			작업 내용
4단계 패턴화 작업				<ul style="list-style-type: none"> • ‘셀레베즈 코끼리’ 작품의 초현실주의적 특성을 패턴화하는 작업 진행. 비현실적 형태와 상징적 요소들의 재구성. • 구성 요소: 기계적 요소와 결합된 거대한 코끼리 형상으로, 산업화의 불안감을 상징한다. • 색상 #808080 (금속적 회색) #4682B4 (청록색) 톤이 기계적이고 차가운 분위기를 조성한다. • 구조적 특징 생명체와 기계가 결합된 구조가 강한 시각적 효과를 주며, 텍스처 타일화 시 이질적 요소가 융합된 패턴을 통해 공포감을 전달한다. • 디지털화 주요 특징 기계와 생명체가 혼합된 이미지를 반복하여 현대 사회의 불안을 표현한다. 바디페인팅에서는 기계적 긴장감을 전달할 수 있다.
	<p>A repeating geometric pattern of fragmented elephant features, merging with human body parts, set against a cosmic, dreamlike background of abstract organic forms and floating symbols.</p>	<p>An abstract design of flowing organic shapes and dynamic lines, featuring vibrant contrasts and soft gradients blending with sharp geometric forms. Emphasizing motion, texture, and the interplay of organic and geometric elements, it evokes a surreal, dreamlike atmosphere.</p>	<p>파라미터 과정을 거친 후 생성된 이미지</p>	
5단계 포토샵 보정				<ul style="list-style-type: none"> • 포토샵을 이용해 디테일, 색상, 음영, 질감 등을 세밀하게 조정 • 컬러 #2D546B(어두운 청록색)를 강조하여 기계적이고 차가운 분위기를 강화하고, 초현실적 요소와 신체 결합을 부각시킴. • 기계적 텍스처와 왜곡된 형태를 통해 신체와 기계적 요소의 결합을 강조하고, 불안감과 기이함을 전달. • 색상과 질감 조정을 통해 감정적 영향과 초현실주의 메시지 강조
	<p>패턴화 된 이미지 선정</p>	<p>포토샵을 이용해 색상 조정 #570B29 #827B00 #945F78 #2D546B</p>	<p>포토샵 보정 결과물</p>	
6단계 패턴 융합 디자인				<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전의 이미지-투-이미지(Image-to-Image) 기능 활용. • 초현실주의 특성의 패턴과 3D 모델링 소프트웨어로 제작한 인체 전신 이미지에 적용. • 프롬프트 셀레베즈 코끼리의 초현실적 패턴을 몸의 곡선 표면에 매끄럽게 섞어 자연스럽게 감싸는 전신 페인팅 이미지. 모델은 오른쪽을 바라보는 전신 포즈로 표시된다. • Denoising Strength 0.5~0.6 (세부 사항을 보존하며 부드럽게 변형) • CFG Scale 8 (프롬프트에 맞는 일관된 스타일을 유지) • 수 차례의 파라미터 작업 후 이미지 생성
	<p>스테이블 디퓨전의 이미지-투-이미지 기능을 활용하여 3D 모델링 소프트웨어에서 제작된 인체 전신 이미지와 패턴화된 이미지를 결합</p>	<p>텍스트와 이미지의 조화를 통해 초현실적 특성을 강조한 바디페인팅 디자인 구현</p>	<p>여러번의 파라미터 과정을 거친 후 생성된 이미지</p>	

단계	모티프 선정에 따른 제작 과정			작업 내용
<p>7단계</p> <p>후처리 포토샵 작업</p>	 <p>선정 된 이미지</p>	 <p>캡컷(CapCut)을 활용한 후처리 작업 과정. 색상, 텍스처, 조명 효과가 세밀하게 조정되었으며, 초현실주의적 미학이 강화</p>	 <p>후처리 작업을 거친 최종 바디페인팅 모델. 초현실주의적 미학을 더욱 강조하여 독창성과 시각적 몰입감을 극대화하였다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 후처리 작업으로 2D 바디페인팅 모델 완성. • Photoshop을 사용해 색상, 텍스처, 조명을 세밀하게 조정하여 초현실주의 미학을 강화. • 완성된 2D 모델 초현실적 디자인과 몰입감 있는 표현 강화. • 기하학적 요소와 색감 강조.
<p>8단계</p> <p>3D 재구성</p>	 <p>Photoshop에서 초현실주의 특성 2D 바디아트 이미지 강화</p>	 <p>2D 이미지를 3D 모델 표면에 자연스럽게 적용하기 위해 텍스처 맵핑 수행.</p>  <p>텍스처와 UV 맵핑을 기반으로 3D 환경에서 모델링 작업 진행.</p>	 <p>UV 맵핑을 통해 패턴의 정확한 배치와 왜곡 방지 작업 수행.</p>  <p>3D 작업 수행 결과</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 컬러 및 질감 조정을 통해 차가운 금속적 분위기와 조화를 이룸. • 텍스처 맵핑을 통해 인체 곡면과 윤곽에 패턴이 자연스럽게 결합. • 모델 표면에 패턴이 왜곡되지 않고 정밀하게 배치 • 초현실적 바디아트의 인체 구조와 융합된 최종 3D 모델 완성.

단계	모티프 선정에 따른 제작 과정			작업 내용
<p>9단계</p> <p>동적 콘텐츠 제작</p>	 <p>3D 모델 애니메이션</p>	 <p>모델의 회전, 걷기 등의 움직임을 설정하여 동적인 콘텐츠로 변환</p>  <p>세부 조정 및 색상, 질감 수정</p>	 <p>몽환적이고 기하학적인 배경, 조명 추가하여 디자인의 예술적 가치를 극대화</p>  <p>세부 조정 및 색상, 질감 수정</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 런웨이 엠엘을 활용하여 3D 바디아트 모델에 움직임을 추가하고, 동적 콘텐츠로 확장. • 3D 바디아트 디자인을 바탕으로 애니메이션 효과 추가 준비 • 모델의 회전, 걷기 등의 움직임을 설정하여 동적인 콘텐츠로 변환 • 설정된 프롬프트 및 이미지를 바탕으로 애니메이션화된 3D 바디아트 콘텐츠 생성
<p>10 단계</p> <p>최종 완성 및 출력</p>	 <p>동적 콘텐츠 제작 완성물</p>	 <p>초현실주의 무대 생성</p>		<ul style="list-style-type: none"> • 열 번째 단계는 바디아트 디자인의 정적 이미지를 기반으로 동적 표현으로 확장하여, AI를 활용한 초현실주의 콘텐츠를 최종적으로 제작·출력하였다.

3. 초현실주의 무대 영상 콘텐츠 제작

초현실주의 바디아트 영상에서 배경 무대는 작품의 시각적 효과와 분위기를 결정짓는 핵심적인 요소이다. 본 연구에서는 초현실주의적 특성을 극대화하기 위해 생성형 AI 모델과 영상 편집 도구를 활용하여 제작 과정을 단계별로 제시한다. 각 단계는 배경 설계, 바디아트 생성, 동적 연출, 최종 출력으로 나누어진다.

초현실주의 배경은 런웨이 엠엘과 같은 생성형 AI 모델을 통해 제작되며, 텍스트 프롬프트를 활용하여 배경의 주요 시각적 요소를 설계하였다. 기하학적 형상과 비현실적 텍스처를 포함한 공간을 형성한다. <그림 58>과 같이 “A surreal stage with floating geometric shapes, glowing organic textures, and a dreamlike atmosphere”이라는 프롬프트를 입력하면 떠 있는 기하학적 형상과 비현실적인 텍스처를 포함하여 기하학적 요소와 강렬한 빛 효과를 강조한 몰입감 있는 배경이 생성된다. 이러한 배경은 초현실주의적 몰입감을 강화하며, 강렬한 대비와 조명을 통해 시각적 충격을 극대화한다.

배경은 단순한 이미지가 아닌 모델의 움직임과 연계된 동적 요소를 포함한다. 이를 구현하기 위해 AI 기술과 키프레임 기반 편집 도구를 활용한다. 모델의 이동 경로에 따라 배경의 색상과 텍스처가 점진적으로 변화하거나, 기하학적 패턴이 확장 및 왜곡되는 효과를 부여한다. <그림 59>는 모델이 특정 위치를 지나갈 때 배경이 물결처럼 움직이거나 빛의 강도가 변화하도록 설정하여 작품의 몰입도를 높인다. 바디아트 이미지는 AI 모델 스테이블 디퓨전을 사용하여 제작된다.

<그림 60>을 보면 초현실주의적 요소를 강조하기 위해 금속성 피부, 왜곡된 신체 비율, 기하학적 패턴 등 다양한 디자인을 생성하며, 색상 보정과 텍스처 강화를 통해 시각적 효과를 더욱 극대화한다. 이러한 디자인은 작품의

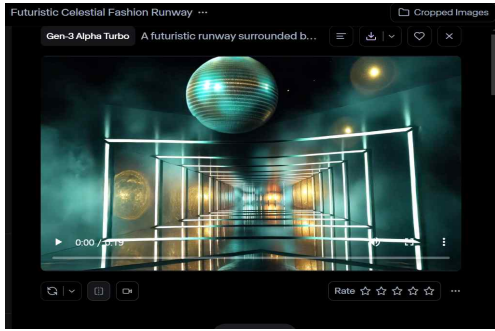
주제적 통일성을 유지하면서도 독창적인 시각적 충격을 제공한다.

<그림 61>은 생성된 바디아트와 배경 무대는 캡컷(CapCut)과 같은 영상 편집 도구를 통해 결합된다. 이 과정에서 레이어 편집 기능과 키프레임 기술을 활용하여 바디아트와 배경 간의 자연스러운 연결을 구현한다. 모델의 신체 디자인과 배경의 텍스처를 매핑하고, 조명과 색상을 조정하여 두 요소가 조화롭게 어우러지도록 설정한다. 또한, 모델의 움직임에 따라 배경이 실시간으로 반응하도록 연출하여 정적 요소와 동적 요소가 융합된 완성도 높은 콘텐츠를 제작한다.

후처리 과정에서는 모델과 배경 간의 상호작용을 강조하기 위해 추가적인 애니메이션 작업이 이루어진다(그림 62). 색상과 텍스처를 보정하고, 네온 빛, 왜곡된 기하학적 패턴 등 추가적인 효과를 삽입하여 작품의 몰입감을 극대화한다. 이 과정에서 캡컷의 후처리 기능을 활용하여 세부적인 움직임과 시각적 효과를 조정하며, 결과적으로 생동감 있는 최종 영상을 제작한다.

<그림 63>은 모든 작업이 완료된 후, 고해상도로 렌더링된 최종 콘텐츠는 디지털 전시, 영상 플랫폼, AR/VR 콘텐츠 등 다양한 플랫폼에서 활용될 수 있도록 최적화한다. 또한, 관객과 전문가로부터 피드백을 받아 필요한 수정 작업을 진행하며, 초현실주의적 몰입감과 예술적 메시지를 성공적으로 전달하는 완성도 높은 작품으로 구현된다.

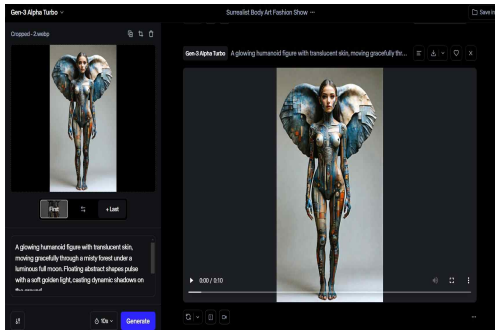
<표 10>은 초현실주의 바디아트 콘텐츠 제작을 위한 단계별 프로세스를 정리한 것이다.



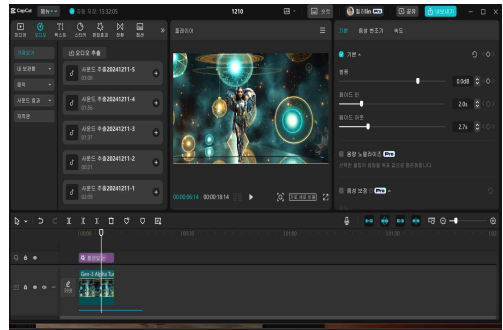
<그림 58> 시로 생성된 초현실적 배경 디자인



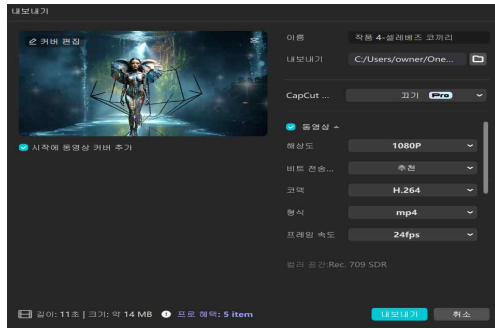
<그림 59> 움직임에 따라 변화하는 배경



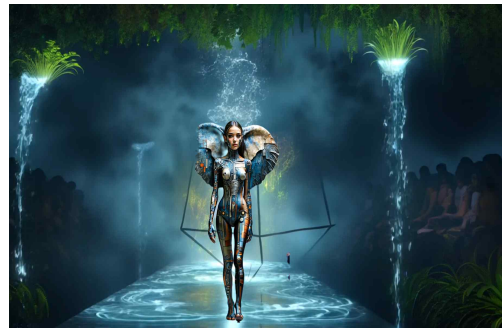
<그림 60> 시로 제작된 초현실적 바디아트



<그림 61> 배경과 바디아트가 조화롭게 결합된 장면



<그림 62> 추가 효과가 더해진 동적 영상



<그림 63> 완성된 초현실주의 디지털 콘텐츠.

<표 10> 초현실주의 바디아트 콘텐츠 제작 단계별 프로세스

단계	주요 작업	세부 내용	활용 예시
1단계 배경 무대 생성	<ul style="list-style-type: none"> 런웨이 쟈-2를 활용한 초현실주의적 배경 제작 기하학적 형상과 비현실적 텍스처 설계 	<ul style="list-style-type: none"> 프롬프트 예시 A surreal stage with floating geometric shapes and glowing textures 강렬한 대비와 빛 효과를 사용해 몰입감 강화 	
2단계 배경 동적 설계	<ul style="list-style-type: none"> 모델의 움직임과 연동되는 배경 설정 배경 색상, 텍스처, 패턴의 동적 변화 구현 	<ul style="list-style-type: none"> 모델 이동 시 배경 확장/왜곡 키프레임 기능으로 배경 움직임과 모델 동작의 시각적 연동 	
3단계 바디아트 이미지 생성	<ul style="list-style-type: none"> 스테이블 디퓨전 또는 미드저니를 사용한 바디아트 디자인 생성 신체 디자인과 초현실적 요소 결합 	<ul style="list-style-type: none"> 금속성 피부, 왜곡된 비율, 기하학적 패턴 등 신체 디자인 생성 색상 보정 및 텍스처 강화로 초현실적 분위기 조성 	
4단계 바디아트 통합	<ul style="list-style-type: none"> CapCut을 활용한 신체 디자인과 배경의 결합 조명 및 색상 보정 상호작용 효과 구현 	<ul style="list-style-type: none"> 텍스처 매핑 모델과 배경의 자연스러운 연결 조명 보정 신체와 배경의 색감 조화 키프레임으로 모델 이동에 따른 배경 변화 설정 	
5단계 애니메이션 후처리 작업	<ul style="list-style-type: none"> 모델과 배경 간의 동적 상호작용 애니메이션 제작 색상 및 텍스처 보정 추가 효과 삽입 	<ul style="list-style-type: none"> 네온 빛, 왜곡된 기하학적 패턴 추가 CapCut의 후처리 기능을 사용해 영상의 몰입감 극대화 	
6단계 최종 콘텐츠 제작	<ul style="list-style-type: none"> 고해상도 렌더링 및 디지털 콘텐츠로 출력 다양한 플랫폼에서 활용 가능하도록 최적화 	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 전시, 영상 플랫폼, AR/VR 콘텐츠에 적합한 파일 출력 관객 및 전문가 피드백 반영 후 수정 	

IV. 생성형 AI 기반 바디아트 영상 콘텐츠 제작

1. 디자인 계획

1) 디자인 계획 및 방법

인공지능(AI)의 발전은 예술 창작에 새로운 가능성을 열어주고 있으며, 특히 생성형 AI는 예술적 표현과 디지털 창작 방식의 경계를 확장하는 데 중요한 역할을 하고 있다. 본 연구는 생성형 AI를 활용하여 초현실주의 미학의 핵심 요소인 무의식, 꿈, 상징 등을 바탕으로 한 바디아트 콘텐츠를 디자인하고, 이를 디지털 방식으로 구현하는 과정에서 드러나는 가능성과 한계를 연구하고자 하였다.

초현실주의는 현실 세계의 제약을 넘어 무의식과 상징적 이미지를 통해 인간의 내면을 탐구하려는 예술 운동으로, 감정과 심리적 상태를 비논리적이고 상징적인 시각적 요소로 표현하는 데 중점을 둔다. 이와 같은 초현실주의적 미학은 텍스트 기반 이미지 생성 AI 모델을 통해 디지털 방식으로 재해석될 수 있으며, AI의 독창적이고 예측 불가능한 이미지 생성 능력은 초현실주의 콘텐츠 디자인에 있어 강력한 도구로 작용한다.

본 연구에서의 디자인 계획은 이러한 시대적 흐름을 반영하여, 기술 발전, 정체성의 혼란, 환경 위기, 사회적 갈등 등 현대 사회의 핵심 이슈들을 시각적으로 풀어내는 것을 목표로 하였다. AI 기반의 바디아트는 초현실주의적 접근을 통해 기계와 인간, 자연과 사회, 가상과 현실 사이의 경계를 넘나드는 복합적인 의미를 전달한다. 이러한 접근은 단순히 미학적 요소에 그치지 않고, 사회적, 시대적 현상들을 예술적으로 탐구하는 데 중점을 두고 있다.








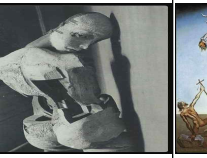
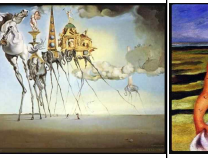

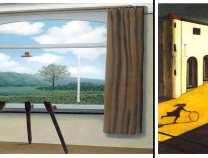
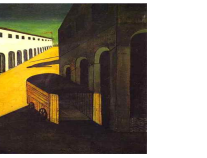


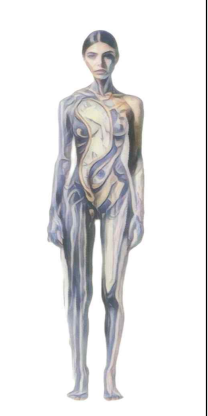
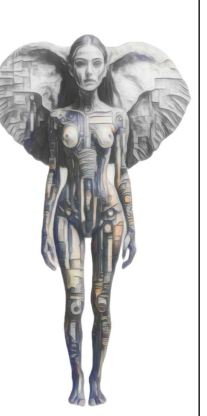
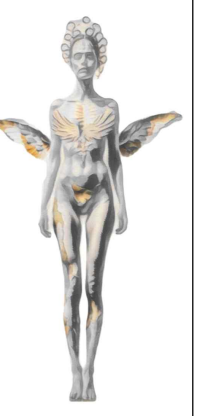
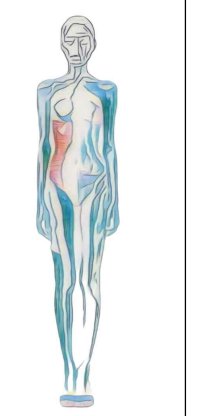
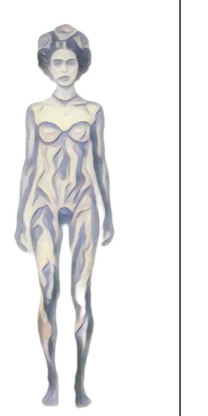
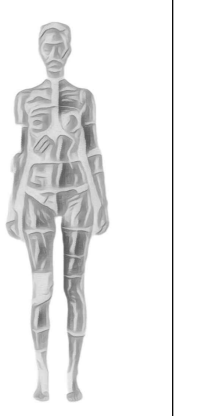
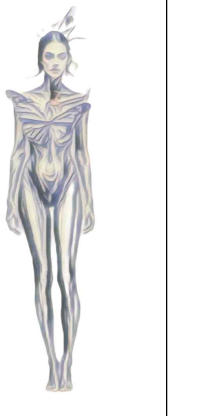
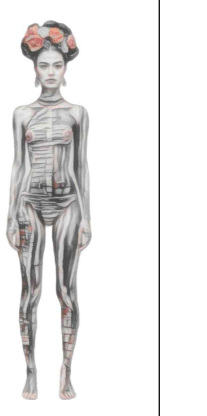
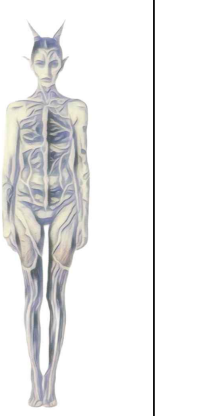

디지털 환경과 신체 표현의 결합을 통해 AI는 현실을 왜곡하고, 시간과 공간의 개념을 초현실적으로 변형시킬 수 있는 가능성을 제공한다. 이는 초현실주의의 핵심적인 특징인 불확실성과 상징성을 더욱 강조하며, 그 자체로 시각적 충격과 심리적 몰입을 유도하는 작품을 창출하는 데 중요한 역할을 한다. 신체의 변화와 배경의 변형은 동적 상호작용을 통해 관객에게 강렬한 감정을 불러일으키며, 각 작품은 AI의 독창적인 이미지 생성을 통해 그 본래의 상징적 의미를 강화하고 있다.

본 연구는 스테이블 디퓨전, 미드저니, 달리, 포토샵, 캡컷 등 다양한 생성형 AI 모델을 활용하여 초현실주의의 핵심 특성인 무의식, 왜곡, 상징을 디지털 형식으로 구현하였다. 각 모델은 초현실적 이미지 생성에 최적화되어, 신체와 배경의 상호작용을 자연스럽게 반영하며, 복잡한 사회적, 감정적 주제를 시각적으로 풀어냈다. 스테이블 디퓨전과 미드저니는 비현실적이고 상징적인 이미지를 생성하며, 달리는 인간과 기계, 자연과 사회의 경계를 넘나드는 변형된 이미지를 표현하였다. 후속 편집은 포토샵과 캡컷을 통해 동적 상호작용을 완성시키는 데 기여하였다.

AI 모델을 이용해 총 12점의 바디아트 작품을 디자인하고, 각 작품은 기술 발전, 정체성의 혼란, 환경 위기 등 현대 사회의 핵심 이슈를 시각적으로 탐구하였다. 작품은 인간과 자연, 인간과 기계의 융합을 표현하며, 디지털 시대의 정체성, 기후 변화, 사회적 갈등 등을 다뤄 관객에게 심도 있는 메시지를 전달한다. 이 작품은 수용자에게 자유로운 해석의 여지를 제공하며, AI 모델을 활용한 창작은 고정된 시각을 넘어 다층적인 이해를 가능하게 한다. 이를 통해 예술의 경계를 확장하고, 디지털 현실과 물리적 현실의 경계를 허물며 새로운 예술적 경험을 제시하고자 한다.

생성형 AI를 활용한 초현실주의 특성에 따른 바디아트 이미지 생성에 대한 구체적인 계획표는 <표 11>과 같다.

<표 11> 초현실주의 바디아트 디자인 계획표

작품 번호	작품 1	작품 2	작품3	작품 4	작품 5	작품6	작품 7	작품 8	작품 9	작품 10	작품 11	작품 12
작품												
모티프	이미지의 배반	사랑의 노래	기억의 지속	셀레베즈의 코끼리	주변을 날아다니는 한 마리 꿀벌에 의해 야기된 꿈, 깨어나기 직전의 꿈	하르케보르의 축제	두명의 프리다	인형	성 안토니우스의 유혹	부러진 기둥	인간의 조건	거리의 신비와 우울
특성	비논리적 표현과 상징성			꿈과 무의식의 시각화			자아와 무의식 간의 갈등 표현			왜곡된 형태와 비현실적인 구성		
색상	페이지 #F5F5DC 갈색 #8B4513 검정 #000000	파란색 #4682B4 주황색 #FF8237 노란색 #FFD700 검정색 #0000	파란색 #4682B4 황금빛 #FFD700 페이지 #F5F5DC 회색 #A9A9A9	청록색 #00CED1 금색 #FFD700 스틸 그레이 #708090	황금빛 #FFDF00 하늘색 #87CEFA 백색 #FFFFFF	빨강 #FF0000 파랑 #0000FF 노랑 #FFFF00 검정 #000000	흰색 #FFFFFF 붉은색 #DC143C 녹청색 #4682B4	살색 #FFE4C4 페이지 #F5F5DC 딥 블랙 #000000	황토색 #DEB887 붉은색 #B22222 딥 블랙 #000000	회색 #A9A9A9 차가운 푸른색 #4682B4 붉은색 #DC143C	파스텔블루 #E0FFFF 자연 녹색 #228B22 하늘색 #87CEFA	어두운 녹색 #2F4F4F 주황빛 석양 #FF8C00 황갈색 #D2B48C
프롬프트	A surreal human body with elements of a pipe merging into the torso, accompanied by bold text saying 'This is not a pipe,' set on a minimalist beige background.	A human body surrounded by abstract geometric forms in a barren, mysterious landscape, evoking loneliness and surrealism.	A human body with melting clock motifs draped over shoulders and limbs, set in a barren desert landscape with a surreal, dream-like atmosphere.	A surreal human body combined with mechanical elephant-like structures, emphasizing industrial and animalistic forms.	A glowing human body ascending with angelic wings and surrounded by radiant golden light in a surreal sky.	A human body painted with vibrant primary colors and abstract lines, blending into a dynamic, playful surreal background.	Two interconnected human bodies with exposed hearts, their veins forming surreal patterns against a cloudy backdrop.	A fragmented human body resembling a distorted doll, set in a dimly lit, surreal environment.	A human body being tempted by surreal, grotesque creatures in a barren, apocalyptic landscape.	A human body with a fractured pillar replacing the spine, surrounded by a barren, emotional landscape.	A human body merging seamlessly with a painted landscape, as if it is part of both the scene and the viewer's perspective.	A human body casting unnaturally long shadows in a deserted street, with abstract geometric shapes in the background.
바디아트 특성	신체의 매체화	상호작용성	일시성과 즉각성	신체의 매체화	사회적·정치적 메시지 전달	일시성과 즉각성	상호작용성·사회적·정치적 메시지 전달	상호작용성	상호작용성	신체의 매체화	사회적·정치적 메시지 전달	일시성과 즉각성
표현 특징	신체와 파이프의 융합, 텍스트와 이미지 간 상호작용, 미니멀리즘과 색상 대비 강조	고립된 공간과 추상적 형상, 신체와 배경의 대비를 통한 초현실적 긴장감 전달	시간과 기억의 왜곡 표현, 신체와 시계 이미지의 융합, 몽환적인 색상 강조	기괴한 동물 형상과 신체의 결합, 기계적 요소와 자연적 질감의 대조	영적인 상징과 빛의 표현, 천상의 분위기를 강조하는 색상 구성	생동감 있는 색상과 추상적 패턴, 놀이적 요소와 초현실적 유머 강조	자아의 분열과 고통을 상징, 심장을 통한 내면의 감정 표현	왜곡된 신체 표현, 차가운 질감으로 기괴한 분위기 조성	신체와 환상적 이미지를 통한 내적 갈등 표현, 강렬한 색상 대비로 긴장감 강화	부러진 기둥을 통한 고통의 상징화, 색상 대비로 상처와 회복의 서사 전달	신체와 배경의 경계를 흐리는 표현, 관념과 현실의 상호작용 강조	고독한 분위기와 긴 그림자를 통한 초현실적 긴장감 전달
생성 이미지												

2. 제작 결과 및 해설

1) 작품 1

(1) 작품 설명

작품 1은 르네 마그리트의 이미지의 배반 (The Treachery of Images, 1929)에서 영감을 받아 제작하였다. 초현실주의의 이미지와 신체 표현을 결합하는 것을 주제로 하였으며, 초현실주의의 주요 요소인 비논리성과 상징성을 기반으로, 텍스트와 파이프(혹은 기계적 요소)를 신체에 결합하여 초현실적이면서도 철학적인 메시지를 전달하는 데 중점을 두었다. 이러한 접근은 단순히 시각적 표현에 그치지 않고, 관객에게 관념과 현실 간의 관계를 성찰하게 하는 경험을 제공한다. 작품 1은 초현실주의와 현대 기술의 융합을 통해 전통적 철학적 메시지를 현대적 시각 언어로 재해석하였다.

<그림 64>는 스테이블 디퓨전에서 텍스트“*This is not a pipe*”와 신체를 결합한 장면으로, 텍스트가 신체와 자연스럽게 융합되도록 텍스처와 디테일을 세밀하게 생성한 결과이다. 이어서 생성된 이미지는 <그림 65>와 같이 메쉬에이아이(Meshy.ai)와 캡컷을 활용해 동적으로 변형되고 상호작용하는 효과를 추가하여, 텍스트와 신체, 배경 간의 유기적 상호작용을 극대화하였다.

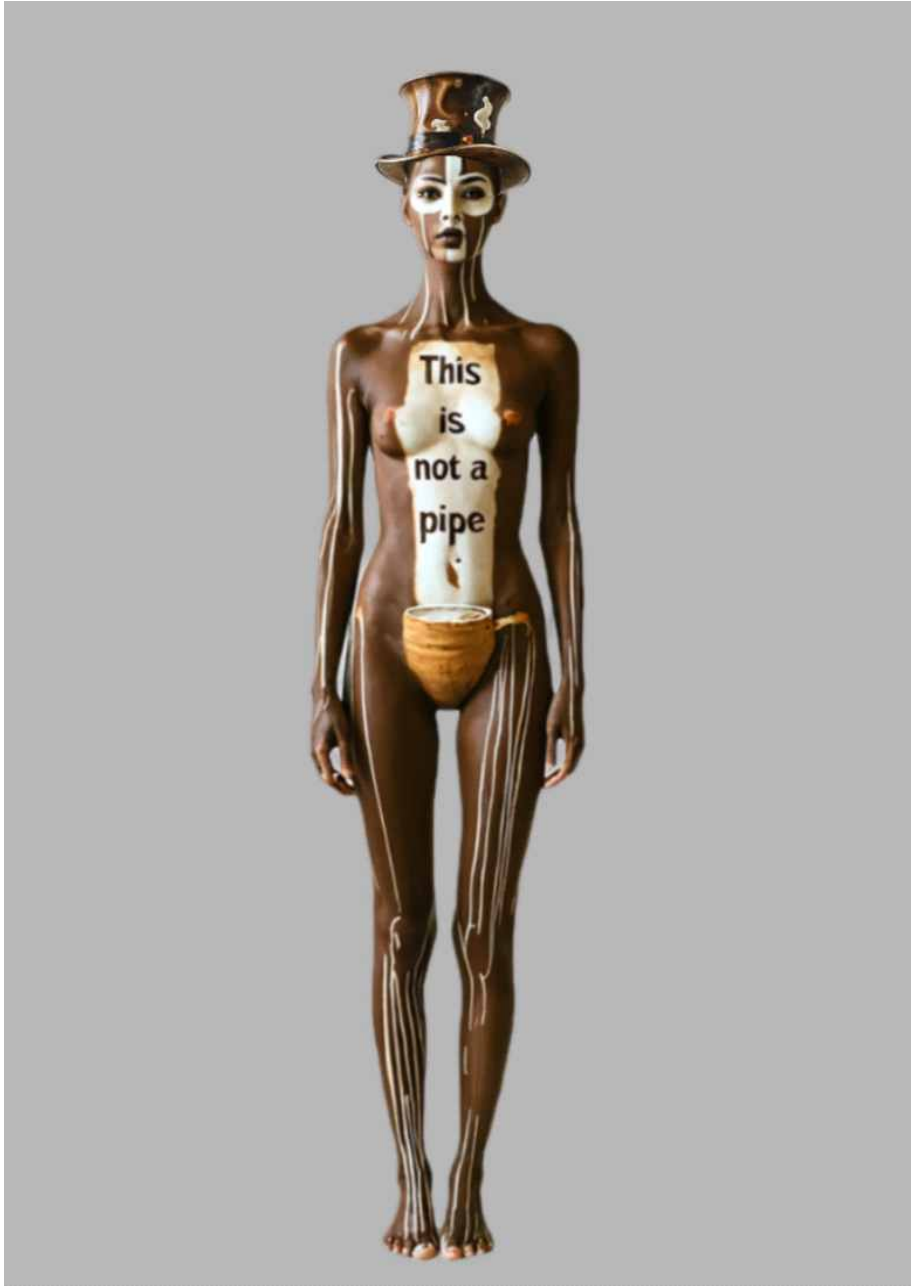
또한 달리(DALL-E)를 사용하여 파이프와 같은 기계적 패턴을 신체 표면에 융합하고, 초현실적 배경을 디자인하여 작업하였으며, 페이지(#F5F5DC), 갈색(#8B4513), 검정(#000000)과 같은 색상을 활용하여 텍스트와 신체가 더욱 돋보이도록 구성하였다. 스테이블 디퓨전에서 생성된 2D 이미지는 편집 과정을 거친 후, 런웨이 엠엘을 활용하여 동적 효과를 구현하였다. 이후 동

영상 편집 도구인 캡컷을 사용하여 동적 표현을 강화하고 이미지와 효과 간의 조화를 극대화하였다.

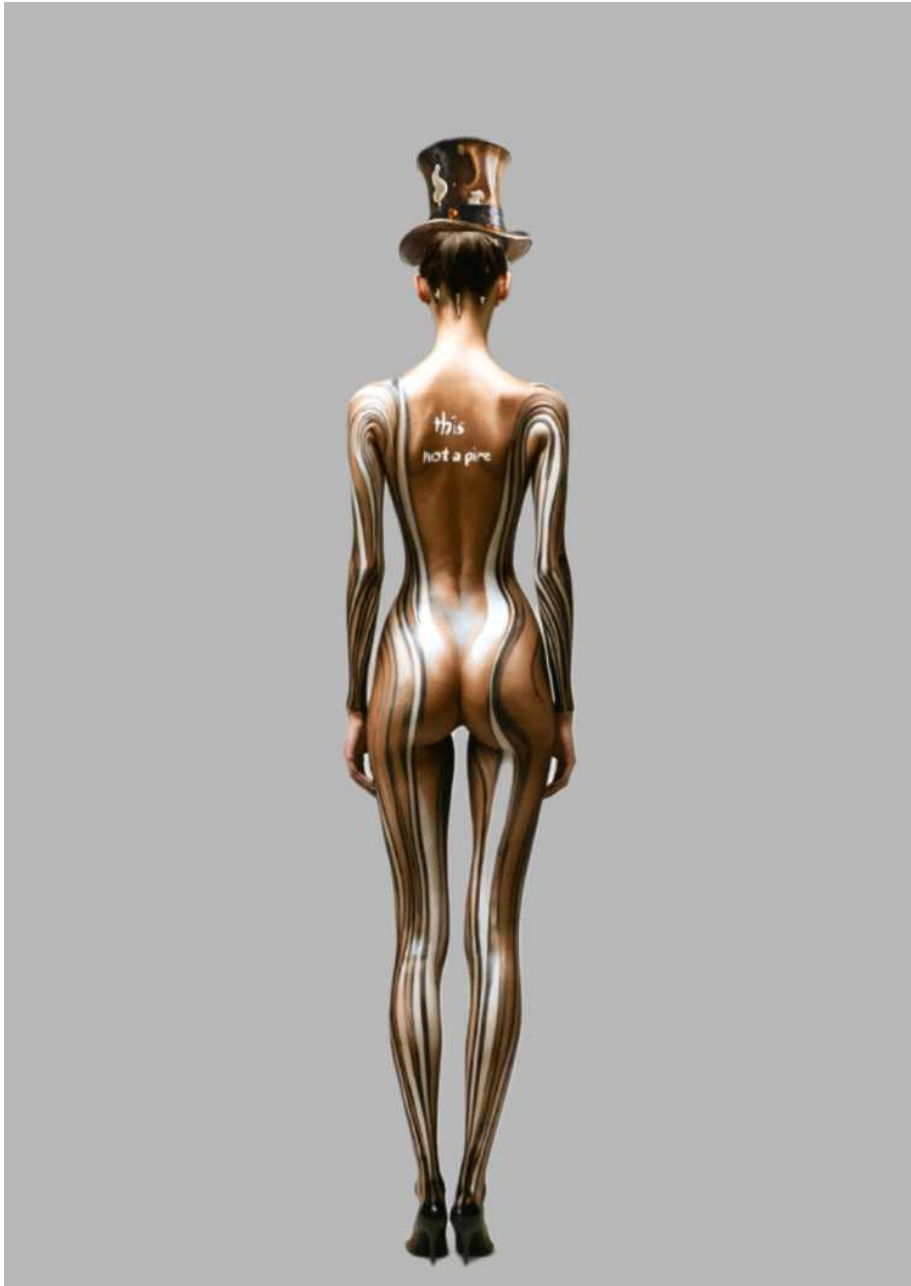
작품 1에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 12>와 같이 정리하였다.

<표 12> 작품 1의 디자인 요소

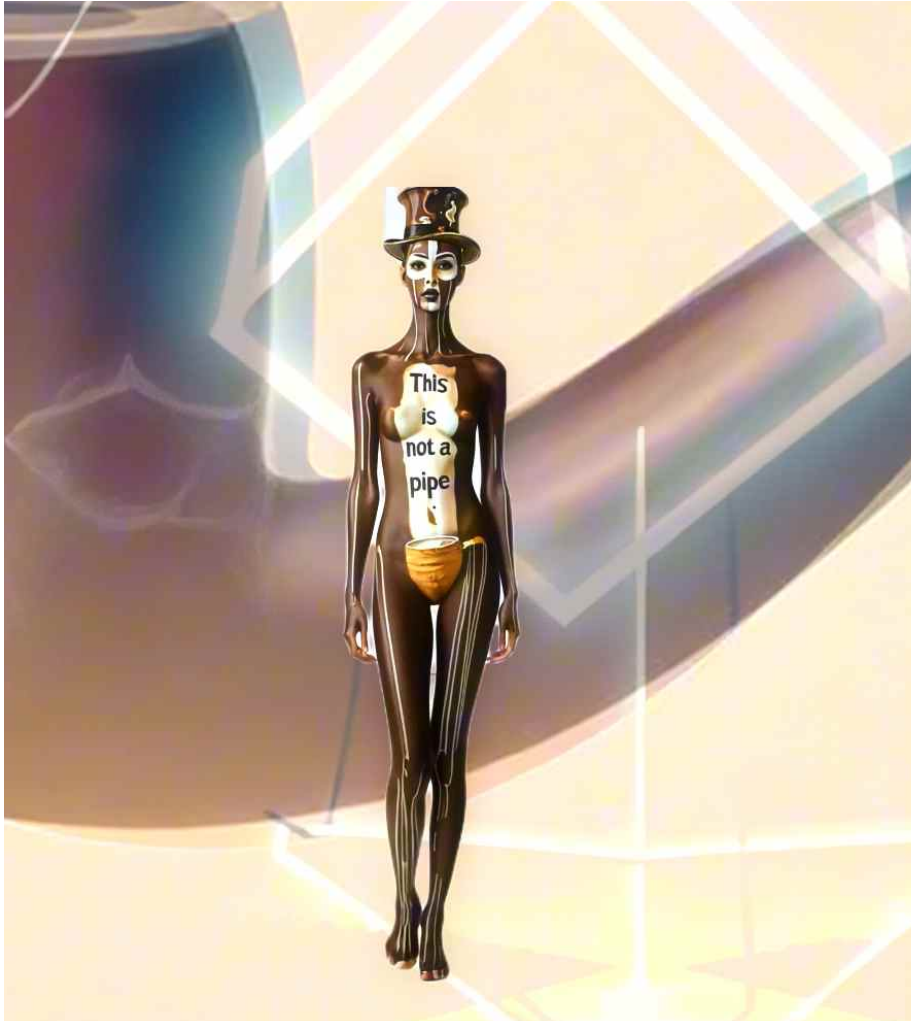
작품 1	
디자인의도	텍스트와 이미지 간의 비논리적 관계 및 신체를 통한 초현실적 메시지 표현
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><i>Ceci n'est pas une pipe.</i></p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
	<div style="text-align: center;">모티프 작품</div> <div style="text-align: center;">AI를 활용한 패턴화 작업</div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 베이지 (#F5F5DC) 배경의 중립적 색상으로 텍스트와 파이프를 돋보이게 함. • 갈색 (#8B4513) 파이프의 현실적 질감과 대비. • 검정 (#000000) 텍스트의 명확성과 시각적 강조를 위한 색상.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a surreal and minimalist artwork featuring a human figure fused with a pipe, blurring the boundaries between reality and abstraction. Geometric patterns repeat across the background, creating contrast and symmetry. The figure and pipe merge seamlessly, emphasizing ambiguity between the organic and mechanical. Text, such as 'This is not a pipe,' is placed fluidly between the body and background, interacting organically to enhance surreal interaction. Use a muted, neutral palette for the human form, with bold, contrasting colors for the pipe and text. The composition should be clean, balanced, and philosophical, delivering a clear yet conceptually rich visual message.
패턴 디자인 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 기하학적 반복, 대비적 구도, 텍스트와 이미지의 유기적 융합
표현특징	<ul style="list-style-type: none"> • 신체와 파이프의 융합으로 이미지와 실제 간의 경계를 흐리게 표현. • 텍스트는 신체와 배경 사이에 유기적으로 배치되어 초현실적 상호작용 강조. • 미니멀리즘과 색상 대비를 통해 철학적 메시지를 명확히 전달.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전으로 신체와 텍스트 결합, DALL-E로 배경과의 자연스러운 조화 구현.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 런웨이 젠 2로 텍스트와 이미지가 상호작용하며 움직이는 애니메이션 효과 추가.



<그림 64> 작품 1-시로 생성한 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 65 > 작품 1-AI로 생성한 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://buly.kr/6BvtitN>

<그림 66> 작품 1의 콘텐츠 영상

2) 작품 2

(1) 작품 설명

작품 2는 르네 마그리트의 사랑의 노래(The Song of Love)에서 영감을 받아 제작된 초현실주의적 패턴 디자인이다. 이 작품은 초현실주의의 대표적 특징인 고독과 긴장감을 기반으로, 신체와 기하학적 패턴, 그리고 색채 대비를 통해 독특한 시각적 구성을 제시하였다.



배경은 깊고 차분한 파란색(#4682B4)으로 설정되어 작품 전체에 초현실적 고요함과 안정감을 부여한다. 이는 신체와 기하학적 패턴이 더욱 돋보이도록 돕는 역할을 한다. 또한 주황색(#FF8237)은 작품 속 장갑의 상징적 요소를 재현하며, 신체의 특정 부분에 집중을 유도하였다. 이 주황색은 신체와 배경 간의 대비를 강화하여 초현실적 긴장감을 극대화하였다. 노란색(#FFD700)은 작품에서 밝고 주목받는 영역에 사용되며, 강렬한 시각적 대비를 제공하여 패턴의 활기를 더하였다. 여기에 검정색(#000000)으로 그림자와 윤곽선에 활용하여 신체와 기하학적 패턴을 강조하고, 초현실적 깊이감을 형성하였다.

<그림 67>은 작품2의 디자인으로 기하학적 패턴과 원근법을 왜곡한 구성을 통해 초현실적 공간감을 형성하였다. 스테이بل 디퓨전을 사용하여 신체 표면에 원형과 직선 형태를 배치하고, 달리를 활용하여 파란색 배경과 주황색, 노란색 패턴을 결합하였다(그림 68). 런웨이 엠엘을 통해 패턴과 배경이 동적으로 변형되는 애니메이션 효과를 추가하여 작품에 생동감을 부여했다(그림 69). 이러한 작업 과정은 신체와 배경 간의 경계를 흐리고, 관객으로 하여금 초현실적 공간 속 고독과 긴장감을 체험하도록 이끌었다.

작품 2는 색채와 패턴의 상호작용을 통해 초현실주의적 메시지를 현대적

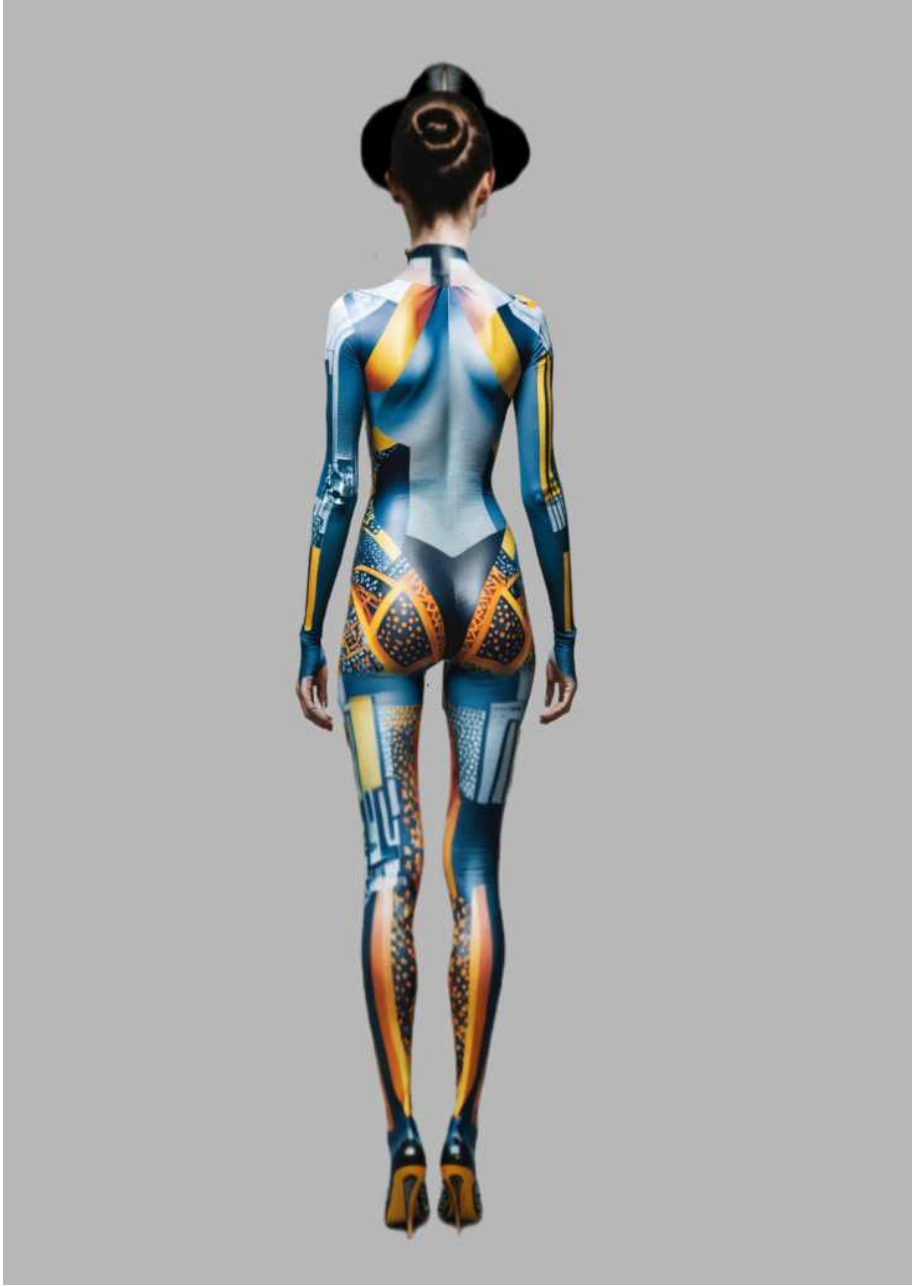
으로 재해석하였다. 초현실적 구성을 통해 관객에게 현실과 비현실의 경계를 탐구하게 하고, 색채 대비와 동적 효과로 시각적 몰입감을 극대화하였다. 작품 2에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 13>과 같이 정리하였다.

<표 13> 작품 2의 디자인 요소

작품 2	
디자인의도	고독한 공간과 기계적 신체 형태를 통해 고립감과 초현실적 긴장감을 전달.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
	<div style="width: 45%; text-align: center;">모티프 작품</div> <div style="width: 45%; text-align: center;">AI를 활용한 패턴화 작업</div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 파란색 (#4682B4) 깊고 차분한 파란색 • 주황색 (#FF8237) 작품의 장감을 시각화 • 노란색 (#FFD700) 대비효과 극대화 • 검정색 (#0000)
패턴화 프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • The geometric repetition and contrast of surrealism creates a distorted pattern of arrangement of shapes.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 고립된 공간에서 추상적 기하학적 형상과 신체의 조화를 통해 초현실적 분위기 전달. • 신체와 배경의 색상 대비로 관객의 시선을 유도. • 비논리적이고 상징적인 구성을 통해 고독감을 심화.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 기하학적 반복(원형, 직선), 대비적 구도, 왜곡된 형태
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전으로 기하학적 형상과 신체를 조화롭게 배치한 초현실적 이미지 생성.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 런웨이 젠 2를 활용해 신체와 텍스처가 시간에 따라 변형되거나 새로운 상징적 사물이 등장하는 동적 애니메이션 효과를 추가.



<그림 67> 작품 2-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 68> 작품 2-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/yYiAzCSgFI>

<그림 69> 작품 2의 콘텐츠 영상

3) 작품 3

(1) 작품 설명

작품 3은 살바도르 달리의 ‘기억의 지속(The Persistence of Memory)’에서 영감을 받아 제작된 초현실주의 바디아트로, 시계의 왜곡과 시간 개념의 변형을 중심으로 초현실적 메시지를 전달하고자 하였다. 이 작품은 녹아내리는 시계 이미지를 인간 신체에 융합함으로써 시간과 기억의 유동성을 시각적으로 표현하였으며, 관객으로 하여금 비선형적 시간 개념을 체감하게 하고 철학적 성찰을 유도하는 데 중점을 두었다.

작품의 주요 색상으로는 파란색(#4682B4), 황금빛(#FFD700), 베이지(#F5F5DC), 그리고 회색(#A9A9A9)이 사용되었다. 파란색은 차가운 느낌을 통해 초현실적 공간감을 구현하였으며, 황금빛은 시계와 중심 패턴을 강조하여 시각적 초점을 강화하였다. 베이지는 시계의 부드러운 질감을 표현하며 배경과 신체 간의 조화를 형성하고, 회색은 배경에 사용되어 신체와 패턴 간의 대비를 강조하였다. 이러한 색상 구성은 작품의 초현실적이고 몽환적인 분위기를 형성하고, 시간과 기억에 대한 상징적 메시지를 강조하였다.



작품의 패턴 디자인은 스테이بل 디퓨전을 활용하여 텍스트와 이미지를 첨부한 후 프롬프트를 입력하였다. <그림 70>은 왜곡된 형태의 반복, 대비적 구도를 활용하여 초현실적 긴장감을 형성하였다. 늘어진 시계와 신체의 유동적 결합은 왜곡된 형태를 반복적으로 사용해 시간과 기억의 유동성을 표현하며, 비현실적인 긴장감을 더하였다(그림 71). 색상의 강렬한 대비는 신체와 배경 사이에 시각적 구도를 명확히 하여 초점 요소를 강조하고 관객의 몰입을 유도한다. 또한, 시계와 신체 일부를 공중에 배치함으로써 현실과 비현실 간의 경계를 흐리고, 초현실적 상상의 세계를 탐구하도록 만든다. 이러

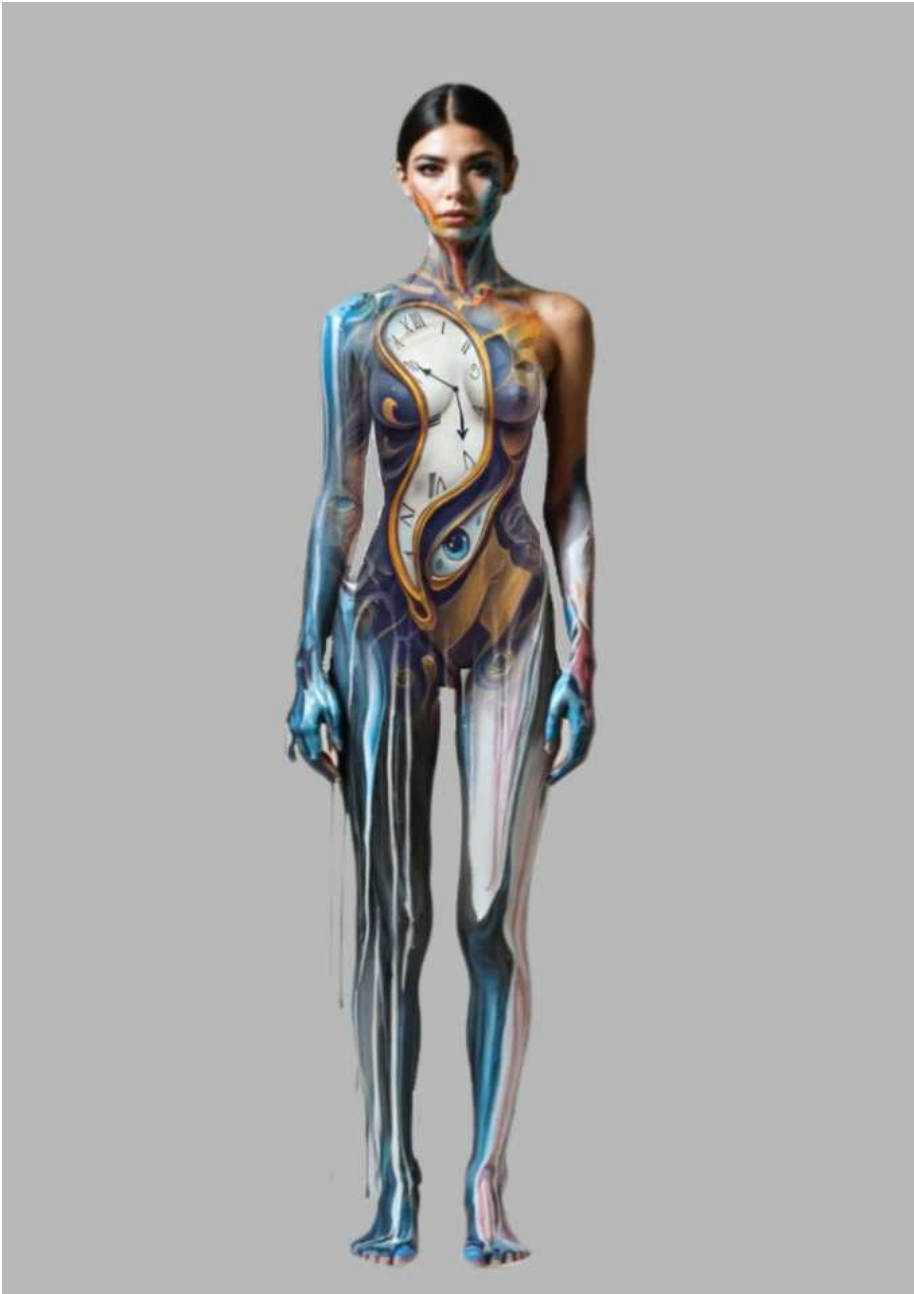
한 구성은 시간과 공간의 왜곡된 개념을 강화하며, 작품의 초현실주의적 메시지를 시각적으로 완성한다.

<그림 72>는 런웨이 엠엘과 캡컷을 활용하여 시계와 신체가 동적으로 변형되는 장면을 구현하였으며, 시간의 흐름과 기억의 왜곡을 직관적으로 표현하였다. 포토샵을 사용하여 신체와 시계의 결합을 정교하게 조정하였고, 색상 대비를 통해 작품의 심리적 영향을 강화하였으며, 청록색과 금색의 조화를 통해 초현실적 메시지와 상징성을 시각적으로 부각하였다. 캡컷을 이용하여 신체와 시계가 상호작용하며 시간과 기억의 왜곡을 강조하였다.

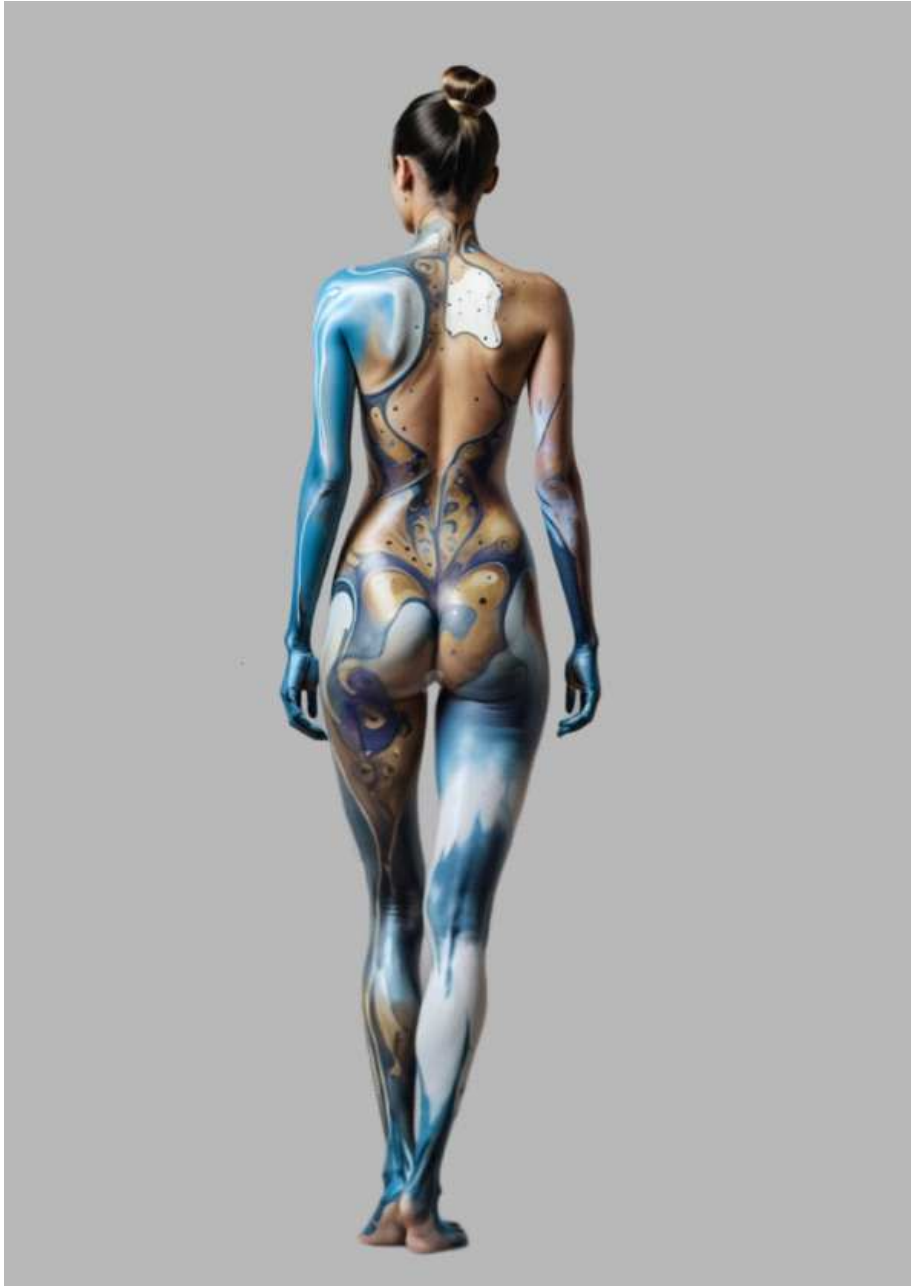
작품 3에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 14>와 같이 정리하였다.

<표 14> 작품 3의 디자인 요소

작품 3	
디자인의도	녹아내리는 시계를 통해 시간과 기억의 비선형성을 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
	모티프 작품 AI를 활용한 패턴화 작업
색상	<ul style="list-style-type: none"> 파란색 (#4682B4) 차가운 느낌으로 초현실적 공간감을 제공. 황금빛 (#FFD700) 시계와 중심 패턴을 강조하여 시각적 초점을 강화. 베이지 (#F5F5DC) 시계의 부드러운 질감을 표현하며 배경과 신체의 조화를 형성. 회색 (#A9A9A9) 배경에 사용되어 신체와 패턴의 대비를 강조.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> A surreal textile pattern where melting clocks drape across various abstract shapes and organic forms. Each clock appears to be liquefying, with numbers and clock hands slightly distorted as they flow over curved surfaces. The color scheme incorporates cool blues and grays, mixed with warm ochre and orange accents that highlight the clocks. The background includes a hazy, neutral tone with slight shading to create depth, allowing the clocks to pop out visually. This pattern represents the fluidity of time and the dissolution of traditional structure, with a dreamlike quality in the arrangement and texture of each element.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> 신체와 녹아내리는 시계의 융합으로 시간과 기억의 왜곡을 시각화. 몽환적인 색상과 부드러운 흐름으로 꿈과 현실 간의 경계를 탐구. 시계의 변형과 신체의 상호작용을 통해 초현실적 내러티브 형성.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> 왜곡된 형태의 반복, 대비적 구도, 공중에 떠 있는 요소
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> 스테이블 디퓨전을 활용해 시계와 신체의 자연스러운 융합 이미지를 생성하며 초현실적 왜곡과 상징성을 강조하였고, Runway Gen-2를 통해 시계와 신체의 동적 변형으로 시간과 기억의 왜곡을 직관적으로 표현하였다.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> 캡컷을 이용하여 시계의 녹아내림과 변형 효과를 동적으로 처리하였다. 신체와 시계가 상호작용하며 시간과 기억의 왜곡을 강조하였고, 관객에게 몰입감 있는 초현실적 체험을 제공하였다.



<그림 70> 작품 3-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 71> 작품 3-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://buly.kr/YdhFGy>

<그림 72> 작품 3의 영상 콘텐츠

4) 작품 4

(1) 작품 설명

작품 4는 막스 에른스트의 ‘셀레베즈의 코끼리(Celebes Elephant)’을 모티프로 제작된 초현실주의적 패턴 디자인이다. 이 작품은 인간 신체와 기계적 형상의 융합을 주제로 하며, 생물적 요소와 산업적 기계 구조의 결합을 통해 기괴하고 초현실적인 긴장감을 표현하였다. 특히, 코끼리의 기계적 형상을 신체와 융합시켜 인간성과 비인간성 간의 경계를 탐구하며, 강렬한 색상 대비와 비대칭적 구성을 활용해 독특한 시각적 메시지를 전달하였다.


<그림 73>의 신체 표면에는 코끼리의 기계적 구조를 형상화한 텍스처와 패턴이 적용되어 금속적 질감과 인간의 유기적 특성이 대조를 이루도록 설계되었다. 이를 통해 인간 신체가 마치 기계의 일부가 된 듯한 시각적 효과를 구현하였다. 배경은 달리를 활용해 산업적 구조물과 황폐한 풍경을 제작하였으며, 스틸 그레이 (#708090), 황금빛 (#FFD700), 하늘색 (#87CEFA)을 색상 대비로 초현실적 분위기를 극대화하였다(그림 74).

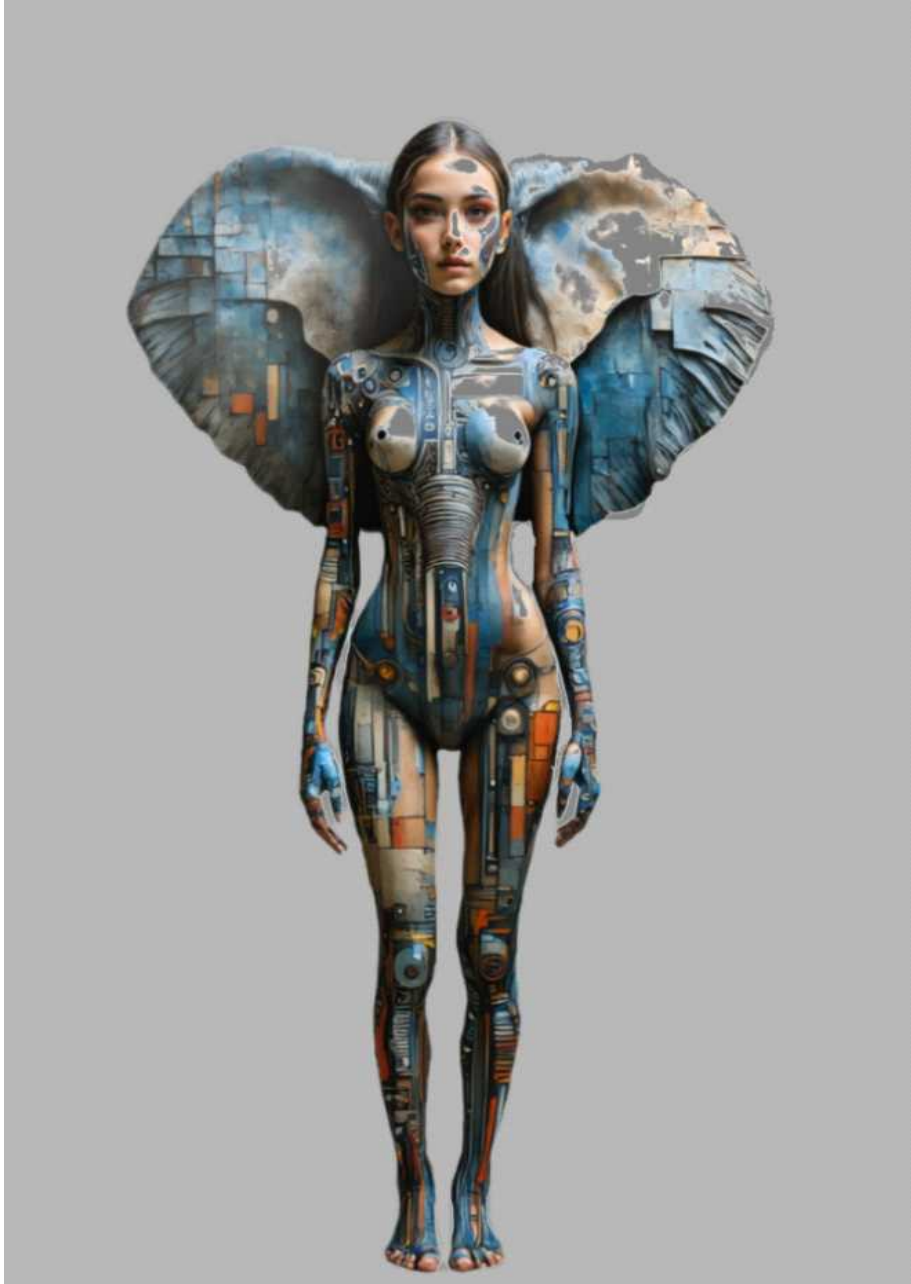
<그림 75>는 런웨이 엠엘과 캡컷을 활용하여 기계적 패턴이 신체와 동적으로 상호작용하는 효과를 추가하였다. 기계적 요소가 신체를 감싸거나 움직이는 애니메이션 효과를 통해 작품의 초현실적 긴장감을 강화하며 관객의 몰입감을 높였다.

작품 4는 인간 신체와 기계적 코끼리 형상을 결합하여 초현실적 방식으로 인간성과 기계적 본성을 연구한다. 금속적 텍스처와 생물적 질감의 대비는 관객으로 하여금 인간 존재와 기술의 융합에 대한 철학적 질문을 던지게 하며, 초현실주의 상징과 현대적 표현 기법을 결합해 시각적 몰입과 독창적 메시지를 전달하였다.

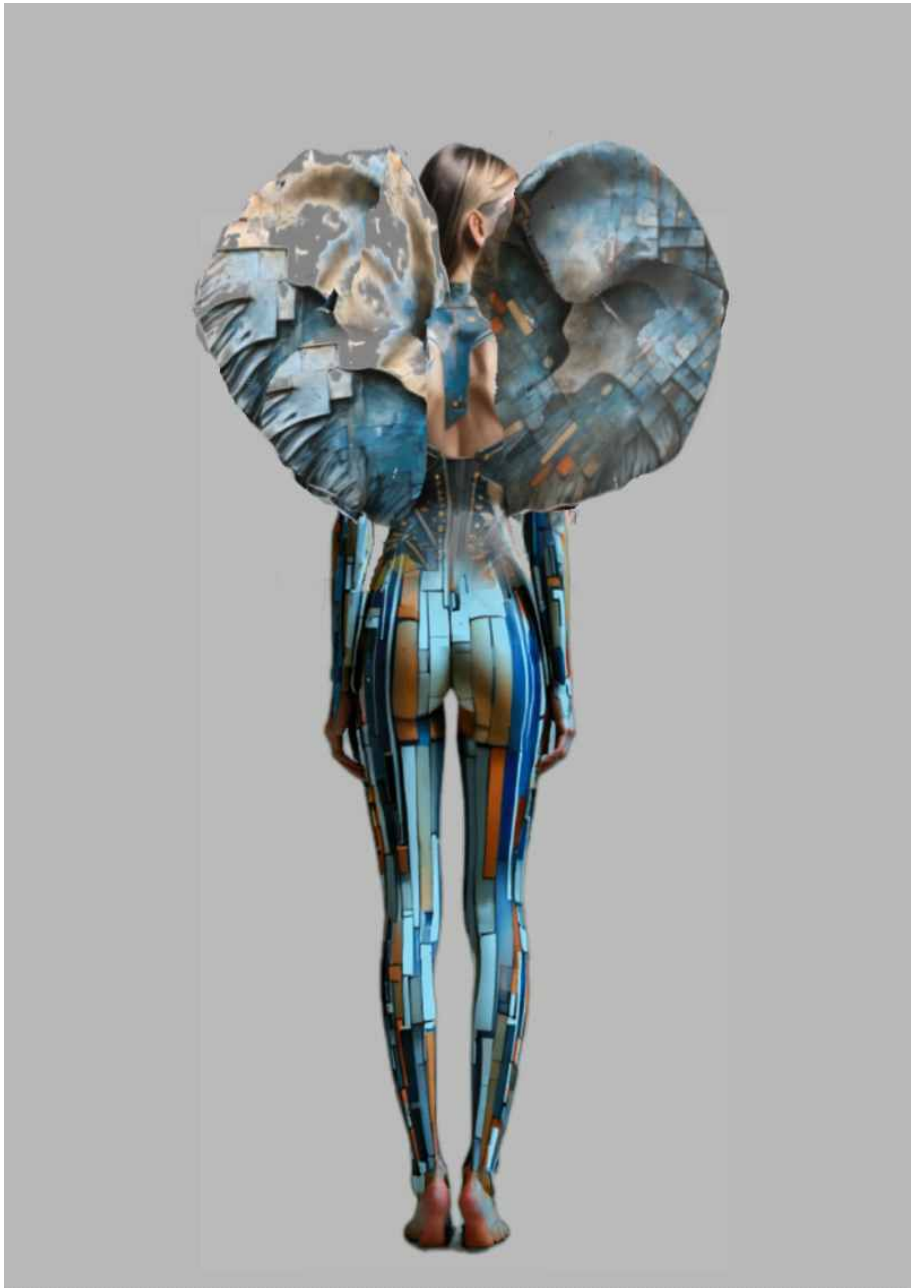
작품 4에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 15>와 같이 정리하였다.

<표 15> 작품 4의 디자인 요소

작품 4	
디자인의도	기계적 코끼리와 인간 신체의 융합을 통해 산업화와 자연의 융합을 초현실적으로 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>모티프 작품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>AI를 활용한 패턴화 작업</p> </div> </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 스틸 그레이 (#708090) 금속적이고 기계적인 분위기 강조. • 황금빛 (#FFD700) 작품의 상징성과 시각적 초점 강조. • 하늘색 (#87CEFA) 몽환적이고 유기적인 배경 표현.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • A geometric pattern inspired by an elephant, featuring abstracted shapes like large angular forms representing the elephant's ears, long curves resembling its trunk, and circular motifs symbolizing its eyes and body. The design should consist of sharp, clean lines, triangles, and circles, arranged in a symmetrical and repetitive fashion, with a focus on contrast between dark and light colors to evoke the strength and majesty of an elephant. The overall composition should be intricate yet balanced, with a hint of organic texture integrated into the geometric elements.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 신체에 코끼리의 특징(코, 귀, 다리)을 결합. • 곡선적이고 기계적인 요소를 추가하여 초현실적 긴장감 형성.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 기하학적 반복, 대비적 구도, 비정형적 조합
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전을 활용해 신체와 코끼리의 특징이 융합된 이미지를 생성하여 초현실적 왜곡과 상징성 강화. • 런웨이 젠 2를 활용해 코끼리와 신체의 변형을 동적으로 표현하여 인간과 동물의 융합을 직관적으로 구현.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 캡컷을 이용하여 시계의 녹아내림과 변형 효과를 동적으로 처리. • 동적 효과를 통해 관객에게 초현실적 내러티브와 몰입감 있는 시각적 경험 제공.



<그림 73> 작품 4-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 74> 작품 4-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://buly.kr/9MPaIC9>

<그림 75> 작품 4의 콘텐츠 영상

5) 작품 5

(1) 작품 설명

작품 5는 살바도르 달리의 ‘주변을 날아다니는 한 마리 꿀벌에 의해 야기된 꿈, 깨어나기 직전의 꿈(Dream Caused by the Flight of a Bee Around a Pomegranate a Second Before Awakening)’을 모티프로 제작된 초현실주의 바디아트 작품이다. 꿈과 현실이 교차하는 공간을 중심으로 초현실주의적 메시지를 현대적으로 재해석하였다. 신체와 천상의 요소가 유기적으로 결합된 구성을 통해 영적인 상징성과 몽환적 분위기를 전달하며, 관객에게 초현실적 평온함과 현실을 초월한 공간감을 체험하도록 설계되었다.

작품의 색상은 황금빛(#FFDF00), 하늘색(#87CEFA), 백색(#FFFFFF)을 중심으로 신성하고 초현실적인 분위기를 연출하였다. 황금빛은 천상적 영광과 빛의 상징으로, 신체와 날개의 강조된 부분을 표현하여 관객의 시선을 끈다. 하늘색은 꿈과 영적 요소를 나타내며, 백색은 순수성과 평화를 상징하여 작품의 전체적인 색조를 조화롭게 구성한다. 이러한 색상 배치는 초현실적 공간감과 몰입감을 제공하며, 작품의 메시지를 효과적으로 전달한다.

작품의 주요 표현 요소는 빛나는 날개, 구름, 천상의 인물로 구성되어 있다. <그림 76>은 신체와 천상의 요소가 유기적으로 결합된 모습을 정면에서 보여주며, 초현실주의적 메시지를 형상화한 결과물이다. 작품은 신체와 날개, 구름이 결합된 형태를 통해 초월적 공간감을 시각화하고 천상의 분위기를 강조한다. <그림 77>은 날개의 확장된 구조와 구름 요소가 신체와 자연스럽게 연결되는 장면을 담고 있고, 작품의 또 다른 시각적 관점을 제공하며, 초현실주의적 공간감을 뒷면에서도 강조하였다.

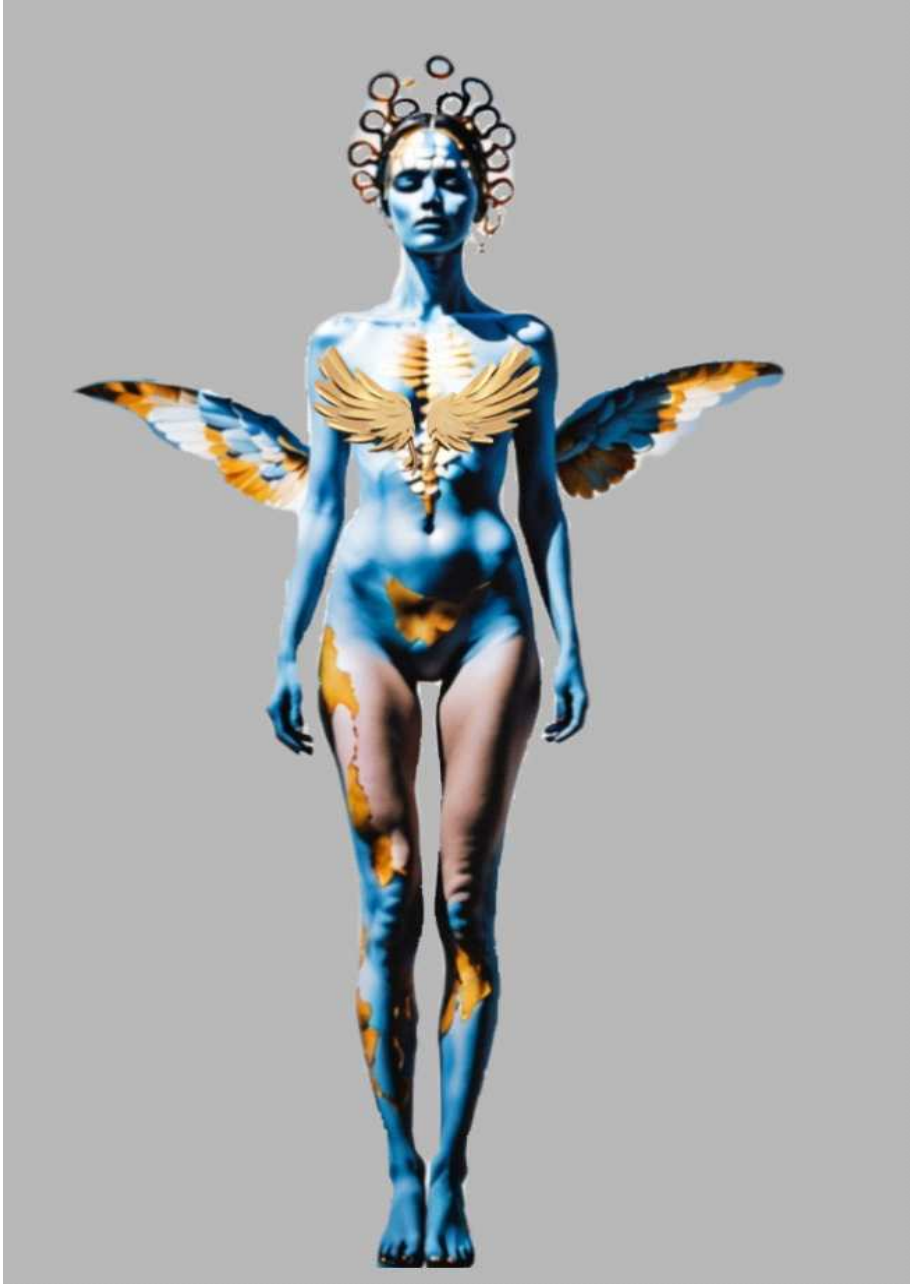
<그림 78>은 스테이بل 디퓨전을 사용하여 신체와 천상의 요소(구름과 날

개)가 결합된 모습을 시각적으로 구현한 결과물로, 런웨이 엠엘을 활용해 신체와 천상적 요소가 동적으로 변형되는 애니메이션 효과를 추가하였다. 또한, 동영상 편집 도구 캡컷을 사용하여 초현실적 공간감을 극대화하고 작품의 메시지를 더욱 강조하는 동적 표현을 강화하였다.

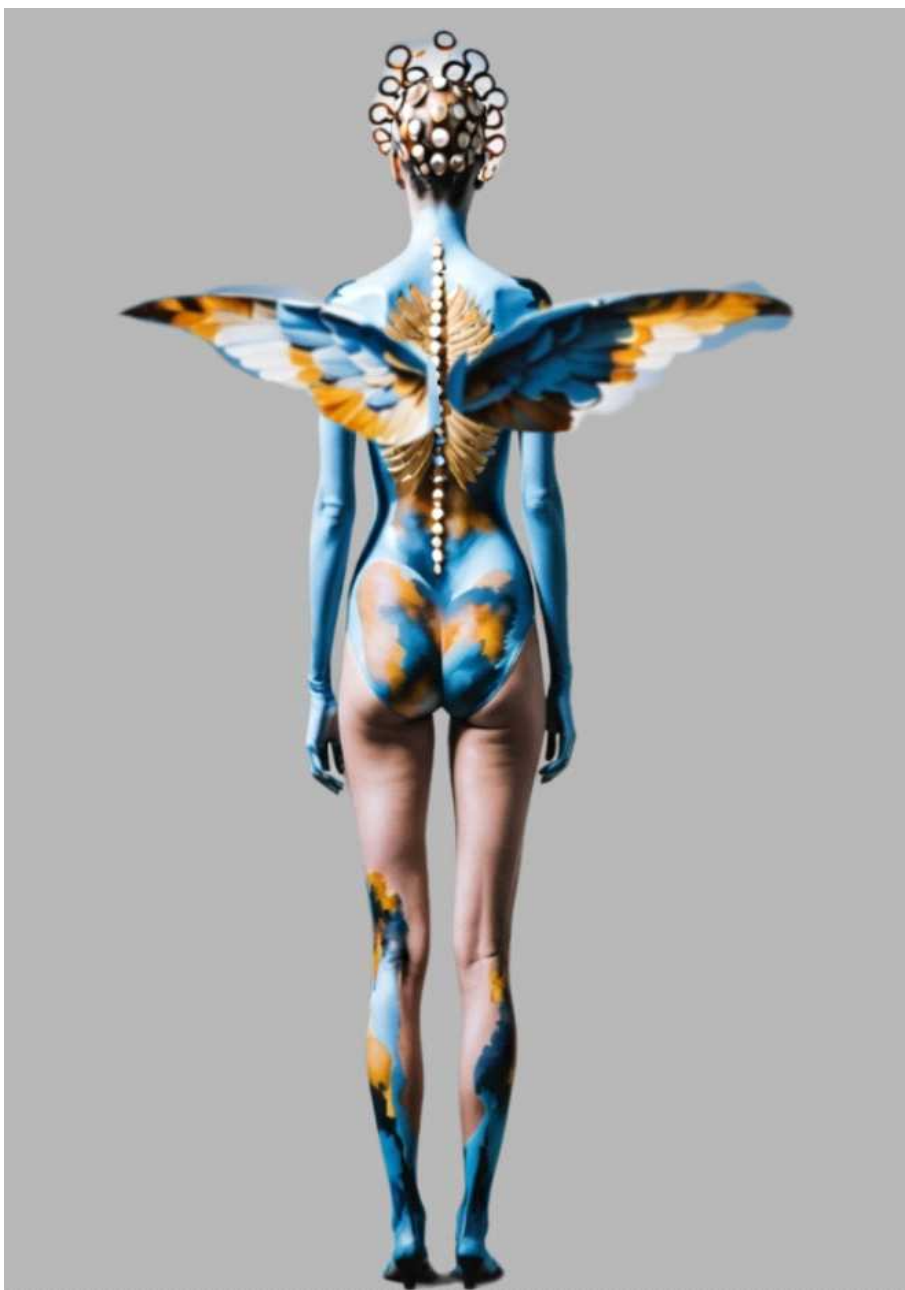
작품 5의 디자인 요소와 제작 과정은 <표 16>과 같이 정리하였다.

<표 16> 작품 5의 디자인 요소

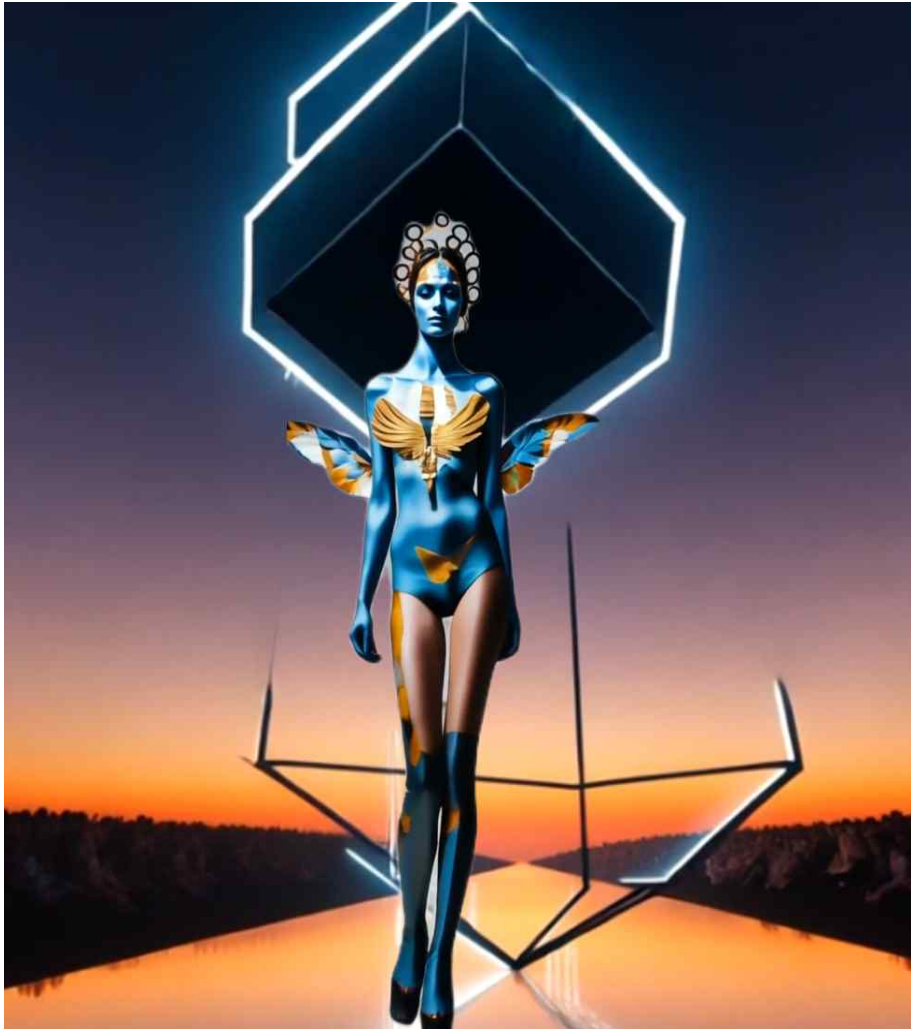
작품 5	
디자인의도	천상의 구름과 영적 인물을 통해 초월적 세계를 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>모티프 작품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>AI를 활용한 패턴화 작업</p> </div> </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 백색(#FFFFFF) 순수성과 평화를 상징. • 황금빛(#FFDF00) 천상적 영광과 빛의 상징. • 하늘색(#87CEFA) 꿈과 영적 요소.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a seamless, repeating pattern with symmetry and balance, inspired by a celestial and ethereal theme. The design features golden angel wings (#FFD700) arranged symmetrically and radiating outward, combined with flowing beams of light to emphasize movement. Integrate soft, marbled backgrounds of sky blue (#87CEFA) and pure white (#FFFFFF) to create a dreamy, heavenly atmosphere. The wings and light should interact harmoniously, forming a balanced and luminous composition. Ensure the design is tileable and suitable for continuous repetition.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 신체와 천상의 빛의 결합으로 영적 초월을 시각화. • 부드러운 색상 전환과 빛의 표현을 통해 신비로운 분위기 조성. • 상승하는 인물의 표현을 통해 영적 메시지와 초현실적 공간 형성.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 공중에 떠 있는 요소, 대칭성 및 균형, 빛의 흐름 강조
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전으로 천상적 요소와 신체를 결합한 이미지를 생성. • 포토샵에서 빛과 구름 효과를 세밀하게 조정하여 신비로운 분위기 강화.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 캡컷을 이용하여 동적 효과와 신체의 움직임을 결합.



<그림 76> 작품 5-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 77> 작품 5-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/MQ6cF8imp88>

<그림 78> 작품 5의 영상 콘텐츠

6) 작품 6

(1) 작품 설명

작품 6은 호안 미로의 하르케보르의 축제를 모티프로 제작된 초현실주의 바디아트로, 추상적 캐릭터와 유기적 형태를 활용하여 놀이적 요소와 풍부한 시각적 상상력을 표현하였다. 신체와 배경에 기하학적 반복과 대칭 패턴을 결합하여 구조적 조화를 이루었으며, 생동감 넘치는 원색 빨강 #FF0000, 파랑 #0000FF, 노랑 #FFFF00과 검정(#000000) 테두리를 통해 강렬한 시각적 에너지를 강조하였다.


<그림 79>는 스테이블 디퓨전을 사용하여 신체 표면에 추상적 패턴과 유기적 라인을 생성한 결과를 보여준다. 이 패턴은 신체 곡선과 조화를 이루도록 설계하였으며, 특히 팔, 다리, 복부와 같은 특정 부위에 원색 패턴을 집중 배치하여 역동적인 효과를 강화하였다.

<그림 80>은 포토샵을 활용하여 신체 뒷모습의 패턴과 색상을 조정한 결과로, 색상의 명도와 채도를 조정함으로써 원색의 강렬함을 강조하였고, 뒷모습에서도 패턴이 신체 곡선과 자연스럽게 조화를 이루도록 디테일을 세밀히 다듬었다. 이를 통해 전신의 패턴이 일관된 시각적 효과를 표현하였다.

<그림 81>은 런웨이 엠엘과 캡컷을 활용하여 패턴과 배경에 동적 효과를 추가한 애니메이션 구현 결과를 보여준다. 시간에 따라 신체와 배경이 유기적으로 변형되는 효과를 통해 정적 이미지에 역동성을 부여하여 몰입감을 강화하였다. 기하학적 패턴, 생동감 있는 색채, 그리고 유기적 형태의 결합은 초현실주의적 비논리성과 유머를 현대적 시각 언어로 재해석한 결과물이다.

작품의 디자인 요소와 제작 과정은 <표 17>과 같이 정리하였다.

<표 17> 작품 6의 디자인 요소

작품 6	
디자인의도	추상적 캐릭터와 유기적 형태를 통해 초현실주의적 유희와 상상력을 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> 모티프 작품 AI를 활용한 패턴화 작업 </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 빨강(#FF0000), 파랑(#0000FF), 노랑(#FFFF00) 생동감 있는 원색 사용. • 검정(#000000) 추상적 패턴의 테두리를 강조.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a seamless and repeating surreal pattern featuring geometric repetition and organic lines that flow dynamically across the design. Incorporate abstract shapes and patterns that appear balanced with a strong sense of symmetry and harmony, seamlessly connecting the central elements to the background for visual stability. Use a vibrant and energetic color palette including bold red, teal (cyan-green), and golden accents to highlight key shapes, adding a sense of liveliness and surreal energy. The pattern should evoke an abstract, dreamlike quality while maintaining consistency, making it suitable for textile or large-scale applications.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 생동감 넘치는 색상과 추상적 패턴으로 놀이적 요소 강조. • 신체와 배경이 유기적으로 연결되어 초현실적 유머와 역동성 전달. • 원색과 대조적 색상을 통해 작품의 시각적 에너지를 강화.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 기하학적 반복 유기적 선과 기하학적 형상이 신체에 반복적으로 배치. • 대칭성 및 균형 추상적 패턴이 신체와 배경 간의 조화를 이루며 시각적 안정성을 제공. • 생동감 있는 색상 사용 빨강, 청록색, 금색의 강렬한 색채가 작품의 활기와 초현실적 에너지를 표현.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전으로 추상적 패턴이 적용된 신체 이미지를 생성. • 포토샵에서 색상 조화와 패턴 디테일을 조정.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 런웨이 쉐 2를 통해 배경의 동적 효과와 신체의 움직임을 결합.



<그림 79> 작품 6-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 80> 작품 6-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/mb0c80DEi6w>

<그림 81> 작품 6의 영상 콘텐츠

7) 작품 7

(1) 작품 설명

작품 7은 프리다 칼로의 두 명의 프리다에서 영감을 받아 제작된 초현실주의 바디아트 작품으로, 프리다 칼로의 상징성과 초현실주의의 기법을 결합하여 생성한 바디아트이다. 강렬한 색상과 상징적 요소를 통해 자아와 고통, 그리고 생명력을 시각적으로 표현하였다. 프리다 칼로의 대표적 스타일을 현대적으로 재해석하여 신체를 캔버스로 사용하고, 초현실적 디자인을 통해 철학적 메시지를 전달하는 데 초점을 맞추었다.

색상 구성은 열정과 고통을 상징하며, 강렬한 생명력을 전달하는 빨강(#FF0000)과 노랑(#FFFF00)의 희망과 에너지를 표현하였으며, 작품에 따뜻함과 역동성을 부여하였다. 그리고 파랑(#0000FF)으로 내면의 고요함과 신비로움을 상징하며, 작품의 균형감을 유지하였다.

이 색상들은 상호 대비를 이루며, 작품의 시각적 강렬함과 초현실적 감각을 극대화하였다. 신체에 불꽃 형상이 융합되어 내적 갈등과 생명력을 초현실적으로 표현하였다. 색상의 대비를 통해 작품의 시각적 강렬함을 극대화하고, 관객의 몰입감을 강화하였고, 헤드피스(빨간 장미)와 강렬한 표정은 프리다 칼로의 강인한 이미지를 상징적으로 전달하였다.



스태이بل 디퓨전을 활용하여 신체 표면에 불꽃 형상의 텍스처를 적용하고, 색상의 유기적 연결을 구현하였다(그림 82),(그림 83).

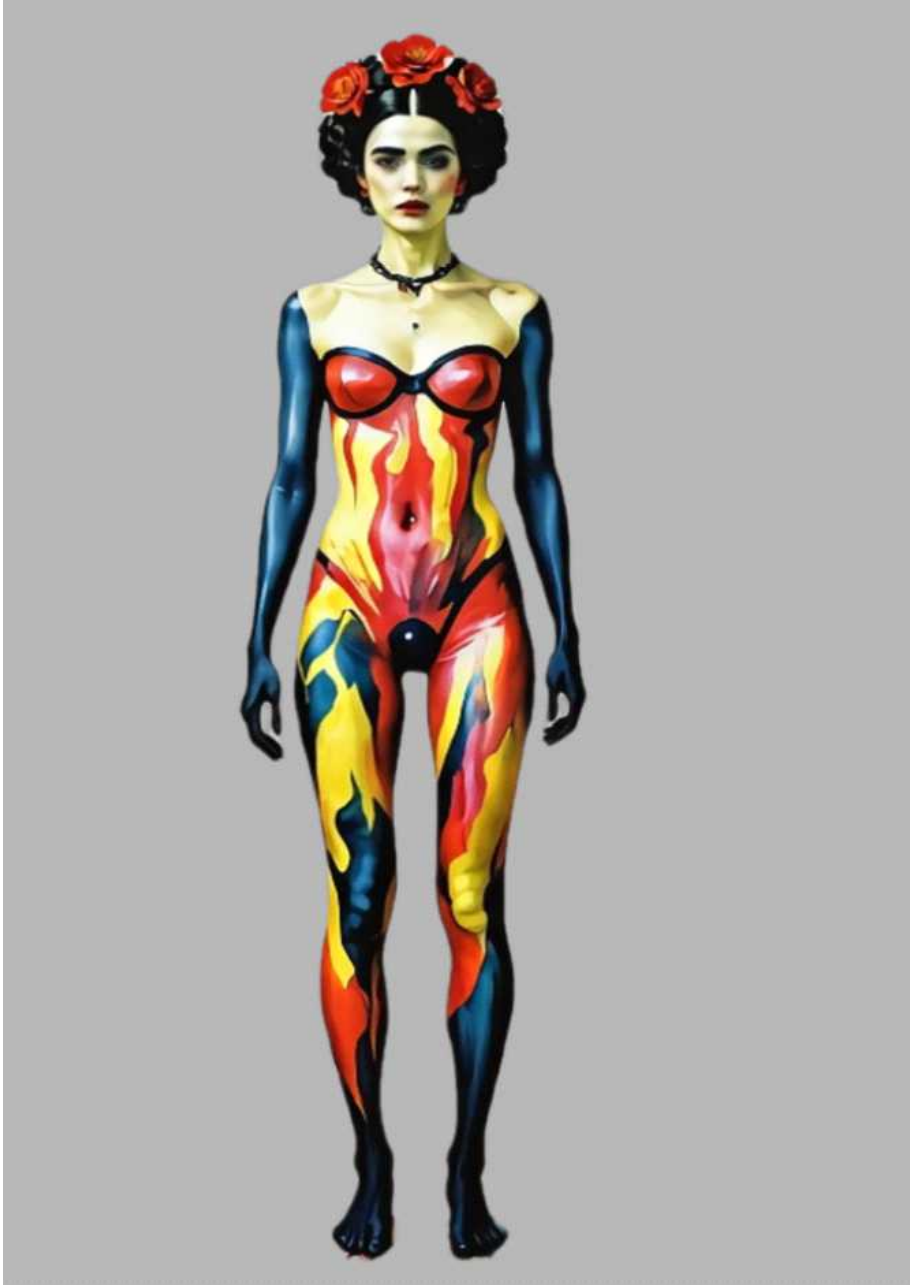
<그림 84>는 런웨이 엠멜을 사용하여 불꽃 패턴이 움직이는 듯한 동적 효과를 구현하였다. 작품은 생명력과 고통의 상호작용을 통해 인간 존재의 복잡성과 내면의 갈등을 탐구하고, 관객으로 하여금 이러한 철학적 메시지에 공감하도록 유도한다. AI 기술을 활용한 제작 과정은 초현실적 이미지의

시각적 표현을 더욱 강화하였으며, 디지털 바디아트의 창작 가능성을 확장하였다.

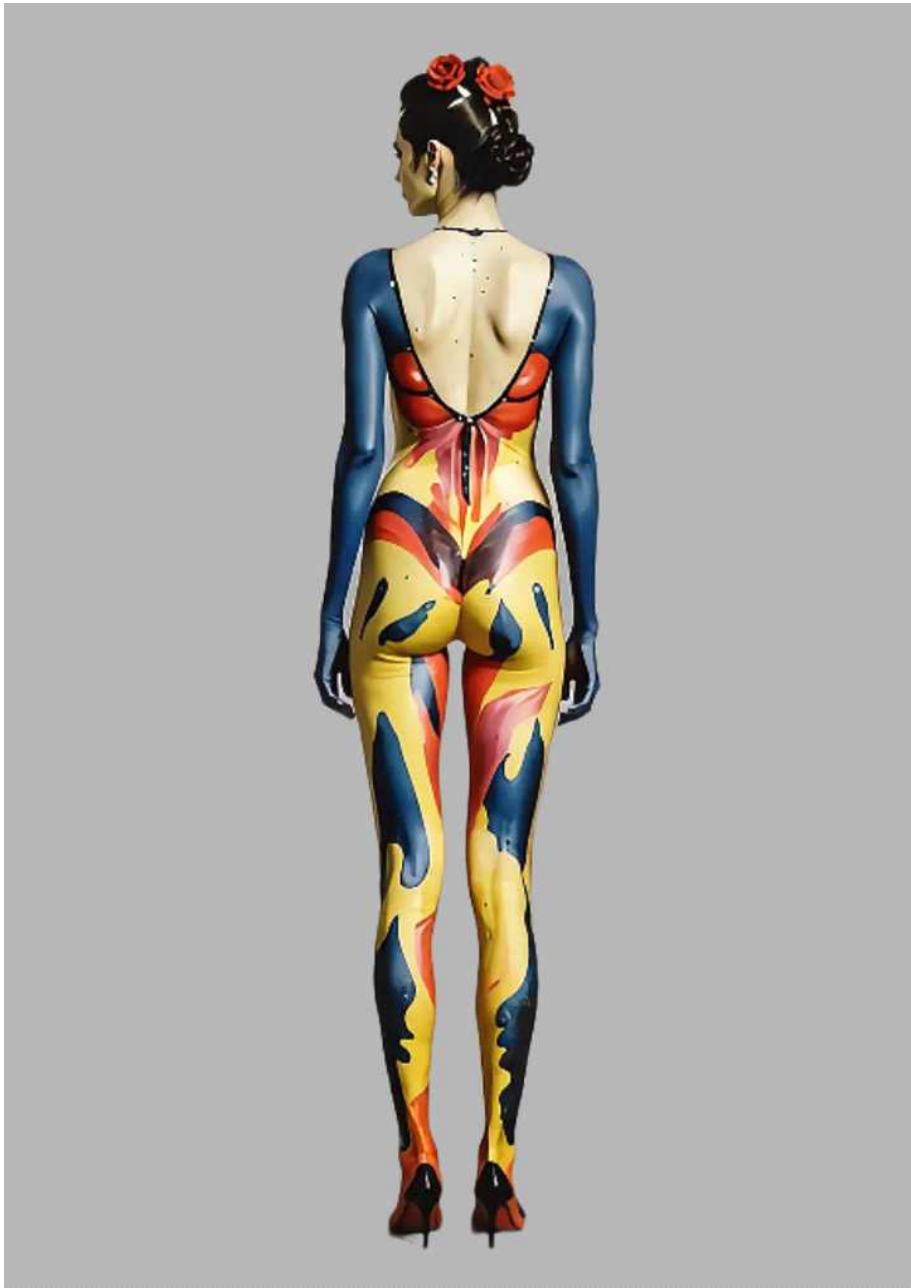
작품 7에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 18>과 같이 정리하였다.

<표 18> 작품 7의 디자인 요소

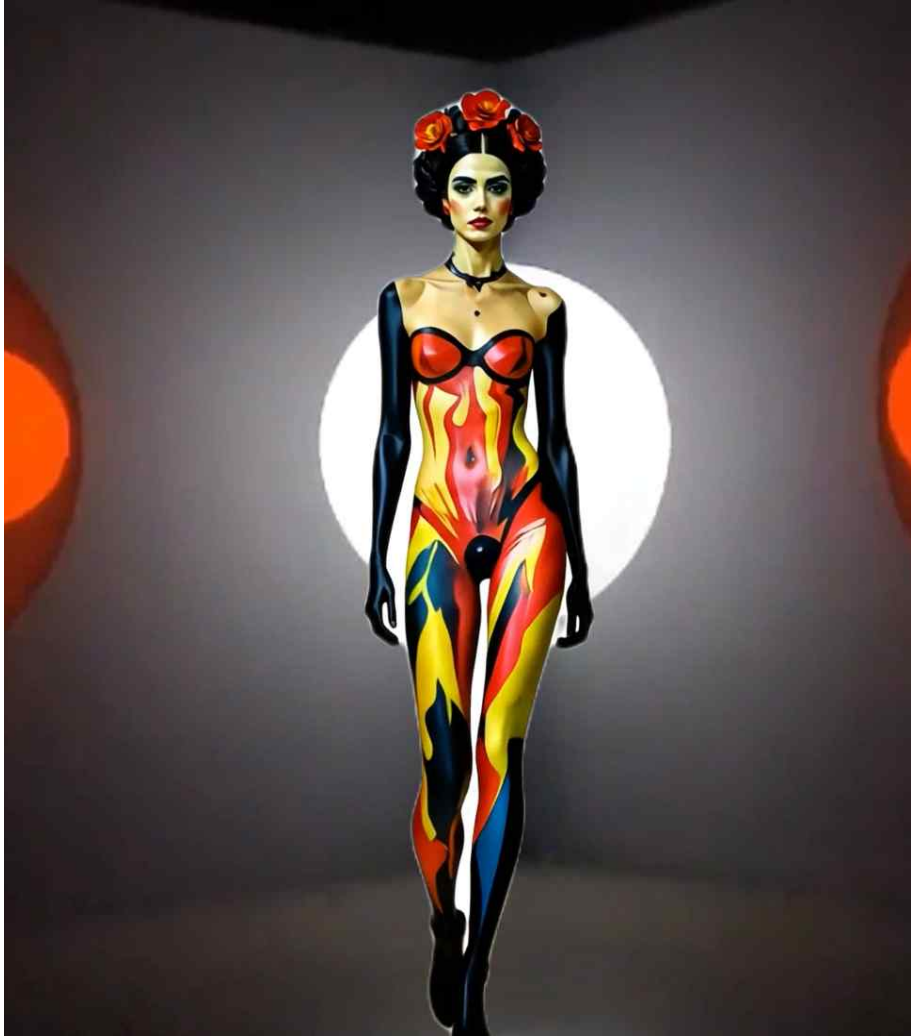
작품 7	
디자인의도	두 인물이 연결된 심장과 정맥을 통해 자아의 분열과 고통을 상징.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>모티프 작품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>AI를 활용한 패턴화 작업</p> </div> </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 빨강 (#FF0000) 열정과 고통을 상징하며, 강렬한 생명력을 전달. • 노랑 (#FFFF00) 희망과 에너지를 표현하며, 작품에 따뜻함과 역동성을 부여. • 파랑 (#0000FF) 내면의 고요함과 신비로움을 상징하며, 작품의 균형감을 유지.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a surreal artwork featuring a human figure with flames seamlessly fused into the body, symbolizing inner conflict and vitality. The composition uses bold color contrasts, such as vivid reds and stark whites, to enhance visual intensity and captivate the viewer. The figure wears a dramatic red rose headpiece, paired with an intense facial expression inspired by Frida Kahlo's resilient image. Two symmetrical figures are connected by distorted veins and heart patterns that repeat across their bodies, creating emotional tension and visual balance. The use of symmetry provides stability, while the repeated, distorted forms evoke a sense of unease. The color contrast between red and white symbolizes pain and healing, delivering a powerful and immersive visual message.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 신체에 불꽃 형상이 융합되어 내적 갈등과 생명력을 초현실적으로 표현. • 색상의 대비를 통해 작품의 시각적 강렬함을 극대화하고, 관객의 몰입감을 강화. • 헤드피스(빨간 장미)와 강렬한 표정은 프리다 칼로의 강인한 이미지를 상징적으로 전달.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 대칭성 및 균형 두 신체의 대칭적 배치와 정맥의 연결로 시각적 안정감을 제공. • 왜곡된 형태의 반복 심장과 정맥 패턴이 신체에 반복적으로 적용되어 감정적 긴장감을 형성. • 강렬한 색상 대비 빨강과 흰색의 대비를 통해 고통과 치유를 시각적으로 표현.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전으로 활용하여 신체에 불꽃 형상의 텍스처를 적용하고, 색상의 유기적 연결을 구현.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 런웨이 젠 2를 통해 배경의 동적 효과와 신체의 움직임을 결합.



<그림 82> 작품 7-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 83> 작품 7-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/NeSLFeMWCMQ>

<그림 84> 작품 7의 영상 콘텐츠

8) 작품 8

(1) 작품 설명

작품 8은 분리된 관절과 왜곡된 신체를 통해 인간과 인형의 경계를 탐구한 초현실주의 바디아트 작품이다. 인형이라는 대상을 모티프로 삼아, 신체의 구조적 분리와 형태적 왜곡을 시각적으로 표현함으로써 인간성과 물체성 사이의 이질적 관계를 강조하고자 하였다. 이러한 접근은 초현실주의의 핵심 요소인 비현실적 상상력과 상징성을 적극적으로 활용하여, 관객에게 인간 정체성에 대한 철학적 질문을 제시한다.

작품에서 사용된 주요 색상은 다음과 같다. 살색(#FFE4C4)은 신체의 사실적 요소를 강조하여 인형적 특징과 대비를 형성하였으며, 베이지(#F5F5DC)는 배경의 중립적 색상으로 초현실적 분위기를 강화하였다. 또한, 딥 블랙(#000000)은 신체의 왜곡된 경계와 구조적 분리를 명확히 표현하여, 작품의 기괴함과 초현실적 긴장감을 강조하는 데 기여하였다. 이러한 색상 구성은 작품의 시각적 강렬함과 초현실적 분위기를 극대화하며, 인간성과 물체성의 경계를 흐리는 역할을 수행한다.

<그림 85>의 프롬프트는 “A fragmented human body resembling a distorted doll, set in a dimly lit, surreal environment”로 설정되었으며, 이를 통해 왜곡된 신체와 인형적 특징을 가진 이미지를 생성하였다. 작품은 신체의 분리와 왜곡을 통해 기괴하면서도 초현실적인 분위기를 조성하며, 차가운 질감과 어두운 색조는 인간과 인형의 경계를 모호하게 만들어 표현하였다. 이러한 표현은 초현실주의 특유의 불안정한 정서를 담아내며, 관객에게 철학적 사유를 유도하였다.

제작 과정에서 스테이블 디퓨전을 활용하여 왜곡된 신체와 인형적 특징이



자연스럽게 융합된 이미지를 생성하였다. 이후 포토샵을 활용하여 빛과 그림자의 효과를 정밀히 조정함으로써 배경의 어둠과 신체의 대조를 강조하였다(그림 86).

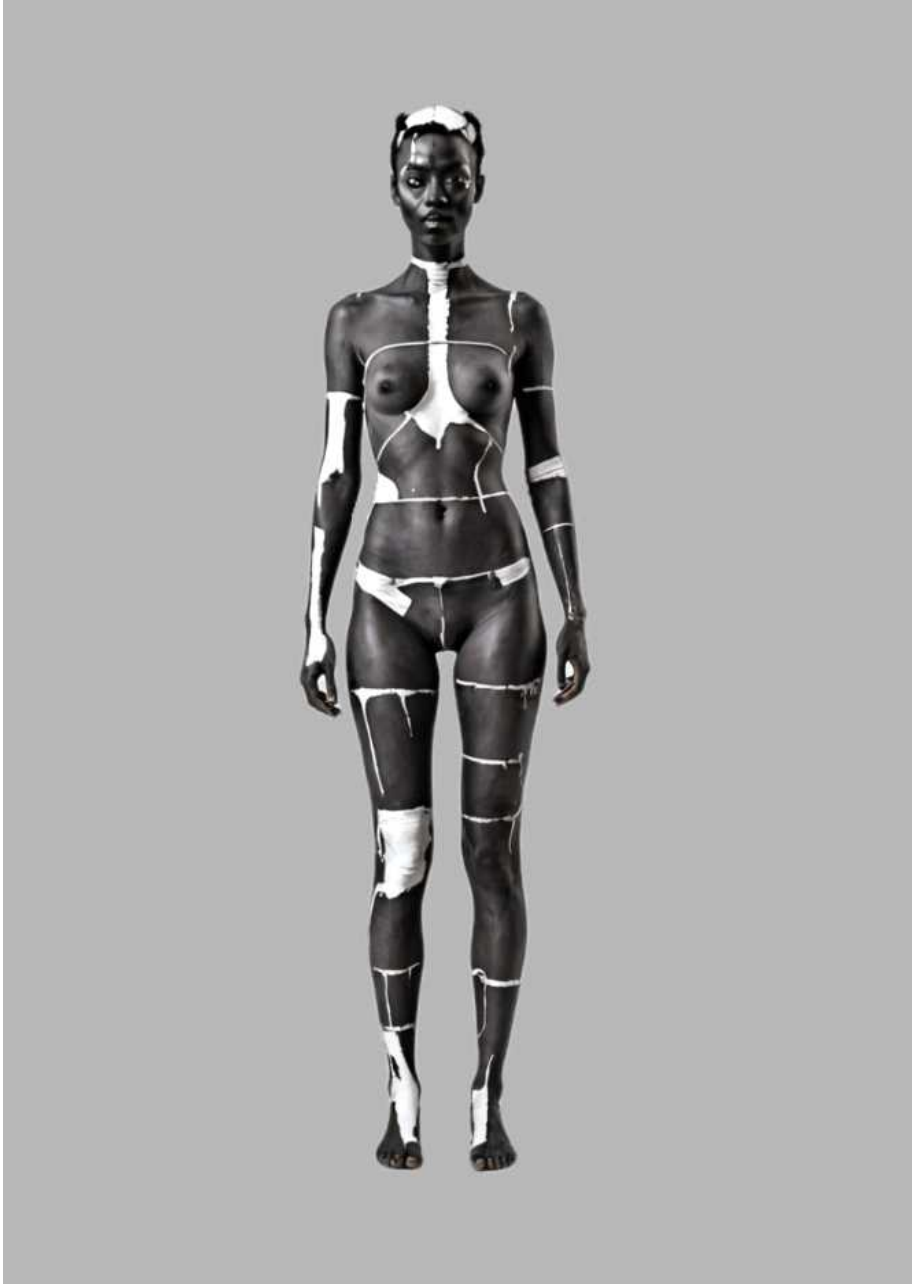
작품 8은 색상 대비와 질감 조정을 통해 작품의 기괴함과 초현실적 긴장감을 강화하였다.

<그림 87>은 런웨이 엠엘과 캡컷을 사용하여 신체와 관절이 움직이고 변화하는 동적 효과를 추가하였으며, 초현실주의의 상징적 표현과 AI 기반 디지털 기술을 결합하여, 인간성과 물체성의 경계에 대한 새로운 시각적 접근을 시도하였다.

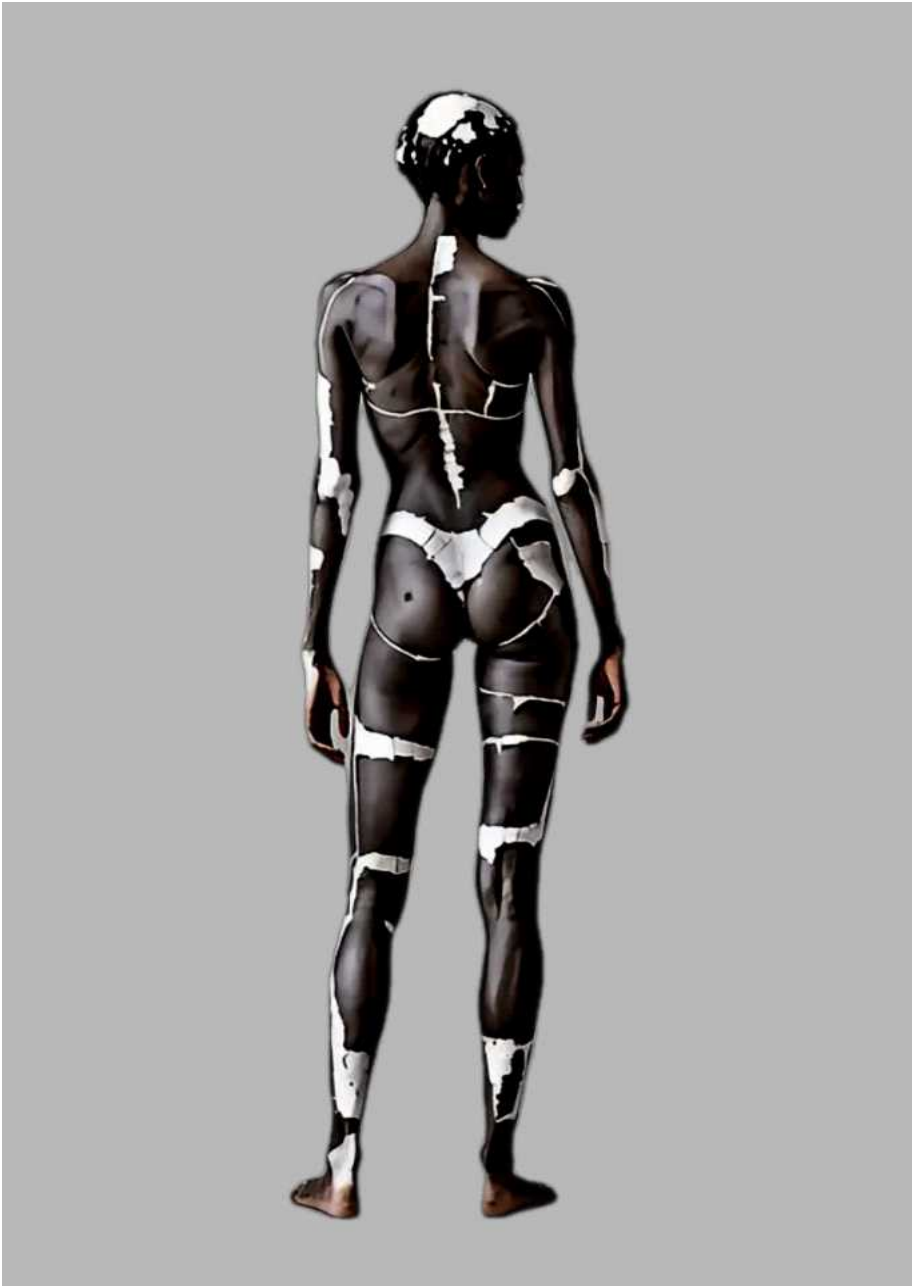
작품 8에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 19>과 같이 정리하였다.

<표 19> 작품 8의 디자인 요소

작품 8	
디자인의도	인형의 분리된 관절과 비정상적으로 왜곡된 신체를 통해 인간성과 물체성의 경계를 탐구.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>모티프 작품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>AI를 활용한 패턴화 작업</p> </div> </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 살색(#FFE4C4) 신체의 사실적 요소를 강조하여 인형적 특징과의 대비를 형성. • 베이지(#F5F5DC) 배경의 중립적 색상으로 초현실적 분위기를 강화. • 딥 블랙(#000000) 신체의 왜곡된 경계와 구조적 분리를 명확히 표현.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a high-contrast, black-and-white body painting inspired by Hans Bellmer's 'The Doll,' featuring disjointed and reassembled body parts across the torso, arms, and legs. Each section is painted with twisting, unnatural alignments to evoke the fragmented, mechanical nature of Bellmer's doll. Shadows are used to enhance depth and create a haunting effect. The overall style is eerie and disjointed, evoking tension and surreal fragmentation that captivates and unsettles
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 생동감 넘치는 색상과 추상적 패턴으로 놀이적 요소 강조. • 신체와 배경이 유기적으로 연결되어 초현실적 유머와 역동성 전달. • 원색과 대조적 색상을 통해 작품의 시각적 에너지를 강화.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 왜곡된 형태의 반복 분리된 관절과 기계적 질감이 신체에 반복적으로 적용. • 차가운 텍스처 회색과 검정을 활용하여 차가운 분위기를 조성. • 비정형적 조합 신체의 비대칭적 왜곡과 비현실적 배치로 기괴한 긴장감 형성.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전을 사용하여 왜곡된 신체와 인형적 특징이 자연스럽게 융합된 이미지를 생성.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • Runway Gen-2를 사용하여 신체와 관절이 움직이며 변화하는 동적 효과를 추가, 정적 이미지를 넘어선 생동감을 구현.



<그림 85> 작품 8-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 86> 작품 8-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/X1hEEuz2gls>

<그림 87> 작품 8의 영상 콘텐츠

9) 작품 9

(1) 작품 설명

작품 9는 유혹하는 괴물과 신체의 변형을 통해 종교적 갈등과 내적 투쟁을 표현한 초현실주의 바디아트 작품이다. 이 작품은 살바도르 달리의 ‘성 안토니오의 유혹’을 모티브로, 신체와 괴물의 융합을 통해 유혹과 금욕 사이의 긴장감을 시각적으로 드러내고자 하였다. 초현실주의의 상징성과 비현실적 구성을 활용하여 인간의 내적 갈등과 종교적 주제를 탐구하는 데 중점을 두었다.

작품에서 사용된 색상은 유혹과 내적 긴장감을 효과적으로 표현하였다. <그림 88>은 십자가를 든 남성을 붉은색(#B22222)으로 표현하여 강렬한 상징성을 부여하였다. 황토색(#DEB887)은 신체와 괴물 간의 이질적 결합을 시각적으로 부각시키며, 초현실적 분위기를 조성하였다. 또한, 어두운 네이비(#000080)는 갈등과 유혹 사이의 긴장감을 효과적으로 전달하여 작품의 내러티브를 한층 강화하였다.

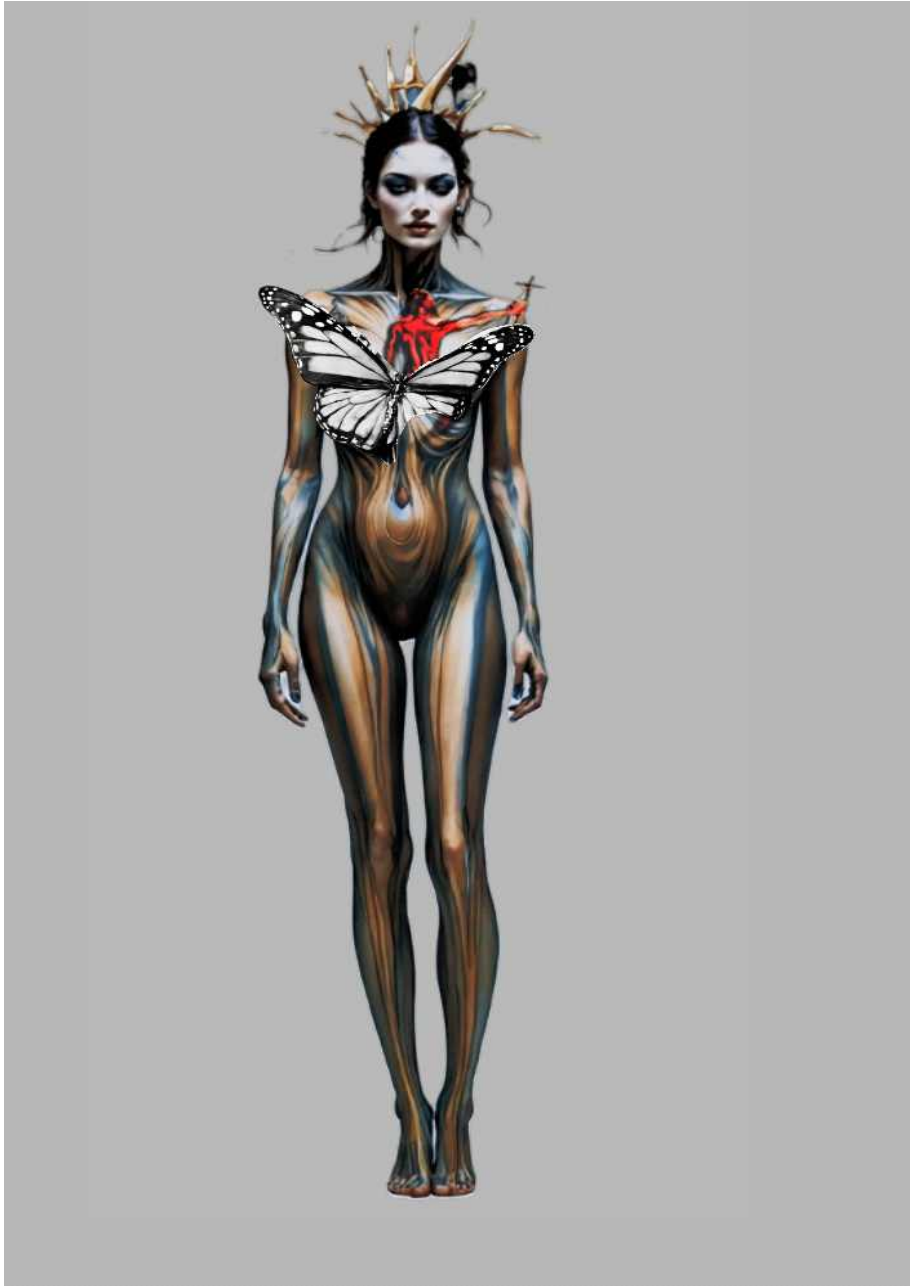
작품은 “Create a body painting based on Salvador Dalí’s ‘The Temptation of Saint Anthony,’ featuring elongated animal legs and ethereal figures with mythical symbols.”라는 프롬프트를 기반으로 제작되었다. 스테이블 디퓨전을 활용하여 신체와 괴물이 융합된 이미지를 생성하였으며, 생성된 이미지에 색상과 텍스처를 조정하여 유혹과 갈등의 상징성을 부각하였다. <그림 89>는 생성된 이미지를 기반으로 배경과 신체의 상호작용을 조정한 결과를 보여준다. <그림 90>은 동적 효과가 적용된 최종 결과물로, 런웨이 엠엘과 편집도구 캡컷을 활용하여 신체와 배경이 상호작용하고 생동감을 더한 작품의 모습을 나타내었다. 이는 유혹과 내적 투쟁이라는 주제를 더욱

입체적으로 전달한다.

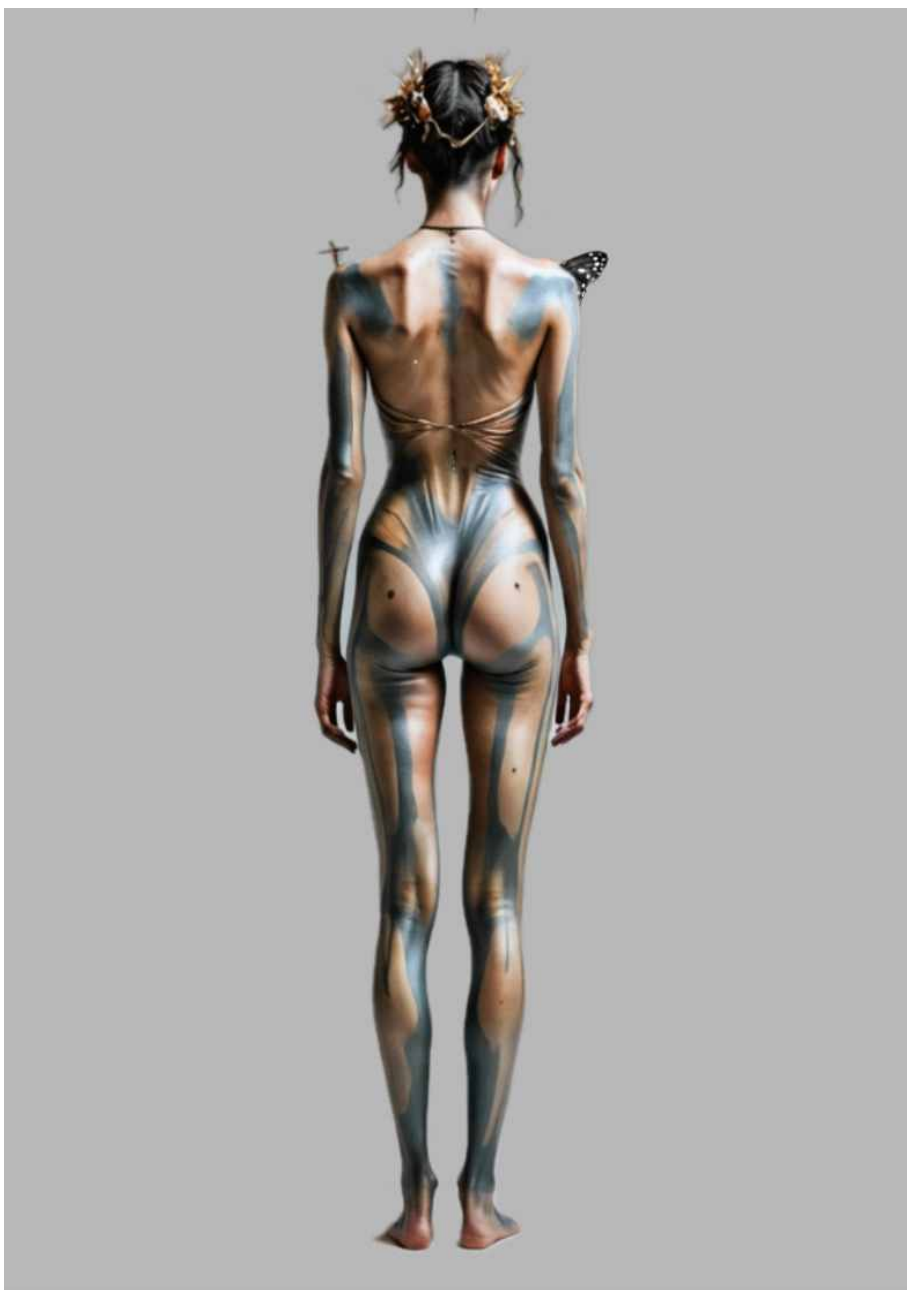
작품 9는 유혹과 갈등이라는 주제를 초현실주의 미학과 디지털 기술로 재구성하였으며, 색상, 패턴, 동적 표현을 통해 작품은 강렬한 정서적 몰입감을 제공하며, 초현실주의의 철학적 메시지를 현대적 방식으로 재해석하였다. 작품의 제작 과정과 구성은 <표 20>에 정리하였다.

<표 20> 작품 9의 디자인 요소

작품 9	
디자인의도	유혹하는 괴물과 신체의 변형을 통해 종교적 갈등과 내적 투쟁을 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> 모티프 작품 AI를 활용한 패턴화 작업 </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 붉은색(#B22222) 유혹과 갈등의 상징. • 네이비(#000080)는 갈등과 유혹 사이의 긴장감 • 황토색(#DEB887) 신체와 괴물의 이질적 결합을 시각화.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a body painting based on Salvador Dalí's 'The Temptation of Saint Anthony,' featuring elongated animal legs and ethereal figures with mythical symbols. Painted across the arms, legs, and torso, each animal is holding symbolic objects like pyramids and statues, portraying elements of temptation. The color palette includes warm golds and deep blues, highlighting each surreal detail and emphasizing the artwork's mysterious, dreamlike quality. This design brings forth the tension between desire and asceticism in a unique, otherworldly interpretation
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 신체와 괴물의 융합으로 내적 갈등과 유혹의 긴장감 표현. • 어두운 색조와 붉은 톤의 대비로 극적인 효과를 강화. • 배경과 신체의 상호작용을 통해 초현실적 내러티브 구성.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 공중에 떠 있는 요소 괴물과 상징적 패턴이 신체 주변과 배경에 떠다니는 구도로 배치. • 강렬한 색상 대비 붉은색과 검정이 신체와 배경의 긴장감을 극대화. • 비정형적 조합 괴물과 상징적 패턴이 신체와 융합되며 비현실적 분위기를 형성.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전을 사용하여 신체와 괴물이 융합된 이미지를 생성.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • Runway Gen-2를 사용하여 신체와 관절이 움직이며 변화하는 동적 효과를 추가, 정적 이미지를 넘어선 생동감을 구현.



<그림 88> 작품 9-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 89> 작품 9-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/NtlSVSLnrSM>

<그림 90> 작품 9의 영상 콘텐츠

10) 작품 10

(1) 작품 설명

작품 10은 부서진 척추와 황량한 배경을 통해 인간의 고통과 회복을 상징적으로 탐구한 초현실주의 바디아트 작품이다. 이 작품은 프리다 칼로의 부러진 기둥에서 영감을 받아, 신체와 부러진 기둥의 융합을 통해 내적 고통과 정체성을 시각화하였다. 이러한 접근은 고통을 단순히 신체적 한계로 표현하는 데 그치지 않고, 인간의 내적 강인함과 재생의 가능성을 초현실적으로 탐구하는 데 중점을 두었다.

<그림 91>과 <그림 92>의 색상 구성은 감정적 긴장감과 메시지 전달에 핵심적인 역할을 한다. 회색(#A9A9A9)은 기둥의 차가운 느낌과 고통의 상징성을 강조하였으며, 차가운 푸른색(#4682B4)은 감정적 냉정을 표현하였다. 붉은색(#DC143C)은 신체의 상처와 고통을 강조하여 작품의 메시지를 더욱 극대화하였다.



작품 제작 과정에서 스테이블 디퓨전 모델을 활용하여 척추와 부러진 기둥이 자연스럽게 결합된 이미지를 생성하였다. 생성된 이미지는 포토샵을 사용하여 배경과 신체의 대조를 조정함으로써 고통의 상징성을 강조하였다.

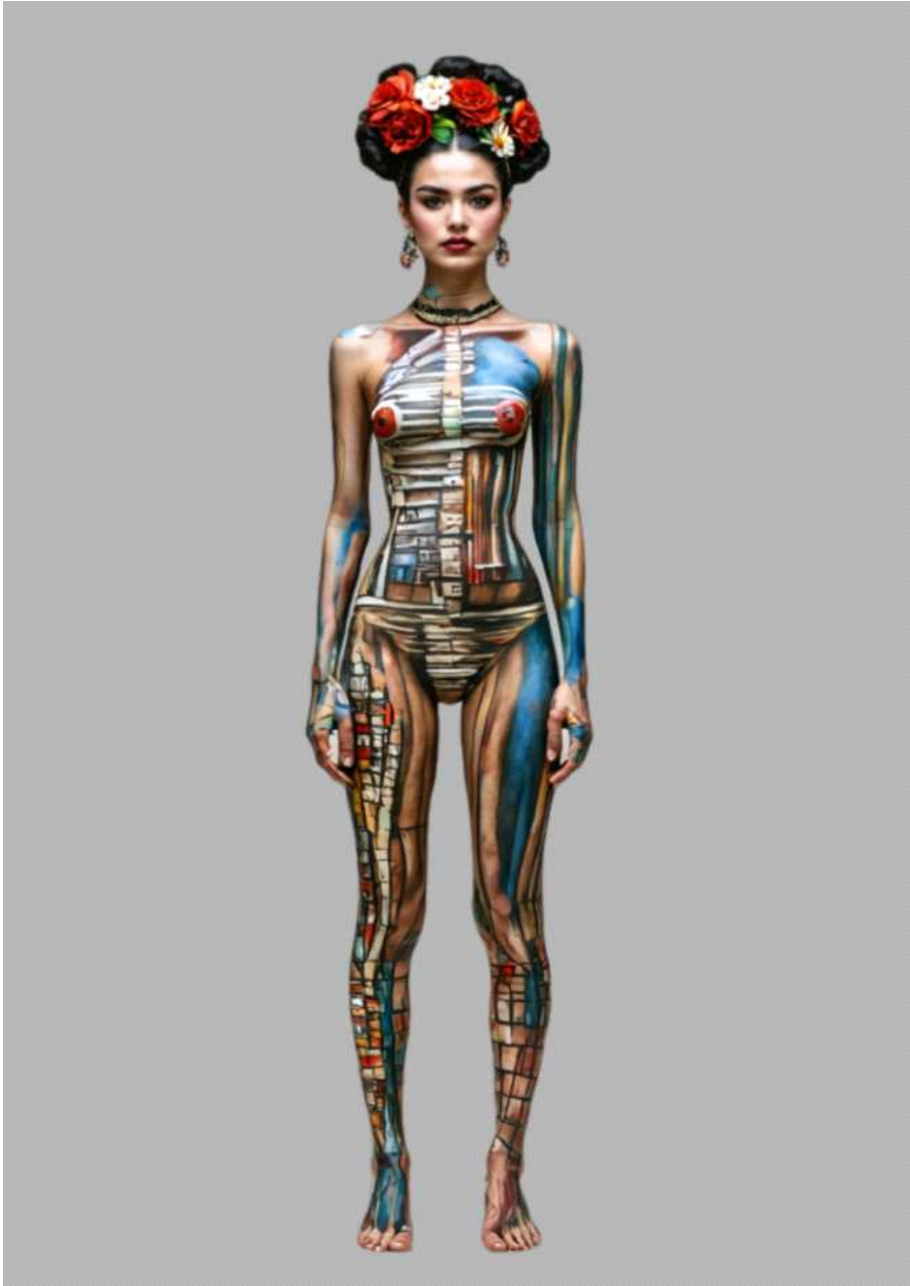
이후 런웨이 엠엘을 활용하여 동적 효과를 구현, 정적 이미지를 넘어선 생동감을 더했다. 이를 통해 고통과 회복의 서사가 더 강렬하고 몰입감 있게 표현하였다.

<그림 93>은 작품의 전체적인 시각적 효과를 보여주는 결과물로, 고통과 회복의 상징적 서사를 초현실주의 미학과 AI 기술을 통해 구현하였다. 부러진 기둥은 인간의 상처와 재생을 상징하며, 황량한 배경은 고립감을 표현한다. 이러한 구성은 관객에게 강렬한 정서적 몰입을 유도한다.

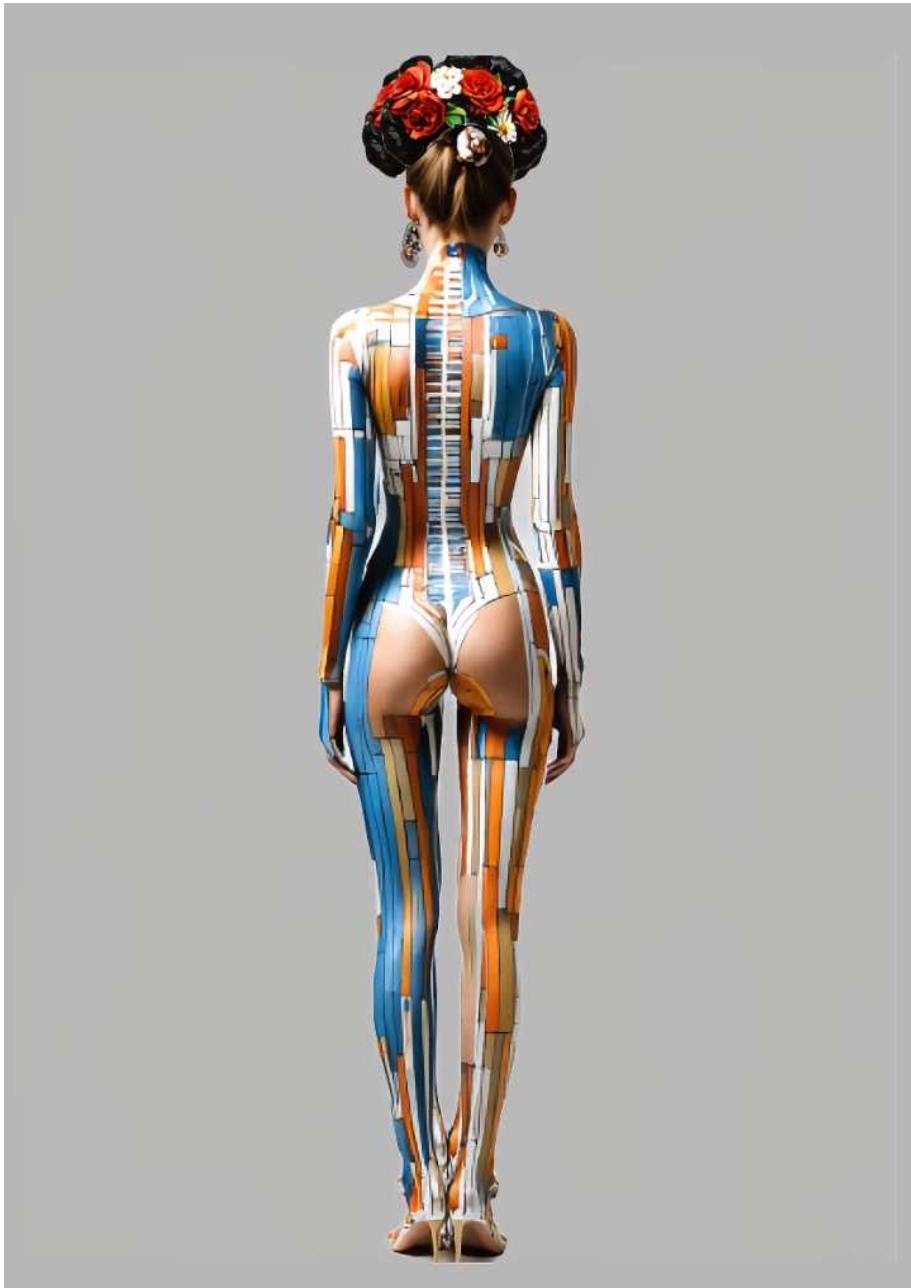
작품 10의 표현 특징과 제작 과정은 <표 21>과 같이 정리하였다.

<표 21> 작품 10의 디자인 요소

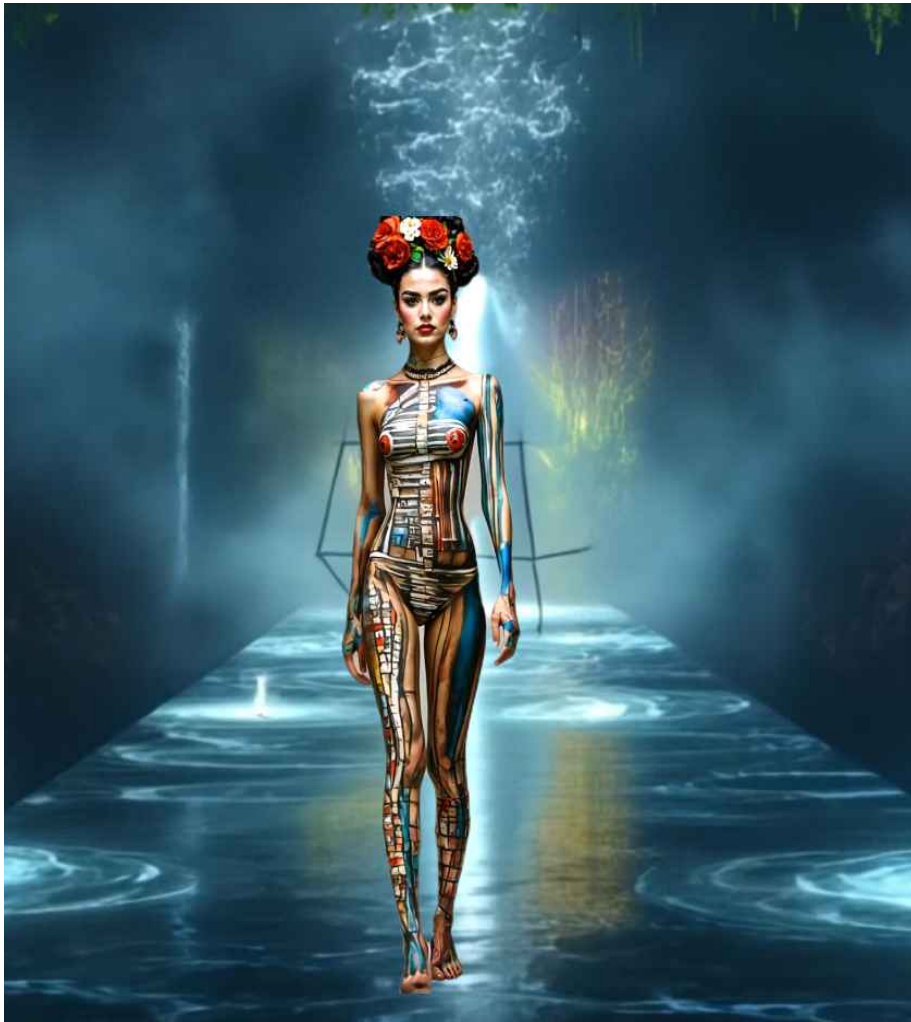
작품 10	
디자인의도	부서진 척추와 황폐한 배경을 통해 고통과 회복의 서사를 시각화.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> 모티프 작품 AI를 활용한 패턴화 작업 </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> 회색(#A9A9A9) 기둥의 차가운 느낌과 고통의 상징. 차가운 푸른색(#4682B4) 감정적 냉정을 표현. 붉은색(#DC143C) 신체의 상처와 고통을 강조.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> A textile pattern featuring fractured, column-like spines that run vertically across the fabric, interspersed with small, metallic nail details embedded along the spines. The central motif is a stylized spine that appears cracked and broken, symbolizing fragility and resilience. The color scheme includes pale skin tones mixed with grays and blues, representing a cold, almost clinical depiction of the body. The background is a desolate landscape, abstracted in soft hues to give the impression of isolation. This pattern captures both the physical and emotional aspects of pain, using texture and composition to reflect inner strength amidst suffering.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> 신체와 부러진 기둥의 융합으로 고통의 상징적 서사 구성. 배경의 황량함과 신체의 상처를 통해 감정적 긴장감 전달. 색상의 대비로 고통과 회복의 내러티브를 시각적으로 강화.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> 비정형적 조합 부서진 기둥 패턴이 신체와 융합되어 고통과 회복을 상징. 강렬한 색상 대비 황금빛과 붉은색의 대비로 감정적 메시지를 강화. 정적 구도 신체와 배경의 구도를 통해 초현실적 고요함과 긴장감 형성.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> 스테이블 디퓨전을 사용하여 부러진 기둥과 신체가 자연스럽게 결합된 이미지를 생성.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> Runway Gen-2를 사용하여 동적 효과를 추가, 정적 이미지를 넘어선 생동감을 구현.



<그림 91> 작품 10-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 92> 작품 10-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/zo48hMPGWVQ>

<그림 93> 작품 10의 영상 콘텐츠

11) 작품 11

(1) 작품 설명

작품 11은 창문과 풍경의 결합을 통해 인간 존재와 현실 간의 경계를 탐구한 초현실주의 바디아트 작품이다. 르네 마그리트의 인간의 조건에서 영감을 받아, 신체와 배경이 하나로 융합되는 구성을 통해 관객에게 “현실이란 무엇인가?”라는 철학적 질문을 제시하고자 하였다. 작품은 초현실주의의 핵심 요소인 비현실적 공간감과 상징성을 활용하여 현실과 관념 간의 상호작용을 시각적으로 표현하였다.

작품에서 사용된 색상은 초현실적 분위기를 강조하는 데 중요한 역할을 한다. 파스텔 블루(#E0FFFF)는 평온한 배경과 초현실적 느낌을 형성하며, 자연 녹색(#228B22)은 풍경의 생동감을 더하고 신체와의 연결성을 강조하였다. 또한, 하늘색(#87CEFA)은 창문을 통해 보이는 외부 세계와 신체의 융합을 표현하고, 작품의 시각적 조화와 초현실적 몰입감을 강화하였다. 이러한 색상 구성은 신체와 풍경 간의 경계를 흐리게 만들어 관객에게 새로운 시각적 경험을 제공한다.

<그림 94>와 <그림 95>의 프롬프트는 “A human body merging seamlessly with a painted landscape, as if it is part of both the scene and the viewer’s perspective”로 설정되었으며, 이를 통해 신체와 풍경이 자연스럽게 연결된 초현실적 이미지를 생성하였다.

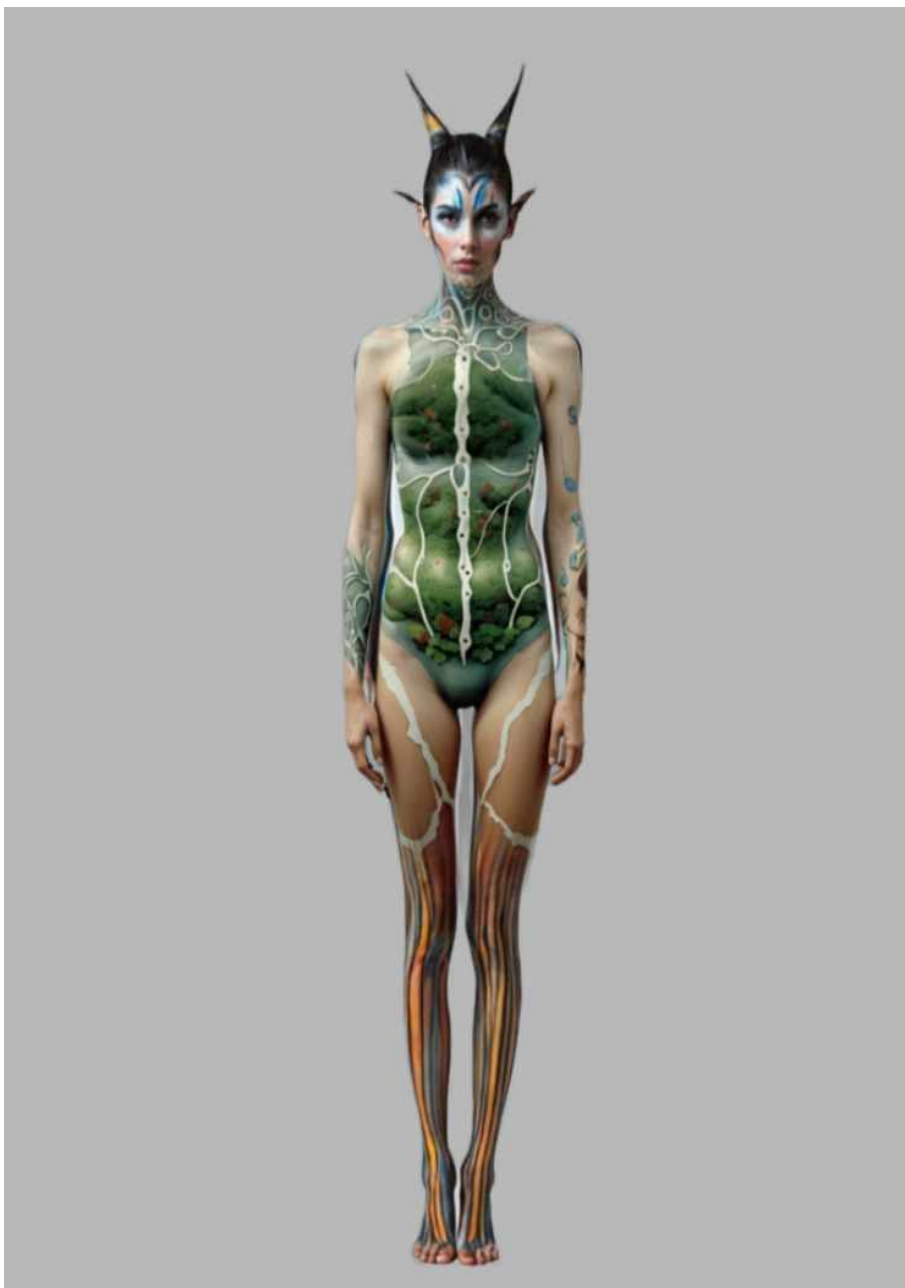
<그림 96>은 색조와 명암의 부드러운 전환을 통해 초현실적 공간감을 조성하며, 창문과 배경, 신체 간의 융합을 강조함으로써 관객에게 현실과 관념의 경계를 모호하게 하는 시각적 경험을 유도하였다. 이와 같은 표현은 초현실주의의 독특한 심리적 몰입감을 형성하였다.

이 작품은 신체와 배경이 하나로 연결된 초현실적 구성으로 관객에게 현실의 본질에 대한 질문을 던지며, 초현실주의의 심미적 특징과 철학적 메시지를 현대적 디지털 기술을 통해 효과적으로 구현하였다.

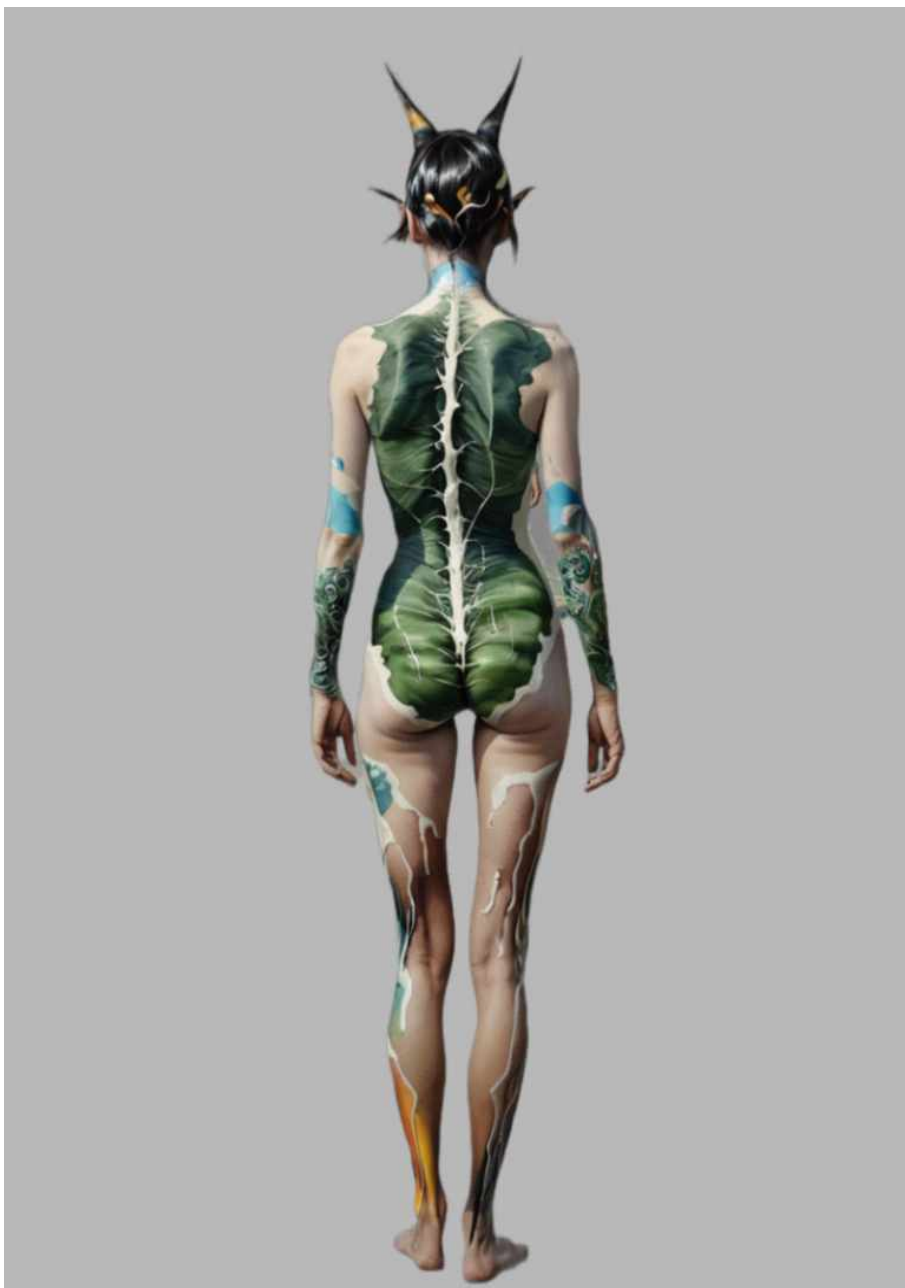
작품 11에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 22>와 같이 정리하였다.

<표 22> 작품 11- 초현실적 바디아트 제작 과정과 주요 디자인 요소

작품 11	
디자인의도	창문과 풍경의 경계를 흐리며, 인간 존재와 현실의 관계를 초현실적으로 표현.
참고사진	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>모티프 작품</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>AI를 활용한 패턴화 작업</p> </div> </div>
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 파스텔 블루(#E0FFFF) 평온한 배경의 초현실적 분위기. • 자연 녹색(#228B22) 풍경의 생동감과 신체와의 연결성 강조. • 하늘색(#87CEFA) 창문을 통해 보이는 외부 세계와 신체의 융합 표현.
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> • Create a surreal artwork where the human body seamlessly blends with the background, forming a conceptual tension as the body's surface visually connects with the surrounding environment. The composition features a symmetrical layout, with the figure centered and aligned with a window that reveals a tranquil landscape beyond. The scenery and body are harmonized through smooth transitions, emphasizing natural tones and serene sky blues to create a sense of surreal calmness. The artwork balances stability and dreamlike aesthetics, using symmetry, color harmony, and seamless integration of figure and background.
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 신체와 배경의 융합을 통해 현실과 관념의 경계를 모호하게 표현. • 창문을 통해 보이는 풍경과 신체의 연결이 관객의 몰입감을 유도. • 색조와 명암의 부드러운 전환으로 초현실적 공간감 조성.
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 신체와 배경의 융합 신체 표면과 배경이 하나로 이어져 관념적 긴장감을 형성. • 대칭적 구도 신체와 창문 너머의 풍경을 대칭적으로 배치하여 안정감과 초현실적 미학 구현. • 색채 조화 자연색과 하늘색을 조화롭게 배치하여 초현실적 평온함을 표현.
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> • 스테이블 디퓨전을 사용하여 신체와 풍경이 자연스럽게 연결된 이미지를 생성.
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> • Runway Gen-2를 사용하여 신체와 풍경이 자연스럽게 연결된 이미지를 생성.



<그림 94> 작품 11-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 95> 작품 11-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/T-7by0uRccU>

<그림 96> 작품 11의 콘텐츠 영상

12) 작품 12

(1) 작품 설명

작품 12는 기하학적 거리와 고립된 인물을 활용하여 인간 존재의 고독감과 긴장감을 탐구한 초현실주의 바디아트 작품이다. 이 작품은 조르조 데 키리코의 ‘거리의 신비와 우울’에서 영감을 받아, 길게 늘어진 그림자와 고립된 신체를 통해 관객에게 내적 불안과 존재에 대한 철학적 질문을 제시하고자 하였다. 초현실주의 특유의 공간 왜곡과 상징적 요소를 활용하여 현실과 비현실의 경계를 탐구하며, 인간의 정체성과 고독에 대한 심오한 사유를 유도한다.

작품에서 사용된 색상은 초현실적 분위기와 메시지 전달을 강화하는 데 중요한 역할을 한다. 어두운 회색(#2F4F4F)은 거리의 음울하고 고요한 분위기를 강조하였으며, 작품의 감정적 긴장감을 형성한다. 다크 오렌지(#FF8C00)는 고립된 공간과 신체 간의 대비를 통해 긴장감을 조성하고, 시각적 초점을 강화하는 역할을 한다. 황갈색(#D2B48C)은 건물과 거리의 조화를 이루며 시각적 깊이감을 형성하고, 작품의 공간적 완성도를 높였다.

<그림 97>의 프롬프트 “A human body casting unnaturally long shadows in a deserted street, with abstract geometric shapes in the background”로 설정하고, 비현실적으로 긴 그림자와 고립된 신체를 생성하는 데 사용되었다. 스테이블 디퓨전 모델을 활용하여 신체와 그림자가 자연스럽게 결합된 이미지를 생성한 후, 기하학적 배경과 조화를 이루도록 디테일을 조정하였다.

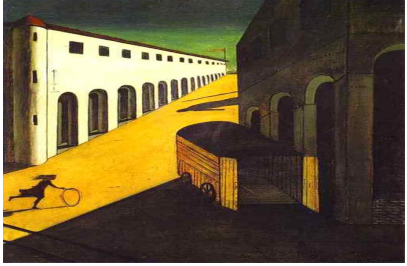

<그림 98>은 기하학적 거리와 신체 간의 상호작용을 통해 초현실적 긴장감을 조성한 결과를 보여준다. 배경의 기하학적 요소는 신체와 강렬한 대비

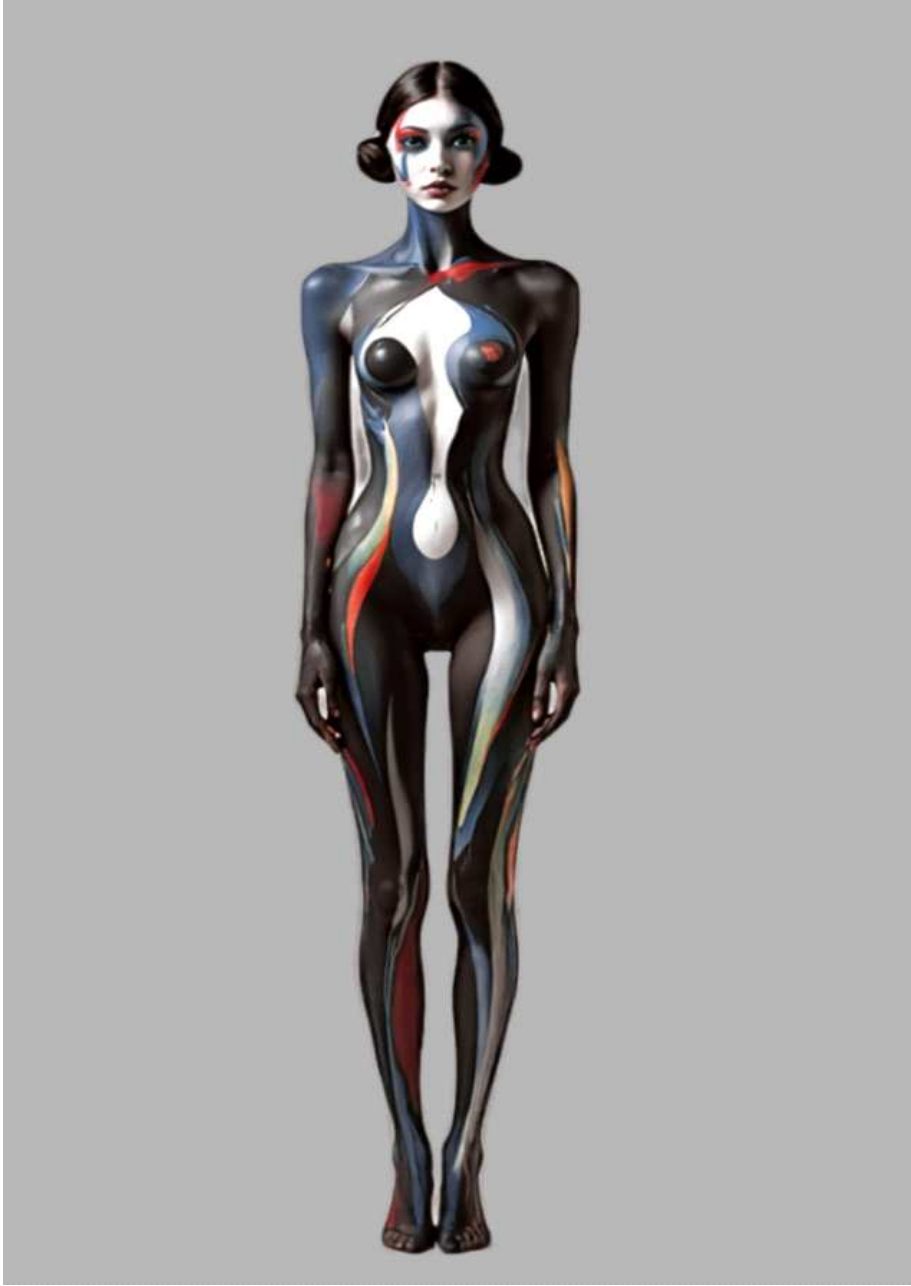
를 이루며, 관객에게 시각적 충격과 몰입감을 제공하고, 색조와 명암의 조화를 통해 거리의 깊이감과 초현실적 불안감을 한층 더 강화하였다(그림 99).

<그림 99>와 같은 동적 표현은 정적인 이미지를 넘어 생동감과 몰입감을 부여하는 중요한 요소로 작용하였으며, 런웨이 엠엘과 동영상 편집도구 캡컷을 활용하여 움직임을 통해 작품의 메시지를 강조하였다.

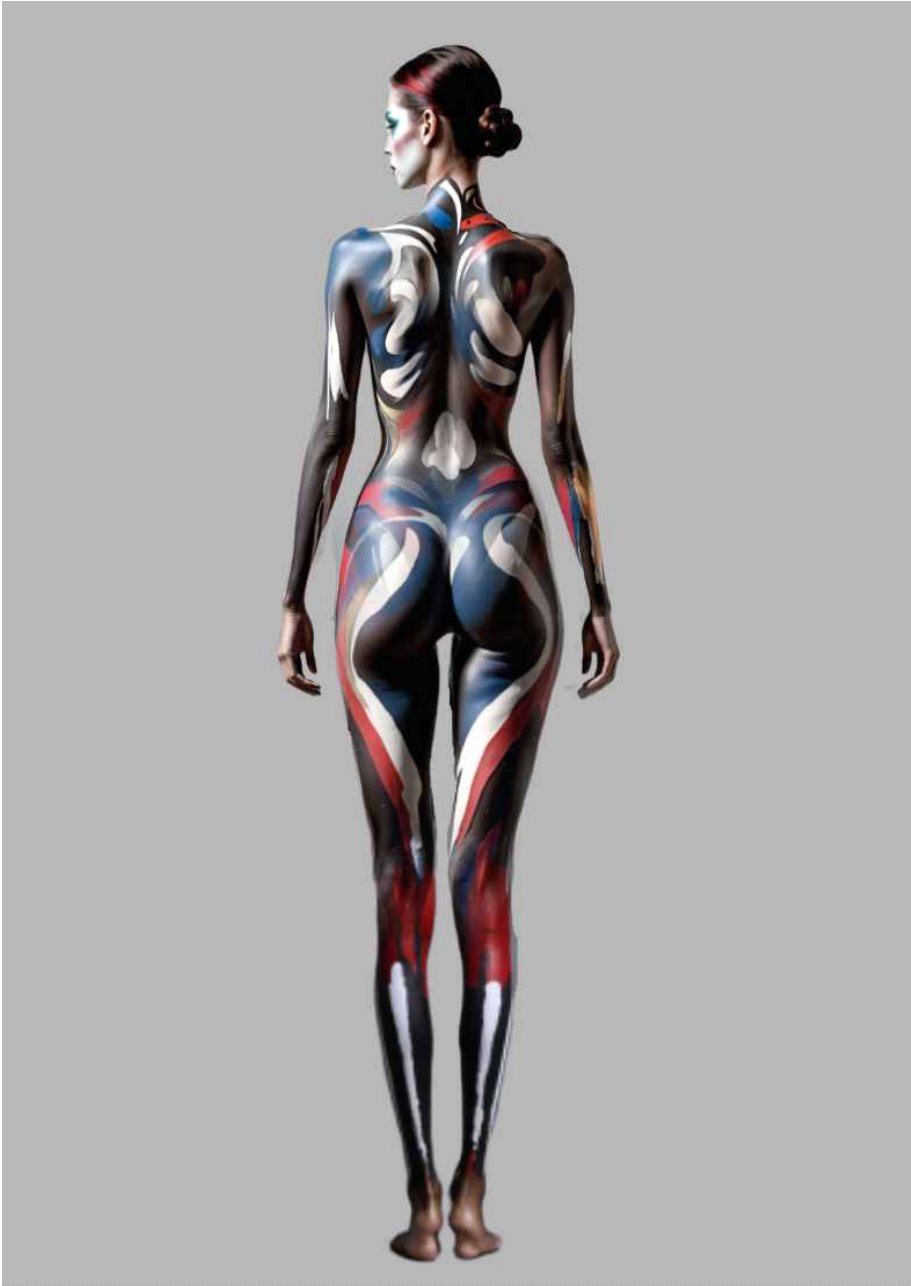
작품 12에 대한 디자인 요소와 제작 과정은 <표 23>과 같이 정리하였다.

<표 23> 작품 12의 디자인 요소

작품 12		
디자인의도	기하학적 거리와 고립된 인물로 초현실적 고독감과 긴장감을 표현.	
참고사진		
	모티프 작품	AI를 활용한 패턴화 작업
색상	<ul style="list-style-type: none"> 어두운 회녹색(#2F4F4F) 거리의 음울한 분위기 강조. 다크 오렌지(#FF8C00) 고립된 공간의 대비와 긴장감 제공. 황갈색(#D2B48C) 건물과 거리의 조화를 통해 시각적 깊이감 형성. 	
프롬프트	<ul style="list-style-type: none"> Create a surreal artwork featuring a human figure casting elongated shadows to emphasize isolation and tension. Incorporate geometric patterns with straight lines and rectangles in the background, creating a stark contrast with the figure. Use cool tones for the background and bold, warm accents for contrast. Highlight the repetition of geometric elements and the dramatic effect of shadows to evoke a sense of solitude and surreal atmosphere. 	
표현 특징	<ul style="list-style-type: none"> 길게 늘어진 그림자를 통해 신체와 거리의 고독감을 강조. 배경의 기하학적 요소와 신체의 대비로 긴장감을 극대화. 색상의 대조를 통해 초현실적 공간감을 조성. 	
패턴 디자인 요소	<ul style="list-style-type: none"> 기하학적 반복 직선과 사각형 패턴이 신체와 배경에 반복적으로 적용되어 긴장감을 형성. 긴 그림자 표현 신체에서 길게 뻗은 그림자로 고독과 정적 긴장감을 강조. 대비적 구도 차가운 색조와 강렬한 색상의 대조를 통해 초현실적 분위기 강화. 	
AI 모델 활용	<ul style="list-style-type: none"> 스테이블 디퓨전을 사용하여 고립된 거리와 신체의 조화를 중심으로 이미지를 생성. 	
동적 표현	<ul style="list-style-type: none"> Runway Gen-2를 사용하여 그림자가 점차 길어지거나 움직이는 동적 효과 추가. 	



<그림 97> 작품 12-AI 생성 초현실주의 바디아트 앞면



<그림 98> 작품 12-AI 생성 초현실주의 바디아트 뒷면



<https://youtu.be/47Cr4Sn9PbY>

<그림 99> 작품 12의 영상 콘텐츠

V. 결론 및 제언

1. 결론

바디아트는 신체를 매체로 활용하여 인간 내면의 심리와 사회적 메시지 그리고 초현실적 상징을 탐구하는 예술 형태로, 현대 미술에서 점점 더 중요한 역할을 하고 있다. 전통적으로는 물리적 신체 작업을 중심으로 이루어졌지만, 디지털 기술과 AI 도구의 발전으로 창작 방식이 물리적 제약을 넘어선 새로운 차원으로 확대되었다. 특히 생성형 AI는 텍스트, 이미지, 영상 등 다양한 형태의 콘텐츠를 자동으로 생성하는 기술로, 이를 통해 예술가와 일반 사용자 모두 복잡하고 창의적인 작업을 보다 쉽게 구현할 수 있게 되었다. 이러한 기술적 혁신은 전통적인 예술 양식과 디지털 기술의 경계를 허물며, 새로운 창작 방식과 예술적 융합을 가능하게 하였다.

본 연구는 생성형 AI를 활용하여 초현실주의 바디아트 콘텐츠를 개발하고 이를 디지털 환경에서 구현함으로써 현대 예술 창작의 새로운 가능성을 탐구하고 확장된 디지털 표현기법을 제시하고자 하였다.

또한, 초현실주의 미학과 생성형 AI 기술의 융합을 통해 디지털 바디아트 콘텐츠를 제작하였으며, 초현실주의 미학의 핵심 개념인 무의식, 꿈, 상징, 왜곡된 형태를 기반으로, 텍스트-이미지 기반 AI 모델을 활용하여 초현실주의적 이미지를 구현하였다. 연구 결과는 디지털 환경에서 초현실주의 미학을 새로운 방식으로 재해석하고, 이를 바디아트에 효과적으로 적용할 수 있음을 보여주었으며 내용은 아래와 같다.

본 연구에서는 초현실주의적 요소를 디지털 바디아트로 표현하기 위해 달리(DALL-E), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion), 미드저니 (MidJourney)의

AI 모델을 활용하여 작품을 제작하였다. 각 모델의 특성과 강점을 기반으로 생성된 이미지는 초현실주의의 상징성을 충실히 반영하였으며, 이를 바디아트 디자인과 디지털 콘텐츠로 전환하였다. AI 기술은 초현실주의적 표현에서 중요한 역할을 하였으며, 특히 이미지 생성의 정교함과 몰입감을 높이는 데 기여하였다. 작품 제작 과정은 AI 모델의 특징을 최대한 활용하면서 초현실주의적 표현 기법을 구현하는 데 중점을 두었으며, 각 작품은 특정 주제를 중심으로 설계되었으며, 다음과 같은 과정으로 진행되었다.

첫째, 초현실주의적 주제를 바탕으로 텍스트 프롬프트를 설계하고, 이를 달리, 스테이블 디퓨전, 미드저니 모델에 입력하여 이미지를 생성하였다. “시간의 왜곡을 표현하는 녹아내리는 시계와 인간의 비현실적 형상이 결합된 이미지”와 같은 프롬프트를 사용하여 초현실주의적 메시지를 시각적으로 구현하였다. 생성된 이미지는 스테이블 디퓨전과 같은 고해상도 AI 모델을 활용하여 정교한 디테일과 사실감을 유지하면서도 바디아트의 곡선과 형태에 자연스럽게 적합하도록 변환하는 데 중요한 역할을 하였다.

둘째, 최적화된 이미지는 런웨이 엠엘(Runway ML), 캡컷(CapCut)과 같은 디지털 편집 도구를 통해 모션 그래픽과 애니메이션 효과를 추가하여 몰입형 디지털 콘텐츠로 전환하였다. 마지막으로 초현실주의적 분위기와 감각적 몰입을 극대화하기 위해 음악과 음향 효과를 통합하였다.

본 연구에서 제작된 12개의 작품은 각기 독창적인 주제와 초현실주의적 표현 방식으로 구성되었으며, 주요 작품별 작업 내용과 결과는 다음과 같다.

작품 1, 2, 3은 초현실주의 미학의 핵심 요소인 상징성과 비논리적 구성을 바탕으로 창작하였다. 이들 작품은 인간의 관념적 메시지를 시각화하여 관객이 현실과 상상의 경계를 재고하도록 이끌며, 초현실주의의 철학적 사유를 디지털 매체를 통해 현대적으로 해석하였다. 스테이블 디퓨전과 미드저니와 같은 생성형 AI 기술을 활용하여 제작되었으며, 비현실적 배경과 상징

적 오브제의 융합을 통해 초현실주의 미학의 상징성과 메시지를 디지털 시각 언어로 효과적으로 반영하였다.

작품 4, 5, 6은 인간과 가상 생명체의 결합을 통해 초현실적 확장을 구현한 작품들로, 초현실주의 미학의 확장성과 융합성을 탐구하는 데 중점을 두고 제작하였다. 각 작품은 디지털 가상공간을 배경으로 인간 형상의 새로운 가능성을 제시하며 초현실적 상상력을 극대화하였다. 작품들은 자연적 요소와 디지털 기술의 융합을 시각적으로 형상화하였으며, 발광 효과와 추상적 패턴을 통해 초현실적 표현의 몰입감을 높였다.

작품 7, 8, 9는 초현실주의 미학을 기반으로 인간 신체와 다양한 상징적 요소를 결합하여 제작되었다. 각각의 작품은 자아, 인간성과 물체성, 내적 갈등이라는 주제를 심층적으로 탐구하며, 생성형 AI와 디지털 도구를 통해 현대적인 예술 표현을 구현하였다. 이러한 작업은 초현실주의와 디지털 기술의 융합 가능성을 보여주며, 예술적 실험의 새로운 지평을 제시하였다.

작품 10, 11, 12는 초현실주의 미학을 기반으로 고통, 관념, 고독이라는 주제를 심층적으로 탐구하며, 디지털 기술과 결합하여 제작된 작품들이다. 각각의 작품은 고통의 비유, 관념의 형태, 고독의 경계라는 의도로 생성형 AI와 디지털 도구를 활용하여 초현실적 이미지와 시각적 서사를 구현하였다. 따라서 본 연구의 결과인 12개의 작품들을 통해 초현실주의의 철학적 메시지와 상징적 표현을 시각적으로 구현하며, 예술과 기술의 융합 가능성을 입증하였다. 이 과정을 색상, 패턴, 디테일의 조화를 이용하여 작품 간 연결성을 높였고, 초현실주의 미학의 디지털 전환 가능성을 실증적으로 제시하였다.

2. 한계점 및 제언

본 연구는 생성형 AI의 예술적 활용 가능성을 확대하고 효과적으로 실현하기 위한 방향성을 연구하였다. 프롬프트 설계는 생성형 AI 활용 과정에서 작품 결과의 완성도와 일관성에 가장 중요한 영향을 미치는 요소로, 이를 체계화하고 최적화하는 방법이 중요하였다. 특히, 초현실주의와 같은 복잡하고 상징적인 예술적 스타일을 구현하기 위해서는 프롬프트 작성 방식의 표준화와 최적화가 필수였으며, 이를 통해 AI가 창작자의 예술적 의도를 보다 정확히 반영하고, 정교한 디테일과 상징성을 구현함으로써 예술 창작의 완성도를 높일 수 있는 방법에 초점을 맞췄으나 연구과정에서의 한계점은 다음과 같다.

첫째, AI 모델은 사용자의 예술적 의도를 정확히 반영하여 일관성 있는 작품 결과물을 도출하지 못하며, 이는 주로 프롬프트 설계와 학습 데이터의 제약에서 기인한다. 특히, 초현실주의와 같은 복잡한 스타일의 표현에서는 사용자가 의도한 결과물과 AI 생성 결과물 간의 불일치가 발생할 가능성이 높다. 둘째, AI 기술은 정교한 디테일과 복잡한 패턴을 구현하거나, 인체의 곡선과 움직임을 자연스럽게 융합하는 데 있어 한계를 보인다. 이는 바디아트와 같은 예술 형태에서 추가적인 후속 작업과 편집 과정이 필수적으로 요구됨을 의미한다.

셋째, 데이터 편향성 문제는 AI가 학습한 데이터의 문화적·사회적 배경에 따라 특정 스타일이나 관점을 과도하게 반영할 가능성을 내포한다. 이는 창작물의 다양성과 공정성을 저해할 수 있으므로, AI 모델의 학습 데이터 관리와 개선이 지속적으로 이루어져야 한다. 넷째, AI 활용 과정에서는 저작권 침해, 창작물 소유권 문제와 같은 윤리적·법적 쟁점이 발생할 가능성이 높다. AI가 학습한 데이터나 생성된 창작물이 기존 창작물과 유사하거나 이

를 모방한 경우 법적 분쟁이 발생할 가능성이 있으므로, 이러한 문제를 해결하기 위한 국제적 협력과 명확한 가이드라인의 마련이 필수적이다.

본 연구는 초현실주의 바디아트 제작을 중심으로 진행되었으나, 생성형 AI는 이를 넘어 다양한 예술 사조와 결합하여 디지털 환경에서 새로운 표현 방식을 창출할 가능성을 내포하고 있다. 생성형 AI 기술은 광고, 패션, 뷰티, 엔터테인먼트 등 다양한 상업적 분야에서도 높은 잠재력을 보유하고 있다. 생성된 콘텐츠를 NFT와 같은 디지털 플랫폼에서 활용함으로써 새로운 경제적 가치를 창출할 수 있는 구체적인 방안을 모색하는 것은 향후 중요한 연구 과제가 될 것이다. 이를 통해 생성형 AI는 예술적 창작과 상업적 활용의 균형을 이루며, 경제적·산업적 가치를 동시에 제공할 수 있다.

본 연구 결과를 통해 생성형 AI는 예술 창작의 새로운 가능성을 열어주는 혁신적 도구임을 입증하였지만 이를 효과적으로 활용하기 위해서는 기술적·윤리적·법적 한계를 해결하기 위한 다각적인 노력이 병행되어야 한다. 향후 이러한 후속 연구를 통해 생성형 AI가 예술 창작과 상업적 활용의 영역에서 지속 가능한 발전을 이루고, 디지털 시대의 예술적 혁신을 촉진할 수 있도록 다양한 관점에서의 접근과 연구가 지속되어야 할 것으로 사료된다.

참 고 문 헌

국내문헌

- 강남(2023). *매개 현실 공간의 'META 신체화' 특성 연구*, 국민대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 강윤정(2019). 막스 에른스트 콜라주의 해석 가능성: 통합과 분열의 교란 구조, *미술사학보*, -(52), pp. 33-57.
- 강혜림(2010). Max Ernst의 1920년대 프로타주. *유럽문화예술학논집*, 1(2), pp. 15-18.
- 곽세원(2015). *아나 멘디에타(Ana Mendieta)의 작업에 나타난 신체의 의미*, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. p. 58.
- 권동현(2024). 이미지 생성 AI의 프롬프트 요소와 적용 사례 연구: 미드저니, 스테이블 디퓨전, 파이어플라이, 달·이를 중심으로. *디지털콘텐츠학회지*, 25(2), pp. 341-354.
- 김경환, 김형기(2023). ChatGPT와 Midjourney의 활용 사례 연구 -AI를 활용한 예술과 창작을 위한 사용 가능성 탐색-. *조형미디어학*, 26(2), pp. 1-10.
- 김근범, 신근재, 이용구, 오병우(2023). Stable Diffusion을 활용한 궤적 기반 이미지 생성 애플리케이션. *한국정보기술학회 하계종합학술대회*. 2023(6), pp. 699-700.
- 김금란(2010). *오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구*, 조선대학교 일반대학원 박사학위논문. pp.40-43.
- 김기범(2023). 모션그래픽 캐릭터 모션을 위한 통합 FK 리깅 시스템 연구. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 10(2), pp.139-148.
- 김남진(2018). *현대미술에 나타난 그로테스크 이미지 연구*, 경성대학교 대학원 박사학위논문. p. 32.
- 김도희(2023). *초현실주의의 자동기술법을 활용한 미술교육 지도방안*, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문. pp. 33 - 34.
- 김민지, 간호섭(2013). "신체 왜곡패션에 관한 연구: 초현실주의(超現實主義) 조형성을 중심으로", *패션 비즈니스*, 17(5), pp. 70-83.
- 김명화(2021). *생성적 적대 신경망(GAN)을 활용한 시계열 비선형 예측모형에 관한 실증연구*. 숭실대학교 대학원 박사학위논문. p. 45.

- 김보경(2021). *프랙탈 디자인을 활용한 바디페인팅 오브제 개발*, 광주여자대학교 일반 대학원 박사학위논문. pp. 29-33.
- 김수빈(2020). *엔트로피를 응용한 바디아트 작품 제작 연구*, 성신여자대학교 일반대학원 박사학위논문. pp. 23-26.
- 김수영(2008). *살바도르 달리 작품 속 미술치료적 의미 고찰: 무의식을 중심으로*. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문. pp. 50-52.
- 김슬기(2023). 생성형 AI를 활용한 프로그래밍 교육용 코드 생성 프롬프트 개발. *컴퓨터교육학회지*, 26(5), 107-117.
- 김연아(2015). *바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구*, 성신여자대학교 일반대학원 박사학위 논문. pp. 27-30.
- 김영옥, 이유진(2017). 재구성된 신체이미지의 표현 양상 연구- 한스 벨머(Hans Bellmer)의 인형시리즈를 중심으로. *조형디자인연구*, 20(3), pp. 77-98.
- 김유정(2009). *회화에 나타난 은유의 적용과 표현*. 단국대학교, 박사학위논문. pp.62-63.
- 김윤(2013). 초현실주의 패션디자인 개발과 디지털 미디어 융합 전시 연구. *한국패션디자인학회지*, 13(3), 57-74.
- 김은영(2007). *르네 마그리트(René Magritte)와 회화적 재현에 관한 연구*. 조선대학교 박사학위 논문. pp. 89-92.
- 김은형(2019). *일품화풍 수묵화를 통한 초현실적 심상표현 연구*. 서울대학교 박사학위 논문, pp. 79-87.
- 김정은, 오치규(2010). 일러스트레이션에서의 오토마티즘 기법: 호안미로의 작품을 중심으로. *한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집*, 2010(5), 143-145.
- 김현주, 조영각(2024). 기술철학적 관점을 반영한 생성적 인공지능 예술창작 사례 연구, *디지털콘텐츠학회지*, 27(9), pp. 2525-2541.
- 경준석, 김정이(2024). DALL-E API를 사용한 조선시대 배경의 게임 캐릭터 한복 디자인 생성 연구. *문화기술의 융합*, 10(5), pp. 673-679.
- 나대열(2024). *생성형 AI를 활용한 디자인 모델 연구: AI 디자인 프로세스 및 디자인 경영 적용 중심*. 홍익대학교 국제디자인전문대학원 박사학위논문. p. 82.
- 남상운(2018). *현대회화에서 이미지를 통한 시물라크르 표현연구*, 홍익대학교 대학원 박사학위논문. p. 57.
- 남희주(2024). *Stable Diffusion 기반 데이터 합성을 활용한 스케치 이미지의 2차원 인체 자세 추정*, 한양대학교 융합산업대학원 석사학위논문. p. 6.

- 노정석(2018). *마그리트의 회화에 나타난 데페이즈망 기법이 현대미술에 미친 영향에 관한 연구*, 원광대학교 대학원 국내박사학위논문. pp. 65-68.
- 류준상, 황수홍, 오병근(2024). 브랜드 로고 디자인을 위한 생성형 AI 파인튜닝 프로세스 설계 - 달리(DALL-E) 활용을 중심으로. *디자인웍스*, 7(2), pp. 61-75.
- 류채환(2024). *미술사적 맥락에서 본 Text-to-Image AI 기술의 예술성*. 서울대학교 대학원, 석사학위논문. pp. 35-37.
- 마소준(2024). *시각예술 전시에서 AI활용에 대한 예술가, 큐레이터, 기술자의 태도가 협력행동에 미치는 영향에 관한 연구*. 가톨릭대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 15-17.
- 박근수(2024). 패션 도식화와 미드저니의 활용을 통하여 생성한 패션디자인의 특징 변화 연구, *문화기술의 융합*, 10(5), pp. 397-406.
- 박기덕(2021). *데페이즈망 기법을 활용한 자연사 VR AR 프로젝트 섹션 맵핑 연구*, 동국대학교 영상대학원 박사학위논문. pp. 40-45.
- 박기현(2023). 초현실주의 사진과 자크 앙드레 부아파르. *프랑스문화연구*, 59(-), pp. 10-15.
- 박은영(2024). AI 이미지 생성 도구를 활용한 효율적인 디자인 방안 연구: 아이디어 발상법을 기반으로, *디지털콘텐츠학회지*, 25(9), pp. 2699-2707.
- 박지우, 서우진, 박찬선, 박현준(2024). Stable Diffusion의 하이퍼파라미터값에 따른 이미지 생성 정확도 분석. *한국정보통신학회논문지*, 28(11), 1275-1281.
- 박진영(2021). *인공지능(AI) 기술 기반 융복합 인터랙티브 무용공연 콘텐츠 설계 및 구현*, 한양대학교 대학원, 박사학위논문. p. 22.
- 박태남, 김성범(2023). 스테이블 디퓨전을 활용한 포즈 컨트롤 가상 의상 착용, *대한산업공학회 추계학술대회 논문집*, 2023(11), pp. 2634-2651.
- 박현서, 김경수(2024). 달·이3와 미드저니를 활용한 3D 캐릭터 기본형 이미지 생성 AI 비교 연구. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 11(2), pp.149-157.
- 박혜성(2018). *한국근대미술과 초현실주의*, 서울대학교 대학원 박사학위논문. pp. 45-46.
- 박혜빈, 박성연(2021). 이브 탕기와 레메디오스 바로 작품의 비현실적 이미지 -후설과 사르트르의 '지향성' 개념을 중심으로-. *기초조형학연구*, 22(1), pp. 149-160.
- 박하나(2023). 이미지 생성 인공지능(AI) 달리(DALL·E)의 활용 사례 연구. *조형미디어학*, 26(1), pp. 102-110.

- 박효진(2022). 인공지능 기반 미술을 활용한 인공지능 리터러시 수업방안. *미술교육연구논총*, -(70), 143-168.
- 박휴용(2023). 생성형 AI 기반 이미지 변환 툴의 활용성과 한계성, 그리고 디자인 교육에의 함의. *컴퓨터교육학회지*, 26(5), p. 161.
- 손유경(2024). 포스트휴먼 특성을 활용한 SF 3D 패션디자인의 가상화 콘텐츠 표현 연구. 성신여자대학교 일반대학원, pp. 62-63.
- 손유경, 김경희(2024). 포스트휴먼 특성을 적용한 SF 3D 패션디자인의 가상콘텐츠 제작 연구. *한복문화학회지*, 27(1), pp. 43-62.
- 송용희(2024). *포스트모더니즘 예술에서의 차용 연구*. 원광대학교 일반대학원 박사학위논문. p. 91.
- 송준용(2023). *챗GPT 사용설명서*, 서울: 여의도 책방. p. 26.
- 송화영(2017). *무의식적 색채표현을 통한 채색화 연구-연구자의 작품을 중심으로*. 조선대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 11-12.
- 신민자(2019). 르네 마그리트의 애니마(Anima)와 자기(Self)의 원형에 관한 연구. *유희문화예술학논집*, 6(2), p. 66.
- 신정혜, 이형규(2019). 살바도르 달리의 초현실주의 주얼리디자인 특성에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 25(2), pp. 350-352.
- 신지원(2016). *마리나 아브라모비치(Marina Abramovic)의 반복된 퍼포먼스*, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문. pp. 105-108.
- 심수연(2024). *생성형 AI 이미지 향상을 위한 비교 방법론*, 중앙대학교 대학원 박사학위논문. p. 50.
- 심규정(2024). *자연어 처리 모델을 통해 이미지 특징 추출 모델과 이미지 생성 모델을 결합한 Image-to-Image 딥러닝 아키텍처 실험*. 가톨릭관동대학교 일반대학원 석사학위논문. pp. 13-35.
- 안제원, 권태수(2021). 변형 자동 인코더를 활용한 모션 스타일 이전. *한국컴퓨터그래픽스학회논문지*, 27(5), 33-43.
- 엄경희, 마열(2022). 형상적 초현실주의 표현기법을 활용한 서피스패턴디자인 개발 연구. *한국디자인문화학회지*, 28(1), pp. 279-291.
- 엄세영(2019). *바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 표현기법 분석*. 성신여자대학교, 석사학위논문. pp. 19-22.
- 여은희(2014). 조르조 데 키리코의 형이상학적 회화와 초현실주의 무의식의 연관성 연구. *예술논집* 15(-). pp. 71-93.

- 오경미(2014). 조르조 데 키리코 ‘형이상학회화’의 의미. *기초조형학연구*, 15(1), pp. 367-381.
- 원상철(2024). 인공지능의 윤리와 법의 접점. *법이론실무연구*, 12(2), pp. 201-238.
- 우미옥, 김소민, 이나겸(2017). 초현실주의 작품의 기법을 응용한 뷰티아트 제작. *대한 미용학회지*, 13(4), pp. 391-397.
- 유근중(2006). *패션아트에 표현된 초현실주의 특성에 관한 연구*. 홍익대학교 박사학위 논문. pp. 1-5.
- 유민희, 최상철(2022). 초현실주의 예술 특성에서 나타나는 신체이미지 연구 - 윌리엄 포사이드의 안무방법을 중심으로, *한국콘텐츠학회지*, 22(8), pp. 227-234.
- 유봉자(2022). 프리다 칼로(Frida Kahlo) 작품에 나타난 통합적 자아. *유럽문화예술학 논집*, 13(1), pp. 63-84.
- 유정현(2024). *생성형 인공지능(Generative AI)을 활용한 회화작품의 제작과정과 가치 연구*, 중앙대학교 대학원, 석사학위논문. pp. 1-3.
- 윤나라(2023). 프롬프트 엔지니어링과 인간의 역할: 콘텐츠 생성 인공지능을 중심으로. *인문콘텐츠*, (-)70, pp. 199-218.
- 윤민희(2022). 다다와 초현실주의 양식의 그래픽디자인 표현특성 및 의미 분석. *한국디자인문화학회지*, 28(2), pp. 233-244.
- 윤병권(2024). 생성형 AI를 활용한 광고디자인 연구: 광고디자인 요소에 따른 생성형 AI 영상광고 사례 분석을 중심으로, *디자인융합학회지*, 9(3), pp. 360-368.
- 윤영순(2006). 프리다 칼로 현상과 페미니즘 미술. *라틴아메리카연구*, 19(3), pp. 195-223.
- 윤희진, 광미지(2021). 호안 미로의 후기 회화 작품을 응용한 패션 디자인 연구 - 머신 스티칭 기법을 중심으로-. *한국패션디자인학회지*, 21(2), pp. 141-156.
- 은숙, 이연희, 박재옥(2007). 초현실주의 오브제를 모티브로 한 다목적 패션 디자인에 관한 연구. *복식문화연구*, 15(1), pp. 69-90.
- 이기쁨(2024). *이미지 생성 인공지능을 활용한 영상의 추상 표현 방법 연구*, 이화여자 대학교 대학원 석사학위논문. pp. 45 - 48.
- 이선경(2007). 초현실주의의 총체적 원형을 통한 미술치료요인 연구. 한양대학교 대학원, 박사학위논문, pp. 45-50.
- 이세아, 한지수(2024). 피카소의 큐비즘 표현기법과 AI 미드저니를 활용한 아트마스트 디자인 연구, *한국인체미용예술학회지*, 25(3), pp. 7-20.
- 이승호, 정유남(2023). 딥러닝을 활용한 비윤리 텍스트 데이터 분석. *Journal of korean Culture*, 60(-), pp. 63-100.

- 이연서(2021). *디아스포라적(Diasporic), 혼종성(Hybridity)을 현대적 관점으로 재해석한 바디아트 디자인 연구*, 영산대학교 일반대학원 박사학위논문. pp. 40-45
- 이윤희(2023). *생성형 AI 사용의 선행요인 및 결과에 관한 연구*, 국민대학교 비즈니스 IT전문대학원 박사학위논문. p.15.
- 이주현(2023). *개체화한 몸의 존재 방식에 관한 연구*. 홍익대학교 대학원 박사학위논문, pp. 45-50.
- 이지선(2010). *디지털 영상매체 시대 춤의 환영성에 관한 고찰*. 이화여자대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 70-76.
- 이지윤(2023). *하이퍼리얼 디지털 휴먼 홀로그램 제작에 관한 연구*, 광운대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 5-6.
- 이채연, 이재석, 박시은, 정다샘(2024). AI Artistry: 낯설게 하기 기법을 활용한 생성 애니메이션 작품. *한국HCI학회 학술대회. 2024(1)* pp. 1269-1272.
- 이현정(2018), *퍼포먼스 아트의 저작권 분쟁 사례*, 서울대학교 대학원 석사학위논문. pp. 33-35.
- 이혜영(2018). *뉴미디어 아트의 표현 방법으로서의 아트 게임에 관한 연구*, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문, pp. 45 - 46.
- 임성환, 박소영(2018). 시각적 표현능력 신장을 위한 융합인재교육(STEAM) 프로그램 개발 - 초등학교 고학년의 사진·영상교육을 중심으로 -. *미술교육연구논총*, 52(-). pp.315-352.
- 장경숙(2020). 초현실주의의 창의적 표현법 연구: 마그리트 작품을 중심으로. *디지털예술공학멀티미디어논문지*, 7(4), pp. 359-372.
- 장순(2024). *초현실주의의 자동기술법에 기반한 자유연상 형상 연구*, 국내박사학위논문 상명대학교 일반대학원 박사학위논문. pp. 45-46.
- 장윤경, 윤인화, 박지원, 제갈유진, 이지연(2023). 이미지 생성 AI 도구의 이해와 미술 교육의 활용 가능성 탐구. *조형교육*, -(88), p. 281
- 장재원(2021). 프리다 칼로의 자화상에 나타난 그로테스크 미학 연구. *일러스트레이션 포럼*, 22(66), pp. 5-14.
- 장현위(2022). *기술과 예술의 융합으로 인한 뉴미디어아트 표현 특징 연구*, 상명대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 37-80.
- 전석(2012). *뉴 미디어 아트에 의한 창작 활동의 확장에 관한 연구*, 숭실대학교 대학원 박사학위논문. p. 112.

- 정규리(2017). *초현실적 이미지 구성을 통한 인식의 확장에 관한 연구*, 서울대학교 대학원박사학위논문. p. 35.
- 정연심(2012). 아나 멘디에타(Ana Mendieta): 대지와 신체의 접점(1972-1985). *서양미술사학회지*, -(37), pp. 263-294.
- 정세라(2022). 변용된 신체개념과 디지털 매체 예술 경험에 관한 연구. *예술과 미디어*, 21(2), pp. 93-107.
- 정유남(2023). 생성 AI 활용 비윤리 텍스트 데이터의 의미 해석, *한국어 의미학*, 82(-), pp. 179-206.
- 정유진, 김진규(2023). 오디오 사운드를 활용한 이미지 조작: 스테이블 디퓨전의 활용. *대한전자공학회지*, 2023(6). pp. 1211-1214.
- 정윤희(2008). 경계 위반과 해체의 미학 - 한스 벨머의 《인형》 시리즈를 중심으로. *독일언어문학*, 40(-), pp. 211-231.
- 정지윤(2022). 인공지능을 활용한 AI 예술 창작도구 사례 연구. *트랜스-*, 0(13), pp. 117-140.
- 정지혜, 김대은, 한지수(2024). 초현실주의와 이미지 생성형 AI를 이용한 회화적 메이 크업 작품 제작, *한국인체미용예술학회지*, 25(3), pp. 199-132.
- 정현규(2016). 접촉의 현상학 - [악마의 묘약]에 나타난 '성 안토니우스의 유혹' 모티프를 중심으로-. *독어독문학*, 57(1), pp. 71-89.
- 조병철, 방준성(2024). 생성형 인공지능을 활용한 문화예술의 창작과 창의성 평가에 관한 연구, *방송공학회지*, 29(5), pp. 596-605.
- 조성숙(2015). *초현실주의 회화에 나타난 은유에 관한 연구*, 전남대학교 박사학위논문. pp. 92-94.
- 조사라(2018). 초현실주의 자동기술법의 작동원리 연구. *유럽문화예술학논집*, 9(1), pp. 91-105.
- 조유석(2024). 생성형 AI 프롬프트 구성 체계 도출을 위한 이미지 생성 AI 활용 사례 연구 - 이미지 생성형 AI 프롬프트 구성요소 간 비교분석을 중심으로 -, *브랜드디자인학연구*, 22(3), pp. 229-242.
- 조현경(2024). AI SORA 동영상 생성 제작의 작업 과정에 관한 고찰, *문화기술의 융합*, 1(05), pp. 827-832.
- 진상범(2009). 초현실주의와 동양사상 간 상호영향 및 유사성 고찰 - 초현실주의와 카프카의 작품 「사냥꾼 그라쿠스」를 중심으로. *독일어문학*, 17(3), pp. 207-229.

- 진시영(2017). *미디어 퍼포먼스 아트*의 신체성 확장에 관한 연구. 조선대학교 대학원 박사학위논문, pp. 45-48.
- 차예원, 방진숙(2024). 딥러닝 기반 공적인 글 작성을 위한 텍스트 스타일 변환 지원 시스템. *한국정보통신학회지*, 28(11), pp. 1330-1335.
- 최여준(2024). *퀸터 브루스의 비엔나 액서니즘 연구 : 1960-1965년 회화-퍼포먼스를 중심으로*, 한국예술종합학교 대학원 석사학위논문. pp. 50-52.
- 최윤희(2023). *막스 에른스트의 초현실주의 콜라주 오브제를 활용한 패션디자인 연구*, 이화여자대학교 대학원 박사학위논문. pp. 15-16.
- 최은영(2024). 생성형 AI를 이용한 애프터 이펙트의익스프레션 교육 활용성과 함의에 관한 연구-ChatGPT를 중심으로-. *만화애니메이션연구*, -(74), pp. 569-602.
- 최학현(2021). *문화예술 AI 데이터 사례 기반의 융복합 VR 콘텐츠 시각화 기법 개발*, 경희대학교 대학원 박사학위논문. pp. 129-137.
- 태희경(2020). *르네 마그리트의 작품세계에 대한 분석심리학적 고찰*. 대구교육대학교 교육대학원, 석사학위논문. pp. 40-42.
- 태혜신(2023). 빅데이터(Big Data) 융합예술의 세계적 양상과 전망분석. *한국무용과학회지*, 40(1), pp. 53-73.
- 한다운, 최다혜, 오창훈(2023). 이미지 생성형 AI의 창작 과정 분석을 통한 사용자 경험 연구: 사용자의 창작 주체감을 중심으로. *문화기술의 융합*, 9(4), pp. 667-679.
- 허신재, 조택연(2023). 가시성 그래프를 이용한 생성형 AI의 평면도 이미지 분석, *한국공간디자인학회지*, 18(8), pp. 341-343.
- 홍명희(2020). *초현실주의 미술과 영화의 상호텍스트성 연구*, 부산대학교 대학원, 박사학위논문. pp. 7-9.
- 홍진아, 구자준(2023). 이미지 생성 AI의 효율성과 창의성이 지속사용의도에 미치는 영향, OpenAI 달리(DALL-E)2를 중심으로, *디자인융복합연구*, 22(5), p. 122.
- 홍준기(2009). 르네 마그리트 회화 분석 -라캉 예술론의 관점에서-. *현상학과 현대철학*, -(40), pp. 231-267.
- 황미경(2024). 창작과 예술 분야에서의 인공지능 이미지 생성기 활용에 관한 연구. *아시아태평양융합연구교류논문지*, 10(8), pp. 121-131.
- 황진페이, 김형기(2024). Generative AI 도구와 플랫폼이 디지털 아트 전공 학생들에게 미치는 영향, *한국컴퓨터게임학회지*, 37(1), pp. 89-100.

- 황혜진(2010). *프리다 칼로의 자화상 연구: 대립된 이미지의 공존을 중심으로*. 서울대학교 대학원 석사학위논문. pp. 23-26.
- 한국여성정책연구원(2021). 인공지능과 젠더: 딥러닝의 사회적 파급력과 젠더 편향성 완화 방안. *한국여성정책연구원 보고서*, pp. 45-48.
- Sun, Shuyang(2024) 영상예술의 기호 구조와 생성형 인공지능 작품 분석에 관한 연구, 중앙대학교 첨단영상대학원, 박사학위논문. pp. 77-90.
- S. Alexandrian, 이희 역(1984). 『초현실주의 미술』, 서울: 열화당, pp. 25-26.

국외 문헌

- Anderson, S. (2023). *Augmented Humanity: Machine Integration in Digital Art*. Boston: Art Fusion Press.
- Blattmann, A., Dockhorn T., Kulal S., Medelenitch D., Kilian D.(2023). Stable Video Diffusion: Scaling Latent Video Diffusion Models to Large Datasets, *arXiv preprint, 2024(25)*, pp. 1-30.
- Bleyen, M.(2010). Marcel Mariën's 'Woman Ajar'. A case of minor photography? *Image and narrative, 11(-)*, pp. 4-19.
- Breton, André.(1924). *Le manifeste du surréalisme*. Paris: Éditions du Sagittaire.
- Choi, J.(2023). Symbolic Expression through Body Transformation in Art, *Journal of Visual Studies, 9(4)*, pp. 67-76.
- Cui, Y., Shan, X., & Chung, J.(2024). A Feasibility Study on RUNWAY GEN-2 for Generating Realistic Style Images, *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication, 16(1)*, pp. 99-105.
- Gille, N.(1997). Salvador Dalí, Editions de la Réunion des musées nationaux.
- Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep Learning*. Cambridge: MIT Press.
- Guo, B., Shan, X., & Chung, J.(2024). A Comparative Study on the Features and Applications of AI Tools -Focus on PIKA Labs and RUNWAY, *International Journal of Internet, Broadcasting and Communication, 16(1)*, pp. 86 - 91.
- Hochreiter, S., & Schmidhuber, J.(1997). Long short-term memory, *Neural Computation, 9(8)*, p. 1738.

- Johnson, T. (2022). Psychological and Subconscious Exploration in Body Art, *Psychology in Art*, 11(2), pp. 89-99.
- Lee, H. (2024). *Surrealist Influences on Body Art, Seoul*: Dream Art Publishing.
- McCormack, J., Hu Hutchings, D. (2023). The role of AI in artistic creativity: Case studies of Midjourney and DALL-E. *Journal of Art and AI*, 5(3), p. 113.
- Morris, D. (2016). *The secret society: A history of the surrealist movement*, Publisher.
- Rombach, R., Blattmann, A., Lund, A., Trockman, A., Chen, J., & Sohl-Dickstein, J. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models, *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR), 2022(-)*, pp. 10684-10694.
- Wilson, J. (2023), "Digital Flesh: AI and the Body," *Digital Art Perspectives*, 15(3), pp. 45-58.
- Zhou, E., & Lee, D(2024). Generative artificial intelligence, human creativity, and art. *PNAS Nexus*, 3(-), pp. 1-8.

기타 자료

- OpenAI, Sora 모델: 비디오 생성의 새 시대를 열다,
<https://openai.com/index/sora/> (검색일자: 2024.06.25)
- Runway, Gen-2: Generate Novel Videos with Text, Images, or Video Clips,
 Runway Research, <https://runwayml.com/research/gen-2>
 (검색일자: 2024.05.30)
- Stability AI. "Stable Diffusion." <https://stability.ai/stable-diffusion>
 (검색일자: 2024.04.28)
- Stability AI, "Stable Video Diffusion: Open AI Video Model," Stability AI
 뉴스룸 <https://buly.kr/6ig05m8>
 (검색일자: 2024.06.30.)

ABSTRACT

A Study on Surrealist Body Art Content Creation Using Generative Artificial Intelligence

Im Woo Kyung
Department of Clothing
Graduate School of
Sungshin University

The advancement of artificial intelligence (AI) has opened new possibilities in art creation, with generative AI playing a pivotal role in expanding the scope of artistic expression. Surrealism, a modern art movement that seeks to express illogical and unconscious imagery or inner worlds, revolves around concepts such as the unconscious, dreams, and symbolism. The artistic characteristics of surrealism align closely with the creative and unpredictable image-generation mechanisms of generative AI.

This study presents a novel approach to reinterpreting surrealism in a digital context by integrating surrealism with generative AI. Surrealism is defined as an artistic movement centered on illogical and unconscious expressions, dreams, and symbolic imagery. Body art, as a medium of expression, is characterized by three key features: the body as a medium, interactivity, and the conveyance of social and political messages. Building upon these characteristics, the study explored the fusion of surrealism and body art to produce immersive digital content.

The main methodologies and findings of this research are as follows:

First, a literature review was conducted to investigate the core characteristics of surrealism and generative AI. Surrealism was identified through five key elements: unconscious symbolism, visualization of dreams and the unconscious, distorted forms, unreal compositions, and symbolic imagery. The technical principles of major generative AI approaches, including Generative Adversarial Networks (GANs) and Variational Autoencoders (VAEs), were analyzed. GANs utilize the interplay between generator and discriminator networks to produce creative images, while VAEs learn latent space representations to generate unique visual patterns. This analysis highlighted the potential and limitations of AI in achieving surrealistic expression.

Second, the study developed surrealistic body art designs using various generative AI models, including MidJourney, DALL-E, and Stable Diffusion. Prompts reflecting surrealistic characteristics, such as illogical composition, distorted forms, and symbolic imagery, were systematically designed and optimized through iterative testing and refinement. These prompts served as a basis for generating AI-driven visuals, which were compared and analyzed to derive effective surrealistic expression.

Third, the body art image-generation process applied these prompts to create visuals infused with surrealistic elements, such as unconscious symbolism, distorted human forms, and unreal backgrounds. The generated images were evaluated based on their visual diversity and alignment with surrealistic themes. Each AI model demonstrated unique strengths in surrealistic representation: DALL-E excelled in symbolic expression and te

xt-to-image consistency, Stable Diffusion in high-resolution detail and complexity, and MidJourney in artistic and aesthetic stylization.

Fourth, the generated body art images were transformed into immersive video content using digital tools such as Photoshop, Meshy.ai, CapCut, and Runway ML. Photoshop was used for detailed image refinement and color correction, Meshy.ai supported 3D visualization and body art dimensionality, CapCut enhanced immersion through video editing and effects, and Runway ML extended artistic expression via AI-driven video generation and post-processing. This production process emphasized a harmonious integration of visual elements and narrative structures to reflect surrealist characteristics.

The study demonstrated the feasibility of reinterpreting surrealism through the integration of generative AI in digital environments. A comparative analysis of AI models highlighted their technological distinctiveness: DALL-E for symbolic consistency, Stable Diffusion for intricate details, and MidJourney for aesthetic style. These insights underscore the potential of AI as a transformative tool in artistic creation, offering new avenues for creativity and innovation.

In industries where creativity is key, such as the beauty industry, the activation of exhibitions and competitions featuring AI-based creations could play a pivotal role. Such initiatives provide emerging artists with professional opportunities and showcase platforms, fostering artistic diversity and innovation. Beyond individual opportunities, these activities promote the fusion of creativity and technology within the broader art industry.

This research establishes a foundation for exploring the convergence of

generative AI and various art movements, extending beyond surrealism. Generative AI enhances both the efficiency and creativity of artistic processes, demonstrating its potential to realize new forms of artistic expression. The study also highlights the importance of developing sustainable creative models that consider ethical and technical limitations alongside commercial applications.

Future research should focus on maximizing the creative synergy of AI and art through collaborative endeavors, deepening the utility of AI across diverse artistic contexts. By doing so, AI could evolve from a mere assistive tool into an independent and creative agent, pushing the boundaries of artistic expression in digital environments and driving innovative advancements in the art industry.