



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](#)

설 현 진 교수지도

석사학위 청구논문

Photoshop을 이용한 아트메이크업의

피카소 큐비즘적 표현 연구

2012

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공

이 경 미

Photoshop을 이용한 아트메이크업의
피카소 큐비즘적 표현 연구

설 현 진 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2012년 5월

성신여자대학교 융디자인예술대학원
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공
이 경 미

인 준 서

이 경 미의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

심사위원 _____ ①

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

논문개요

오늘날 현대인들은 다양한 문화를 접하고 있으며 이러한 문화적 충격을 받은 사람들은 보다 더 높은 차원의 문화적 욕구를 갈망하게 된다. 급성장하는 문화 산업의 발전으로 메이크업 분야는 뷰티산업 뿐만 아니라 패션, 광고, 방송, 연극, 영화, 이벤트 산업, 공연예술 등 다양한 분야에서 요구되는 예술의 한 장르로 자리매김하고 있으며 아트예술의 표현에 있어 없어서는 안 될 기본적인 요소로 자리 잡게 되었다.

아트 메이크업은 예술적 성향을 가진 분야로서 표현 대상의 목적과 주제, 시간과 공간, 재료의 특성에 따라, 다양한 컬러의 사용과 오브제를 이용한 실험적인 표현을 통해 여러 각도의 시도들이 이루어지고 있다. 때론 이러한 작업에 있어 시간적, 공간적, 표현재료 등의 제한적 요소로 인해 표현의 자유를 갖지 못하게 될 때 표현의 극대화를 위한 디지털 미디어의 활용은 아트 메이크업의 표현적 갈등을 해소하는데 큰 영향을 미친다.

디지털 미디어 아트는 음악, 영상, 레이저 등 기타 미디어 전달 매체를 이용한 광범위한 것으로 컴퓨터 아트, 디지털 아트, 비디오 아트, 레이저 아트 등 아날로그 까지 포함 하고 있는데 이러한 디지털 테크놀로지를 기반으로 하는 새로운 매체의 등장은 오늘날 예술작품의 형식이나 의미에 많은 변화를 불러왔다. 그러나 포토샵 등 디지털미디어의 활용으로 기술적인 부분에 너무 치우치다 보면 창작적인 감성의 표현이 결핍될 수도 있기 때문에 디지털 아트메이크업에 있어 계속된 이해와 연구, 교육이 더욱더 필요하다.

본 연구에서는 아트메이크업의 다양한 표현을 위해 디지털 미디어인 포토샵 CS2를 활용하여 작업하였으며 현대 미술의 거장 피카소의 회화 양식인 큐비즘을 응용하였다. 즉, 아트 메이크업에 큐비즘적 표현을 활용함으로써 줄 수 있는

예술적 영감과 디지털 미디어의 활용이 얼마나 창작 영역을 확대시키는지 적용하고 제한된 요소에 있어 표현의 자유와 작품의 완성도를 높일 수 있는가를 연구해 보고자하며 궁극적으로는 아트 메이크업의 창작영역을 확대 모색함으로써 창조적인 아트 메이크업의 발전에 기여 하는 것에 연구의 목적을 가지고 작품 제작을 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 피카소의 큐비즘 양식은 다양한 변모를 거치는데 원근법의 파괴 및 여러 각도의 시각을 하나의 평면에 구성하고 대상 분석을 통한 기하학적 형태로 재구성 및 파괴에 콜레의 도입을 통해 상징에 가까운 이미지 형태를 구성하게 된다. 이러한 조형상의 특징들은 조형방법을 제시해줄 뿐만 아니라 디자인의 모티브로서 디지털 미디어 아트에 있어 창의적인 디자인 창출을 가능하게 만든다.

둘째, 디지털 미디어 아트에 있어 포토샵의 활용은 작품의 표현에 공간적, 시간적 제한된 요소를 벗어날 수 있게 해주며 창의적인 발상을 가능하게 해주고 아날로그적 메이크업만으로 연출하기 부족한 이미지의 표현을 가능하게 해주어 작품의 완성도를 높여 주었다. 즉, 포토샵을 이용한 디지털 메이크업은 작품 표현의 다양성과 빠르고 강한 이미지 전달이 용이하며 완성도를 높여준다는 결과를 도출하였다.

디지털 미디어 포토샵CS2 프로그램을 이용하여 총6개의 작품을 제작하였다.

작품 I은 초기 입체주의 시대의 작품인 아비뇽의 아가씨들을 모티브로 하여 초기 큐비즘적 요소인 형태분석의 면 분할 특징을 살려 표현 하였다.

작품 II, III, IV는 분석적 큐비즘 시대의 기하학적인 거미줄과 같은 수많은 직선과 면 분할 등의 특징을 살려 표현 하였다.

작품 V는 종합적 큐비즘 시대의 사물과 인체의 해부학적 표현에 아이디어를

언어 마치 얼굴이 깨진 것 같은 느낌을 표현 하였다.

작품 VI은 종합적 큐비즘 시대의 이미지 도입, 오브제를 이용한 파피에 콜레의 특징을 살려 퓨처리즘을 표현하였다.

본 연구를 통해 큐비즘적 양식이 주는 창의적인 디자인 창출의 가능성과 작품에 있어 메이크업만으로 연출하기 부족한 이미지의 표현을 디지털 미디어를 활용함으로써 작품의 완성도를 높여 주는 것을 볼 수 있었다. 하지만 지나친 디지털 미디어의 기술적인 남용은 창의적인 감성 표현의 결핍을 가져 올 수도 있기 때문에 포토샵을 이용한 아트메이크업에 있어 끊임없는 이해와 연구, 교육이 계속되어야 할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구 목적 및 의의.....	1
2. 연구내용 및 방법.....	3
II. 이론적 배경	4
1. 아트 메이크업.....	4
2. 피카소의 큐비즘	6
1) 큐비즘의 개념	9
2) 피카소의 회화 분류	11
3) 큐비즘의 회화적 특징 분석.....	26
(1) 초기 입체주의.....	26
(2) 분석적 입체주의	27
(3) 종합적 입체주의.....	28
3. 디지털 미디어 아트.....	32
1) 포토샵의 이해.....	33
(1) 포토샵의 개념.....	33
(2) 포토샵의 역사.....	35
2) 포토샵의 기능.....	37
(1) 보정.....	39

(2) 합성.....	43
(3) 리터칭.....	45
3) 포토샵의 툴 기능.....	48
(1) 영역선택 툴.....	49
(2) 페인팅 툴.....	50
(3) 변환 툴.....	50
4) 포토샵을 활용한 작품.....	52
Ⅲ. 작품제작.....	53
1. 작품제작 의도 및 방법.....	53
2. 연구 작품.....	56
Ⅳ. 결론.....	81
참고문헌.....	84
ABSTRACT.....	87

표 목 차

<표1> 피카소의 시대별 회화분류 정리.....	24
<표2> 큐비즘 양식의 시대별 작품 비교.....	31
<표3> 큐비즘 양식의 시대별 특징 분석.....	32
<표4> 포토샵의 역사.....	37
<표5> curves의 기능.....	40
<표6> level의 기능.....	41
<표7> color balance의 기능.....	42
<표8> 이미지 합성하기.....	44
<표9> 영역선택 툴의 기능.....	49
<표10> 페인팅 툴의 기능.....	50
<표11> 변환 툴의 기능.....	51
<표12> 큐비즘시대 양식을 응용한 아트 메이크업의 연구 작품 디자인 계획.....	55
<표13> 연구 작품 I의 구성내용.....	58
<표14> 연구 작품 II의 구성내용.....	62
<표15> 연구 작품 III의 구성내용.....	66
<표16> 연구 작품 IV의 구성내용.....	70
<표17> 연구 작품 V의 구성내용.....	74
<표18> 연구 작품 VI의 구성내용.....	78
<표19> 연구 작품의 분석.....	80

그림목차

<그림1> La Vie(1903년).....	13
<그림2> 곡예사 가족(1905년).....	15
<그림3> 두형제(1906).....	15
<그림4> 아비뇽의 아가씨들.....	17
<그림5> 안락의자에 앉은 여자(1913).....	18
<그림6> 세악사(1921).....	19
<그림7> Paul as Harlequin(1924).....	19
<그림8> Studio with Plaster Head(1925).....	20
<그림9> The Dream(1932).....	20
<그림10> Guernica(1937).....	21
<그림11> Picasso Les Menines(1957).....	22
<그림12> 리터칭 작품의 예.....	46
<그림13> 리터칭 작품의 예.....	47
<그림14> 이미지 합성 및 리터칭 작품1.....	52
<그림15> 이미지 합성 및 리터칭 작품2.....	52
<그림16> 이미지 합성 및 리터칭 작품3.....	53
<그림17> 이미지 합성 및 리터칭 작품4.....	53
<그림18> 초기 입체주의 아비뇽의 아가씨들을 응용한 연구 작품 I.....	59
<그림19> 분석적 큐비즘의 면 분할 작업을 응용한 연구 작품Ⅱ.....	63
<그림20> 분석적 큐비즘의 면 분할 작업을 응용한 연구 작품Ⅲ.....	67
<그림21> 분석적 큐비즘의 입방체 평면구조를 응용한 연구 작품Ⅳ.....	71

<그림22> 종합적 큐비즘의 사물과 인체의 해부학적 표현을 응용한 연구 작품 V.....	75
<그림23> 종합적 큐비즘의 파피에 콜레를 응용한 연구 작품 VI.....	79

I. 서론

1. 연구목적 및 의의

오늘날 현대인들은 다양한 문화를 접하고 있으며 이러한 문화적 충격을 받은 사람들은 보다 더 높은 차원의 문화적 욕구를 갈망하게 된다. 급성장하는 문화 산업의 발전에 메이크업 분야는 뷰티산업 뿐만 아니라 패션, 광고, 방송, 연극, 영화, 이벤트 산업, 공연예술 등 다양한 분야에서 요구되는 예술의 한 장르로 발전하고 있으며 아트예술의 표현에 있어 없어서는 안 될 기본적인 요소로 자리 잡게 되었다.

특히 아트 메이크업은 예술적 성향을 가진 분야로서 표현 대상의 목적과 주제, 시간과 공간, 재료의 특성에 따라, 다양한 컬러의 사용과 오브제를 이용한 실험적인 표현을 통해 여러 각도의 시도들이 이루어지고 있다. 때론 이러한 작업에 있어 시간적, 공간적, 표현재료 등의 제한적 요소로 인해 표현의 자유를 갖지 못하게 될 때 표현의 극대화를 위한 목마름이 심해지기도 하는데 이런 부분에 있어 디지털 미디어의 활용은 아트 메이크업의 표현적 갈등을 해소하는데 큰 영향을 미친다.

디지털 미디어 아트는 음악, 영상, 레이저 등 기타 미디어 전달 매체를 이용한 광범위한 것으로 컴퓨터 아트, 디지털 아트, 비디오 아트, 레이저 아트 등 아날로그 까지 포함 하고 있는데 이러한 디지털 테크놀로지를 기반으로 하는 새로운 매체의 등장은 오늘날 예술작품의 형식이나 의미에 많은 변화를 불러왔다. 디지털 미디어 아트는 현대 미술에 많은 영향을 미쳤고, 지금은 현대미술에서 하나의 장르로 자리잡아가고 있다. 아직까지는 디지털 미디어 아트가 예술계에서 중추적인 역할을 하고 있는 주요 흐름은 아니며 대중들에게는 아직 생

소한 분야로 하나의 예술장르로 받아들이기 어려울 수 있지만 현재 많은 분야에 걸쳐 디지털 미디어 아트는 혁신적인 변화를 가져오고 있고 근본적이면서도 총체적인 변화를 가져와 예술장르로 자리 잡기에 충분하다. 현시대에서 디지털 미디어 아트가 갖는 의미를 한마디로 요약하자면, 기술매체에 대한 예술의 대응이라 할 수 있겠다. 이것은 복제와 대량보급이라는 매체특성에 예술 표현적인 문제를 적용함으로써, 디지털 문화 안에서 소외될 수 있었던 예술이 새로운 주도권을 잡아가는 것이라고 할 수 있다. 그러나 디지털미디어의 활용으로 기술적인 부분에 너무 치우치다 보면 창작적인 감성의 표현이 결핍될 수도 있기 때문에 디지털 아트메이크업에 있어 계속된 이해와 연구, 교육이 더욱더 필요하다.

본 연구에서는 아트메이크업의 다양한 표현을 위해 디지털 미디어인 포토샵 CS2를 활용하여 작업하였으며 예술적 영감을 주기 위해 현대 미술의 거장 파블로 피카소의 회화 양식인 큐비즘을 응용하였다. 즉, 아트 메이크업에 큐비즘적 표현을 활용함으로써 줄 수 있는 예술적 풍부함과 디지털 미디어의 활용이 얼마나 창작 영역을 확대시키고 제한된 요소에 있어 표현의 자유와 작품의 완성도를 높일 수 있는가를 보여 궁극적으로는 아트 메이크업의 창작영역을 확대 모색함으로써 창조적인 메이크업의 발전에 기여 하는 것에 연구의 목적을 둔다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 국내외에서 발간된 문헌 및 관련 사이트를 활용하였고, 피카소의 큐비즘 양식의 분석 및 조형성 특성을 고찰하기 위해 미술서적과 화집, 선행 논문 등을 참고 하였다. 또한 포토샵 표현 방법에 대해 알아보고 활용함으로써 아트 메이크업에 어떻게 반영되며 표현되는지에 대해 살펴본 후 피카소의 큐비즘이 아트 메이크업에 주는 예술적 풍부함과 디지털 미디어를 통해 얻을 수 있는 창작 영역의 확대 및 제한된 요소에 있어 표현의 자유와 함께 이를 통한 작품의 완성도를 높일 수 있는지를 작품 제작을 통해 제시하였고 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 아트 메이크업의 개념을 살펴보고자 한다.

둘째, 피카소 회화에 나타난 큐비즘의 개념 및 피카소가 겪어온 시대별 회화 양식의 변화를 알아보고 본 연구에서 작품에 표현하려는 큐비즘의 회화적 특징에 대해 알아본다.

셋째, 포토샵 활용의 이해를 위한 포토샵의 개념 및 기능을 알아보고 이에 따른 응용과정을 알아본다.

넷째, 아트 메이크업 작품에 피카소의 큐비즘 양식을 응용하여 포토샵CS2로 작업, 연구 작품을 제작하여 창의적인 발상과 작품의 완성도를 보고 이런 작업들이 실제로 아트 메이크업에 얼마만큼의 영향을 미치는지에 대해 연구한다.

II. 이론적 배경

1. 아트 메이크업

아트 메이크업 (art make-up)은 art와 make-up의 합성어로 미적용도의 뷰티 메이크업과 예술성이 접목된 아트와의 결합이라 볼 수 있다. 과거 메이크업의 유래를 보면 계급사회의 신분의 표시, 주술적 표현, 자연 및 기타 외부로부터 자신을 보호하기 위한 방법으로부터 시작하였고 인간의 미적욕구로 인해 발전되어 오늘날 아름다움을 표현하는 대표적인 수단이 되었는데 이런 메이크업에 디자인 요소와 원리를 접목해 예술성을 부여함으로써 메시지와 주제를 전달하는 것을 말한다. 또한 조형 예술 분야로써 아티스트의 사상과 이념을 엿볼 수 있으며 인간의 육체를 통하여 내적 이미지의 세계를 시각적으로 표현하는 독창적인 예술의 형태와 다양한 소재 표현으로 신체의 일부분에 의미를 부여하고 신체를 예술의 차원으로 끌어올림으로 예술로서의 새로운 현상, 기존의 틀을 벗어난 새로움의 추구, 새로운 현실성 등을 알리는 것을 말한다. 이것은 원시 이래로 그 가치의 기준이 달라짐에 따라 다양하고 개성화된 거대한 문화로서의 형성이라 할 수 있다.

아트메이크업(art make-up)은 미용학 사전에서 ‘얼굴 혹은 신체를 바탕으로 각양각색의 그림, 형태, 장식 등을 이용하여 강한 메시지를 전달하는 것이다. 그리고 자신의 생각이나 주제를 표현하거나 창의적으로 이미지화하여 메이크업을 예술적 경지로 올리는 작업의 분야’¹⁾라고 정의 하였다. 김예성(2003) 「아트 메이크업 일러스트레이션에 관한 연구」에서는 ‘다양한 개성표현의 욕구에 의

1) 한국미용학회, 「미용학 사전」, 2003, p.573.

해 일반화 되고 도식화된 메이크업에 대한 상식을 초월하여, 작가의 주관적 감성을 인체를 통하여 예술적으로 표현한 개념'이라 하였으며 김영경(1995) 「이집트 장식문양을 응용한 현대 아트메이크업 연구」는 '아트메이크업은 인체에 행해지는 메이크업으로 색, 표현, 주제, 기법, 재료 등에 구애 받지 않고, 단지 예술적 이미지만을 중시하여 인간이 육체를 재 조형한 예술로서 새로운 현상, 새로움의 추구, 새로운 현실성 등을 알리는 것으로 인체에 디자인 한 것이다.'라고 정의 하였다. 따라서 아트메이크업은 작가의 주관적 감성을 인체를 통하여 표현기법과 재료 등에 구애 받지 않고, 작품의 주제를 이미지화하여 메이크업을 표현하는 예술적 분야로 정의 할 수 있다.

오늘날 현대 예술을 대변하는 오페라, 연극, 패션쇼, 퍼포먼스 등의 공연예술은 생활 곳곳에서 접할 수 있고 아트 메이크업의 다양한 쓰임을 볼 수 있다. 아트 메이크업의 표현에 있어 얼굴에 페인팅 하는 페이스페인팅을 비롯해 전위적인 실험성이 강한 판타지 메이크업과 바디 페인팅까지 다양한 표현 유형들과 회화적, 그래픽, UV발광 물감과 블랙라이트, 에어 브러쉬, 일루미네이션, 오브제 기법 등 다양한 표현기법의 사용되고 있음을 알 수 있다. 아트 메이크업은 종합예술로써 부족함이 없으며 독자적인 예술의 한 분야로 우리의 삶 전반에 자리매김하고 있다.

2. 피카소의 큐비즘

파블로 피카소(Pablo Ruiz Picasso, 1881~1973)는 조르쥬 브라크(Georges Braque, 1882~1963)와 함께 입체주의라는 혁명적인 미술 운동을 일으킨 현대 미술의 선구자로 식을 줄 모르는 열정으로 끊임없이 새로운 세계를 탐구해 나갔고, 판에 박힌 미술을 거부하며 자신의 모든 작품들에 새로운 '자유'의 의미를 불어넣었다. 흔히 20세기가 낳은 가장 위대한 화가라 일컬어진다.

20세기 미술의 최고의 혁명이자 피카소를 세계적인 화가의 위치에 올려놓게 되는 '큐비즘'의 출발점은 바로 흑인 미술이었다. 원시적이고 본질적인 감각들을 '직선적'으로 표현한, 흑인 조각품과 탈에 깊은 충격을 받았다. 그것들은 공포, 놀라움, 기쁨, 평온함 등 인간이 갖고 원초적인 감정을 강력하게 표현하는 것처럼 보였고 흑인 미술에서 지극히 단순하며 기하학적인 형태와 약호로 표현된 상징들은 피카소에게 중요한 영감으로 작용했다.²⁾ 입은 장방형, 눈은 원주, 코를 표현하는 구멍 등의 새로운 조형세계로의 문을 본 것이다. '큐비즘'의 혁명적인 시각은 그 이후의 미술과 영화, 건축을 포함한 모든 예술장르에 말로 표현할 수 없을 만큼 지대한 영향을 끼치게 된다.

큐비즘은 1907년부터 1914년 사이에 걸쳐 파리에서 일어나 유럽 지역에 파급되었고, 제1차 세계대전이 일어날 때까지 활발히 활동한 미술 혁신운동이다. 입체주의라는 용어의 기원은, 이후의 입체주의자들에 포함되지 않는 1908년 9월 가을미술전의 심사위원 중 한사람인 앙리 마티스(Heinri Emile Benoit Matisse, 1869~1954)와 저명한 프랑스 저널리스트이며 미술비평가인 루이 북셀에게로 거슬러 올라간다. 마티스는 브라크가 그린 <레스타크의 집들>이라는 연작을 보고 '조그만 입체 덩어리', '입방체' 라고 평하였고, 루이 북셀은

2) 하요 뒤호팅(2009), 「Pablo Picasso」, 예경 p.34.

1909년 ‘살롱데쟁데팡당(salon des independants)’ 에 관한 글에서 처음으로 입체주의란 명칭을 사용한 데서 유래한 것이다.³⁾ 즉, “큐브(cube 입체)”란 정육면체란 뜻으로 미술평론가 루이 복셀이 브라크가 그린 기하학적 형태들을 입방체들(cubes)이라고 묘사한 데서 유래했다고 볼 수 있다. 이 양식의 특징은 매우 절제된 색채와 파편화, 곧 대상을 직소퍼즐 같은 요소들의 단면으로 보여 주는 것이 되었다.⁴⁾

폴 세잔(Paul Cézanne, 1839~1906)의 '자연의 형태는 원추, 원통, 구형으로 나눌 수 있다.'는 주장을 이론적인 근거로 한 큐비즘은 피카소가 1907년, 대담한 색채와 면의 구성을 보여주는 <아비뇰의 처녀들>을 제작하면서부터 본격적으로 시작되었다. 이러한 큐비즘은 대상을 해체하여 여러 각도에서 본 것을 동시에 표현하려 했는데. 처음에는 색채를 부정하고 흑색, 녹색, 갈색 등으로 제한된 색채를 사용했으며, 눈에 비친 형상의 우연적인 속성을 일체 생략하려 했다.

1906년과 1907년 사이의 겨울동안 피카소는 그의 예술방향에 급진적인 변화를 시도했고 그러한 과정에서 그는 근대 미술의 성질을 완전히 변하게 하는 데 중요한 몫을 담당하게 된다. 이 새로운 방향이란 두말할 것 없이 큐비즘이라 후에 명명된 양식이다.

피카소와 브라크는 그 당시 야수파의 작품이 너무 감각적 색채에만 치우쳐있지 않느냐는 고민에 빠지고 이어 미술의 본질에 관한 질문을 스스로 갖게 된다. 결국 그에 대한 해답을 세잔의 형태론에서 찾게 되고, 세잔의 조형사고를 더욱더 깊이 있게 파헤쳐 나간다. 입체파는 최초 조롱어린 소리를 들었으나 차츰 1910년경 기성 화단을 위협할 정도로 세력이 커지게 된다.

세잔의 이론을 토대로 대상의 단순한 감각적 표현을 부정하고, 대상을 여러

3) 안네 간테튀러-트리어(2008), 「입체주의」, 마로니에 북스 p.6.

4) 하요 뒤호팅, 전게서, p.35.

시점에서 관찰하여 분해, 단순화한 다음 재구성하여 표현하였다. 이후 원근과 명암 등 인류 미술의 근본은 완전히 깨져버리고 만다.

입체파는 르네상스 이후 서양 회화의 전통인 원근법과 명암법, 그리고 다채로운 색채를 쓴 순간적인 현실 묘사를 지양하고, 야수파의 주정적(主情的)⁵⁾인 표현을 폐기한 대신 시점(視點)을 복수 화하여 색채도 녹색과 황토색만으로 한정시켰으며, 자연의 여러 가지 형태를 기본적인 기하학적 형상으로 환원, 사물의 존재성을 이차원의 타블로로 구축 적으로 재구성하고자 했다.

큐비즘은 미술사적으로 볼 때 아주 빠르고 복잡한 발전 단계를 거쳤으며 많은 우연적 요소들도 가미되어 있다. 큐비즘의 발전단계는 분석적 입체주의와 종합적 입체주의의 두 시기로 나누는 것이 일반적이다. 분석적 입체파는 공간의 형태의 역동성이 너무나 팽팽하여 이미지는 불안정하고 불명확하다. 공간과 형태의 표상적 정의에 대한 이러한 분석적 연구는 분석적 입체파라 불리는 입체파의 첫 단계로 이어진다. 주로 대상을 해체하여 여러 각도에서 본 것을 동시에 표현하려 했는데, 처음에는 색채를 부정하고 흑색, 녹색, 갈색 등으로 제한된 색채를 사용했으며, 눈에 비친 형상의 우연적인 속성을 일체 생략하려 했다. 종합적 큐비즘에 이르러서는 평면적인 색, 면 구성을 통해 대상이 사실적으로 재현되었으며, ‘과피에 콜레(papier colle)’와 같은 방법을 결들이기도 했다. 이러한 조형의식이 개입된 차원에서의 고도의 인간적 표현활동이라고 볼 수 있는 큐비즘의 시각적 양식은 정체되어 왔던 우리들의 시각적 관점위에 창조적인 자아발견에의 가능성을 부여했다. ⁶⁾

5) 주정적(主情的) : 이성과 지성보다 감정이나 정서를 더 중요하게 여기는 것

6) 존골딩(1988), 「큐비즘」, 열화당, p.9.

1) 큐비즘의 개념

큐비즘이란 20세기 전위예술의 한 양식인 입체파(立體派)를 지칭하는 말로 1907~08년경 피카소와 브라크에 의하여 창시된 20세기의 가장 중요한 예술운동의 하나로 유럽회화를 르네상스 이래의 사실주의적 전통에서 해방시킨 회화혁명으로 지칭되고 있다. 피카소의 <아비뇰의 여인들>이 그 최초의 작품이라고 하는데, 1908년에 브라크가 에스타크에서 그린 풍경화를 마티스가 「큐브(cube, 立方體)」라는 말로 평(評)한 것이 명칭의 시초가 되었고 미술평론가인 루이 복셀이 입방체들이라고 묘사한 데서 유래했다.

1908~09년 사이 피카소와 브라크의 예술은 "자연을 원통, 원추, 구체(球體)로 다룬다"라고 말한 세잔의 예술에서 큰 영감을 얻어 대상의 존재성을 기본적인 형태와 양에 의해 포착하려고 했다. 이후 대상의 형태에 점차 섬세한 면 분할을 가하여 '분석적'단계에 이르러서는 모서리를 깎은 세공 같은 화면에 대상을 기호화하여 추상적인 선의 요소로 처리 하였다. 대상의 존재성을 회화적으로 해명하려던 당초의 목적과는 정반대로 회화는 현실감과 일상성을 상실하였으나, 트롱프뢰유(trompe-l'œil, 눈속임)나 파피에 콜레의 수법이 도입되어 현실감을 회복하게 되었고 이에 큐비즘은 '종합적'단계로 옮겨가 분해된 대상의 각 부분에 의도적인 형태와 색채를 부여하고 이들을 목적에 맞게 종합 재구성하여 회화의 이차원성을 손상시키지 않고 대상의 현실성과 회화의 감각적인 요소를 회복하게 되었다.

과거의 회화가 '시각의 리얼리즘(realism)'이었음에 반해 큐비즘은 '개념의 리얼리즘'을 주장하여 삼차원적인 현실세계의 개념을 이차원적 회화로 번역함과 동시에, 회화를 하나의 미적존재로 이루어내는 것을 목적으로 하였다. 피카소, 브라크 등 '바토라부아르(bateau lavoir, 세탁선)⁷⁾'의 큐비스트(입체주의를

주장하는 사람) 외에도 자크 비용(Jacques Villon, 1875~1963)을 중심으로 1911년 파리 교외 푸토(puteaux)의 아틀리에에 앙데팡당전(展) 전시실에 걸집하여 대 시위운동을 벌였고 다음해에는 섹송도르(la section d'or)전을 개최하였다.

운동으로서의 큐비즘은 제1차 대전으로 인해 좌절되었으나 20세기 미술과 디자인에 미친 영향은 매우 컸다. 큐비즘의 발생은 미술에 있어 당시의 조형논리에 있어서 시각적인 원근법과의 단절과 동시 표현의 새로운 회화적 공간을 창조한 것이었다. 이렇듯 큐비즘은 아트 메이크업의 상상력에 크나큰 영향을 주고 있으며 현대 이전의 인체표현은 주로 객관적으로 분석 되었으나 현대에 있어서 조각가의 인체표현은 새로운 형태는 물론 새로운 이미지를 함축시켜 또 다르게 보여 지는 멋으로서가 아닌 이해를 요구하는 형상으로 변화하였다.⁸⁾

큐비즘은 인간이 구조를 기하학적인 볼륨의 타원과 삼각형으로 단순화 하여 정상적인 해부학의 비율을 포기하였다. 이는 인간의 감정 및 심리 상태의 접근에 있어 새로운 면모를 준 것이다. 대상의 각 구성요소들의 규칙 또는 불규칙으로 분석하여 작가의 임의에 따른 의도적 형태로 종합시키는 방법은 큐비즘 이후에 나타났으며 피카소가 그 대표적 인물이라고 할 수 있다.⁹⁾

7) 바토라부아르<洗濯船(세탁선)>:1904년 피카소가 정착한 건물에 붙여진 이름으로 이런 이름이 붙게 된 데에는 보기 흉한 물골과 쓰러질 듯 흔들리는 모양이 마치 세탁부들이 빨래터로 쓰는 강변의 낡은 배와 비슷했기 때문이었다.

8) 문인수(1983), 「현대조각에 있어 Motive로서의 인체(人體)」, 홍익대학교 대학원 조각전공 석사학위 청구논문, p.50.

9) 오진경(2008), 「입체주의 조형 양식을 통한 도자 조형연구」, 이화여자대학교 대학원 조형예술학부 석사학위논문. p.5.

2) 피카소의 회화분류

(1) 초기시대 (1895~1901)

피카소는 1881년 스페인 남부 지중해 연안 항구도시 말라가에서 태어났다. 피카소의 아버지는 1895년 바르셀로나의 라론하 미술학교의 회화 교사로 임명되었고 피카소는 드로잉 교사인 아버지의 영향을 받아 뛰어난 기술과 재능을 보였다. 1897년에 그는 스페인 최고의 미술학교인 마드리드의 산 페르난도 왕립 아카데미에 입학 하게 되고 후에 마드리드와 말라가에서 열린 여러 전시회에 출품하여 상을 휩쓸게 된다. 일찍 부터 피카소는 자연주의적인 작품에서부터 아카데미 양식에 이르는 다양한 작품 성향을 보였는데 이는 성년이 된 후의 그의 예술적인 기교를 알려주는 조짐이기도 하였다. 1900년 세기말적 낭만에 젖어 있었던 피카소는 바르셀로나 한 복판의 카페<네마리의 고양이>에서 첫 개인전을 갖게 되고 19세인 피카소는 친구인 화가 카사헤마스(Casagemas)와 함께 파리로 떠나게 된다. 이 시기에도 많은 작품을 남겼는데 아직 자신만의 독특한 화풍은 보여주지 못하고 있으나 전통적인 회화 법에 따른 그림에서도 그의 천재적인 재능을 보여주고 있다.

(2) 청색시대 (1901~1904)

1900년에서 1905년 사이 개인적인 특징이 두드러지는 예술의 첫 단계로 접어들게 되는데 이때가 피카소의 그림 중 가장 널리 알려지고 사랑 받는 시기에 속하는 청색시대이다. 프랑스 미술계에 처음으로 발을 디딘 이 시기 그의 작품의 상당수에는 여전히 바르셀로나 모더니스트의 영향인 퇴폐적인 상징주의자의 영감과 세기말의 취미가 조화된 특징이 나타나고 있는데 이때의 그림들에서 기

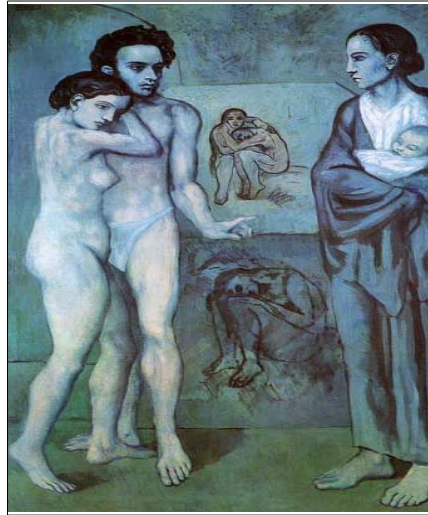
넘비적인 규모의 인물들은 그의 특징적인 청색 및 홍색 조를 배경으로 하고 있다.

피카소는 파리 초기시절 몽마르트 언덕에 사는 친구 막스 자콥(Max Jacob, 1876~1944)의 방에 끼어 살면서 막스가 일하러 나가는 낮에는 자고 밤에는 여기저기를 돌아다니곤 하면서 힘든 나날을 보냈다. 이 시기 젊고 감수성이 예민하였던 피카소는 쇼펜하우어의 염세주의, 세기말의 암울한 분위기에 영향을 받는데, 이로서 그의 작품이 전체적으로 청색이 감도는 어둡고 침울하고 내성적인 분위기를 띠게 된다. 작품<인생><그림24>에서 보듯 그 당시의 그림은 차가운 느낌을 주는 청색으로 뒤범벅이 되어 있으며 온통 비참과 절망의 하나로 이어져 깊고 어두운 뒷골목의 삶을 잘 보여 주고 있다. <장님의 식사>그 당시 그의 작품의 또 다른 주제는 '실명(失明)'이었다. 피카소는 제대로 먹지 못하고 입지 못해 눈 먼 자가 되지 않을까 하는 깊은 두려움과 절망에 빠져 있었고 게다가 심한 성병까지 앓고 있었다. 낭만적 파리 생활과는 또 다른 얼굴인 궁핍한 삶의 잔인한 고통과 밑바닥 삶의 근원적 외로움과 소위 민중적 삶의 비참함을 누구보다 몸소 체험하며 그 고통을 질푸른 청색으로 표현했다.

청색 시대 피카소에게 가장 어려운 시대였지만 어찌 보면 가장 행복한 시기인지도 모른다. 죽마고우 카사 헤마스를 잃고 괴로워도 했지만 주변의 친구들이 그를 혈육처럼 돌봐 주었다. 특히 시인 막스 자콥은 그 자신도 입에 풀칠하기 어려운 처지에서도 극도의 빈곤에 빠진 피카소를 자신의 방으로 데려다 잠을 재워 주고 보살피 주었다. 그는 피카소 그림에 매료되어 그를 옹호했고 흠모했던 그의 평생 동지였다. 그의 친구 중에는 동료 화가보다 시인 친구가 더 많았고 그들에게서 더 많은 예술적 영향을 받은 것은 특이한 점이다.

청색 시기와 장밋빛 시기를 엄격하게 구분하기란 매우 어렵다. 그러나 청색 시기에 가난에 시달리는 남자와 여자 고통과 불행에 처한 여자, 어머니 그리고

아이들 인간의 슬픔으로 가득 찬 우의적 인물들 등 더 우울한 분위기와 주제들이 캔버스를 가득 메우고 있다.



<그림1> La Vie(인생) 1903년

출처 : blog.daum.net/asdf789557/112

(3) 장밋빛 시대 (1904~1906)

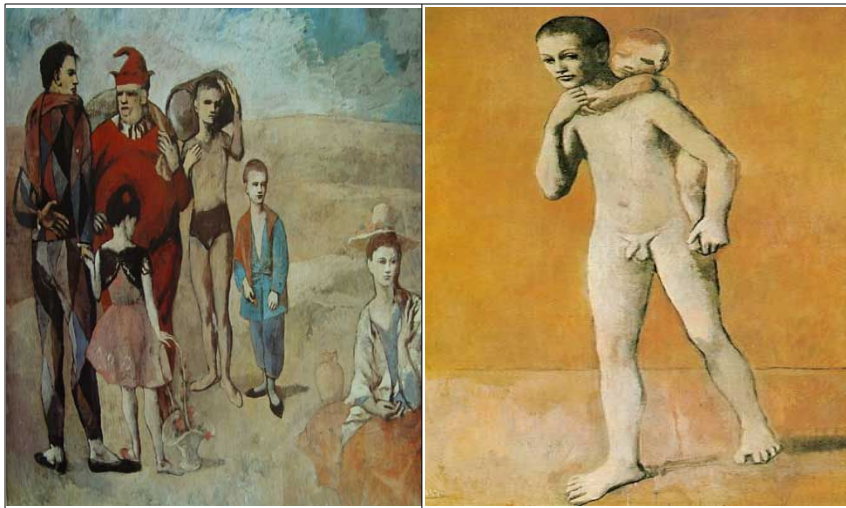
세상과 인간을 연민의 눈으로 관찰하고 영양실조가 된 사랑을 호소해온 피카소는 1904년 4월 파리로 와서 정착했는데 이는 비단 거주지의 변화뿐만 아니라 양식의 변화를 가져왔다. 몽마르트르와 그곳의 새로운 예술적인 환경에 자극을 받았고, 연인 페르낭드 올리비에(Fernande Olivier, 1881~1966)에게서 영감을 얻어 피카소가 구사하는 색채는 환해졌다.¹⁰⁾ 세상과 인생을 긍정적으로 보게 되자 장밋빛 인생을 노래하게 되었고 짧은 기간이지만 이 시기에 많은 여인을 수없이 그가 사랑한 여성만을 그렸다.

10) 하요 뒤흐팅, 전개서, p.39.

23세 피카소는 지독히 가난한 사람들 모여 사는 빈민굴 일명 세탁선(bateau lavoir)에서 살았는데 이곳은 예전에 브라크, 막스 자콥 등 파리의 가난한 예술가 집합소였고 동시에 삼류 가수, 목수, 약장수, 건달, 다양한 계층이나 하층 계급들이 옹기종기 모여 사는 곳이기도 했다. 그러나 이런 무질서 환경은 오히려 그에게 자유분방함 속에서 새로운 예술을 꿈꾸며 풍부한 아이디어와 창조력 키우는 토양이 되기도 했다.

일명 '어릿광대 시대'라는 이 장밋빛 시대에 그는 광대나 여성 곡마사들과 무척 친하게 지냈고 그들을 무척 자랑스럽게 여겼다. 그래서 이 당시 피카소의 그림에는 어릿광대가 많이 등장한다.<그림25> 피카소는 가난을 해결하기 위해서 그림을 이리저리 팔기 위해 차가운 겨울 거리를 나서야 했다. 그의 친구들은 이 사실을 가슴 아파하며 그를 도왔다. 보잘것없는 그의 거처였지만 피카소의 허물없는 시인 친구들은 이곳에서 신작시를 발표하곤 했다. 그곳은 늘 새로운 것에 대한 추구와 실험 정신으로 생동감이 넘쳤다. 피카소는 카페에서의 열기 찬 토론에 우연히 마주치는 예기치 않는 사건이나 괴상한 행위를 즐겼다. 때로 카페에서의 이런 취미가 그의 광란적 행위로 주위 사람들을 놀라게 하고 당황하게 만들기도 했다. 이 시기에 이런 정신 착란증은 그의 그림에도 장밋빛, 황토색, 연한 장밋빛으로 고스란히 남아 있다. 청색 시대도 그랬지만 장밋빛 시대에도 역시 주 등장인물은 맹인, 반신불수, 난쟁이, 정신박약아, 거지, 피에로, 창녀, 줄 타는 무희, 곡예사, 점쟁이, 유랑 약사, 마술사 등이다. 단지 청색 시대는 그런 인물은 어둡게, 장밋빛 시대는 그런 인물은 밝게 보았다는 차이 뿐이다. 그들은 대부분 소외된 사람 아니면 밑바닥 사람들이다. 그러나 아이러니컬하게 이런 그림들이 그 당시 부유층에게 많이 팔려 나갔다 한다. 이것은 부유층에게 현실의 부조리를 망각하는 위안의 세계를 열어 주었기 때문이다. 피카소의 그림에서는 이런 버림받은 사람들의 소재가 한 사회의 잘못을 꾸짖기보

다는 개인의 운명 탓으로 돌림으로써 오히려 신비한 기운이 감돌게 했다.
 그는 서서히 유명해 졌고 러시아, 독일, 미국 화상들이 그의 그림을 사기 위해
 모여들기 시작했다. 드디어 그는 극심한 빈곤에서 벗어나기 시작한 것이다.



<그림2> 곡예사 가족(1905년) <그림3> 두형제(1906)

출처:blog.daum.net/asdf789557/112

(4) 입체주의 전조 니그로 시대 (1907~1909)

피카소는 점차 회화 데생뿐만 아니라 조각 판화에서도 명성이 나기 시작했고
 그 당시 인상주의나 사실주의에 염증을 내고 있었던 사람들에게 원시적 생명의
 충만함을 표현하려는 미술로 새 돌출구를 찾고 있었다.

그러던 중 어느 날 25세의 쾌기만만한 피카소는 인류사 박물관에서 흑인
 (negro) 미술만이 가지고 있는 독특한 생명력에 매료된다. 그들의 역동성, 대
 지적 순결성, 춤이나 탈이나 조각 속의 원시적이고 원색적이고 직선적 표현 기
 법에 깊은 감명을 받는다.

조각가 헨리 무어도 “아프리카 미술의 공통적인 특징은 강력한 생명력이다. 아프리카 미술에 있어서는 강력한 신앙과 희망과 공포의 표현을 엿볼 수 있다.” 라고 말한 바 있지만 피카소는 아예 이것을 그의 그림의 시발점으로 삼았던 것이다. 죽음을 넘어 거대한 생명으로 향해 달려 가는 듯한 아프리카의 춤, 노래, 미술, 조각들이 화가에게 주는 힘과 원천적 에너지는 무궁무진한 것이었다.

1907년 피카소는 추상적인 아프리카 가면의 힘찬 표현을 발견했으며 그 모티프를 자신의 그림에 조합시켰다. 같은 해 그는 획기적인 작품 최초의 진정한 20세기 미술 작품이라 불리는 <아비뇰의 아가씨들>을 그렸는데 이 작품은 미술사의 흐름을 바꾸어 놓은 몇 안 되는 걸작 중 하나다.<그림27> 원시 주의적 요소를 차용하여 인물의 형태를 왜곡 전통적인 원근법이 사라지고 여러 각도에서 본 시각이 하나의 평면에 종합되고 기하학적 형태로 파악하고 입체감을 암시하는 명암을 사용하여 대상을 그리는 방법을 발전시켜 큐비즘 양식의 전조(前兆)를 보였다.

<아비뇰의 아가씨들>은 거의 500여년을 내려오는 서구 미술의 르네상스적 전통을 마감한 문제작이다. 이 작품은 미술에 대한 고정 관념들을 산산이 부수고 있다. 다섯 명의 나무를 보면 눈이 한쪽으로 기울어져 있거나 귀가 변형되어 있거나 사지가 제자리에 있지 않아서 해부학적으로 엉망이다. 피카소는 또한 원근법도 파괴하여 차츰차츰 뒤로 후퇴하는 대신 공간을 들쭉날쭉한 면들로 분할하였다. 심지어 한 인물의 눈은 정면을 바라보는데 그 얼굴은 측면으로 그려져 있기도 하다. 피카소는 또한 몸통을 작은 면들로 분할하였는데 어떤 비평가는 이를 보고 "부서진 유리의 파편 같다"고 평하였다.



<그림4> 아비뇰의 아가씨들(1907)

출처:blog.daum.net/asdf789557/115

(5) 큐비즘 (1907~1916)

입체주의는 브라크와 피카소가 그린 일련의 풍경화 습작에서 진화했다. 이 풍경화 습작들은 그들에게 대단한 영감을 주었던 세잔의 발자취를 따라 남프랑스에서 작업했던 그림이었다. 피카소와 브라크는 새로운 양식으로 자연주의 전통을 전복하는 것이 아니라, 회화에 형상과 3차원성의 회복을 바랐다. 입체주의 회화의 기초적인 구성 요소들은 비환각법적 접근, 기하학적 형상, 단순한 부피, 무채색과 균형으로 입체주의 회화 화면의 구성이 된다.

입체주의 회화는 대상을 묘사하지 않고, 바라보는 새로운 대상, 독립적인 시각적 대상, 그리고 곡선과 직선, 여백과 색채영역, 빛과 어두움, 시각적 환상과 그에 대한 반대 등, 서로 대응하는 형식적 요소들로 조화로운 균형을 이룬 시각적 구조를 창조하려는 것인데 이렇게 분해하고 재구성하는 즐거움이 지나쳐서인지 그림은 거의 읽을 수 없었고, 최초의 모티브들 또한 거의 알아볼 수 없

게 되었다. 이 시기가 분석적 입체주의 시대이며 그 후 그림에 종이를 부착하는 형태의 작품인 파피에 콜레의 도입이 시작되면서 그림의 주제와 모티브를 인식할 수 있게 되는데 이 시기가 종합적 입체주의 시대로<그림28> 그림은 보다 감각적이고 객관적인 인식이 가능하게 되었다.¹¹⁾



<그림5> 안락의자에 앉은 여자(1913)

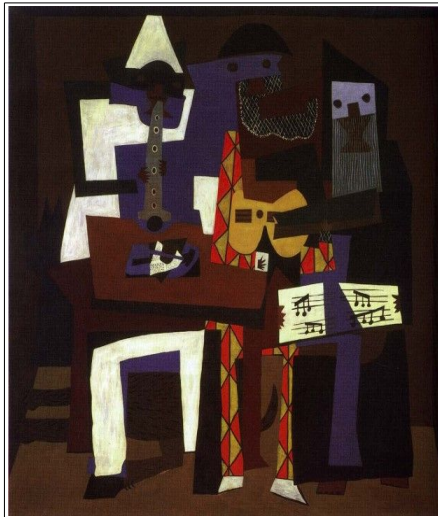
출처 : blog.daum.net/asdf789557/115

(6) 신고전주의 (1917-1924)

제1차 세계대전 이후 파리 미술계는 세기 초 20년 동안 집중적으로 혁신적인 활동이 이루어진 이후 일종의 휴식을 취하는 듯했다. 단지 피카소의 경우만이 아니라 수년 동안 미술문화는 전통적인 가치로 회귀하는 경향이 팽배했다. 스페인 출신의 예술가의 피카소 또한 입체주의가 회화의 영역을 확장하는 하나의 보완적인 대안은 되지만 전통적인 구상 미술의 가치를 침삭(添削)시킬 수 없다

11) 하요 뒤흐팅, 전개서, p.42.

고 생각했다. 1917년에서 1923년까지 피카소는 입체주의 회화방식에서 벗어나, 거의 조각적인 의미의 형태에 대한 관심을 재생시킨 지중해적인 고전주의를 실행했다. 이때부터 피카소의 드로잉은 엄격하고 규칙적이 되는데 그것은 그가 분명히 19세기 프랑스의 낭만적 고전주의 화가 앵그르의 영향을 받고 있음을 알려준다. 1920년대 말과 1930년대 초 피카소는 그렇지 않으면 진부할 그의 회화공간에 환상적인 요소들을 소개했다. 그 특징과 콜라주에 내포된 현실 세계에 대한 논박은 초현실주의자들로 하여금 피카소의 작품에 관심을 갖도록 자극한 요인 이었다.



<그림6> 세악사 (1921)

출처:kin.naver.com/qna/detail.nhn



<그림7> Paul as Harlequin(1924)

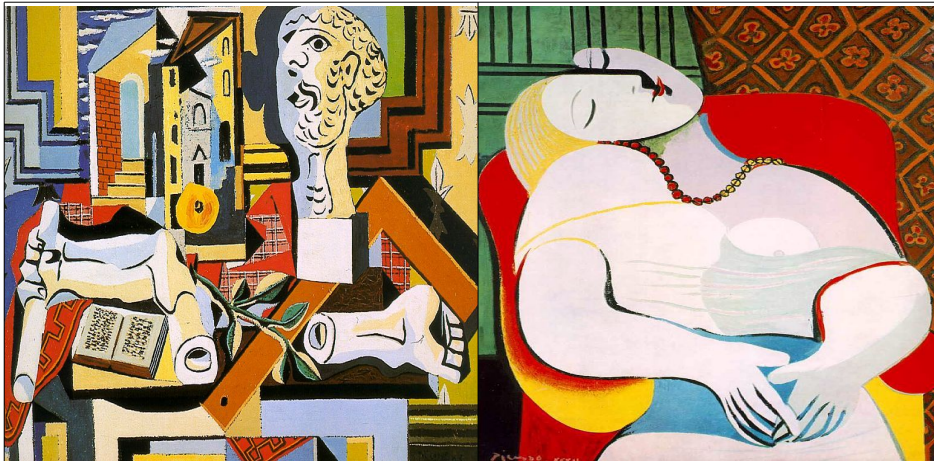
출처:cafe.daum.net/ybtttn/8Wjx

(7) 꿈의 분석시대(1925-1935)

피카소의 변화는 고전주의와 큐비즘을 거치면서 더욱 현저하게 발전되어 종합적 큐비즘은 풍부한 색채와 대담한 환상을 더하여 초현실주의의 영향을 받아

자유로운 재료의 선택과 표현의 기법으로 확산을 가져오게 된다. 피카소는 현실의 세계도 꿈의 세계만큼 중요하게 이 시기에 피카소는 생각하였으며 자신이 생각하는 꿈의 세계를 표현 했을 뿐이었다.¹²⁾

피카소의 자유분방한 변화는 고전주의와 종합적 입체주의를 거치면서 더욱 현저해져갔다. 종합적 입체주의를 반전시킨 구성에다 풍부한 색채와 대담한 환상을 첨가한다. 이 시기는 종합적 입체주의의 연장에 있으면서도 초현실주의의 강한 영향을 받는다. 특히 초현실주의의 영향은 자유로운 재료의 선택과 표현의 확산을 가져오게 하였다.¹³⁾



<그림8> Studio with Plaster Head(1925) <그림9> The Dream(1932)

출처 : cafe.daum.net/ybtttn/8Wjx

(8) 분노의 시대 (1936-1945)

피카소나 모안 미로와 같이 파리에 거주하던 스페인 화가들에게 1930년대와 40년대는 스페인 민란과 제 2차 세계대전으로 점철된 끊임없는 격변의 시대였

12) 한스 야페(1982), 「파블로 피카소」, 서울: 중앙일보사, p.23.

13) 임경옥(2000), 「피카소 작품 양식 변화에 관한 연구」, 조선대학교 대학원 석사학위논문, p.21.

다. 피카소는 스페인의 합법적인 공화정 수립에 관여했고 그것은 국가적인 유산에 대한 화가의 감수성을 고조시켰다. 얼굴을 정면이면서 동시에 측면으로 중첩시켜 그리는 입체주의의 고안들은 이제 피카소에 의해 전쟁의 공포를 불러일으키는 표면적인 기법들로 사용되었다. 이 시기의 시금석이 되는 작품은 거대한 규모의 게르니카로서 그것은 독일 군대가 바스크라는 스페인의 작은 마을을 폭격한 파괴적인 사건에 대한 반작용으로 그려진 것이었다.<그림33> 이 거대한 벽화는 1937년 파리에서 열린 세계 박람회 스페인관에서 가장 많은 눈길을 끈 작품이다.



<그림10> Guernica(1937)

출처 : search.daum.net/search

(9) 안티브 발로리스(Vallauris) 시대(1946-1954)

제 2차 세계대전 중 독일군이 파리를 점령했던 시기에 피카소에게 새로운 연인 프랑스와즈 질로(Françoise Gilot, 1921~1995)가 등장하게 된다. 피카소는 자신에게 안정과 두 아이들을 선사해준 프랑스와즈를 꽃이나 태양으로 비유하여 작품에 표현했다.¹⁴⁾

피카소는 또한 예전부터 내려온 공예기법에 매료 되었고 그런 공예 기법들을 자기 목적에 맞게 변형하여, 창조적 활력을 통해 작품으로 표현했다. 피카소는 1948년부터 발로리스에서 도자기를 만들기 시작, 그곳 장인들까지 놀랄 정도로 예술의 규칙들을 모두 깨뜨렸고, 기술적으로 불가능 하다는 꽃병과 인물의 조화를 시도를 하는 등 발로리스에서 새로운 특기를 발견한다. 빠른 속도로 연이어 만들어진 작품들이 모두 밝은 색으로 채색되었으며 이 고장은 피카소가 머무는 10년 동안 전 세계적으로 명성을 얻었다.¹⁵⁾



<그림11> Picasso Les Menines(1957)

출처:search.daum.net/search

(10) 칸느 보베나르크와 무쟁(Mougins)시대 (1955-1973)

전쟁 이후의 피카소의 많은 작품 중에 서로 관련이 있는 두 연작 시리즈가 특별히 주목된다. 1956년의<화실>연작과 그 다음해의<궁녀>는 작가가 그의 어린 두 아이의 어머니인 프랑수아즈 질로와 함께 살던 칸느의 집과 화실 '라 칼리포니'의 내부 정경을 그린 것이다. 이 그림들이 그려지던 수년 동안 작가는

14) 김원일(1924), 「김원일의 피카소」, 서울 : 이룸, p.318.


15) 하요 뒤흐탕, 전개서, p.53.

프랑스아즈와 헤어지고 그의 마지막 동반자인 자크린 로크와 만나게 되며, 외로운 나날들 보내게 된다. 이 화가에게 낯선 고독은 그로 하여금 조용하고 내밀한 그리고 비어 있으나 아직 지중해의 반짝이는 빛으로 가득찬 실재를 재창조하게 하였다. 피카소는 이러한 몇몇 작품들의 제작에서 순수하게 그리는 그림에 심취하기도 했다. 그는 캔버스 표면에 색의 움직임을 표현하고자 몰두하였는데, 그것은 화실 정경 연작의 대가라고 할 수 있는 마티스의 회화에서와 거의 같은 정도였다. 이 시기에 피카소의 예술은 더욱 긍정적이고 유희적이며 때로는 외설적인 세계로 줄달음치고 있음을 또렷이 내 보인다.¹⁶⁾

피카소 말년의 생활과 그때의 작품들은 근세기의 나이로 사망한 한 인간에게서 상상하기 어려운 신비한 힘의 이미지를 후대에 남겼다. 1960년에서 1973년 사이에 그는 매우 집중적인 창조적 생산력을 과시했다. 그의 작업은 리놀름 판화에서부터 에칭, 회화, 조각에는 걸친 거의 모든 매체를 포괄했다. 그의 마지막작품에서 보이는 공통된 특징은 제작 방식의 자유로움이다. 젊은 시절 아카데미 습작들에서부터 확인하던 그의 능숙함은 이제 과거 거장들의 작품에 대한 모작으로부터 색채를 캐활하게 사용한 캐리커처 방식의 표현주의에 이르는 그의 모든 작품에서 회화자체에 대한 진정한 찬양으로 변형되고 있다.

16) 임경옥, 전계서, p.33.

<표1> 피카소의 시대별 회화분류 정리

시 기	년 도	작품 경향	특 징	주요 작품
초기시대	(1895~1900)	아카데미한 화풍으로 그림	전통적인 회화법 구사	 <p>The Picador (1889)</p>
청색시대	(1901~1904)	가난, 고통과 불행, 인간의 슬픔 등 우울한 분위기를 주제로 그림	청색을 주조색으로 사용	 <p>인생 (1903)</p>
장밋빛 시대	(1904~1906)	친숙, 편안, 평화, 연주자들, 서커스 곡예사나 어릿광대 등을 주제로 하여 그림	장미색을 주조색으로 사용	 <p>곡예사 가족(1905)</p>
니그로 시대	(1907~1909)	흑인미술의 영향을 받음 각으로 이루어진 단순한 기하학적 구성 발견 - 큐비즘의 전조	형태 분석의 시작	 <p>아비뇰의 아가씨들 (1907)</p>
분석적 큐비즘	(1910~1912)	평면구조 중심 형태의 세밀한 결정화, 원근법 무시, 직선도입, 면 분할, 형태의 재구성을 실행	작품해독난해/ 왜곡된형태/ 제한된 색채 (청색, 회색, 황토색)사용	 <p>기타를 치는 남자 (1910)</p>

<p>종합적 큐비즘</p>	<p>(1913~1916)</p>	<p>색채 풍부, 공간적 깊이감과 물체의 질감을 강조, -화면에 잃어버린 구체적 이미지 회복</p>	<p>플라주 기법을 이용한 파피에 콜레 도입</p>	 <p>안락의자에 앉은 여자 (1913)</p>
<p>신고전주의</p>	<p>(1917~1924)</p>	<p>종합적 큐비즘을 지난 후 큐비즘의 단순화, 고전주의 양식전개 및 병행발전 -일상 사물 이용한 파피에 콜레 이용</p>	<p>대상의 형태 더욱 선명/색채의 선명한 원색 등장</p>	 <p>Paul as Harlequin (1924)</p>
<p>꿈의 분석 시대</p>	<p>(1925~1935)</p>	<p>초현실주의의 영향/큐비즘과 초현실주의가 결합(현실에 가까운 꿈의 세계 표현) - 정서적 불안, 분노, 절망적 고독 등을 표현(부인 울가와 불화 영향)</p>	<p>상식 초월한 인물변형 등 기이한 변형</p>	 <p>Studio with Plaster Head (1925)</p>
<p>분노의 시대</p>	<p>(1936~1945)</p>	<p>정치적 사회비판, 전쟁의 무자비한 학살, 만행 고발 (게르니카에 독일군이 공중폭격에 격분하여 게르니카 작품 제작)</p>	<p>검정, 회색, 흰색으로 색채의 제한으로 신문효과와 기록적인 느낌 줌</p>	 <p>Guernica(1937)</p>
	<p>(1946~1954)</p>	<p>공예기업에 매료, 예</p>	<p>도자기 제작/</p>	

<p>안티브 발로리스 시대</p>		<p>술의 규칙을 깨는 새로운 창조적 활동 - 과거 거장의 작품에 대한 재해석</p>	<p>폐품 등을 이용한 작품 제작</p>	 <p>Picasso Les Menines(1957)</p>
<p>칸느보베나르크 무쟁 시대</p>	<p>(1955~1973)</p>	<p>왕성한 작품 활동을 하지만 하향곡선 (무쟁에 있는 자신의 별장에서 92세로 사망)</p>	<p>예술이 더욱 긍정적, 유희적이며 때로는 외설적임</p>	 <p>터키복장을 한 자클린 (1955)</p>

3) 큐비즘의 회화적 특징 분석

(1) 초기 입체주의(1907~1909)

1907년에서 1909년 사이를 초기 큐비즘이라고 한다.

“모든 물체는 원기둥, 원 축, 구 등의 기하학적 형태로 환원이 가능하다” 는 원리를 수용한 세잔의 영향을 받았던 시기로 여기서 피카소와 브라크는 사물의 본질적인 모습을 세잔의 이론을 심화하는 작업을 하게 된다. 대상의 자연적 형태를 요약, 단순화시켰으며, 1점 원근시점이 아닌 복수시점을 이용해 사물의 본질적인 형태를 화면에 구축하려고 하였다.

흑인, 아프리카 조각의 영향을 받아 각으로 이루어진 단순한 기하학적 구성

을 발견하고 형태분석 표현으로 입체주의의 시작을 알렸고 사물을 이지적으로 파악하려는 경향이 있었으나 색채문제가 남아 있던 시기였고 다양한 면들이 동시다발적으로 등장, 형태의 집적(集積)과 결합을 통해 주제를 여러 각도에서 보는 다시점에 의한 대상의 표현, 동시성을 연출할 수 있는 방식을 구축하였다. 따라서 그들의 회화에서는 고전적 사실주의에서의 광선, 명암, 원근, 질감, 채색 법을 무시하고 3차원의 깊이, 공간, 입체감들의 전통적인 표현법이 소멸하게 된다. 이는 화면이 평면으로 환원되는 결과를 낳게 되었다. 원래 입체파(큐비즘)라는 명칭은 인상주의를 비롯한 근대의 혁신적인 운동이 일반대중에게 인정되지 못하였고, 그 때문에 경멸적으로 사용된 비난의 말에서 유래되었다.

(2) 분석적 입체주의(1910~1912)

1910년을 고비로 형체는 점차 세밀하게 결정화(結晶化)되고, 사물은 현저하게 해체되어 가는 ‘분석적 입체파’의 시대가 된다. 분석적 큐비즘은 파카소와 브라크에 의해 주도되었으며, 대상을 구조적으로 즉, 덩어리로 파악, 대상 분석을 통한 기하학적 형태로 재구성함으로써 왜곡된 형태가 나왔다. 원근법 무시, 평면적 표현, 시각의 복수성, 대상의 철저한 해체, 재구성, 제한된 색채로 전체 상을 제대로 못 알아본다는 단점을 갖는다. 색채의 의미는 상실되었고, 다갈색의 딱딱한 화면이 주류를 이루었으며 대상물의 표현에 있어 본격적으로 시점의 복수화가 이루어지며, 회화를 시각적 진실에서 지성의 진실로 이끌었던 시기로 볼 수 있다. 주제도 집이나 수목에서 한걸음 나아가 과일, 술병, 컵 등의 정물적 모티프가 되고, 다시 기타, 만돌린, 바이올린 등의 악기가 등장하여 분해된 그들 형체가 전후좌우로 서로 뒤섞여지므로 마치 거울면의 난반사(亂反

射)를 방불케 하는 ‘시각적인 확대’를 획득하는 것이 되었다.

피카소가 몇 개의 초상에서 실험을 한 것도 이 시기이다. 피카소는 정물과 같이 주변의 간섭을 받지 않는 밀폐된 공간 안의 주제를 택하는 것이 접근방법을 더욱 잘 정의할 수 있고 발전시킬 수 있다고 결정한 듯하다. 그는 색채의 혼란을 원치 않았기 때문에 검은색, 회색, 황토색 같은 기본적인 색채들만을 그림에 사용하였다. 또한 다양한 각도에서 주제를 보았으며 모든 면을 한 시각으로 동시에 정리하는 방법을 택했다. 이것은 이론상 나타낼 수 있는 많은 주제를 보여주려는 것이나, 실제로 그 정물들의 모습 식별해내기란 매우 어렵다.

분석적 입체주의의 주역 피카소와 브라크는 이 시기 동안 그들은 더없이 밀접한 유대 아래 작품을 제작하였으며, 또 실제로 그들의 작품이 서로가 누구의 것인지 분간하기 어려울 정도로 동일한 문제를 공유하면서 추구하였다. 그리고 이 분석적 입체주의의 기본적인 특성은 대상의 해체와 그 해체된 대상의 자유로운 재구성이라는 말로 요약될 수 있을 것이다. 그리하여 그 결과로서 대상의 형상은 거의 알아볼 수 없을 정도로 변형되며, 현실이 오히려 조형적 재구성의 한낱 구실에 지나지 않게 된다. 그것은 필경 회화가 현실에 예속되는 것이 아니라 자율적 질서를 지닌 하나의 독자적인 세계임을 주장하는 것이며, 여기에 또한 추상 회화의 또 하나의 가능성을 제시하고 있기도 하다.

(3) 종합적 입체주의(1913~1916)

1912년 입체파는 종합적 입체파의 시기를 맞이하였다. 분석적 입체파가 자연히 화면구성에만 치중하여 물체가 지닌 리얼리티를 망각한 위기에서 비롯된 기법으로, 파피에 콜레가 강력한 무기가 된다. 최초의 파피에 콜레는 브라크에 의해 응용되었다. 종이위에 나뭇결무늬가 인쇄된 벽지를 붙이고 그 위에 그림

을 그렸다.¹⁷⁾ 하지만 다양한 가능성을 실현한 것은 피카소로 1913년 파피에 콜레 실험의 대부분이 나타나게 되는데 다양하고 진부하며 종종 비참하기도 한 일상생활에 대한 다양한 언급을 신문지나 벽지, 담배갑과 다른 인쇄물들을 이용해 화면에 붙여가는 방법을 사용했다.¹⁸⁾ 물론 입체파의 파피에 콜레는 회화적인 의미에서의 테크닉이었으므로, 그것으로 바로 화면에 현실감을 주었다고 할 수는 없으나, 이러한 화면에 있어서 이질적인 촉감이 처음에는 시각을 통하여, 다음에는 보는 사람의 심리에 어떤 종류의 거스름으로서 작용한 것을 간과할 수 없으며, 이것은 피카소가 말한 ‘입체파의 눈과 마음이 지각한 것을 표현하는 수단’임을 뒷받침하고 있다.

색채를 중요시 하게 되면서 다갈색의 화면에서 벗어나 색채가 살아났고 색면에 의한 화면구성, 대상을 분해하는 단계에서 진일보하여 분명한 형태로 부활시키는 종합의 시대를 이룩하였다. 사실적 요소 또한 부활하게 되었는데 콜라주 기법을 이용한 파피에 콜레 시도로 공간적 입체감을 강조하고 색채적 특징과 물체의 질감을 강조하여 화면에서 보이는 이미지를 회복시켰다. 지극히 단순화된 형태이기는 하나 대상의 형태의 재등장과 큼직한 색면에 의한 명쾌한 평면적인 구성이다. 입체주의에 있어서 색채의 부활은 입체주의 자체를 크게 확산시키는 결과를 가져왔다. 동시에 그 시야, 소재도 넓어지고 다양해진다. 이러한 큐비즘 양식은 독일을 비롯한 유럽과 미국 등 전 세계에 영향을 미치게 되었고 결과적으로 큐비즘의 미학이 확산되는 결과를 가져왔다.

종합적 큐비즘은 다방면에 걸친 회화적 수단을 가지고 자유롭게 작업하면서 형태를 파괴하기보다는 상징에 가까운 이미지들을 만들어내는 주관적이고도 임의적인 방식으로 형태들을 구성하였다. 따라서 분석적이기 보다는 더욱 심화된 평면성, 단순성, 풍부해진 색채와 질감, 느슨해진 분위기의 개성적인 작품을 제

17) 데이비드 코팅턴(2003), 「CUBISM」, 열화당 p.70

18) 데이비드 코팅턴, 상계서, p.72.

작하였다. 예를 들면, 피카소의 작품에서 더블 곡선은 기타의 측면을 환기 시켰고, 혹은 화면 쪽으로 둘러진 사람 머리는 측면과 뒷면을 암시하도록 되어있다. 추상적 하부구조와 중첩된 소재는 함께 융합되어 서로가 서로에게 영향을 미치고 있지만, 동시에 각 요소들은 서로 독립적으로 존재하고 있다. 즉 종합적 큐비즘은 추상적 요소들을 함께 융합하여 하나의 재현적인 천체를 형성하는데 역점을 두었다.

분석적 입체주의와 대비시켜 보았을 경우, 종합적 입체주의의 특성으로는 대체로 다음 몇 가지를 들 수 있다. 색채의 부활, 지극히 단순화된 형태이기는 하나 대상의 형태에 재등장, 큼직한 색면에 의한 명쾌한 평면적인 구성이 그것이다. 그리고 바로 이러한 요소들이 그리스의 작품을 특성 짓고 있는 것이기도 하거니와 그것을 다시 한 번 입체주의의 분석적 성격과 비교해 볼 때, 양자 간의 차이는 더욱 명료하게 드러난다. 분석적 입체주의에 있어 색채는 일종의 금속주의에 가까운 단 색조였고, 대상의 형태는 수정의 잘게 깎인 복잡한 면속에 해체되고 따라서 화면 역시 입방체형으로 강조된 볼륨의 병치였던 것이다. 입체주의에 있어서의 색채의 부활은 입체주의 자체를 크게 확산시키는 결과를 가져왔다. 동시에 그 시야, 이를테면 소재도 넓어지고 다양해진다. 이러한 확산된 의미의 입체주의를 전개해 나간 사람들 중에서도 특히 두드러진 화가가 페르낭 레제(Joseph Fernand Henri Leger, 1881~1955), 로베르 들로네(Robert Delaunay, 1885~1941)이다.

<표2> 큐비즘 양식의 시대별 작품 비교

초기 입체주의	분석적 입체주의	종합적 입체주의
		
숲의 요정(1908)	만돌린을 든 여자(1910)	안락의자에 앉은 여자(1913)
		
아비뇰의 아가씨들(1907)	기타를 치는 남자(1910)	Guitar(1913)
출처 : blog.daum.net/asdf789557/115		

<표3> 큐비즘 양식의 시대적 특징 분석

	초기 입체주의	분석적 큐비즘	종합적 큐비즘
시기	1907 ~ 1909	1910 ~ 1912	1913 ~ 1916
형태	각으로 이루어진 단순한 기하학적 구성	대상 분석을 통한 기하학적 형태로 재구성 (입방체, 구, 원추)	기하학적 표현과 부분적 이미지 도입
색채	청색, 회색, 황토색	청색, 회색, 황토색	풍부해짐
대상	형태분석의 시작으로 평면 구성 단계	분해하는 단계	분명한 형태로의 대상 부활
특징	원근법이 사라짐 / 여러 각도의 시각을 하나의 평면에 구성하여 기하학적 형태로 파악함 / 입체감을 암시하는 명암을 사용하여 그림 / 인물의 왜곡	다양한 각도의 주제를 한 시각으로 동시정리 / 거미줄과 같은 수많은 직선으로 왜곡된 표현 / 모티브의 식별 어려움 / 형태의 파괴	파괴에 콜레 도입 / 색채의 부활 / 형태의 파괴보다 상징에 가까운 이미지 형태 구성으로 더욱 심화된 평면성, 단순성 / 대상 형태의 재등장

3. 디지털 미디어 아트

디지털 미디어는 디지털 미디어를 다루는 모든 장치를 말한다. 디지털 미디어 아트는 음악, 영상, 레이저 등 기타 미디어 전달 매체를 이용한 광범위한 것으로 컴퓨터 아트, 디지털 아트, 비디오 아트, 레이저 아트 등 아날로그 까지 포함 하고 있는데 이러한 디지털 테크놀로지를 기반으로 하는 새로운 매체의 등장은 오늘날 예술작품의 형식이나 의미에 많은 변화를 불러왔다. 디지털 미디어 아트는 현대 미술에 많은 영향을 미쳤고, 지금은 현대미술에서 하나의 장르로 자리잡아가고 있다.

아직까지는 디지털 회화가 전통회화에 비해 저평가 되고 있는 부분에 대한 안타까운 마음이 있지만 아트 메이크업의 디지털 미디어의 활용으로 인해 예술 뿐만 아니라 광고 분야등 상업적으로도 가치와 활용도가 높다.

개발초기 고가였던 하드웨어와 소프트웨어의 가격이 내려가면서 재정적으로 궁핍한 예술가들도 쉽게 컴퓨터를 접할 수 있게 되었고, 소프트웨어의 사용이 더욱 간편해져 예술가들은 과학자의 도움 없이 컴퓨터를 미디어 화 할 수 있게 되었고¹⁹⁾, 인터넷의 발달과 컴퓨터의 보급에 따라 너나 나나 할 것 없이 쉽게 접할 수 있는 문화적 혜택을 누릴 수 있게 되었다. 우리는 이런 문화적 혜택이 주는 도움을 받아 디지털 미디어를 활용함으로써 아트메이크업에 있어 좀 더 다양한 창작 활동을 할 수 있게 된 것이다.

본 연구에서는 디지털 미디어 중 포토샵부분에 대해 알아보고 포토샵CS2 프로그램을 이용하여 아트메이크업에 활용해 보고자 한다.

1) 포토샵의 이해

(1) 포토샵의 개념

포토샵(photoshop)이란 입력된 화상에 대하여 다양한 편집과 수정을 할 수 있는 이미지 편집 프로그램으로 입력된 화상에 대하여, 사진 이미지의 색상 보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성, 문자 디자인, 인쇄물 디자인, 웹디자인 등의 작업을 할 수 있다.

포토샵은 존 놀(John Knoll)과 토마스 놀 (Thomas Knoll) 두형제가 개발하고 1990년 Adobe사가 상업화 시켰다. 1990년 2월 2.5 버전으로 발표한 후,

19) 박천신(2008), 「디지털아트 디지털페인팅」, 한언, p.32.

많은 그래픽 디자이너들에게 사랑 받고 있으며, 상품 디자인, 편집 디자인, 웹 디자인 등에 다양하게 사용되고 있는 프로그램으로 지금은 7.0이 나와 많은 사랑을 받고 있다. 개발 당시는 스캐닝 된 이미지 색상 보정 정도의 미약한 기능을 가지고 있었지만, 현재는 D.T.P(전자출판), 홈페이지제작, 사진합성, 광고, 애니메이션, 영화 특수효과 등 광범위하게 쓰이면서 이 분야에서 가장 인정받는 소프트웨어가 되었다.

포토샵의 주된 기능은 이미지 리터칭(image retouching)이라고 할 수 있다. 일러스트가 아무 것도 없는 백지화면 위에 이미지를 만들어 간다면 포토샵은 이미 만들어진 이미지를 이용해서 합성이나 효과를 주어 색다른 이미지를 만들어 내는 것이다. 우리가 흔히 볼 수 있는 잡지나 책 표지, 영화 포스터, 각종 홍보물, 앨범 자켓 등이 포토샵을 이용해서 주로 제작 된다.

포토샵은 2차원 그래픽 프로그램으로, 2차원 그래픽 프로그램에서 사용되는 그래픽은 벡터(vector)²⁰와 비트맵(bitmap)²¹으로 구분한다. 포토샵과 코렐페인터(corel painter)와 같이 그래픽 편집 작업을 하는 프로그램에서는 비트맵 그래픽 개념을 사용한다. 어도비 포토샵 7.0에서부터는 무선 인터넷용 이미지인 웹그래픽(webgraphic)의 제작과 저장 기능을 갖추어, 'Jpg' 포맷과는 달리 'Wbmp' 포맷을 사용해 이미지 저장을 할 수 있다. 최신 버전인 포토샵CS에서는, 미디어를 넘어서 디지털 화상 편집을 하는 전문가용 프로그램으로 더욱 진보하였다.

대표적 최신 기능으로는, 동영상 이미지의 편집과 수정, 3D 컴퓨터 그래픽과

20) 벡터(vector):컴퓨터 그래픽스에서 화면이나 플로터에 그려지는 선분을 가리키는 말. 특히 점을 사용하지 않고 실제로 점과 점을 연결하는 선분에 의하여 그림을 나타내는 방식이다. "naver 백과사전"

21) 비트맵(bitmap):화면의 모든 점을 기억하는 프레임 버퍼를 지니고, 한 점마다 비트의 온, 오프를 제어할 수 있는 디스플레이 표시 제어 방식. GIF(Graphic Interchange Format)는 하나의 비트맵을 갖는 그래픽 이미지 파일의 한 예이다. 컴퓨터 모니터 위에 GIF를 구현할 때 컴퓨터는 비트맵을 읽어서 스크린을 '채색'하는데 어떤 색상을 사용해야 할지를 결정한다. 비트맵 폰트에서, 각각의 글자는 한 비트맵 내에서 점의 형태로 정의된다. "daum 백과사전"

게임 디자인 작업 편집, 다양한 패널 이미지와 새로운 질감의 제작, 파일 브라우저의 강화로 복수 화상에서 패치 처리 가능, 광범위한 16bit 편집 등이 있다.²²⁾

포토샵은 혁신적인 신기능을 탑재하고, 어도비의 이미지레디(imageready) 등과 같은 다른 프로그램과의 연계도 강화하는 등 그래픽디자이너와 포토그래퍼, 웹디자이너, 비디오와 필름 제작자 등이 최고 품질의 화상을 효율적으로 제작, 관리할 수 있도록 기능을 강화하고 있다. 포토샵이 그래픽 프로그램 중 웹디자인에 많이 쓰이는 이유는 웹과에 완벽한 호환성도 있지만 정보전달에 사실성 및 진실성을 나타내기 위해 사진파일을 많이 사용하는 이유를 들 수 있으며 포토샵의 역할은 여러 이미지 사진들을 하나에 작품으로 만드는 작업이며 핵심은 업체나 제작자가 원하는 표현을 얼마나 쉽고 때로는 예술적으로 표현하느냐에 달려있다.

(2) 포토샵의 역사

포토샵은 1980년대 말 그래픽 디자이너이자 프로그래머인 존 놀과 토마스 놀 형제들에 의해 탄생하게 된다. 이때까지 그래픽 프로그램은 자신들의 형식에 맞는 파일 외에는 읽어 들일 수 없는 단점을 가지고 있었고, 이에 불편함을 느끼던 두 형제는 새로운 프로그램을 제작하게 된 것이다.

1987년 당시 미시간 대학의 학생이었던 토마스 놀이 매킨토시 플러스(macintosh plus)를 위한 그레이 스케일 이미지 처리 소프트웨어를 개발하였고 이후 인터스트리얼 라이트 & 매직(industrial light & magic) 이미지 편집 부분의 직원이었던 토마스의 동생 존 놀이 개발에 참여하였고 imagepro를 완성

²²⁾두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com

시켰다. 나중에 이것을 애플과 어도비 시스템즈의 직원에게 보여주었고 1988년 9월 어도비 라이선스 및 판매권 취득이 결정되어 1990년 첫 버전 포토샵 1.0이 매킨토시용으로 발표되었다. 초기 포토샵은 스캐너로 입력된 이미지를 편집하기 위하여 만들어졌으며 어도비는 당시 인쇄업의 노하우를 살려 그 방면의 개선과 장비, 소프트웨어를 연계하여 그동안 고가의 장비가 필요했던 작업을 PC에서 저렴하게 이뤄지게 하여 디자이너, 출판업, 인쇄업 등의 전문 업체에 순식간에 스며들 수 있었다.

포토샵 버전 2.5 부터는 마이크로소프트 버전도 등장하였고 PC의 성능 향상과 낮은 가격에 힘입어 전문 사용자뿐만 아니라, 아마추어 삽화가와 사진작가, 화상처리에 관심 있는 일반 사용자들에게까지 널리 사용되면서 이미지 편집 프로그램에 있어서의 사실상의 표준 소프트웨어로 자리매김하였다. 2008년도에 발매된 CS4 (11) 윈도 버전의 패키지에서는 32비트 버전 이외에도 새로운 64비트 버전도 출시되었고 이를 통해 사용 가능한 메모리의 제약을 줄였다. 매킨토시 버전은 맥 OS X의 카본 API에 대한 제한에서 CS4 (11)는 64 비트 지원을 제공하지 않았으나 2010년에 발매된 CS5 (12)부터는 코코아(cocoa)로 마이그레이션되어 64비트 지원이 이루어졌으며 아래 포토샵의 역사를 표로 정리하였다.<표4>

<표4> 포토샵의 역사

연도	버전	설 명
1990	1.0	알파 채널과 뛰어난 마스크 작업 툴. 후에 특수 효과의 지대한 발전. 현재까지 그대로 이어지는 최상의 선택 환경을 제공
1992	2.0	포토샵 1.0의 인터페이스를 그대로 유지하면서 업그레이드. 국내에서는 포토샵 2.0이 원형
1993	2.5	포토샵 2.5로 업그레이드, 포토샵 역사의 대변환 시기(포토샵 관련 서적 출시, 알파 채널을 이용한 특수효과 발표) 윈도우 버전으로 발표
1994	3.0	포토샵 역사의 새로운 전기 마련, 레이어라는 개념을 포토샵에서 도입(대중적으로 충분히 활용을 제시), 썬마이크로시스템사 등의 워크스테이션용 버전까지 발표
	4.0	경쟁상대를 잃어버린 시기, 액션 기능을 추가, 각종 메뉴와 팔레트가 업그레이드
1999	5.0	몇 개의 기능과 툴만이 추가, 히스토리 기능(다중 취소 기능)
1999	5.5	웹 그래픽 기능을 보강, 몇몇 메뉴와 기능 추가, 강력한 마스크 작업 지원
2000	6.0	다양한 인터넷 그래픽 기능 추가, 메뉴 및 기능 추가
2002	7.0	파일 브라우저 및 이미지 보정 도구 2개추가, 몇몇 도구의 기능 향상
2003	8.0	이미지 파일 검색 분류 공유 기능이 향상됐고 색상과 노출 보정, 이미지 편집을 위한 제어기능 등이 강화

2) 포토샵의 기능

어도비 포토샵(adobe photoshop)은 처음 출시된 이래 디지털(digital image)의 창조적인 작업이나 사진수정, 이미지 합성 등의 기능을 중점으로 작업이나 사진수정, 이미지 합성 등의 기능을 중점으로 다양한 페인팅, 그리기, 리터칭 도구를 지닌 이미지 편집 도구의 표준이라 할 수 있는 프로그램이다.²³⁾ 입력된

23) “오창훈의 포토샵의 정석” available from world wide web@edu.jungle.co.kr.

화상에 대하여 다양한 편집과 수정을 할 수 있는 프로그램으로, 사진 이미지의 색상보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성, 문자 디자인, 인쇄물 디자인, 웹디자인 등의 작업을 할 수 있다. 현재 전문 그래픽스 디자이너 외에도 아트 디렉터, 웹디자이너, 캐릭터 디자이너, 제품 디자이너, 애니메이터, 게임 디자이너, 사진 작가, 건축가 등에 이르기까지 다양한 분야의 전문가들이 창조적인 그래픽스 작업 및 시뮬레이션 도구로 사용하고 있으며 최근 디지털 카메라의 보급으로 일반인에게도 사진 보정 및 합성 툴로써 대중화 되고 있다.

포토샵을 이용한 작업은 사진을 이용한 다양한 표현, 사진의 일러스트화, 사진과 그림의 접목 등 아주 방대하고 앞으로 더욱 다양해질 것이며 디지털 작업의 특성상 포토샵 툴에 대한 전문적인 지식이 없거나 드로잉에 약한 일반 사람들도 비교적 간단하고 빠르게 익힐 수 있으며, 꽤 괜찮은 결과물을 만들 수도 있다. 하지만 어느 정도 수준의 결과물을 만들기 위해서는 포토샵에 대한 이해와 많은 연습이 필수적이다.

활용 분야로는 광고 속 이미지 합성, 인쇄편집 디자인, 광고디자인, 스튜디오 사진 디자인 등 여러 분야의 사진 멀티미디어 분야에서 사용 할 수 있으며, 영화나 CF, 홍보영상, 웹 등 사진이 들어가는 모든 분야에서 쓰일 수 있다.²⁴⁾

포토샵 관련 작업은 사진보정 및 합성, 리터칭으로 구분되는데 사진보정(retouch)은 주로 사진관에서 쓰이는 사진보정에 많이 쓰이는 방식을 말하고 페인트(ps-Paint)는 이미지를 새롭게 덧칠하여 회화효과를 내는 방식을 말하며 합성(composite photograph)은 합성만 전문으로 하여, 전혀 새로운 이미지를 창출 해낸다. 리터칭은 직접 그리는 드로잉 개념과 틀리며, 사진에 여러 가지 효과와 합성을 위주로 완성작을 만든다는 의미가 있으며. 포토샵으로 90%이상 드로잉하는 수작업은 리터칭의 범주로 보지 않는다.

24) 조형준(디지털 사진작가). MBC방송아카데미 Digital Art 워크샵 강의.
<http://cafe.naver.com/azilae12001>

(1) 보정

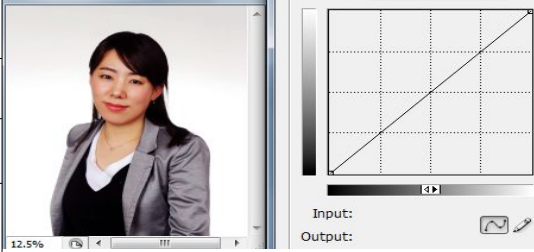
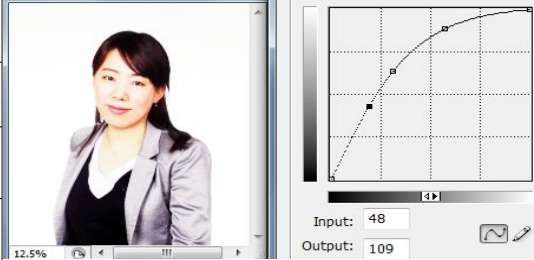
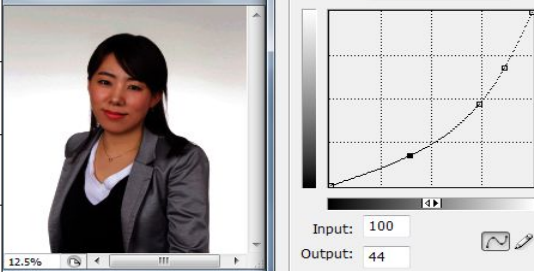
포토샵에서 가장 보편적으로 많이 쓰이고 있는 기법이고, 출판, 디자인, 광고 기획 등 상업적으로도 가장 많이 쓰이고 있는 기법이다. 이미지의 색상 보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성 등 여러 가지 응용 방법들이 있고 사용자의 능력과 기량에 따라 무한한 높은 퀄리티의 작업이 가능하다. 사진에서의 부족한 형태부분을 쉽게 수정 할 수 있고 외부적 원인에 의해 손상된 색상의 결함을 없애고 보충 할 수 있다.²⁵⁾

표현대상의 사진이나 작품의 이미지를 가지고 다양한 색의 표현이 가능하며 색의 밝기와 명도, 채도, 색상을 조절할 수 있어 이미지의 느낌을 다양하게 표현 할 수 있다.


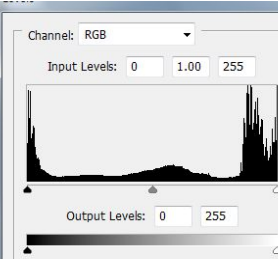

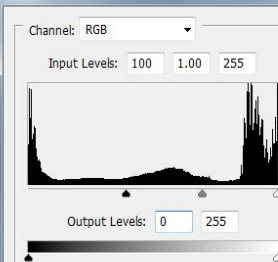

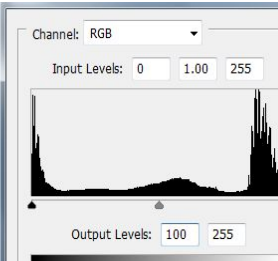
포토샵 프로그램에서 이미지를 불러온 후 어드저스트(adjustments)에 커브(curves)기능을 이용하면 명암 조절이 가능하고, 레벨(level)을 이용하면 명도와 대비를 조절 할 수 있고 컬러 밸런스(color balance)를 이용하면 원하는 색상을 바꿀 수 있다.

25) 신승준(2010), 「디지털이미지의 표현과 활용에 대한 연구」, 배재대학교 대학원 석사학위논문, p.22.

<표5> curves의 기능

명암정도	입력 정도 값	Curves의 변형 정도에 따른 이미지 변화	
원 본	Input		
	정도 값		0
	Output		
	정도 값		
밝 다	Input		
	정도 값		48
	Output		
	정도 값		
어둡다	Input		
	정도 값		100
	Output		
	정도 값		

<표6> level의 기능

레벨정도	입력 정도 값		level값에 따른 이미지 변화	
원 본	Input			
	정도 값	0		
	Output			
	정도 값	0		
어둡다 탁하다	Input			
	정도 값	100		
	Output			
	정도 값	0		
밝 다 탁하다	Input			
	정도 값	0		
	Output			
	정도 값	100		

<표7> color Balance의 기능



원본 이미지	입력 정도 값				컬러의 변화 정도에 따른 이미지 변화		
	cyan	0	Red	100			
	magenta	0	green	0			
	yellow	0	blue	0			
	Cyan	100	Red	0			
	magenta	0	green	100			
	yellow	0	blue	100			
	Cyan	100	Red	0			
	magenta	100	green	0			
	yellow	100	blue	0			
	Cyan	0	Red	100			
	magenta	0	green	100			
	yellow	0	blue	0			
	Cyan	100	Red	0			
	magenta	0	green	100			
	yellow	100	blue	0			
	Cyan	0	Red	0			
magenta	100	green	0				
yellow	0	blue	0				

	Cyan	0	Red	100		
	magenta	100	green	0		
	yellow	0	blue	100		
	Cyan	0	Red	0		
	magenta	100	green	0		
	yellow	0	blue	100		
	Cyan	100	Red	0		
	magenta	0	green	0		
	yellow	100	blue	0		
	Cyan	0	Red	0		
	magenta	0	green	100		
	yellow	100	blue	0		

(2) 합성

포토샵에서 보정과 함께 많이 쓰이고 있는 기법으로 출판, 디자인, 광고기획 등 상업적으로도 활용도가 높다. 사용자의 능력과 기량에 따라 무한한 높은 퀄리티의 작업이 가능하며 작업물의 공간적, 시간적 문제 등 제한된 한계를 극복할 수 있게 해준다.

<표8> 이미지 합성하기

		이미지 합성하기			
이미지					
작업		원본(인물) 이미지 불러오기	원본(배경) 이미지 불러오기	합성(인물, 배경) 하기	합성된 완성 이미지
포토샵 작업	인물 이미지	(Alt+ Shift+ Ctrl+ 0)	-	Ctrl+ A(사람 이미지 영역 선택) -> New파일 선택 -> Ctrl+ C -> Ctrl+ V	커브, 레벨, 컬러밸런스 등을 이용하여 보정작업
	배경 이미지	-	(Alt+ Shift+ Ctrl+ 0)	Ctrl+ A(배경 이미지 영역 선택) -> Ctrl+ C -> Ctrl+ V	불투명도 75% -> 지우개 툴로 인물 부분과 배경 겹쳐진 부분 지우기

(3) 리터칭

인쇄에 들어가기 전 사진제판 공정에서 흠집 제거, 색 조절, 강조 등을 위해 사진을 손질하는 기법이다. 예전에는 유리판에 빛 쪼이기를 한 분색(分色)²⁶⁾네거티브를 가지고 연필이나 지우개 등으로 수정했다. 그러나 근래에는 망점 네거티브나 망점 포지티브에 도트 에칭(dot etching)을 해서 계조, 색의 밸런스, 흐림 따위를 수정하기도 하며, 또는 인위적으로 색을 변경시키기도 한다.²⁷⁾ 현재는 이 모든 과정이 포토샵 안에서의 기능들을 통해 만들어 낸다. 리터칭은 정해진 공식이 없다는 점과 수정이 용이한 확장성에 있다. 또한, 순수 리터칭이라는 말을 외국유저들이 많이 사용하는데, 이 뜻은 다른 그래픽 툴과 혼용하지 않고, 오직 포토샵만 사용하는 걸 의미하고 만약 1차 작업을 스캔이나 페인터 같은 다른 툴로 작업하고, 후보정을 포토샵으로 했으면, 이건 순수 리터칭이 아닌란 얘기며, 사진 한 장을 가지고, 처음부터 끝까지 포토샵하나로 모든 작업을 거친다는 것이다. 리터칭 작업의 뼈대를 이루는 기본원리는 비슷하지만, 출발부터 끝나는 시점까지, 작업하는 사람들마다 작업방식과 순서가 천차만별이며, 수작업이 이루어지는 과정이 많을수록 다른 프로그램에서 따라할 수 없는 고도의 정밀한 작품을 만들어 낼 수 있다.

원칙적으로 리터칭이란 말은 사진 보정에만 그 의미를 둔다. 리터칭의 시작은 1992년 미국의 프랙탈 디자인이 개발한 프랙탈 페인터가 발표된다.(현재의 코렐페인터) 포토샵5.0 발표부터 코렐페인터와 경쟁에 불이 붙으면서 포토샵디자인어로 있던, 트리문, 필리스 스튜어트, 조한나, 조세 등 많은 포토샵 아티스트들이 코렐 페인터를 견제하기 위해 포토샵에서 구현할 수 있는 회화효과 기

26) 분색(分色) : ① 색을 분해함 ② 여러 개로 분해하다

27) 네이버사전. <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=604&docId=3219>

술들을 인터넷에 전파하게 되는데 당시 이 방식들은 너무나 획기적이고, 빠른 시간 안에 높은 퀄리티의 회화효과를 표현하는 방법들이기에, 전 세계의 포토샵유저로 부터 폭발적인 호응을 얻게 된다. 당시 이 방식들은 타블렛과 페인터 없이 마우스 하나만으로 획기적이고, 빠른 시간 안에 높은 퀄리티의 회화 효과를 표현하는 방법들이기에, 전 세계 포토샵 전문가들로부터 폭발적인 호응을 얻었다. 이 시기에 수많은 페인터 작가들이 포토샵으로 넘어온 경우도 있었으며, 현재까지 포토샵 리터칭의 압도적인 편리성, 속도, 수정의 용이함과 확장성으로 다른 툴에서 구현하지 못하는 높은 퀄리티의 드로잉작품들은 이미 따라오지 못할 경계선을 두고 있다.



포토샵에서도 회화에서 쓰이는 유화, 수채화, 파스텔, 크로키, 목탄 등 거의 모든 재료의 기법들을 표현 할 수가 있다. 가장 흔하게 쓰이는 기능으로 필터의 기능으로 만들어 내는 것인데 포토샵의 기본 기능 안에서 표현이 가능하지만 그 외에 더욱 고급스럽고 차별화된 표현을 위해서는 브러쉬, 필터, 플러그인 프로그램을 따로 구입하여 사용 할 수도 있다.



<그림13> 리터칭 작품의 예

출처 : cafe.daum.net/joseph-7181/Xa9J/39?docid=1FwpX|Xa9J|39|20090103001509&q

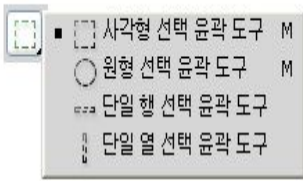
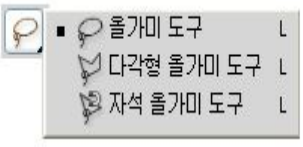

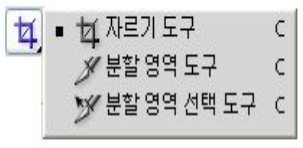
3) 포토샵의 툴 기능

툴 박스 아이콘은 누른 후 왼쪽 마우스를 누르면 숨은 파생 아이콘이 나온다. 툴 박스는 포토샵에서 가장 기본이 되며 이를 알면 웬만한 포토샵 작업은 할 수 있다 보면 된다. 툴 기능을 잠깐 살펴보면 영역을 선택할 수 있는 툴로 선택 툴이 있고 선택 도구에 속하지만 선택 툴과 달리 이미지를 자유롭게 선택할 수 있는 올가미 툴, 영역을 누르면 누른 곳의 영역과 비슷한 색상을 모두 선택하는 마술 붓 툴, 선택영역에 따라 자를 수 있는 툴인 절단 툴이 있다. 페인팅 툴을 보면 브러쉬 터치와 경계가 부드러워지는 효과를 볼 수 있는 에어 브러쉬 툴과 복귀하고 싶은 부분으로 돌아갈 수 있는 히스토리 툴, 스포이드를 통해 색상을 추출할 수 있는 색상추출 툴이 있으며 , 동일 색상 동일 패턴을 만들 수 있는 도장 툴, 명도와 채도를 변환 할 수 있도록 해주는 흐림, 선명, 손가락 도구 툴 등이 있다.

(1) 영역선택 툴

작업할 영역의 선택이 가능하며 영역의 선택을 통해 이미지 편집이 가능하게 만들어 주는 툴로 활용도가 높다.


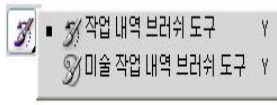
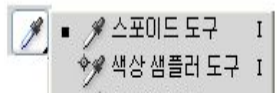
<표9> 영역 선택 툴의 기능

영역 선택 툴		활용 기능	특징
 <ul style="list-style-type: none"> ■ 사각형 선택 윤곽 도구 M ○ 원형 선택 윤곽 도구 M --- 단일 행 선택 윤곽 도구 ! 단일 열 선택 윤곽 도구 	선택 툴	작업할 영역을 선택하는 툴로 이미지의 일부나 특정한 작업을 하기위해 선택 영역을 잡는데 사용하는 툴로 선택 영역의 사각이나 원형 등의 선택이 가능하다.	제한적인 영역선택 가능
 <ul style="list-style-type: none"> ■ 올가미 도구 L ▽ 다각형 올가미 도구 L ▽ 자석 올가미 도구 L 	올가미 툴	선택 툴과 달리 이미지를 자유롭게 선택할 수 있는 툴로 마우스를 드래그 하여 원하는 공간을 선택하여 작업할 수 있는 툴이다	필요한 작업 영역만 선택가능
 <ul style="list-style-type: none"> 빠른 선택 도구 W 자동 선택 도구 W 	마술봉 툴	선택 툴이나 올가미 툴과는 다르게 마우스를 클릭한 곳의 색상을 중심으로 유사한 색상을 모두 선택 할 수 있는 툴이다	유사색상 영역선택 가능
 <ul style="list-style-type: none"> 자르기 도구 C 분할 영역 도구 C 분할 영역 선택 도구 C 	절단 툴	원하는 곳의 영역을 자를 수 있는 기능의 툴이다.	제한적이지만 선택한 영역 절단가능

(2) 페인팅 툴

엄밀히 말하면 아래 언급한 모든 툴이 페인팅 툴이라 할 수 없지만 그리기, 채워 넣기, 색상 추출하기는 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다.

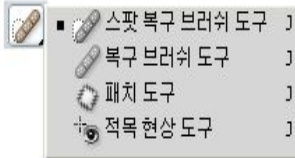
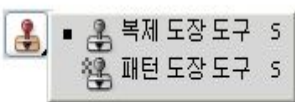
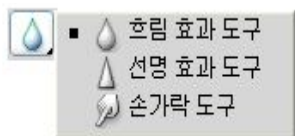
<표10> 페인팅 툴의 기능

페인팅 툴		활용기능	특징
	페인트 툴	브러쉬와 연필, 색상 대체 도구 툴을 이용해 그리기와 공간을 채워 넣기가 가능한 툴이다.	그리기, 공간 색 채우기 가능
	히스토리 툴	히스토리 브러쉬로 복귀하고 싶은 부분을 드래그 하면 전 단계를 포함 한 원래의 이미지로 돌아갈 수 있도록 하는 툴이다.	이전작업으로 복귀가능
	색상 추출 툴	색상을 추출 할 수 있는 툴로 이미지상파일의 색상이나 팔레트에 있는 색상을 추출하여 동일색의 사용이 가능하게 해주는 툴이다	색상추출 가능

(3) 변환 툴

변환 툴로 이미지의 색을 변환 하거나 같은 패턴을 사용할 수 있게 해주며 이미지의 지저분한 부분을 편집 변환 해주는 툴이다.

<표11> 변환 툴의 기능

변환 툴		활용기능	특징
	툴	스팟, 복구, 패치, 적목현상 도구 툴로 같은 색상을 다른 곳에 덮거나 선택한 부분만 따로 캡처 할 수 있고 사진 촬영 시 눈이 붉게 나오는 적목 현상을 변환하고자 할 때 사용한다.	색상변환, 캡처, 적목현상 변환 가능
	도장 툴	이미지를 똑같이 복사하는 툴로 똑같은 색, 똑같은 패턴을 만들 수 있는 툴이다. 흔히 얼굴의 잡티를 없앨 때 사용 한다	이미지 색, 동일 패턴 생성, 변환 가능
	툴	선택한 영역의 명도를 높여주어 밝게 하거나 낮추어 어둡게 만들며 채도를 낮추는 툴로 이미지를 주름을 흐리게 하거나 이미지의 낫날 등을 밝게 해주어 이미지가 또렷하게 보이는 효과를 주는 툴이다.	명도, 채도의 변환 가능

4) 포토샵을 활용한 작품

포토샵을 합성과 리터칭 등의 기법으로 추상적이고 다양한 작품의 표현이 가능하다. <그림14>의 작품은 색 보정 및 리터칭을 통해 고목의 이미지를 이용하여 사슴의 뿔을 형상화 하고 있으며 인체를 합성한 후 소등과 빗물 등을 추가 합성 후 리터칭 하여 작품을 제작하였다. <그림15>의 작품은 여성의 뷰티메이크업 이미지를 깨어지는 필터 등을 통한 리터칭과 부분 합성 등을 통하여 표현된 초현실적 작품이다. <그림16>의 작품은 뷰티메이크업 작품에 퓨처리즘을 표현한 듯한 느낌을 주기위해 우주공간의 배경으로 합성하였고 기하학 도형을 통해 마치 행성이나 우주에 떠돌아 다니는 유성등을 리터칭하여 표현 하고 있다. <그림17>의 작품은 뷰티메이크업 작품에 리터칭을 하여 인물이 떠다니는 느낌을 주고 있으며, 하트와 텍스트의 합성을 통해 표현한 작품이다.



<그림14>이미지 합성 및 리칭 작품1
출처: 출처:非의 영묘한 디지털 페인팅



<그림15>이미지 합성 및 리터칭 작품2
출처:blog.naver.com/vbmvbm98



Ⅲ. 작품제작

1. 작품제작 의도 및 방법

21세기 산업의 발전과 지속적인 경제 성장은 교육 및 문화 수준을 향상 시켰고 이에 따른 성장 속에 인터넷의 발달과 컴퓨터의 보급이 이루어지게 되었다. 80년대만 해도 컴퓨터는 중상층의 전유물이라고 해도 과언이 아닐 정도로 귀하게 취급이 되었는데 지금은 쉽게 접할 수 있는 문화적 혜택을 누릴 수 있게 되었다.

초기에 교육과 사무용으로 사용되던 컴퓨터가 최근에는 예술 영역으로 점차 확대되어 가면서 예술적 가치와 완성도를 높여주고 있는데 기술과 디지털 정보의 발전은 예술적 가치의 상승을 도모하며 새로운 예술 영역을 창조하는 밑거름이 되어 주었다. 또한 싸이 월드 미니 홈페이지에서 제공하는 다양한 포토샵

수정기능과 스마트폰의 보급으로 이제 포토샵 처리는 특별한 기술 없이도 어플리케이션에 의한 간편한 수정이 가능하게 되어 누구나 손쉽게 다룰 수 있는 분야가 되어가고 있으며 이런 디지털 미디어는 메이크업 분야 및 바디아트 분야에서 다양한 각도로 그 활용방안이 모색되어 교육용 프로그램 개발은 물론 뷰티관련 광고물 제작에도 다양하게 사용되고 있다.

창작 활동을 함에 있어 디지털 미디어의 발달은 아트메이크업 발전에 많은 영향을 준다. 본 연구는 20세기 거장인 피카소가 주는 큐비즘양식을 아트 메이크업 작품에 반영 및 재구성 하여 새로운 회화 이미지를 표현하려 했고, 디지털 작업이 아닌 순수 작업으로 하는 아티스트들의 한계성을 벗어나 조금 더 완성도 있는 표현의 영역을 확장해 나갈 수 있도록 디지털미디어를 활용하는 것이 작품 제작의 의도이다.

작품제작에 대한 아이디어의 발상은 피카소의 큐비즘양식에 나타난 표현기법에 기인하였고 표현 방법에 있어 피카소의 큐비즘 양식을 활용한 것은 인체 변화 및 사물의 형태분석 즉, 인체를 새로운 해부학적 방법으로 해체한 것이나 사물의 기하학적 표현과 부분적 이미지를 도입하여 예술적 풍부함을 주기 위함이며 꼴라주 기법을 이용한 작품 주제의 상징성을 나타내고자 하는 작가의 의도에 있다.

작품의 표현 방법으로는 제작하고자 하는 작품의 주제에 맞게 뷰티 아트 메이크업 작업을 하였으며 완성된 작품에 큐비즘 양식에서 볼 수 있는 기하학적 표현과 꼴라주의 표현, 사물과 인체의 해부학적 표현에 아이디어를 얻어 자료 수집, 분석 과정을 거친 후 디지털 미디어를 이용하여 작업하였고 포토샵 이미지 효과 및 변형과 왜곡, 합성 등을 통해 좀 더 풍부한 예술적 완성도를 주었다. 본 연구 작품의 디자인 계획을 <표12>으로 정리하였다.

<표12> 큐비즘 시대 양식을 응용한 아트메이크업 연구 작품 디자인 계획

큐비즘의 분류	작품주제	포토샵 표현기법	색채	
초기입체주의 (니그로시대)	아비뇰의 아가씨들을 응용한 연구 작품 I	합성/보정	모티브	
			작품 I	
분석적 큐비즘	면 분할작업을 응용한 연구 작품 II	합성/보정	모티브	
			작품 II	
	면 분할 작업을 응용한 연구 작품 III	합성/보정	모티브	
			작품 III	
	입방체 평면구조를 응용한 연구 작품 IV	합성/보정	모티브	
			작품 IV	
종합적 큐비즘	사물과 인체의 해부학적 표현을 응용한 연구 작품 V	합성/보정	모티브	
			작품 V	
	파피에콜레를 응용한 연구 작품 VI	합성/보정	모티브	
			작품 VI	

2. 연구 작품

1) 초기 입체주의 시대의 아비뇰의 아가씨들을 응용한 연구 작품 I

피카소의 큐비즘 초기단계인 니그로 시대 작품을 보면 형태분석의 시작단계로 원근법이 사라지고 여러 각도의 시각을 하나의 평면에 구성하여 기하학적인 형태로 만들고 있으며 입체감을 암시하는 명암을 사용하여 그림을 그렸는데 인물의 왜곡과 기하학적인 표현이 잘 나타나 있다. 따라서 본 연구 작품에서는 아비뇰의 아가씨들을 모티브로 입체 주의적 큐비즘 면 분할 특징이 잘 드러나도록 디자인 하였다.

(1) 표현 방법

인체분할의 작품 모티브를 위해 인조 속눈썹오브제를 이용하여 눈을 강조한 아트 메이크업을 한 뒤에 포토샵CS2에서 아트메이크업 작업 원본과 모티브가 된 아비뇰의 아가씨들 작품 레이어를 복사하고 합성과 보정 과정을 통해 초기 입체주의에서 볼 수 있었던 인체분할과 기하학적인 직선의 특징을 표현 하였는데 포토샵CS2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

- ① 여성모델에게 인조 속눈썹을 이용하여 초현실 이미지의 아트메이크업작업 후 촬영하여 디지털이미지로 변환한다.
- ② 아트메이크업 원본 작업 이미지와 피카소의 아비뇰의 아가씨들 원본이미지

지를 불러 온다.

③ 합성하기 위한 새로운 new파일에 아트메이크업 작업분과 아비뇽의 아가씨들 작품 이미지의 작업 영역선택을 하고 붙여넣기를 한다. 윤곽도구 툴과 올라가미 도구 툴, 자르기 도구 툴 등의 영역선택 툴과 지우개 툴 등을 이용하여 수정 작업 한다.




④ 기하학적 직선의 이미지 및 인체 분할을 통한 초기입체주의 이미지 이미지를 강조한다.

⑤ 컬러밸런스 와 커브기능 등을 이용하여 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

청색, 회색, 황토색의 아비뇽의 아가씨들 작품에 나타난 기본적인 색채를 유지하였다. 결과는 연구 작품 I 과 같다<그림18>.

<표13> 연구 작품 I의 구성내용

구 성		내 용
원 본 이 미 지	작품 모티브: 아비뇽의 아가씨들	
	아트 메이크업	
색채		
표현요소	아비뇽의 아가씨들을 모티브로 초기 입체주의에서 볼 수 있었던 인체분할과 기하학적인 직선의 특징을 표현	



<그림18> 초기 입체주의 아비뇰의 아가씨들 응용한 연구 작품 I

2) 분석적 큐비즘 시대의 면 분할 작업을 응용한 연구 작품 II

피카소의 분석적 큐비즘 시대는 형체가 점차 세밀하게 결정화 되며 사물은 현저하게 해체되고 제한된 색채를 이용하게 된다. 또한 다양한 각도의 주제를 한 시각으로 동시에 정리하고 있으며 거미줄과 같은 수많은 직선으로 왜곡된 표현을 하여 모티브의 식별이 어려운 특징을 가지고 있다. 본 연구 작품에서는 피카소의 1910년도 작품인 기타를 치는 남자를 모티브로 하여 분석적 큐비즘 양식의 아트 메이크업을 표현 하려고 하는데 본 아트 메이크업의 표현을 위해 식별은 가능하도록 하였고 분석적 큐비즘의 면 분할 특징을 본 연구 작품에서 나타내고자 하였다.

(1) 표현 방법

연구 작품 I 과 같이 눈썹오브제를 이용하여 눈을 강조한 아트 메이크업을 한 뒤에 포토샵CS2에서 아트메이크업 작업 원본과 모티브가 된 기타를 치는 남자 작품 레이어를 복사하고 합성과 보정 과정을 통해 분석적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 기하학적인 수많은 직선의 특징을 표현 하였는데 포토샵 CS2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

- ① 여성모델에게 인조 속눈썹을 이용하여 초현실 이미지의 아트메이크업 작업 후 촬영한 후 디지털이미지로 변환한다.
- ② 작업한 아트메이크업 원본 이미지와 피카소의 기타를 치는 남자 원본이미

지를 불러 온다.

③ 합성하기 위해 새로운 new파일에 아트메이크업 작품의 작업부분 영역선택을 하여 붙여넣기를 하는데 작품 이미지를 우선 붙여넣기 한 후 작품의 어두운 부분을 이용하여 사각형의 윤곽도구 툴로 영역선택 복사, 붙이는 작업을 여러 번 한 후 올가미 도구 툴, 자르기 도구 툴 등의 영역선택 툴과 지우개 툴 등을 이용하여 수정작업 한다.

④ 기하학적 직선의 면 분할 표현을 통해 분석적 큐비즘의 이미지를 강조한다.

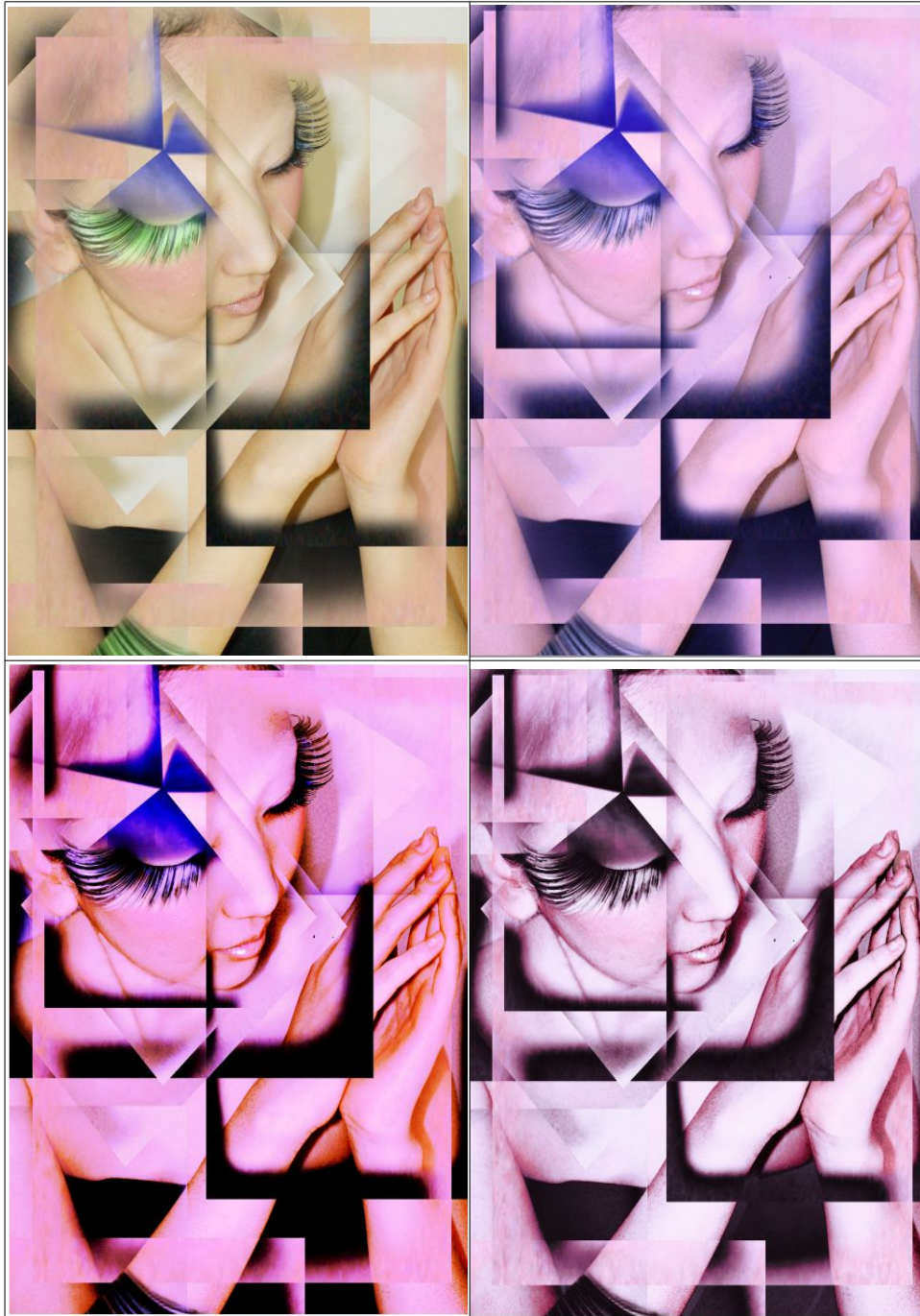
⑤ 컬러밸런스 와 커브기능 등을 이용하여 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

모티브가 된 기타를 치는 남자를 보면 청색, 회색, 황토색의 사용을 볼 수 있으나 본 연구 작품은 면 분할 양식 적용만을 응용하였으며 연구 작품Ⅱ인 기본 작품에 색채 변화를 주어 다양한 표현을 하고자 하였고 결과는 연구 작품 Ⅱ와 같다<그림19>.

<표14> 연구 작품 II의 구성내용

구 성		내 용
원 본 이 미 지	작품 모티브: 기타를 치는 남자	
	아트 메이크업	
색채		
표현요소		기타를 치는 남자 작품을 모티브로 분석적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 기하학적인 수많은 직선의 특징을 표현



<그림19> 분석적 큐비즘의 면 분할작업을 응용한 연구 작품 II

3) 분석적 큐비즘 시대의 면 분할 작업을 응용한 연구 작품 III

연구 작품 II와 동일하게 기하학적인 직선, 면 분할 등 형태의 특징을 살려본 연구 작품에 나타내고자 하였다.

(1) 표현 방법

눈두덩이의 새도우 색을 달리하여 눈을 강조한 아트 메이크업을 한 뒤에 직접 촬영한 해시계와의 합성을 통해 시간 회상의 의도를 담아 작품을 표현하고자 하였다. 포토샵CS2에서 아트메이크업 작업 원본과 모티브가 된 피카소의 1910년도 작품인 만돌린을 든 여자 작품 레이어를 복사하고 합성과 보정 과정을 통해 분석적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 기하학적인 수많은 직선의 특징을 표현 하였는데 포토샵CS2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

① 여성 모델에게 아트메이크업 작업 후 촬영하여 디지털이미지로 변환하고 연구 작품 III의 작업을 위한 아트메이크업의 원본 이미지와 피카소의 작품 만돌린을 든 여자 원본 이미지를 불러 온다.

② 합성하기 위해 새로운 new파일에 아트메이크업 작품의 작업부분 영역선택을 하여 붙여넣기를 하고 작품의 어두운 부분을 이용하여 사각형의 윤곽도구 툴로 영역선택 복사, 붙이는 작업을 여러 번 한 후 올라미 도구 툴, 자르기 도구 툴 등의 영역선택 툴과 지우개 툴 등을 이용하여 수정작업 한다.



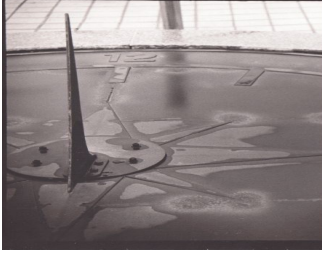

③ 기하학적 직선과 면 분할을 통해 분석적 큐비즘의 이미지를 강조한다.

④컬러밸런스 와 커브기능을 통해 색의 다양한 변화를 주었으며 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

색채의 활용을 보았을 때 모티브가 된 만돌린을 든 여자를 보면 청색, 회색, 황토색의 사용을 볼 수 있으나 본 연구 작품은 어두운 갈색, 회색, 황토색과 포인트 색으로 빨간색과 남색을 사용 했으며 결과는 연구 작품 Ⅲ와 같다<그림 20>.

<표15> 연구 작품 Ⅲ의 구성내용

구 성		내 용
원 본 이 미 지	작품 모티브: 만들린을 든 여자	
	아트 메이크업	
	해시계 이미지	
색채		
표현요소	만들린을 든 여자 작품을 모티브로 분석적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 큐비즘의 기하학적인 수많은 직선의 특징을 표현	



<그림20> 먼 분할 작업을 응용한 연구 작품 III

4) 입방체 평면 구조를 응용한 연구 작품 IV

피카소의 분석적 큐비즘 시대로 형태의 세밀한 결정화와 사물이 해제되고 제한된 색채를 이용하는 시기로 입방체의 평면구조에 중심을 두고 기하학적 직선 표현을 특징으로 하고 있는 것이 특징이다.

(1) 표현 방법

작품표현에 있어 얼음에 갇힌 듯 한 두려움의 표현이 된 아트 메이크업을 작업 하였고 입방체의 직각선과 스퀘어를 통해 큐비즘 양식을 나타나게 하려 했으며 연구 작품의 의도한 표현이 나오도록 포토샵 작업을 하였다. 포토샵CS2에서 아트메이크업 작업 원본과 모티브가 된 피카소의 작품 레이어를 복사하고 합성과 보정 과정을 통해 분석적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 입방체의 평면구조 특징을 표현 하였다. 포토샵CS2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

- ① 여성 모델에게 초현실적 메이크업 표현을 한 후 촬영하여 디지털 이미지로 전환한다.
- ② 연구 작품 IV을 작업하기 위해 아트메이크업과 모티브가 된 피카소 작품의 원본 이미지를 불러 온다.
- ③ 합성하기 위해 새로운 new파일에 아트메이크업 작품의 작업부분 영역선택을 하여 붙여넣기를 하고 모티브 작품의 색상 표현을 위해 배경으로 같이 합성하였고 작품의 어두운 부분을 이용하여 사각형의 윤곽도구 툴로 영역선택 복




사, 붙이는 작업을 여러 번 한 후 불 투명도를 주어 올가미 도구 툴, 자르기 도구 툴 등의 영역선택 툴과 지우개 툴 등을 이용하여 수정작업 한다.

- ④ 입방체의 평면구조에 중심을 두고 기하학적 직선 표현을 강조한다.
- ⑤ 컬러밸런스 와 커브기능을 통해 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

색채의 활용을 보았을 때 모티브가 된 피카소의 작품을 보면 청색, 회색, 황토색의 사용을 볼 수 있으나 본 연구 작품은 어두운 갈색, 회색, 황토색과 포인트 색으로 사용 했으며 결과는 연구 작품 Ⅲ와 같다<그림21>.

<표16> 연구 작품 IV의 구성내용

구 성	내 용
<p>원 본 이 미 지</p> <p>작품 모티브: 다니엘 헨리의 초상화</p>	
<p>아트 메이크업</p>	
<p>색채</p>	
<p>표현요소</p>	<p>제한된 색채를 이용하는 시기로 입방체의 평면구조에 중심을 두고 기하학적 직선 표현을 특징으로 함</p>



<그림21> 입방체 평면구조를 응용한 연구 작품 IV

5) 사물과 인체의 해부학적 표현을 응용한 연구 작품 V

피카소의 종합적 큐비즘 시대로 기하학적 표현과 부분적 이미지가 도입되는 시기로 색채는 더욱더 풍부해지고 형태가 분석적 큐비즘에 비해 분명한 형태로 부활하는 시기이다. 파피에 콜레의 도입으로 형태의 파괴보다 상징에 가까운 이미지 형태구성으로 더욱 심화된 평면성, 단순성을 가지게 되는 것이 이 시기의 특징이라 할 수 있다.

(1) 표현 방법

뷰티 아트메이크업 작품과 페이스페인팅 작품에 포토샵을 이용하여 얼굴만 따로 떼서 합성하였는데 이는 종합적 큐비즘의 기하학적 직선 표현과 사물과 인체의 해부학적 표현에 아이디어를 얻어 마치 얼굴이 깨진 것 같은 느낌을 주고자 함이다. 또한 히스토리 작업을 하여 눈가에만 메이크업의 칼라 표현을 하였으며 거미줄 같은 배경을 합성하여 마치 금이 간 것 같은 표현을 해 줌으로써 작품에서 느낄 수 있는 절망감을 더해주는 효과를 노린 것이 작품에 의도한 바이다. 포토샵cs2에서 아트메이크업 작업 원본과 모티브가 된 피카소의 작품 1913년도 작품인 안락의자에 앉은 여자의 레이어를 복사하고 합성과 보정 과정을 통해 종합적 큐비즘의 특징에서 볼 수 있었던 사물과 인체의 해부학적 표현을 위한 포토샵cs2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

- ① 뷰티메이크업과 레이스를 이용한 페이스 페인팅 작품 작업을 하여 촬영한

후 2개의 이미지를 디지털 이미지로 전환 한다.

② 연구 작품 V를 작업하기 위해 선행한 뷰티 아트메이크업 작품 이미지, 페이스 페인팅 작품 이미지와 모티브가 된 피카소의 안락의자에 앉은 여자 작품의 원본 이미지를 불러 온다.

③ 얼굴표현을 위해 페이스 페인팅 자료와 뷰티 아트메이크업의 합성을 하여 새로운 New파일에 작업부분 영역선택을 하여 붙여넣기를 하고 올가미 도구 툴을 이용하여 얼굴이 깨진 듯한 표현을 한 후 윤곽 도구 툴을 이용하여 배경 이미지와 합성을 다시 하고 자르기 도구 툴 등의 영역선택 툴과 지우개 툴 등을 이용하여 수정작업 한다.




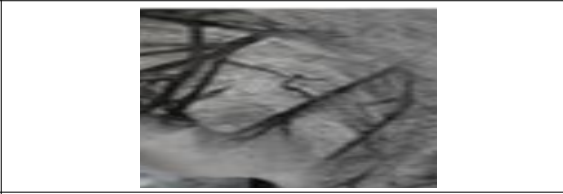
④ 종합적 큐비즘의 특징인 사물 및 인체의 해부학적 표현을 강조 한다.

⑤ 컬러밸런스 와 커브기능을 통해 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

색채의 활용을 보았을 때 모티브가 된 피카소의 작품을 보면 초기 입체주의나 분석적 큐비즘에 비해 색채의 다양한 사용을 볼 수 있는데 본 연구 작품은 회색, 갈색을 주조색으로 하여 눈의 표현을 보았을 때 포인트로 붉은색과 푸른색을 으로 사용 했으며 결과는 연구 작품 V와 같다<그림22>.

<표17> 연구 작품 V의 구성내용

구 성	내 용
<p>작품 모티브: 안락의자에 앉은 여자</p>	
<p>원 본 이 미 지</p> <p>아트 메이크업1</p>	
<p>아트 메이크업2 (페이스 페인팅)</p>	
<p>배경 이미지</p>	
<p>색채</p>	
<p>표현요소</p>	<p>더욱더 풍부한 색채 사용이 되는 시기로 기하학적 직선표현, 사물, 인체의 해부학적 표현과 파피에 콜레의 표현이 종합적 큐비즘의 특징이다</p>



<그림22> 사물과 인체의 해부학적 표현을 응용한 연구 작품 V

6) 파피에 콜레를 응용한 연구 작품 VI

연구 작품 V와 같이 피카소의 종합적 큐비즘 시대로 기하학적 표현과 부분적 이미지가 도입되는 시기로 색채는 더욱더 풍부해지고 형태가 분석적 큐비즘에 비해 분명한 형태로 부활하게 되는 것이 이 시기의 특징이라 할 수 있다.

(1) 표현 방법

뷰티 아트메이크업 작품에 <표10>에서 볼 수 있는 파피에 콜레의 도입 즉, 오브제의 사용으로 종합적 큐비즘의 풍부한 색채와 질감 등 합성작업을 통해 특징을 살려 보았으며 본 작품 연구는 퓨처리즘을 나타내려 하였는데 포토샵 CS2의 작업순서는 다음과 같다.

(2) 작업 순서

- ① 뷰티메이크업 작업을 한 후 촬영하여 디지털 이미지로 전환 한다.
- ② 연구 작품 VI을 위한 아트메이크업과 모티브가 된 피카소 작품인 기타의 원본 이미지를 불러 온다.
- ③ 합성하기 위해 새로운 NEW파일에 아트메이크업 작업분과 퓨처리즘에 관계된 오브제를 이용, 윤곽 도구 툴을 이용하여 영역선택 붙여넣기를 하고 올라미도구 툴, 자르기 도구 툴 등 영역선택 툴과 지우개 툴을 이용하여 수정작업을 한다.
- ④ 종합적 큐비즘 시대의 특징인 파피에 콜레 표현을 위해 여러 이미지를 합성하여 본 작품의 주제인 퓨처리즘을 강조한다.

⑤ 컬러밸런스 와 커브기능을 통해 최종 보정작업을 한다.

(3) 색채의 활용

색채의 활용을 보았을 때 피카소 작품의 모티브를 보면 종합적 큐비즘 시대의 다양한 색채사용을 알 수 있는데 본 연구 작품은 붉은색과 청색계열을 주조색으로 사용 했으며 결과는 연구 작품 VI와 같다<그림23>.

<표18> 연구 작품 VI의 구성내용

구 성	내 용
<p>작품 모티브: 기타</p>	
<p>원본 이미지 아트 메이크업</p>	
<p>기계적 이미지 (오브제로 활용)</p>	
<p>색채</p>	
<p>표현요소</p>	<p>과피에 콜레의 도입으로 작품표현에 있어 더욱더 내용과 색채의 사용이 풍부해 지는 것이 특징이다</p>



<그림23> 파피에 콜레를 응용한 연구 작품 VI

<표19> 연구 작품의 분석

작 품 이미지	아트 메이 크업	모티브 작 품	큐비즘 양 식	디지털 기 법	표 현 기 법	작품 및 모티브 응용
			분석	합성/ 보정	회화적	작품 I
						분석적 입체주의의 기하학적 직선, 면 분할 형태
			분석	합성 / 보정	(회화적) 오브제	작품 II
						분석적 입체주의의 기하학적 직선, 면 분할 형태, 제한된 색채
			초기	합성 / 보정	회화적	작품 III
						초기입체주의(니그로시대) 인체분할, 기하학적 직선
			종합	합성 / 보정	(회화적) 오브제/ 에어 브러쉬	작품 IV
						종합적 입체주의의 기하학적 직선, 인체해부학적
			분석	합성 / 보정	회화적	작품 V
						분석적 입체주의의 입방체 평면구조, 기하학적 직선, 제한된 색채
			종합	합성 / 보정	(회화적) 오브제	작품 VI
						종합적 입체주의의 형태 분할, 오브제활용, 풍부한 색채

IV. 결론

아트 메이크업은 예술적 성향을 가진 분야로서 예술뿐만 아니라 상업적으로도 많은 영향을 미치고 있으며 어떤 표현 대상의 목적과 주제에 따라, 시간과 공간에 따라, 재료의 특성에 따라, 다양한 컬러의 사용과 오브제를 이용한 실험적인 표현을 통해 여러 각도의 시도들이 이루어지고 있는데 이런 부분에 있어 디지털 미디어의 활용은 아트 메이크업의 표현의 갈증을 해소하는데 큰 영향을 미친다.

본 연구는 현대 미술의 거장 피카소의 회화 양식인 큐비즘을 응용 하여 아트 메이크업의 다양한 표현을 위한 포토샵 등의 디지털 미디어의 활용이 얼마나 새로운 창작 이미지를 작업을 할 수 있고 제한된 요소에 표현의 자유를 줄 수 있는가와 아날로그적 표현이 주는 이미지에 얼마만큼의 완성도를 높여 줄 수 있는가에 연구의 목적을 가지고 작품 제작을 하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 피카소의 큐비즘 양식은 다양한 변모를 거치는데 원근법의 파괴 및 여러 각도의 시각을 하나의 평면에 구성하고 대상 분석을 통한 기하학적 형태로 재구성 및 파괴에 콜레의 도입을 통해 상징에 가까운 이미지 형태를 구성하게 된다. 이러한 조형상의 특징들은 조형방법을 제시해줄 뿐만 아니라 디자인의 모티브로서 디지털 미디어 아트에 있어 창의적인 디자인 창출을 가능하게 만든다.

둘째, 디지털 미디어 아트에 있어 포토샵의 활용은 작품의 표현에 공간적, 시간적 제한된 요소를 벗어날 수 있게 해주며 창의적인 발상을 가능하게 해주고 아날로그적 메이크업만으로 연출하기 부족한 이미지의 표현을 가능하게 해주어 작품의 완성도를 높여 주었다. 즉, 포토샵을 이용한 디지털 메이크업은 작품

표현의 다양성과 빠르고 강한 이미지 전달이 용이하며 완성도를 높여준다는 결과를 도출하였다.

위에서 살펴본 큐비즘 양식과 디지털 미디어 포토샵CS2 프로그램을 이용하여 총6개의 작품을 제작하였다.

작품 I 은 초기 입체주의 시대의 작품인 아비뇽의 아가씨들을 모티브로 하여 초기 큐비즘적 요소인 형태분석의 면 분할 특징을 살려 표현 하였다.

작품 II, III, IV는 분석적 큐비즘 시대의 기하학적인 거미줄과 같은 수많은 직선과 면 분할 등의 특징을 살려 표현 하였다.

작품 V는 종합적 큐비즘 시대의 사물과 인체의 해부학적 표현에 아이디어를 얻어 마치 얼굴이 깨진 것 같은 느낌을 표현 하였다.

작품 VI은 종합적 큐비즘 시대의 이미지 도입, 오브제를 이용한 파피에 콜레의 특징을 살려 퓨처리즘을 표현하였다.

이상의 연구결과로 아트메이크업의 표현에 있어 제한적 요소를 극복하고 디지털 미디어의 활용이 표현의 다양성과 작품의 완성도를 높여 준다는 것을 알 수 있었다.

오늘날 디지털 미디어 아트는 현대 미술에 많은 영향을 미쳤고, 지금은 현대 미술에서 하나의 장르로 자리잡아가고 있다. 아직까지는 디지털 미디어 아트가 예술계에서 중추적인 역할을 하고 있는 주요 흐름은 아니지만 이미지정보가 강조되는 시대적 흐름으로 점차적으로 대중에게 근접하며 그 인식적, 기술적 한계를 넘어서고 있다. 현재 많은 분야에 걸쳐 디지털 미디어 아트는 혁신적인 변화를 가져오고 있고 근본적이면서도 총체적인 변화를 가져와 예술장르로 자리 잡기에 충분하다. 현시대에서 포토샵 등의 디지털 미디어 아트가 갖는 의미를 한마디로 요약하자면, 기술매체에 대한 예술의 대응이라 할 수 있겠다. 이것은 복제와 대량보급이라는 매체특성에 예술 표현적인 문제를 적용함으로써,

디지털 문화 안에서 소외될 수 있었던 예술이 새로운 주도권을 잡아가는 것이라고 할 수 있다. 그러나 디지털미디어의 활용으로 기술적인 부분에 너무 치우치다 보면 창작적인 감성의 표현이 결핍될 수도 있다. 따라서 포토샵을 이용한 아트메이크업에 있어 계속된 이해와 연구, 교육이 필요하다.

참고문헌

<단행본>

- 김영숙, 나영순, 노효경, 이종란, 이현주, 임미연. (2006). 아트 메이크업. 예림.
- 허순득, 김경태. (2007). 뷰티메이크업. 형설출판사
- 김광숙, 박미정, 양진희, 이종란, 구자명. (2003). 메이크업 & 코디네이션. 예림
- 김원일. (2004). 김원일의 피카소. 이룸
- 데이비드 코팅턴. (2003). CUBISM. 열화당
- 두산세계대백과. Encyber
- 하요 뒤흐팅. (2009). Pablo Picasso. 예경
- 미용학사전. (2003). 한국 미용학회편
- 박천신. (2008). 디지털아트 디지털페인팅. 한언
- 박보영, 이수경, 김진용. (2002). Make-up Art. 청구문화사
- 방수진. (2001). Make-up Art. 성화
- 안내 간테튀러-트리어. (2008). 입체주의. 마로니에 북스
- 오광수. (1982). 피카소. 열화당
- 장미가족의 태그교실. (2004). 장미가족의 포토샵 교실. 베스트북
- 진현용, 최성민(2002). The body art. 도도컴
- 존콜딩. (1988). 큐비즘. 열화당
- 천지연, 노선옥, 이귀영, 이영애. (2001). face in makeup. 청구문화사
- 한스 야페. (1982). 파블로 피카소. 중앙일보사

<학위논문>

- 강현신. (2011). 아트 메이크업에 표현된 큐비즘 이미지 - 피카소를 중심으로. 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 김세희. (2009). 포토샵을 활용한 메이크업 이미지 표현에 관한 연구. 석사학위논문, 서경대학교 대학원.
- 김소영. (2003). 디지털 회화와 컴퓨터 활용 양식에 관한 연구. 석사학위논문, 대구대학교 대학원.
- 남은선. (2009). 아트메이크업의 표현기법 연구. 석사학위논문, 한성대학교 대학원.
- 문인수. (1983). 현대조각에 있어 Motive로서의 인체(人體). 석사학위논문, 홍익대학교 대학원.
- 반미선. (2003). 큐비즘의 회화를 응용한 구두디자인 연구 - 피카소의 회화 작품을 중심으로. 석사학위논문, 동서대학교 대학원.
- 박혜선. (2002). 조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구. 석사학위논문. 한성 대학교 대학원.
- 신승준. (2010). 디지털이미지의 표현과 활용에 대한 연구. 석사학위논문, 배재대학교 대학원
- 임경옥. (2000). 「피카소 작품 양식 변화에 관한 연구. 석사학위논문, 조선대학교 대학원.
- 오진경. (2008). 입체주의 조형 양식을 통한 도자 조형 연구. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 위수연. (2006). 피카소(Pisasso)의 작품을 응용한 패션디자인 연구 - 꿈의 분석시대 작품을 중심으로. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 최영숙. (2007). 아트 메이크업에 있어서 컴퓨터 그래픽의 활용 방안. 석사학위논문, 한성대학교 대학원.

<인터넷 사이트>

“오창훈의 포토샵의 정석” available from world wide web@edu.jungle.co.kr.

조형준(디지털 사진작가). MBC방송아카데미 Digital Art 워크샵 강의.

<http://cafe.naver.com/azilae12001>

<http://blog.daum.net/jjs787/8466113>

<http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=604&docId=3219>

<http://blog.daum.net/asdf789557/112>

<http://blog.daum.net/asdf789557/115>

<http://kin.naver.com/qna/detail.nhn>

<http://cafe.daum.net/ybbtn/8Wjx>

<http://search.daum.net/search>

<http://cafe.naver.com/azilae12001>

<http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=604&docId=3219>

<http://cafe.daum.net/joseph-7181/Xa9J/39?docId=>

[1FwpX|Xa9J|39|20090103001509&q](http://cafe.daum.net/joseph-7181/Xa9J/39?docId=1FwpX|Xa9J|39|20090103001509&q)

<http://blog.naver.com/vbmvbm98?Redirect=Log&logNo=100131739854>

<http://blog.naver.com/jowoncni/80130871860>

ABSTRACT

A Study on Picasso-Cubistic Expression of Artistic Makeup Using Photoshop

KyungMi, Lee

makeup and special effect makeup major

Graduate School Of Convergence Design and Arts

Sungshin Women's University

Today's people have experienced a variety of culture, and those who got cultural shock have come to satisfy a higher level of cultural desire. In the rapidly developing cultural industry, the makeup area has been placed as a artistic genre, which has been required by a diversity of areas including the beauty industry, fashion, advertising, broadcasting, theatrical performances, movies, events industry, and performing art, and has become a must-be fundamental factor in making artistic expression.

Artistic makeup, which has an aesthetic tendency. uses various colors and objects depending on the purpose, subjects, time and space of expression targets in order to make experimental expressions and perform different trials in multiple perspectives. Sometimes, when limitations of factors, including time, space and expression materials, prevent freedom of expression in doing the artistic works, the utilization of digital media to maximize expression give a large impart on solving expressive thirst.

Digital Media Art, which uses a wide range of transmission media such as music, video, and laser, comprehensively includes computer art, digital art, video art, and even analog art like laser art. The emergence of such new media based on digital technology has lead to freedom of expression in producing more creative and diverse artworks.

In this study, this researcher utilized Photoshop CS2 program as one of digital media in order to express artistic makeup in varied ways, and applied the cubism of Picasso, a virtuoso of contemporary arts. That is, cubistic expression was applied to artistic makeup in order to investigate how artistic inspiration and use of digital media would help expand creation and improve freedom of expression and perfection of artworks in terms of limitations of factors. And in doing so, this study was intended to expand the creation of artistic makeup, and thereby contribute to development of creative artistic makeup.

The study results are presented as follows.

First, Picasso's cubism has gone through a variety of transformation. In other words, destructing perspective, projecting multiple angles on one plane surface, reorganizing objects in the geometrical form through analysis, and creating symbolic images through introduction of Papier Colle are found in his cubism. The formative features not only suggests formative methods, but provides design motifs to produce creative designs in digital media art.

Secondly, the use of Photoshop in digital media art helps go beyond the limitations of time and space factors in expressing artworks, generate creative ideas, and improve perfection of artworks by making possible the expression of images hard to be produced in analog makeup. In other words, digital makeup using Photoshop was found to help provide a diversity of artistic expressions, easily deliver strong images, and improve artistic perfection.

With the use of Photoshop CS2, this researcher produced six artworks.

Artwork I is based on the motif of Les Demoiselles d'Avignon, Picasso's artwork in the early cubism, expressing the face-splitting feature of morphological analysis, one of the early cubistic factors.

Artwork II, III, and IV were based on the splitting features of geometrical cobweb-like lines and faces in the analytical cubism.

Artwork V was based on the idea acquired from the anatomical expression of objects and the human body in the comprehensive cubism, expressing a sense of a broken face.

Artwork VI was based on the features of Papier Colle using objets, and on images of the comprehensive cubism.

This study results revealed that it was possible to produce creative designs based on the cubistic styles, and that the use of digital media helped express the images hard to be created only through makeup, and thereby improve artistic perfection. The excessively technical overuse of digital media, however, can lead to a short of creative and emotional expressions. Therefore, it is necessary to continuously understand and study artistic makeup using Photoshop, and educate people about it.