



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 경 희 교수지도  
석사학위 청구논문

게슈탈트 시지각 이론에 따른  
바디아트 작품제작

2016

성신여자대학교 융합디자인예술대학원  
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장전공  
오 은 비

게슈탈트 시지각 이론에 따른  
바다아트 작품제작

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2015년 11월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원  
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장전공

오 은 비

# 인 준 서

오은비의 석사학위 논문으로 인준함

2015년 11월

심사위원장 \_\_\_\_\_인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

## 논문개요

오늘날 문화 콘텐츠들은 끊임없는 발전으로 다문화시대라는 새로운 인식 속에서 다양한 이미지들이 주류를 이루고 있다. 바디아트 디자인은 이러한 과도한 이미지의 혼잡 속에서 작가의 의도보다는 감상자의 주관적인 시선 아래 해석되고 있다.

바디아트 디자인에 있어서 시각적 형태는 작가가 표현하고자 하는 예술적 감성을 감상자에게 전달하는 수단으로써 인간의 시각적 인지력을 사전에 감안하여 디자인에 착수해야하는데, 이러한 시각적 형태를 논리적으로 설명하고 있는 것이 게슈탈트 이론이다.

본 연구는 게슈탈트 이론에 따른 바디아트 작품을 제작하는데 목적이 있으며, 이를 통하여 현대미술로 구분되어지고 있는 미적 표현 요소인 바디아트 분야의 발전 가능성을 모색하고자한다.

이에 본 연구는 게슈탈트 시지각 이론 지각체제화의 집단화 법칙 특성을 분석하여 각각의 요인으로 인해 발생하는 시지각 효과를 바디아트에 활용하여 예술적 표현 형식으로 구체화 시키는데 의의를 갖는다.

연구의 결과로 게슈탈트 이론의 개념 및 특성을 종합하여 이론적 고찰함으로써 집단화 법칙에 따라 근접성, 유사성, 연속성 3가지의 유형으로 분류할 수 있었으며, 착시, 중첩, 반복 3가지의 유형으로 중복되어 나타난다는 결과를 도출하였다. 이를 바탕으로 페이스 페인팅 3점, 바디페인팅 2점 총 5점의 바디아트 디자인을 계획하여 작품을 제작하였다.

작품 I은 연속성과 반복의 상징적인 시지각 요소의 특성을 활용하여 이 세상에 존재하는 모든 물질, 공간, 시간을 포괄하고 지구 밖의 공간인 우주를 모티브로 디자인하였다.

작품 II는 지역성과 특수성의 한계를 벗어나서 재해석되는 오리엔탈을 주제로

원형의 오브제를 사용하여 서로 근접한 형태로 배열하여 근접성의 시지각 효과로 표현하였다.

작품 III은 근접성의 특성을 활용하여 선과 선이 근접하였을 때의 시지각 효과와 새로운 형태의 결합인 중첩의 표현기법으로 나무표면을 오브제로 사용하여 어둠 속에서 빛나는 물체를 인식하였을 때의 광활한 느낌을 묘사하여 바디아트 작품으로 제작하였다.

작품 IV는 동일한 형태라는 집단 속에서 개별적으로 유사한 형태가 나타나지만 공통된 집단으로 지각되도록 유사성의 특성을 살려 디자인하였으며, 명암을 통하여 시지각의 지각과정에서 지각의 이상으로 나타나는 착시현상이 부각되도록 표현하였다.

작품 V는 연속성의 특성을 기호화 된 문양을 반복 조합하여 그루핑 되어 시각화 되도록 형태의 유희적인 이미지를 나타내었다.

이상과 같이 게슈탈트 시지각 이론의 특성을 바디아트 작품에 적용함으로써, 바디아트의 예술성과 구조성을 응용할 수 있는 기반과 가능성을 제시 할 수 있었다. 이를 바탕으로 향후 시지각을 활용한 바디아트 디자인 연구가 이루어 질 수 있을 것으로 사료 되며, 이와 같은 게슈탈트 시지각 이론에 기반을 둔 상징적 추상 작업의 발전을 기대한다.

# 목 차

## 논문 개요

|                              |    |
|------------------------------|----|
| I. 서론 .....                  | 1  |
| II. 이론적 배경 .....             | 3  |
| 1. 게슈탈트 시지각 이론 .....         | 3  |
| 1) 게슈탈트 시지각 이론의 개념 .....     | 3  |
| 2) 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙 ..... | 5  |
| 2. 바디아트 .....                | 8  |
| 1) 바디아트의 개념 .....            | 8  |
| 2) 바디아트의 디자인 요소 .....        | 10 |
| 3. 바디아트에 나타난 시지각 표현특성 .....  | 20 |
| 1) 근접성 .....                 | 20 |
| 2) 유사성 .....                 | 26 |
| 3) 연속성 .....                 | 32 |
| III. 작품제작 .....              | 36 |
| 1. 제작의도 및 방법 .....           | 36 |

2. 작품제작 ..... 39

**IV. 결론 ..... 60**

참 고 문 헌

ABSTRACT

## 표 목 차

|  |    |
|--|----|
| <표 1> 게슈탈트 시지각 이론을 적용한 작품 디자인 계획 ..... | 38 |
| <표 2> 작품 I 디자인 이미지 .....               | 41 |
| <표 3> 작품 II 디자인 이미지 .....              | 45 |
| <표 4> 작품 III 디자인 이미지 .....             | 49 |
| <표 5> 작품 IV 디자인 이미지 .....              | 54 |
| <표 6> 작품 V 디자인 이미지 .....               | 58 |

## 그림 목 차

|   |    |
|---|----|
| <그림 1> Threearfour 2010 S/S .....       | 18 |
| <그림 2> joanne gair .....                | 18 |
| <그림 3> 2D or not 2D .....               | 18 |
| <그림 4> touchn2btouched .....            | 18 |
| <그림 5> 색채에 따른 바디페인팅 .....               | 19 |
| <그림 6> Ferrero Monster II .....         | 19 |
| <그림 7> 근접성에 따른 시각 요소의 조직화 .....         | 24 |
| <그림 8> 게슈탈트 근접성의 법칙 .....               | 24 |
| <그림 9> goodyear tire .....              | 24 |
| <그림 10> 선에 따른 근접성 I .....               | 25 |
| <그림 11> 선에 따른 근접성 II .....              | 25 |
| <그림 12> 중첩 .....                        | 25 |
| <그림 13> 유사성 원리에 따른 시각요소의 조직화 .....      | 30 |
| <그림 14> 게슈탈트 유사성의 법칙 .....              | 30 |
| <그림 15> 형태 유사성에 의한 집단화 .....            | 30 |
| <그림 16> Volkswagen original parts ..... | 30 |
| <그림 17> 루빈의 컵 .....                     | 31 |
| <그림 18> 형태에 의한 착시 .....                 | 31 |
| <그림 19> 배경에 의한 착시 .....                 | 31 |
| <그림 20> Gerhard Merzeder .....          | 31 |
| <그림 21> 연속성 .....                       | 34 |
| <그림 22> 연속성의 원리 .....                   | 34 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| <그림 23> 원의 확장 .....              | 34 |
| <그림 24> Obliteration Room .....  | 34 |
| <그림 25> 반복 .....                 | 35 |
| <그림 26> 꽃과 나비 .....              | 35 |
| <그림 27> Technokolla - 2002 ..... | 35 |
| <그림 28> 작품 I .....               | 42 |
| <그림 29> 작품 II .....              | 46 |
| <그림 30> 작품 III .....             | 50 |
| <그림 31> 작품 III .....             | 51 |
| <그림 32> 작품 IV .....              | 55 |
| <그림 33> 작품 V .....               | 59 |

## I. 서론

현대 사회는 사회, 경제적 수준이 높아지면서 인간의 다양한 본능적인 욕망들이 개인주의적 성향으로 강하게 나타나면서 사회적인 문제가 심각하게 대두되고 있다.

이러한 자본주의 사회로 전락한 21 세기는 포스트모더니즘의 영향을 받아 신소재와 기술의 발달로 인해 더욱 다양하고 개성적인 스타일이 새롭게 부각되면서 시각적 이미지에 대한 중요도 또한 나날이 커지고 있다.

오늘날 문화 콘텐츠들은 매체간의 경계를 허물고 대대적인 이동을 하고 있다. 이는 기술적인 발전과 함께 특정매체가 가지는 이야기를 다른 매체로 표현하려는 사고의 전환이 바탕에 깔려있는 것이다.<sup>1)</sup>

우리는 하루가 다르게 변화하는 정보화 사회에서 수많은 이미지들을 접하며 살아가고 있으며, 사람들은 폭넓고 다양한 정보를 공급받게 됨으로써 시각적으로 더욱 더 차별화 된 무엇인가를 끊임없이 갈구하고 있다. 하지만 무분별한 이미지와 매체들을 지각하게 됨으로써 혼란을 겪는 새로운 문제점들을 대면하게 되었다. 이러한 현상은 예술작품에서도 적용되어 예술가와 감상자 모두가 작품을 통하여 전달하고자하는 메시지를 정확하게 받아들일 수 있는 단순화 된 소통방법에 대한 인식이 필요하게 되었다.

인간은 정보를 수용하는데 있어서 지각되는 복잡하고 애매모호한 정보를 단순하게 수용하려고 하는 성질을 가지고 있는데, 이는 인간이 어떤 시각적 대상을 지각하는데 있어 어느 정도 기본적인 보편성이 존재함을 의미한다. 이것을 논리적으로 설명하고 있는 것이 게슈탈트(Gestalt) 시지각 이론이다.<sup>2)</sup>

---

1) 조지훈(2012), <벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다>의 만화와 영화 매체전환 연구, 세종대학교 대학원 석사학위논문, p.1.

2) 이경주(2009), 게슈탈트 시지각 이론 적용을 통한 온라인상의 캐리커처 표현 기법 연구, 경희대학교대학원 석사학위논문, pp. 1-2.

특히 시각예술의 한 분야로 활발하게 전개되고 있는 바디아트를 바라보는 시각은 이해하기 어려운 것으로 인식되어 버리거나 주관적인 관점에서 작품을 지각하게 되는데, 게슈탈트 시지각 이론은 바디아트에 함축된 정보의 의미 전달이 용이하도록 하고 감상자의 시각적 주목성을 상승시키는 데 의미를 가질 것으로 사료된다.

바디아트와 시각에 따른 선행연구<sup>3),4),5)</sup>를 살펴보면 시각디자인 관련 및 바디 페인팅 등의 다양한 연구가 진행되고 있으나 바디아트에 있어 게슈탈트 시지각 이론에 관련된 연구는 미비한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 게슈탈트 시지각 이론을 바탕으로 바디아트 이미지 표현을 위한 이론적 고찰과 표현특성을 분석하여 작가가 나타내고자 하는 메시지를 단순한 시각적 표현 특성을 이용한 바디아트 작품으로 제작하는데 목적이 있으며, 바디아트의 시각적 표현 방식 요소를 도출함으로써 가변적이고 유동적인 바디아트 디자인에 기초자료를 제시하고자 한다.

연구방법은 게슈탈트 시지각 이론의 상징적 의미를 조명하며 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 범칙의 특성 중 근접성, 유사성, 연속성에 내포된 시지각의 표현특성으로 페이스 페인팅 3 점, 바디 페인팅 2 점, 총 5 점의 바디아트 작품으로 제작하고자 한다.

- 
- 3) 이유나(2010), 시플라시온 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위 논문.
  - 4) 김미림(2011), UV바디페인팅 사례를 통한 시각적 효과의 인지도 검증, 한성대학교 대학원 석사학위 논문.
  - 5) 김세령(2010), 바디페인팅(Body Painting)의 디자인 발상에 관한 연구, 한성대학교 대학원 석사학위논문,

## II. 이론적 배경

### 1. 게슈탈트 시지각 이론

#### 1) 게슈탈트 시지각 이론의 개념

게슈탈트(Gestalt)란 형태, 형상을 의미하는 독일어로, 여기서의 게슈탈트는 형태(form) 또는 양식(pattern) 그리고 부분 요소들이 일정한 관계에 의하여 조직된 전체를 뜻하며<sup>6)</sup>, 게슈탈트는 형태인지 심리학을 의미하는 것으로 인간이 시각적 대상을 지각하는 형태를 말한다.<sup>7)</sup>

20세기 초 심리학자들은 어떻게 우리의 눈과 두뇌가 함께 기능하는지를 밝혀내고자 하는 시지각 분야에 대해 상당한 연구를 하였다. 게슈탈트 시지각 원리는 인간의 시각정보 처리 과정에 근거하여 연구되고, 실험을 통해 검증된 시지각 이론은 시지각 특성과 원리를 연구하는 형태 지각 심리학 분야에서 제기 되었다.<sup>8)</sup>

시지각이란 대상의 상관성을 직접 눈으로 봄으로써 지각되어지는 것을 말한다. 시각은 외부환경의 정보를 형성화시켜 대뇌에 기억시켜주는 유일한 기관이며, 이러한 시지각의 역량은 인간 지각적 세계를 구성할 때 절대적인 것으로 지식의 2/3가 시지각을 통해 획득된다.<sup>9)</sup>

시지각에 있어 게슈탈트 이론을 거론하지 않을 수 없는데, 조형을 다루는

---

6) 정재원(2014), 게슈탈트 시지각법칙을 중심으로 한 인터페이스 디자인 교육 방법에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.32.

7) 박일재(2001), “게슈탈트 시지각 법칙에 관한 연구”, 한국디자인트렌드학회, 8, p.11.

8) 전용석,홍성백(2014), “게슈탈트 시지각 이론을 통한 브랜드 아이덴티티 디자인에 관한 연구”, 한국정보디자인학회, 22, p.133.

9) 장유정(1990), 선(Line)과 공간지각(Space-Perception)을 응용한 조형작품연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.19.

디자인을 비롯해 미술 분야 전반에 걸쳐 지대한 영향을 끼치고 있기 때문이다.<sup>10)</sup>

게슈탈트 심리학자들은 일반적으로 시각을 통해 대뇌로 전달되는 외계의 형태에 대한 정보들은 기억하기 쉬운 상태로, 혹은 특징 지워질 수 있는 상태로 정리되며, 이러한 상태로 표현될 때 그 디자인은 보는 사람으로 하여금 대상에 대해 지각 가능한 행위를 부여함으로써 외부 자극을 일정하게 형태화 시키려는 경향을 가진다는 사실을 강조한다.<sup>11)</sup>

이러한 시지각적 활동은 경험된 지각과 인식의 결합으로 새로운 것을 산출해내는 창조적인 활동이다. 우리의 정신은 이미지 생성적이며 의미 부여적인 기능을 가지고 있으며 모든 인식의 기능과 체험을 통해 의식 세계를 끊임없이 재구성한다.<sup>12)</sup> 보고 나서 두뇌로 인식하는 일의 총체가 바로 시지각인 것이다. 시각은 시각작용에 의해 외부의 자극물을 접수하는 기능을 하고 지각은 이 눈이 전달해준 자극을 뇌를 통해 기록하는 일을 하는데 단순히 기록하는 내용에만 만족하지 않는 것이 지각의 특성이다. 그래서 지각은 시각의 범위로서 한정되지 않고 경험축적에 의한 심상까지를 포괄한다. 또한 지각은 경험에 의해서도 상당한 영향을 받는다. 기억의 흔적 때문에 끊임없이 영향을 받으면서 유사한 흔적들을 접촉하고 하나의 이미지를 기억표상 속에서 강화, 약화, 확대, 축소시키면서 현재의 지각표상을 해석하고 보완하는 기능을 가진다.<sup>13)</sup>

게슈탈트 시지각 이론은 사람들이 그림을 볼 때 그림의 전체를 볼 경우와 전체를 이루는 부분들을 따로 분리하여 볼 경우가 다르다는 것을 인지하고, 지각되는 대상은 그것이 놓이는 전체 여건에 따라서 결정된다는 관점을 가지고

---

10) 한금란(2007), 시각적 리듬에 따른 광고효과 연구, 중앙대학교 예술대학원 석사학위 논문, p.7.

11) 김민희(2007), 게슈탈트 이론 적용을 통한 포스터디자인 표현 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.5.

12) 전선미(2011), 형태 지각원리에 기초한 시각연상 지도와 어린이의 표현 연구, 고려대학교 대학원 석사학위논문, p.14.

13) 정원아(2005), 시지각 원리를 통한 창의력 개발에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.9.

있다.<sup>14)</sup>

게슈탈트 지각이론은 대상을 대상 자체로 보는 것이 아니라 구조적으로 보도  
록 하는 힘을 길러줄 뿐 아니라 「정보통합의 원리로써 마음속의 여러 정보를  
또 다른 정보와 조화시키는 원리를 제공해준다」라고 한다. 즉, 우리들이 일상  
생활에서 사물을 지각한다는 사실은 하나하나의 사물이 갖고 있는 속성(형,  
색, 재질)을 지각하는 것이 아니라 이러한 속성이 조화롭게 체제화 된 전체로  
서의 사물을 지각한다는 것이다.<sup>15)</sup>

## 2) 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙

게슈탈트 시지각 이론의 지각체제화에 대하여 살펴보면 단순화 법칙(Law  
of Pragnanz), 친숙성의 법칙(Law of Familiarity), 전경과 배경의 법칙(Law  
of Figure and Ground), 집단화의 법칙(Law of Grouping)로 구분되는데, 본  
연구에서는 집단화 법칙만으로 범위를 한정하여 바디아트 디자인 요소와의 관  
계성을 도출하고자 한다.

게슈탈트 시지각 이론에 관한 선행연구<sup>16), 17), 18)</sup>을 살펴보면 연구의 범위나  
방향이 게슈탈트 시지각 이론을 기반으로 집단화 법칙은 조형의 표현에 내재  
된 요인과 연계된 디자인이 주는 이미지로 유사성, 근접성, 연속성, 폐쇄성, 공  
통성 등에 주목하고 있다.<sup>19)</sup>

집단화의 법칙은 사람들이 형태를 지각 할 때 개개 단위의 공통적인 특성

14) 이어진(2012), 게슈탈트 시지각 법칙에 따른 자동차 인스트루먼트패널 디자인에 대한 연구, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문, p.3.

15) 서자영(1997), 지각과 Gestalt 이론에 의한 디자인 표현 연구:조형 분석을 중심으로, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.48-49.

16) 김인경(2010), “신문 변형광고의 시지각적 주목도게슈탈트(Gestalt)이론을 기반으로 지면에  
서 형태, 면적 및 위치 분석”, 한국디자인트렌드학회, 47, pp.289-304.

17) 전용석, 홍성백(2014), op. cit., pp.131-141.

18) 김민희(2007), op. cit., pp.8-13

19) 천보빈(2008), 게슈탈트 시지각 법칙을 적용한 효율적인 웹 인터페이스 디자인에 관한 연  
구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.18.

중 유사한 시각요소들 끼리 그룹을 지어서 보려 하거나 좀 더 가까이 있는 두 개 또는 그 이상의 시각 요소들은 하나의 그룹으로 인식해서 보려고 하는 경향을 가지고 있다는 원리이다.<sup>20)</sup> 이 집단화의 법칙은 1923년 막스 베르하이머(Max Wertheimer, 1880~1973)에 의해 처음으로 제시되었고 같은 속성을 지닌 자극들끼리 지각적으로 같이 집단화되어 보다 단순한 형태로 나타난다.<sup>21)</sup> 게슈탈트를 인지하게 되는 원칙중의 하나로 형태의 구성요소들이나 특징들이 연관성 있는 위치적 요소로 그룹을 이루어 배열되려 하는 경향을 '집단성'이라고 한다.<sup>22)</sup>

집단화 법칙의 활용은 한눈에 정보를 알아 볼 수 있도록 도와주며, 지루하고 한눈에 들어오지 않는 나열형 텍스트를 보다 보기 쉽고 이해하기 쉽게 만들어 준다. 메뉴와 콘텐츠를 내용과 용도에 맞게 집단화하고 다르게 구성하여 사용자들의 편의성을 도모한다.<sup>23)</sup>

게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙에는 다섯 가지의 특성이 있으며, 유사성, 근접성, 연속성, 폐쇄성, 공통성으로 구분한다.

박주리(2010)<sup>24)</sup>는 집단화 법칙에서의 근접성의 법칙, 유사성의 법칙, 유연성의 법칙, 폐쇄성의 법칙, 등가성의 법칙, 형상과 배경의 법칙이라는 시각적으로 느끼고 있는 현상을 작품에 적용하여 사람들의 심리를 이용하여 작품에 적극적으로 참여할 수 있는 방법을 제시하였다.

근접성은 유사한 대상들이 물리적으로 가까이 있을 경우에 지각적으로 함께 묶어 패턴으로 체제화하려는 경향<sup>25)</sup>이며, 유사성은 형, 크기, 색채, 방향, 질감,

---

20) 이민석(2014), 루돌프 아르하임의 시지각 이론을 적용한 전시공간 장면의 균형에 관한 연구, 안동대학교 대학원 석사학위논문, p.5.

21) 김무규(2012), 영상이론과 실제, 서울: 커뮤니케이션북스, p.268.

22) 천보빈(2008), op. cit., p.18.

23) 김정숙(2014), “미용실 웹사이트 디자인의 시지각적 분석: 게슈탈트 이론의 접목”, 한국미용학회지, 20(6), p.995.

24) 박주리(2010), 시지각 이론을 기반으로 한 이미지 반복 변형연구, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문,

25) 김무규(2012), op. cit., pp.268-270.

배열 등이 비슷한 혹은 동일한 조형요소들끼리 무리 지어 보려는 지각현상이다.<sup>26)</sup> 연속성의 법칙은 한 방향으로 자연스럽게 진행되는 자극대상을 함께 묶어 패턴으로 체제화하려는 경향을 뜻하며,<sup>27)</sup> 폐쇄성은 대상을 보는 관찰자가 불완전한 형이나 그룹들을 완전한 형이나 그룹으로 '폐쇄'하여 완료하려는 경향<sup>28)</sup>이다. 공통성은 시각적으로 집단성과 간결성을 창조하는 방법은 불완전한 이미지를 완전하게 하려는 인간의 능력에 기초하는 현상<sup>29)</sup>을 말한다.

근접성, 유사성, 연속성, 폐쇄성 등의 게슈탈트 그루핑 원리는 하나의 독립된 형태나 상징에 대한 의미에 국한되는 내용이 아닌, 그 원리에 대한 복합적인 이해와 함께 인간의 지각심리와 연관된 다양성으로 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과로 제시하였다.<sup>30)</sup>

본 연구에서는 선행연구를 통하여 게슈탈트 시지각 이론에 관련된 지각체제화의 법칙 중 집단화 법칙의 유형을 근접성, 유사성, 연속성으로 분류하여 살펴보고자 한다.

---

26) 유현정(2010), 문양과 패션, 서울: 이담북스, p.36.

27) 김무규(2012), op. cit., pp.268-270.

28) 전용석, 홍성백(2014), op. cit.,p.134.

29) 강미순(2007), 멀티스팟 광고의 유형분석을 통한 표현접근 방법에 관한 연구, 홍익대학교 산업대학원 석사학위논문, p.16.

30) 신동은(2011), 게슈탈트 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과의 수사적 분석, 중앙대학교대학원, 박사학위논문,p.18.

## 2. 바디아트

### 1) 바디아트의 개념

바디아트(Body art)는 인간의 신체에서부터 자연발생적으로 시작하였지만 신체를 삼차원의 공간으로 인식하고 공간적인 감각과 시각적인 감각을 표현하는 4차원의 공간표현의 조형예술로<sup>31)</sup>, 바디아트라는 용어는 1960년대 말 개념 미술이 새롭게 나타나면서 개념 미술의 바탕이 되는 필수적인 이념인 개념(concept)과 실행(process)이라는 두 명제를 전제로 다양하게 전개된 미술양식이다.<sup>32)</sup>

인간본능의 욕구인 타인에게 아름답게 보이고 싶은 욕구와 자기 자신을 드러내 보이고 싶어 하는 욕구 그리고 그것을 위해 인체에 어떠한 행위를 가하는 것, 즉 몸에 색을 칠하거나 문신을 하고 새의 깃털을 붙이거나 하는 행위들이 창조<sup>33)</sup>됨에 따라 바디아트가 시작되었다.

원시적인 문화 속에서 아름다움이라는 이름 아래, 몸에 흉터를 내고 색칠을 하는 신체장식을 하였고 원시인들은 신체장식을 통하여 성적 유혹, 승리감의 표시, 상대방에 대한 공포심, 종교적 행사 등이 표현<sup>34)</sup>되어 왔으며, 현대에 들어 바디페인팅이라는 예술분야의 등장으로 재조명되고 있다.

1960년대 미니멀 아트 이후 대두된 바디 아트는 완성된 작품보다는 아이디어나 작품을 제작하는 과정을 중요시하는 개념예술로 자리매김하게 되었고, 새

---

31) 김현진(2014), 미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 일반대학원 석사학위논문, p.33.

32) 김보연(2015), 크레이그 오웬스의 알레고리 이론에 따른 바디아트 작품연구, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, p.20.

33) 최민형(2008), 바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.7.

34) 한명숙(2005), 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원 석사학위논문, p. 25.

로운 예술 장르로서 발전하게 되었다. 이처럼 바디 아트는 넓게 행위예술 (Behaviour Art)과 동일시 할 수 있고 행위예술은 개념미술에서 발전한 것으로, 육체의 운동 및 변화의 여러 조건을 나타냄으로써 시간의 경과에 따른 각 순간의 육체적 변화를 사실적으로 보여 준다<sup>35)</sup>.

20세기 말 포스트 모더니즘적 사고가 사회 곳곳에 등장함에 따라 이전까지만 하더라도 소외와 무관심의 대상이었던 것들이 새로운 가치를 부여받으며 등장하기 시작했고, 이러한 사회적 분위기 아래 인간의 몸에 대한 인식에도 변화가 일기 시작했다. 이러한 관심은 인간의 내적 이미지의 세계를 신체에다 표현하는 바디아트라는 예술장르를 새롭게 부각<sup>36)</sup>되었고, 바디아트는 신체에 표현하는 모든 예술적인 행위를 포함하는 넓은 의미로 바디 페인팅(Body Painting), 페이스페인팅(Face Painting), 문신(Tatto), 상흔(Scar) 등을 바디아트의 범주라고 할 수 있다.

바디아트는 인간의 내적 이미지의 세계를 얼굴에서 신체로 넓힌 미적 표현으로,<sup>37)</sup> 현대의 바디아트는 인간의 신체를 바탕으로 이미지를 형상화함으로써 예술성을 추구하고 시각적으로 표출하는 창조적인 활동이다.<sup>38)</sup> 인체의 표현에 있어 작가는 자신의 생명감 넘치는 직관적 사고와 감성이 강하게 합치되어야 하며, 무한한 조형의 표현에 있어 보다 창조적이고 개성적인 표현활동을 위해 작가의 의식 속에 감정과 정서를 상징으로 창조해 내야 한다.<sup>39)</sup>

예술의 한 분야로서의 바디아트의 독창성은 역사적인 의미를 바탕으로 과거나 동시대의 작품과 비교되었을 때 얼마나 새로운 내용과 형식을 보여주는가 하는 점에 따라서 그 가치가 결정된다.<sup>40)</sup> 예술가 자신이 작품의 모델이 되는

35) 최경옥(2009), 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, pp.27-28.

36) 한명숙(2005), op. cit., p.8.

37) 공영희(2007), 구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트(Body Art)에 관한 연구, 건국대학교 석사학위논문, pp.18-32.

38) 이유나(2010), op. cit., p.31.

39) 한정아(2007), 공예조형의 인체 형태 연구. 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문. p.16.

새로운 예술형태가 생겨나는데 이러한 시도는 주로 퍼포먼스라고 불리는 장르에서 시작되었다. 여기에 인간의 누드를 예술재료로 삼는 바디페인팅도 또한 일종의 퍼포먼스라 할 수 있다.<sup>41)</sup>

예술의 한 장르로 발전되고 있는 바디 페인팅 작품들은 즉흥적 창작성 및 세련되고 독창적인 퍼포먼스, 무용공연, 패션쇼, 이벤트, 영상작품 등 다양한 방식의 시각적 이미지로 표현되어 전달되고 있었으며 예술적 작품성을 인정받고 있다.<sup>42)</sup>

## 2) 바디아트의 디자인 요소

바디아트는 조형의 대상으로서의 인체는 외적인 아름다움을 가진 형태로 자연스럽게 연결된 골격과 근육으로 인한 볼륨감으로 새로운 미적 형태를 발견할 수 있는 소재이다. 이러한 인체는 순수하고 다양한 조형미로 새로운 형상을 만들어내며, 풍부한 상상력을 유발시키고, 완전한 구상성에서 탈피되기도 한다. 인체의 표현에 있어 작가는 자신의 생명감 넘치는 직관적 사고와 감성이 강하게 합치되어야 하며, 무한한 조형의 표현에 있어 보다 창조적이고 개성적인 표현활동을 위해 작가의 의식 속에 감정과 정서를 상징으로 창조해 내야 한다.<sup>43)</sup> 바디아트에 있어서 중요한 것은 점, 선, 면 등의 적절한 사용과 형태, 색채, 질감의 세 가지 측면을 고려하여 표현하는 것이다.<sup>44)</sup>

본 장에서는 바디아트에 나타난 예술적 측면에 관한 이론적 배경을 검토하기

---

40) 김재희(2002), 바디 페인팅에 나타난 기호성과 상징성에 대한 연구, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p.21.

41) 강민정(2006), 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.19.

42) 노유미(2014), 안토니 가우디의 건축조형요소를 응용한 바디페인팅 디자인 제안 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, p.76.

43) 한정아(2007), op. cit., p.16.

44) 배기혜(2009), 사군자를 응용한 바디페인팅 연구, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문, p.8.

위하여 바디아트의 표현적 요소로 형태( 점, 선, 면), 색채, 질감 등으로 나누어 분석하고자 한다.

### (1) 형태 (점, 선, 면)

일반적으로 형태의 범주에서 다루는 것들은 점, 선, 면, 입체가 있으며 디자인에 있어서 형태는 대상물이 추구하는 사용 목적과 일치 할 때 비로소 독립된 형태로서의 가치를 지니기 때문에 기본적으로 대중성의 가치를 내포하고 있어야 한다.<sup>45)</sup>

형태는 이념적 형태(idea form)와 현실적 형태(real form)로 분류할 수 있는데, 이념적 형태는 순수 형태(pure form) 또는 추상적 형태(abstract form)를 말하며, 현실적 형태는 자연적 형태(nature form)와 인위적 형태(artificial form)로 나뉜다.

이념적 형태를 살펴보면 현실적 형태와 대립하며, 모든 형태의 기본이 되는 것으로, 이 중 순수형태는 모든 형태의 기본인 점, 선, 면, 입체를 구성하는 원소 또는 그것을 표현하는 기본이 된다고 할 수 있다. 추상적인 형태는 지나친도를 이용하여 얻어진 직선, 곡선, 면, 입체 등으로 구성되는 형태 또는 추상의 것을 말한다.<sup>46)</sup>

즉, 기본 형태는 형태의 강도 및 길이, 깊이 등의 변이로 다양한 조형 형식을 형성하게 된다. 형태가 조립되는 방식 즉 여러 개의 형태가 서로 결합되는 방식의 구조는 전체 공간의 조직이며 형상, 색상, 그리고 질감 등의 골격이 된다.<sup>47)</sup>

---

45) 김세령(2010), op. cit., p.22.

46) 하지수(2001), 20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p.10.

47) 김소형(2012), 조형원리에 따른 패션쇼 무대디자인의 공간구성 표현특성에 대한 연구, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.37.

디자인 요소 중에서 점은 조형 요소로서 일정한 형과 대, 소의 면을 가지고 있는 것이라 한다. 하나의 점이 위치하면 주의력은 그 점에 집중되는데 여기서 또 한 점을 가하게 되면 양쪽의 서로 다른 점과 점 사이에는 서로 심리적 긴장이 생기게 된다. 또한 점이 점점 그 수를 더하고 그 점들이 한 그룹을 이루어 어떠한 형체를 구성하는 느낌마저 든다. 이러한 점들이 밀집하고 집합되면 곧 면과 형으로 화한다는 사실이다.<sup>48)</sup>

점을 연속적으로 그려서 패턴화 시킨 바디아트 디자인으로 <그림 1>과 같이 얼굴의 눈을 중심으로 점들이 연속적으로 집단 되어 방향과 형태를 나타내고 있는 것을 확인해 볼 수 있다.

바디아트에 있어 인체의 선은 색과 음영을 조절하여 몸에 새로운 패턴을 만들어 가는 것이기 때문에 <그림 2>와 같이 선과 면으로 채색을 연결하고, 빛에 따라 음영을 조절하며, 몸의 곡선을 살리는 작업을 주의하여 표현해야 한다.<sup>49)</sup>

시지각 요소로서의 '선'은 감정을 가진 역동적인 선을 의미하며, 표현되어진 하나의 선을 통해서 개인의 의도를 읽을 수 있기도 하며, 방향이나 운동감 등의 에너지를 느낄 수 있기도 하다. 그러므로 회화에서 선이 갖는 의미는 아주 크다. 선은 무한한 다양성을 가지고 있으며, 묘한 특징인 암시성이 있다. 선은 최소한의 노력으로 모든 종류의 정서나 분위기를 나타내 줄 수 있는 최소한의 이미지를 지니고 있다. 특히 동양화는 '선의 예술'이라고 하여 선에 대해 특히 중요한 의의를 두는데 이는 선이 사물의 형을 그리는 기능뿐만 아니라 작가의 정신과 내면세계를 표출하는 기능을 가지기 때문이다.<sup>50)</sup>

하버트 리드(H. Read, 1893)는 선은 사물이 윤곽을 나타낼 뿐만 아니라, 선 그 자체의 자율적인 운동을 표현하며 나아가 "선이 적절히 조직되었을 때 리

---

48) 노유미(2014), op. cit., p.77.

49) 배기혜(2009), op. cit., p.8.

50) 전선미(2011), op. cit., pp.24-25.

듬이 생긴다.”고<sup>51)</sup> 제시 하였으며, 선은 선을 사용하는 사람이나 도구에 의하여 개성적이고 불규칙적이고 변화적이므로 의도한 바의 다양한 선의 성격 · 형태 · 특색을 연출할 수 있는 것이다. 선은 평면상에 그려질 때는 2차원적이거나, 조각이나 건축, 복식과 같이 면과 면의 만남에 의해 깊이가 생길 때는 3차원적<sup>52)</sup>으로 나타난다.

면은 점과 선을 위치할 수 있게 하는 배경으로 평면의 개념을 입체의 개념으로 바꾸어주는 역할을 하며,<sup>53)</sup> 색의 효과를 이용하여 입체감이나 공간감, 리듬감 등을 나타내며 면은 형의 모양과 형태를 결정한다.(그림 3)

이러한 시각 형태를 제대로 표현하려면 그에 따른 조형요소를 제대로 이해하고 바디아트에 응용할 수 있어야 다양하고 창조적인 작품을 디자인 할 수 있다.<sup>54)</sup> 이렇듯 바디아트는 선과 면, 오브제를 통해 작가의 내재적 의식을 표현하고 3차원의 캔버스인 신체가 만나 나타나는 재창조적 예술이다. 정지되어 있는 일반적인 예술 작품과는 달리 생동하는 타차원적 효과를 통하여 관람자에게 생명력 있는 생생한 느낌을 전달할 수 있으며, 이러한 시각적 전달기능이 예술적 가치를 더욱 돋보이게 할 수 있으므로<sup>55)</sup> 점, 선, 면이 갖는 의의가 크다고 할 수 있다.

## (2) 색채

색채는 가장 본능적이고 직접적인 표현요소이고 일상생활과 밀접하게 관련되어 있는 부분으로 눈으로 보이는 모든 외양은 색의 밝기에 의해서 나타난

---

51) H. Read(1969), 예술이란 무엇인가, 서울:을유 문화사, p.51.

52) Arnheim, Rudolf(1982), 시각적 사고, 이화여자대학교출판부, p.400.

53) 한금란(2007), op. cit., p.13.

54) 최희정(2012), 오브제를 응용한 바디아트 활용도에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.7.

55) 김유승(2015), op. cit., pp.6-7.

다. 사물의 형태를 결정짓는 경계선들은 서로 다른 밝기와 색채를 가지는 부분들을 구별해 볼 수 있는 시간적인 힘에서 비롯되는 것이다. 즉, 형태는 색채로 인해 식별된다.<sup>56)</sup>

색(色, color)은 물체의 지각에서 느낌을 전달해 주는 효과적인 수단으로,<sup>57)</sup> 일반적으로 색상은 주의환기를 시키는 결정적인 요소가 되기도 하는데 유채색이 무채색보다 좀 더 주의를 끄는 경향이 있다. 색상에 대하여 즉각적인 인지를 통해 보다 빨리 정보를 전달하고 색상의 명시성과 주목성을 고려해야 한다. 색의 명시성은 형과 배경과의 관계에서 특히 명도관계에 의하여 결정된다. 색채의 무게감은 명도와 깊은 관련이 있는데 비해서 색채의 채도는 강한 느낌, 약한 느낌을 주기도 한다. 또한 어떠한 물체가 부드럽고 딱딱한 느낌을 줄 때에는 색상에 대한 작용은 명도와 채도가 함께 작용한다. 색상으로 난색계열은 부드럽고 한색계열은 딱딱하다고 느끼기 쉽다. 하지만 색상의 톤에 의해 영향을 많이 받는다.<sup>58)</sup>

메이크업의 꽃이라고 불릴 만큼 화려한 색채의 아름다움을 표현하는 바디페인팅은 인체를 통한 이미지 전달 수단으로 색채 활용이 중요한 디자인 분야이다. 디자인의 감성적 측면을 호소하는 요소로서의 색채는 상당히 유효한 기능을 지니고 있으며, 다른 디자인 요소와 달리 사람의 감수성과 심리 상태에 밀착되어 있는 표현 요소이다. 그러므로 색채는 효과적인 표현수단이 될 수 있으며, 작품의 주제를 전달하고, 소비자의 감성을 만족시키기 위해서는 바디페인팅 분야에서도 체계적인 색채 계획이 필요하다. 색채는 바디페인팅에서 시각적 핵심이 되는 요소이고 색채에 의해서 얻어지는 표현이나 배색은 효과적인 이미지를 연출하는데 중요하다.<sup>59)</sup>

---

56) 이주연(2010), 건축양식의 조형원리에 따른 현대헤어디자인, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.9.

57) 최영희(2011), Arnheim의 시지각 이론에 기초한 미술교육 방안에 대한 연구, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, p.63.

58) 박연주(2015), 시각적 구성요소에 따른 표지디자인의 선호도 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.24.

컬러풀한 색상을 응용한 작품으로 <그림 4>는 색이 가지고 있는 본질적인 성격을 표현한 작품이다. 다채로운 색채를 붓 터치를 이용하여 서로 겹쳐지도록 강조하였다.

색채가 주는 주목 효과를 나타낸 <그림 5>는 어두운 배경 속 인체 위에 원색의 컬러들이 겹쳐져 흘러내리고 있는 것을 볼 수 있다. 이와 같이 색채는 예술적, 사실적 효과 등으로 시청자를 끌어당기는 힘이 크고 인상이 강하게 남아 기억성과 지속성이 매우 큰 매체<sup>60)</sup>이며, 인간의 감성을 자극하고 반응을 강화함으로써 기억, 연상을 돕고 이미지를 강하게 하는 능력을 갖는다.<sup>61)</sup>

색채로 바디아트를 기억함으로써 효과와 기대감을 극대화 시킬 수 있다. 현대인에게 있어 색채는 가장 솔직한 정보매체이며 감각적 효과에 있어서 호소력이 강한 요소 중의 하나<sup>62)</sup>이다.

색과 형태를 지닌 대상은 객관적으로 주어져 있기 때문에 인간의 경험 속에서 하나의 심리적 사실이 생기는 것이고, 이러한 사실을 바탕으로 인간은 지각의 과정을 거치면서 하나의 판단과 더불어 인식에 도달하게 되는데 지각되고 판단되어 인식하는 것이 시지각의 완성인 것이다.<sup>63)</sup>

### (3) 질감

질감은 형태, 색채와 함께 필수 조형요소 중 하나로 영어로는 텍스처어(texture),독어로는 마티에르(matier)라고 하며 미술에서는 질료라고도 한다. 질감의 표현은 특히 현대 추상화에서 많은 발전을 이루었다. 또한 형태, 색과

59) 이해미루(2013), 바디페인팅에 활용된 색채 특성, 서경대학교 대학원 석사학위논문, p.2.

60) 김성훈(2007), “디지털 영상에서 효과적인 정보전달을 위한 시플라시움의 사례 분석에 관한 연구”, 한국디지털디자인학회, 16, p.439.

61) 박연주. op. cit., p.22.

62) 박정신(2013), “패션쇼 메이크업의 아방가르드 이미지 표현 방법에 관한 연구”, 대한피부미용학회지,11(1), p.190.

63) 구진경(2008), “계슈탈트 미술치료의 이론연구”, 대한임상미술치료학회, 3(1), p.44.

더불어 디자인의 필수 요소로서 물체의 조성 성질을 말하며, 디자인에 사용된 재료의 표면 성격이다.<sup>64)</sup>

질감은 눈으로 보고 느껴지는 시각적 질감과 실제로 만져서 알 수 있는 촉각적 질감으로 나눌 수 있다. 젓어 있거나 윤택 있는 표면은 마르고 희끄무레하며 빛이 없는 표면보다 더 많은 양의 빛을 반사한다. 또 거친 표면은 부드러운 표면보다 한층 고르지 못하게 많은 양의 빛을 흡수한다.<sup>65)</sup>

시각적 질감의 정점은 트롱프-뢰이유(trompe l'oeil : 실물 같은 착각을 불러일으키는 그림이라 할 수 있다. 실물과 같은 착각을 불러일으키는 이 그림은 사물의 표면의 색상과 명도를 그대로 재현해 내어 실제의 입체적 질감을 시각적으로 느끼게 한다. 또한 선묘 기법만을 이용하여 양감과 명암을 표현함으로써 사실적인 입체적 질감을 표현할 수 있다.<sup>66)</sup>

시각적 질감은 우리에게 익숙한 색과 명암, 패턴을 만들어냄으로써 촉각적 감흥을 유발 할지라도 문자 그대로 이것은 눈으로 보여 지는 질감으로 실제로는 존재하지 않는 질감이라고 알려져 있으며,<sup>67)</sup> 소재의 시각적 질감은 광택으로 표현되는 소재의 빛 반사력과 표면 요철의 정도 및 밀도 등의 요소에 의해 달라지며, 손으로 만져진 질감에 대한 촉각적 경험이 시각적으로 전이되어 더욱 효과적으로 질감을 지각할 수 있다.

결국 질감은 촉각인 동시에 촉각을 통한 시각적 감각전이로 느끼게 된 물체의 표면 고유성<sup>68)</sup>이며, 대부분 재질이나 표면 구조 등에 따라 생기는 속성이며, 시각정보 요소로서 질감은 물체나 이미지 표면의 속성을 표현한다.

즉, 부드러움, 말랑말랑, 두꺼움 등 촉각적으로 느낄 수 있는 거의 모든 감

---

64) 최희정(2012), op. cit., p.8.

65) 이주연(2010), op. cit., p.9.

66) 남호정(2003), 기초디자인, 서울:안그래픽스, p.21.

67) 송원길(2010), "에어브러쉬를 이용한 색상, 구성, 질감의 표현기법", 한국인체미용예술학회지, 11(4), p.8.

68) 안정원,김은애(2005), "의류 소재 질감 명명 체계 구축을 위한 형용사 도출", 한국의류학회, 학술대회 논문집, p.97.

각을 시각적으로도 인지할 수 있다. 그리고 두께, 무게, 온도, 조직, 결, 광택, 금속성, 투명도 등의 특정 재료적 특성 또한 감성에 영향을 준다. 이미지 내의 질감 요소는 대상이 어떤 재료를 갖는지에 따라서 인간의 시각적 감성이 좌우된다.<sup>69)</sup>

<그림 6>는 금속 느낌의 오브제를 사용하여 바디에 부착하여 표현함으로써 시각적 질감과 촉각적 질감의 효과가 동시에 나타나고 있으며, 바디페인팅에서 질감은 작품의 이미지나 성격에 큰 영향을 미친다고 사료된다.<sup>70)</sup>

우리는 작품을 감상할 때, 형태와 질감 등을 통해 지각하며 전체적인 분위기를 통해 다양한 감정을 느끼게 된다. 이러한 질감은 특정한 구성요소가 없는 경우에도 훌륭한 표현 수단이 될 수 있다.<sup>71)</sup>

---

69) 오성림(2012) 감성시각 관점에서의 아트메이크업 작품 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.18.

70) 송원길(2010), op. cit., p.9.

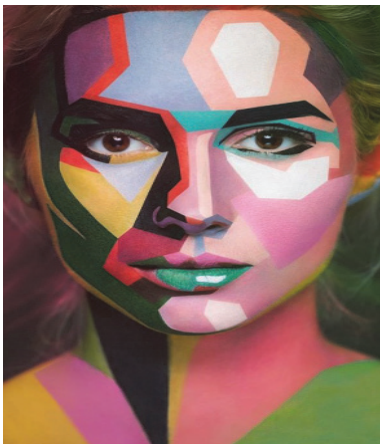
71) 정미리(2014), 시각적 질감을 적용한 서체디자인 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.6.



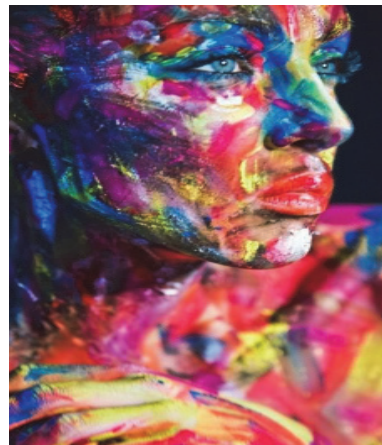
<그림 1> Threasefour 2010 S/S  
 (www.stylebistro.com)  
 ,(검색일.2015.9.16.)



<그림 2> joanne gair  
 (www.joanegair.com/body4.7.htm/),  
 (검색일.2015.10.14.)



<그림 3> 2D or not 2D  
 (www.pinterest.com/pin/42460507109  
 8814458/),  
 (검색일.2015.10.14.)



<그림 4> touchn2btouched  
 (www.touchn2btouched.tumblr.com/p  
 ost/25531172076/every-woman-deser  
 ves-a-man-that-will-look-at-her),  
 (검색일.2015.9.20.)



<그림 5> 색채에 따른 바디아트  
([www.hotmenbyliammurphy.tumblr.com](http://www.hotmenbyliammurphy.tumblr.com)  
)  
(검색일.2015.11.1.)

<그림 6> Ferrero Monster II  
([www.laura-ferreira.deviantart.com/  
art/Ferrero-Monster-II-201833161](http://www.laura-ferreira.deviantart.com/art/Ferrero-Monster-II-201833161)),  
(검색일.2015.11.1.)

### 3. 바디아트에 나타난 시지각 표현특성

#### 1) 근접성

근접성이란 우리의 두뇌가 멀리 떨어져 있는 두 물체보다도 서로 근접해 있는 물체들을 밀접하게 연관 시킨다는 것<sup>72)</sup>으로 형태주의 심리학 법칙 중 하나이다.

서로 가까이 있는 물체들을 함께 묶어 분류하려는 경향을 근접성의 원리라고 한다.<sup>73)</sup> 따라서 서로 근접해 있는 요소들은 구성되거나 군(群)화 되는 경향이 있는데, 이러한 근접성은 잠정적으로 혹은 지속적으로 나타난다.<sup>74)</sup> 또 이것은 자연에서 물리적 중력의 법칙과도 관련이 있다. 가까이 있음은 끌리고 있거나 하나였던 어떤 것이 분리되고 있음을 보여 주는 단서일 확률이 높다. 우리가 잃어버린 물건을 찾으려 할 때 떨어뜨린 지점으로 찾아 나가는 것과 같다. 이것은 조형적인 대상에서는 거리, 크기 등의 시각적 요인들이 단서가 되어 각 요소들의 관련성을 보려 하는 것을 말하며, 이 외에도 큰 형태와 작은 형태가 같이 보인다면, 작은 형태를 큰 형태 또는 강한 것의 종속적인 것으로 보려는 경향도 이와 유사한 원리이다.<sup>75)</sup>

인간은 형이나 형태를 지각할 때 일반적으로 누구에게나 있을 수 있는 일종의 지각 패턴이며, 경험의 질이나 양과는 상관없이 거의 태어나면서부터 지니고 있는 생득적인 면을 가지고 있는 것이다. 게슈탈트 심리학자들은 형태와 배경간의 관계와 대상을 패턴 또는 '좋은 형태'로 파악할 수 있도록 도와주는

---

72) 김경은, 윤영두(2006), “게슈탈트 시지각 이론에 의한 3D 애니메이션의 조형성”, 한국콘텐츠학회, 4(1), p.281.

73) 김미림(2011), op. cit., p.38.

74) 구진경(2008), op. cit., p.41.

75) 김영환(2011), 게슈탈트(Gestalt) 시지각 법칙이 심벌마크(Symbol Mark)의 조형성에 미치는 영향에 관한 연구, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문, p.26.

여러 사항들에 대해 특히 관심을 갖고 많은 원리를 제시하였다.<sup>76)</sup>

시지각의 법칙에 의하면 우리의 눈은 어떤 자극 패턴이든 되도록 단순하게 보려고 한다. 따라서 자극 패턴에 의해 드러나는 결과적인 구조는 조건이 허락하는 한 가급적 단순한 형태로 보여 지려는 경향을 띄게 되는 것이다.<sup>77)</sup>

근접성은 <그림 7>과 같이 A, B, C에 있는 각 점들의 배열 형태는 사각형이라고 할 수 있다. 사각형 B 안에 있는 점들의 경우, 수직 보다 수평으로 더 가깝게 모여 있으므로 가로 행으로 보이거나 일단의 수평 움직임으로<sup>78)</sup>보이며, <그림 8>에서는 각각의 사각형으로 보다는 두 개의 큰 사각형 그룹으로 보인다.<sup>79)</sup> 조형적 대상에서 거리, 크기 등의 시각적 요인들이 단서가 되어 각 요소들의 관련성을 보려 하는 것을 말하며, 큰 형태와 작은 형태가 같이 보인다면, 작은 형태를 큰 형태 또는 강한 것의 종속적인 것으로 보려는 원리이다.<sup>80)</sup> 이러한 근접성의 특성은 광고에서도 보여 지는데, 굿이어(Goodyear) 타이어 광고사진으로 광고사진 속이 다섯 개의 타이어는 독립적으로 느껴지지 않고 두 개, 두 개, 하나로 지각된다. 서로 가까이 위치하는 첫째와 둘째, 그리고 독립적인 하나의 타이어로 지각되며, 두 번째 타이어와 세 번째 타이어, 네 번째와 다섯 번째 타이어가 같은 쌍으로 지각되지 않는다.<sup>81)</sup> (그림 9)

바디아트는 상징적 의미를 가지고 있는 형태로 전환되고 대치될 수 있는 가능성과 시각언어로서의 가치가 충분히 있다고 할 수 있다. 수잔 랭거(Susanne Langer, 1895)가 ‘예술은 외부적 현실을 반영하는 독자적인 이미지를 형성하여 내적 진실과 주관적 생명, 즉 감정을 객관화 한다’고 한 것처럼 객관화 된 바디아 페인팅은 바로 작품이며, 이러한 작품은 단순한 인체가 아닌, 감정과 내적

76) 백초롱(2012), op. cit., p.17.

77) 구진경(2008), op. cit., p.43.

78) Richard D.Zakia(2007), 시지각과 이미지, 서울:안그래픽스, p.37.

79) 김민희(2007), op. cit., p.9.

80) 위동명(2010), "계슈탈트 시지각 법칙이 적용된 정보그래픽 사례에 대한 고찰", 한국일러스트학회, 13(1), p.114.

81) 김무규(2012), op. cit., p.268.

힘을 가진 의미체로서, 전달을 기대할 수 있는 상징적 시각 언어라 할 수 있다.<sup>82)</sup>

바디페인터 크레이크 트레이시(Craig Tracy)의 작품 <그림 10>은 좌우 상반되는 수직선을 반복적으로 신체에 그어 표현하였다. 동일한 속성을 가진 선이지만 좌우가 분리되는 느낌을 받을 수 있다. 이를 통하여 본 논문에서 제시하고 있는 근접성의 원리가 바디아트와 결합되어 표현되어 지고 있다는 것을 확인 할 수 있다.

즉 인간은 무질서 한 자연 자극을 근접한 것 끼리 밀접한 관계성으로 구조화함으로써 긴장을 해소하고 쉽고 안정된 지각 과정을 유지하려는 경향이 있다.<sup>83)</sup>

이렇듯 게슈탈트 시지각 이론 집단화 법칙의 근접성의 원리를 살펴보면 이미지를 표현하는 예술형태로 중첩이라는 공통적인 특징을 확인 할 수 있으며, 점, 선, 면을 이용한 패턴이 중첩되어 서로 가까이 위치한 선과 선이 하나의 그룹으로 지각되는 시각적 효과로 보여 지고 있다.

<그림 11>을 살펴보면 본 논문에서 제시하고 있는 근접성의 원리가 바디아트와 결합되어 표현되어 지고 있다는 것을 확인 할 수 있다.

2000년 호주의 바디아티스트 엠마해커(Emma hack)의 <그림 12>는 잭슨 폴록(Jackson Pollock, 1912~1956)의 액션페인팅 기법<sup>84)</sup>으로 선의 특징을 효과적으로 물감의 우연적인 겹쳐짐을 이용하여 새로운 공간적 조형미와 형태미를 나타내고 있다.

시지각은 미완성을 완성 시킨다. 우리가 형태를 지각할 때 우리 주변에는 단순한 것 보다는 복잡한 형태가 더 많다. 그 중의 하나가 중첩되어 있는 형

82) 김재희(2002), op. cit., p.16.

83) 한석우(1991), 입체조형, 서울:미진사, p.81

84) 액션페인팅은 제 2차 세계대전 이후 뉴욕을 중심으로 미국 화단을 지배했던 전위적인 회화 운동이다. 순간 행위를 통하여 나타난 우연성의 효과를 새로운 미의식으로 발전시켰다. 미국형 회화라고도 불리며, 추상 표현주의와도 겹치는 부분이 많다. 액션페인팅의 창시자는 미국 현대 미술의 거장 폴록(Pollock, 1912~1956)이다. 시상식사전, pmg지식엔진연구소, 박문각

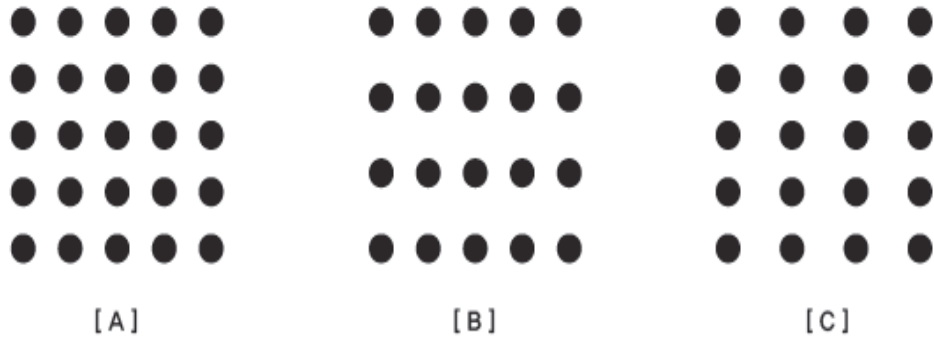
태이다. 중첩은 형태 일부가 가려진 형태이며, 따라서 이론적으로는 서로 구분되고 다른 평면에 존재하는 것처럼 보일 수 있다. 하지만 우리의 시각은 가려져 보이지 않는 부분도 전체에 편입시켜 하나의 전체를 보게 된다.<sup>85)</sup>

빅토르 바자렐리(Victor Vasarely, 1908~1997)는 지각현상을 조직적으로 연구함으로써 광학에 의한 환상적 움직임을 발견하게 되었다. 그리고 격자무늬의 안과 밖은 구분이 불가능하게 연결된 것임을 확인하기 위해 양각과 음각을 동일시하며 반대형태와 보색들을 분리하지 않고 사용함으로써 점차 복합적인 공간의 중첩을 연출하였다<sup>86)</sup>.

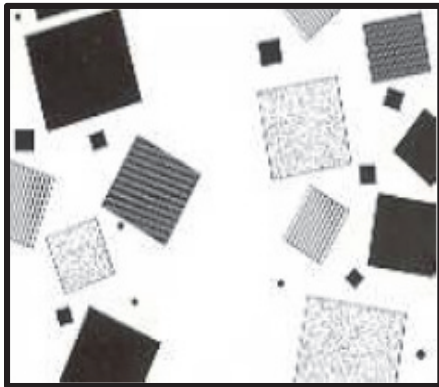
---

85) 한유경(2013), 아른하임의 시지각 이론으로 본 아동미술표현 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.27.

86) 신동은(2011), op. cit., p.48.



<그림 7> 근접성에 따른 시각 요소의 조직화  
 (Richard D.Zakia, 2007, 37p)



<그림 8> 게슈탈트 근접성의 법칙  
 (김민희, 2007, 9p)



<그림 9> goodyear tire  
 (www.kaaa.co.kr),  
 (검색일.2015.10.19.)



<그림 10> 선에 따른 근접성1  
([www.craigtracy.com](http://www.craigtracy.com)),  
(검색일.2015.9.17.)



<그림 11> 선에 따른 근접성2  
([www.joanegair.com](http://www.joanegair.com)),  
(검색일.2015.9.17.)



<그림 12> 중첩  
([www.emmahack.com.au](http://www.emmahack.com.au)),  
(검색일.2015.9.17.)

## 2) 유사성

시지각 구조화에서 근접성의 힘보다 강한 작용하는 것으로 유사성의 원리가 있다. 유사성의 원리란 어떤 시각 자극이 주어 졌을 때 제시된 여러 자극 중에서 서로 유사한 형태의 것들끼리 관련시켜 보려는 경향을 말하며,<sup>87)</sup> 비슷한 사물은 함께 집단을 이루어 지각된다는 법칙이다.<sup>88)</sup>

두뇌가 눈에서 자극을 받아들일 때는 그 정보를 의미 있는 것으로 만들려고 노력하게 된다. 시선의 초점을 맞추는 대상, 특정한 정보를 받아들이기 위한 준비 말고도 우리가 그 전에 얻었던 경험, 전체 시각의 배경 등 모든 요소들이 그 정보를 해석하는 데 중요한 역할을 하게 되는데, 이 때 여러 가지 경험을 비교하는 것만으로도 신경계의 작용에 의해 단순히 생겨나는 사상들과 외적인 대상물 자체 안에서 일어나는 것들 사이의 차이를 알 수 있다.<sup>89)</sup> 그러하여 형태, 크기, 색상, 명암, 윤곽 등에 있어서 유사한 시각 요소들끼리 그룹이나 패턴으로 보려는 경향으로, 유사한 자극들을 한데 집단화하려는 경향을 유사성으로 설명할 수 있다.<sup>90)</sup>

유사성은 근접원리가 형태의 모든 것을 설명해주지 못하는 부분에 대해서 설명해 줄 수 있다. 이것은 비슷하게 생긴 자극은 하나의 공통집단의 부분으로 지각되는 원리이다.

이러한 유사성의 원리는 <그림 13>과 같이 세로 또는 가로 방향으로 교대되는 시각요소들의 그루핑이 원이나 사각형이라는 형태의 유사성에 기초하고 있다. 이것은 우리가 사물을 보고 그룹 짓는 방식에 있어 유사성이 갖는 상당한 영향력을 시사한다. <그림 14>도 역시 비슷하거나 유사한 모양끼리 그룹

87) 백초롱(2012), op. cit., p.18.

88) 박소현(2004), “게슈탈트 시지각 법칙과 수목산수화에 나타난 음양사상의 시각적 표현 고찰”, 한국동양예술학회, 8, p.425.

89) 박준기(2012), 시지각적 측면에서 본 통합형 리모컨 인터페이스 디자인에 관한 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.14.

90) 백초롱(2012), op. cit., p.18.

지어 보면 중앙에 더하기 표시가<sup>91)</sup> 나타는데 이것은 지각 그룹핑에 있어 유사성이 근접정보보다 강력할 수 있음을<sup>92)</sup> 뜻하고 있다.

백(Bleck, 1966)이 지각적 집단화(grouping)에 미치는 형태의 유사성의 효과를 연구하는데 사용했던 일련의 자극 중 일부분인 <그림 15>는 각 표현이 세 개 부분으로 되어 있는데, 피험자에게 가장 자연스러운 단절이 생기는 두 개의 경계를 지적하도록<sup>93)</sup> 하며, 이와 같은 형태의 유사성 속의 차이는 폭스바겐(volkswagen) 광고 에서도 찾아볼 수가 있다.(그림 16)

이러한 형태 유사성에 의한 집단화는 동일한 형태라는 집단 속에서 개별적으로 유사한 형태가 존재하지만 공통된 집단으로 지각되며, 이와 같은 게슈탈트 집단화의 유사성의 원리는 시지각의 지각과정에서 지각의 이상(異常)으로 나타나는 착시와 관련이 있다.

착시란(錯視, Optical illusion) 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임들과 같은 둘 이상의 시각적 자극, 시각 대상의 속성에 대한 바르지 못한 지각이라 정의 할 수 있으며 사고의 한계점이라고 할 수 있다.<sup>94)</sup> 이 현상은 조형을 다루는 모든 예술 분야에서 등한시 하지 못 할 영향력을 가지고 있다. 게슈탈트 심리학자들이 일컫는 것처럼 통일성의 추구 혹은 지각의 통합작용 역시 "착시"를 일으키는 원인이 된다. 즉, 심리적, 생리적 변화로서의 착시현상을 이론적 근거로 가지고 있는, 사전교정이나 사전강조는 공간 구성상 필수불가결의 중요한 역할을 하고 있다.<sup>95)</sup>

‘착시’라는 용어는 특별한 환경이나 일시적인 착오의 개념이 아닌 인간의 전반적인 시지각 체계와 연결된 생리적, 심리적 착오를 통한 지각현상인 것이다. 특히 눈을 통하여 지각되는 모든 조직화된 시각적 조형을 몇 가지 대표적인

91) 김민희(2007), op. cit., p.9.

92) Richard D. Zakia(2007),op. cit., pp.46-47.

93) 김경희(2000), op. cit., p.90.

94) 엄태수,유진형(2012), "착시현상에 기초한 공간디자인의 구축성에 관한 연구", 한국공간디자인학회, 7(1), p.55.

95) 장유정(1990), op. cit., pp.20-21.

군화요인에 의해 그룹(Group)으로 인식하는 지각착시가 바로 게슈탈트 그루핑 현상이다.<sup>96)</sup>

게슈탈트 심리학에서 착시효과를 설명할 때 가장 많이 사용되는 예시인 덴마크 심리학자 루빈(E.Rubin, 1885~1958)은 '루빈의 컵'은 흑과 백의 두 부분으로 구성시켜 설명하였다.(그림 17)

중앙부에 검은 컵을 중심으로 컵 양측의 흰 바탕이 마주보고 있는 두 사람의 옆얼굴임을 알 수 있다. 검은 컵이 보이는 경우에는 컵이 도형이고 윗부분은 바탕이 된다고 하였다. 반대로 흰 얼굴 모양이 보일 경우에는 얼굴이 도형이고 검은 부분은 바탕이 된다고 설명하였다. 똑같은 그림이라도 도형이 될 때와 바탕이 될 때와는 심리적 성질이 다르다는 것이다.<sup>97)</sup>

루빈은 본다는 것은 선택적인 의지로 사물을 통찰하는 것이며, 형은 독립체가 아니지만 독립된 형으로 인식시키려면 바탕이 있어야 한다는 것을 주장했다. 이 이론은 배경이 되는 패턴 위에 닫힌 도형이 놓여 있는 경우에만 가능하다는 전제가 있으며, 주어진 패턴에서 어떤 조형요소가 형상의 성격을 띠게 될 것인가를 결정하는 여러 조건들을 발견하여 이에 대한 이론들을 발표했다.<sup>98)</sup>

이외에도 <그림 18>과 같이 반복되어지는 형태의 유사성에 의한 착시효과로 본 논문 바디아트 디자인 원리의 요소인 점, 선, 면의 형태를 찾아 볼 수가 있다. 시각 예술에 있어 점과 선 그리고 면은 모든 요소의 기본이 되는 표현 수단이다. 이들은 서로 다른 성격과 특징으로 인해 어떻게 조합하느냐에 따라 시각적 표현이 달라지며, 시지각 조합에 따라 작품 분위기가 달라진다.<sup>99)</sup>

바디아트의 착시 화법으로는 트롬프-뢰유 기법(Trompe l'oeil Technique)이

---

96) 신동은(2011), op. cit., p.1.

97) 정원아(2005), op. cit., p.20.

98) 유현정(2010), op. cit., p.39.

99) 박주리, 권향아, 김형기(2011), "게슈탈트 시지각 이론을 기반으로 디지털 영상 제작 연구", 한국디지털디자인학회, 26, p.118.

있다. 트롱프뢰유는 프랑스어로 ‘눈속임’이라는 의미를 지니고 있으며 사전적 정의를 보면 ‘회화에서 관람자가 그림을 실제로 착각할 정도로 대상을 사실적으로 재현한 것’으로서 속임수 그림을 의미한다. 환영(Illusion)과 같은 착각이나 착시의 눈속임 기법인 것이다. 여기서 말하는 착각은 대상이 특수한 조건 하에서 통상의 경우와는 달리 지각되는 현상을 말한다.<sup>100)</sup>

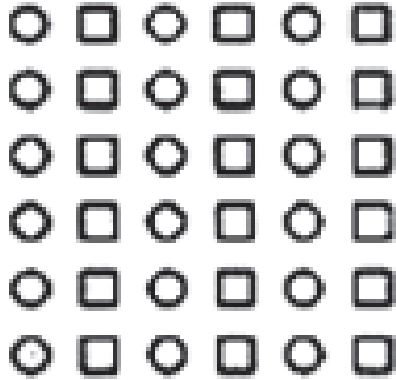
입체적이고 동세(動勢)가 있는 바디 페인팅 대상의 특수성에 있어서 착시의 특징을 예를 들어 살펴보겠다. 실제로는 직선으로 이루어진 평행선도 몸의 굴곡에 따라 곡선으로 보여 질 수 있다. 배경으로부터 사물을 끄집어내려고 노력할 때 물건들 사이에서의 차이점을 볼 수 있다. 만약에 우리가 사물과 배경 사이에 차이점을 조금이라도 느끼지 못한다면 우린 사물을 찾을 수 없다. 이와 같이 배경과 유사하게 보이는 것을 위장이라 한다.<sup>101)</sup>

<그림 19>는 실제 사람의 얼굴에 배경과 유사한 질감으로 위장을 함으로써 배경에 의한 착시를 바디아트로 나타내었으며, <그림 20>은 동일한 속성의 시각적 자극요소를 퍼즐이라는 주제로 반복 표현하여 마치 그림 상의 모델의 신체를 퍼즐로 구성해 놓은 것 같은 착시의 느낌을 준다.

---

100) 석필선(2012), 초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.27.

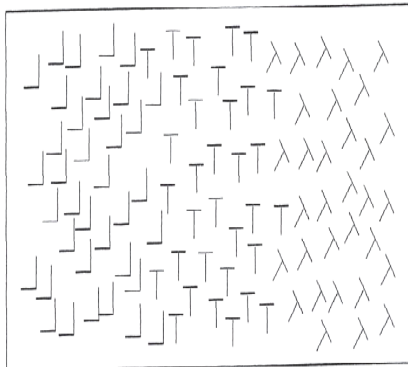
101) 김재희(2002), op. cit., pp.32-33.



<그림 13> 유사성 원리에 따른  
시각요소의 조직화  
(리처드D, 2007, 47p)



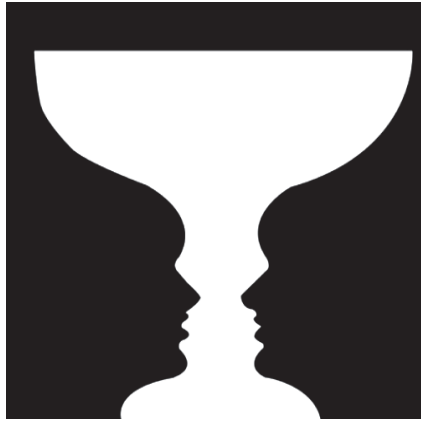
<그림 14> 게슈탈트 유사성의 법칙  
(김민희, 2007, p.9)



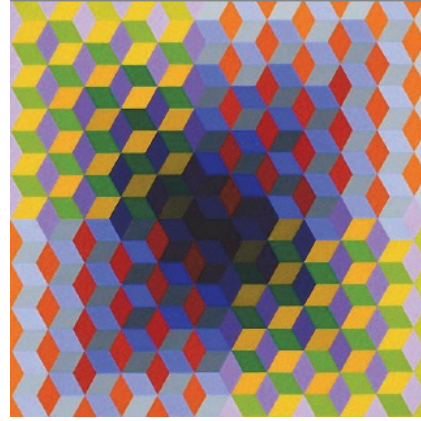
<그림 15> 형태 유사성에 의한  
집단화  
(이어진, 2012, p.8)



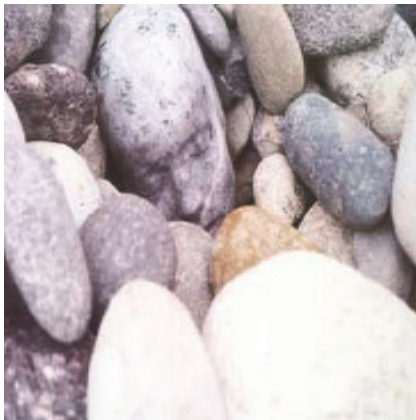
<그림 16> Volkswagen original  
parts  
(www.kaa.co.kr),(검색일.2015.10.19.)



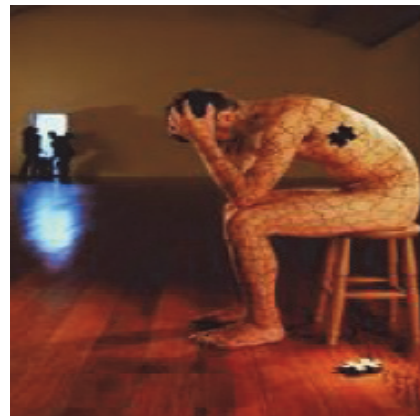
<그림 17> 루빈의 컵  
(김정규, 2015, 40p )



<그림 18> 형태에 의한 착시  
([www.gnosis.us.com](http://www.gnosis.us.com)),  
(검색일.2015.10.26.)



<그림 19> 배경에 의한 착시  
(Mozambique Project, Veruschka,  
1972),



<그림 20> Gerhard Merzeder  
(Bringing Bodypainting to Life,  
2008)

### 3) 연속성

연속성은 어떤 형태나 그룹이 일정한 방향으로 연속적으로 배열되어 있을 때 이것이 형태 전체의 고유한 특성이 될 수 있다는 것을 뜻하며, 각각의 단위들이 연결되어 있는 전체의 형태는 개개단위의 형태보다도 더 큰 성격으로 나타날 수 있다. 우리가 대상을 인지할 때 그 안에서 일괄된 반복을 찾아내고 일정한 체계를 추출하여 단절과 공백까지 전체적인 구조의 일부로 파악하게 됨으로써 이를 하나의 연속적인 대상으로 지각하게 되는 것이다.<sup>102)</sup> 이러한 연속성에 의한 조직화는 분리 또는 단절되는 조직화보다는 더 효과를 본다는 것이다.<sup>103)</sup> 또한 구조자체의 일정한 반복을 통하여 구조와 빈 공간 까지 포함한 전체 흐름을 연속적인 것으로 지각하게 하여 공간에 질서를 만들고 이미지를 형성하는데 도움을 준다.<sup>104)</sup>

연속성은 지각하기 좋은 형태(good form)로 지각하는 것으로, 좋은 형태라는 것은 형태심리학에서 '프레그난츠'라고도 하는데 우리가 지각할 때 단순하고, 대칭적이고 전체적인 것으로 축약하는 경향을 말한다. <그림 21>과 같이 보면 (가)는 (다)로 인식되기보다는 (나)로 인식되어 진다. 한 방향으로 진행되는 점은 함께 속하는 것으로 지각되는데 왜냐하면 지각은 좋은(단순)형태로 조직화하기 때문이다.<sup>105)</sup>

하나의 선이 지니고 있는 가능한 여러 연속감에 대한 선택이 필요한 경우, 우리는 내재된 고유의 구조를 흐트리지 않고 가장 일관되게 진행시켜 나아가는 방향을 무의식적으로 선호하게 된다.<sup>106)</sup> <그림 22>도 마찬가지로 직선적이거나 원만하게 이어지는 시각적 자극들을 하나의 형태로 조직화되어 지각된

102) 김영환(2011), op. cit., p.29.

103) 구진경(2008), op. cit., p.41.

104) 이영주, 이정교(2010), "계슈탈트 지각법칙에 의한 공간디자인의 시지각적 연속성에 관한 연구", 한국공간디자인학회, 5(3), p.6.

105) 한유경(2013), op. cit., p.22.

106) Richard D, Zakia(2007), op. cit., p.57.

다는 것으로 5개의 면 보다는 먼저 2개의 도형이 겹쳐진 것으로 보게 된다.<sup>107)</sup>

빅토르 바사렐리의 작품은 연속되는 원의 확장과 반복에 따른 진행을 통해 원근을 확인할 수 있다.(그림 23)

쿠사마 야요이(Kusama Yayoi, 1929)와 루이비통의 콜라보레이션으로 소개된 바가 있는데, 쿠사마 야요이는 동일한 모티브나 패턴의 끊임없는 반복에 대한 그의 편집적 강박관념을 ‘자기부정(self-annihilation)’의 방법이라 묘사<sup>108)</sup>하고 있으며 구조자체의 일정한 반복을 통하여 연속성의 특성을 확인할 수 있다.(그림 24)

바디아트에 나타난 연속성의 경우 <그림 25>과 같이 두 개의 선이 서로 겹쳐지거나 어긋나면서<sup>109)</sup> 리듬, 반복을 통한 우연적 연속성이 나타나는 작품으로 점에 의한 반복과 크기의 변화를 통하여 의상을 단순화하여 표현한 것으로 볼 수 있다.

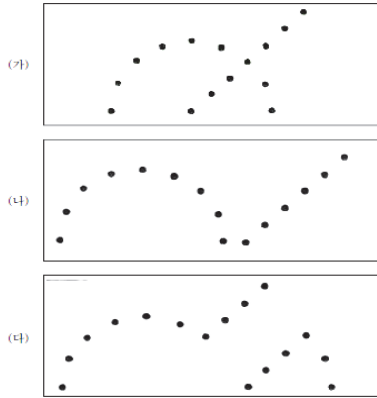
<그림 26>은 자연과 인체의 조화로운 아름다움을 꽃과 나비를 주제로 선정하여 시각적 흐름을 연속성의 특성으로 표현하고 있으며, 유사한 형태의 반복을 통하여 연속성을 나타내고 있는 <그림 27>을 살펴보면 바디아트 디자인 원리인 형태를 사용하여 반복적으로 나타내고 있는데 크기의 변화만을 통하여 통일감과 방향성을 나타내고 있으며, 이 작품 또한 게슈탈트 시지각 이론에 따른 바디아트의 예시라고 할 수 있다.

---

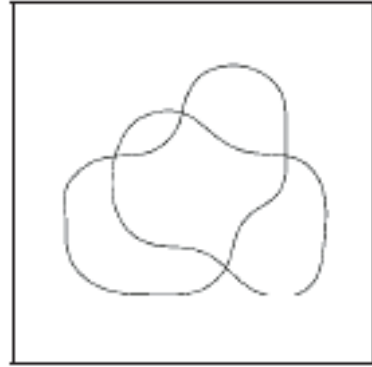
107) 최영희(2011), op. cit., p.8.

108) 이지은(2015), 쿠사마 야요이의 생성과 소멸의 반복을 통한 아트메이크업 연구, 광주여자대학교 일반대학원, 석사학위논문, p.22.

109) 최성진(2014), 음악의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, p.35.



<그림 21> 연속성  
(Kendler, 1995)



<그림 22> 연속성의 원리  
(김정희, 1998, 118p)



<그림 23> 원의 확장  
(시릴바레트, 1992, 46p)



<그림 24> Obliteration Room  
(Dots Obsession, 1998)



<그림 25> 반복  
 (www.emmahack.com.au),  
 (검색일.2015.9.17.)



<그림 26> 꽃과 나비  
 (www.joannegair.com),  
 (검색일.2015.9.18.)



<그림 27> Technokolla - 2002  
 (www.guidodaniele.com/body-painting), (검색일.2015.9.16.)

### Ⅲ. 작품 제작

#### 1. 제작 의도 및 방법

바디아트는 수평적 다양성을 중시하는 다원주의적 시대조류에 따라 특수성의 한계를 벗어나서 재해석되고 재평가되는 과정을 통해 그 가치는 새롭게 부각되기 시작하였다. 하지만 다양한 페스티벌처럼 보이는 바디페인팅은 현대미술을 바라보는 시각 속에는 상징적 공동체와 재창조의 보고로 이해하는 선입관이 여전히 존재하고 있다.

예술심리에 대하여 구체화된 시지각 이론은 글로벌 시대에 들어와서도 오랫동안 사회가 지배적 관점에서 인식했던 개인의 시선에서 크게 벗어나지 못하고 있는데, 이는 우리 눈이 형태를 받아들일 때 복잡한 것을 단순하게, 산만한 정보는 되도록 유사한 그룹으로 인식하려고 하며 애매모호한 형태는 경험하였던 분명한 개념, 또 내가 보고자 하는 것으로 인지하려고 하기 때문이다.

본 연구에서는 유명인의 사상만을 동경 한 채 그럴듯하게 꾸민 모방이 아닌 인간이 시각적 대상을 지각하는 형태를 예술회화에 적용하여 바디아트 작품으로 제작하고자한다.

계슈탈트 시지각 이론에 따른 선행연구를 고찰하여 집단화 법칙에 따른 3가지 특성과 바디아트 디자인 특성이 밀접한 상관관계가 있다는 것을 제시 하고자하며, 그 결과로 바디아트의 디자인 요소인 형태(점, 선, 면), 색채, 질감과 함께 착시, 중첩, 반복이라는 연관성을 도출하였다.

이러한 요소들을 토대로 바디아트 작품에 도입시킴으로써 예술가와 감상자 모두에게 의미 있는 메시지와 시각적인 정보를 제공함으로써 바디아트의 시각 예술을 극대화 시키고자 의도 하였으며, 계슈탈트 시지각 이론의 집단화법칙

을 적용한 작품을 통하여 표현하고자하는 메시지를 감상자들이 보다 쉽게 지각할 수 있도록 시각화하여 총 5 작품의 바디아트 작품을 계획하였다.

작품 I 은 ‘연속성, 반복’, 작품 II는 ‘근접성, 중첩’을 응용하여 페이스 페인팅 작품을 제작하였고, 작품 III은 ‘근접성, 중첩’, 작품 IV는 ‘유사성, 착시’, 작품 V는 ‘연속성, 반복’을 응용하여 바디 페인팅을 제작하였다.

게슈탈트 시지각 이론을 적용한 바디아트 디자인 작품계획을 정리하면 <표 1>과 같다.

<표 1> 게슈탈트 시지각 이론을 적용한 작품 디자인 계획

| 구분<br>분류 | 집단화<br>법칙의<br>특성 | 표현<br>유형 | 작품명                     | 소재                         | 색채  | 일러스트  |
|----------|------------------|----------|-------------------------|----------------------------|---|---|
| 작품 I     | 연속성              | 반복       | space                   | 수성물감<br>유성물감<br>새도우        |    |    |
| 작품 II    | 근접성              | 중첩       | Oriental                | 유성물감<br>수성물감<br>새도우<br>오브제 |   |   |
| 작품 III   | 근접성              | 중첩       | shine in<br>the<br>dark | 수성물감<br>유성물감<br>새도우<br>오브제 |  |  |
| 작품 IV    | 유사성              | 착시       | sexual                  | 수성물감                       |  |  |
| 작품 V     | 연속성              | 반복       | unconsc<br>ious         | 수성물감<br>유성물감               |  |  |

## 2. 작품 제작

### 1) 작품 I - space

#### (1) 작품 설명

작품 I 은 게슈탈트 시지각 이론의 특성인 집단화 법칙 중 연속성이란 주제로 <표 2> 의 디자인 일러스트와 같이 표현하였다.

연속성과 반복의 상징적인 시지각 요소의 특성을 활용하여 이 세상에 존재하는 모든 물질 · 공간 · 시간을 포괄하고 지구 밖의 공간인 우주를 모티브로 바디아트 작품을 제작하였다.

연속성은 어떤 형태나 그룹이 일정한 방향으로 연속적으로 배열되어 있을 때 이것이 형태 전체의 고유한 특성이 될 수 있다는 것을 뜻 한다.

연속성의 원리를 표현한 것으로 단순한 점의 반복이 아닌 선과 면의 형태, 크기를 변형하여 유기적인 흐름을 추구하였으며, 선이 지니고 있는 여러 연속성을 이용하여 수직으로 반복되는 선의 간격에 차이를 주어 고유의 구조를 흐트리지 않고 양감의 볼륨감을 표현하고자 의도하였다.

또 한 선과 선 사이의 공간 구성 요소로 면이 배치되면서 전체 흐름을 연속적인 것으로 지각하게 하였고, 두 가지의 다른 형태의 수평 곡선이 반복적으로 방향을 제시함으로써 질서감 있는 이미지로 통일성을 표현하였다.

화이트와 한색계열인 블루 색조만을 사용한 단순한 컬러의 조합으로 무한한 시간과 만물을 포함하고 있는 끝없는 공간의 총체인 우주를 게슈탈트 시지각 이론에 빗대어 현대 미술인 바디아트로 나타내었다.

## (2) 제작 방법

작품 I의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 화이트 컬러와 블루 컬러의 경계를 미리 표시한 후, 화이트 크림 파운데이션을 사용하여 균일하게 펴 발라 준다.
- ② 동일한 화이트 컬러의 새도우를 브러쉬를 사용하여 고르게 분포한다.
- ③ 세필 붓으로 블루 컬러의 바디페인팅 수성 물감을 사용하여 인체의 곡선에 따라 연속적인 수직선과 수평선을 그어 준다. 이 때 유기적인 선의 흐름과 방향을 고려하여 곡선으로 도안을 디자인한다.
- ④ 스카이 블루 새도우를 사용하여 수평선의 방향에 따라 그라데이션을 하여 표현한다.
- ⑤ 원색의 블루와 다크한 블루 컬러의 새도우를 덧 입혀 풍부한 질감과 입체감을 표현한다.
- ⑥ 아이메이크업은 핑크, 화이트, 퍼플 피그먼트를 사용하여 오묘하고 영롱하게 표현한다.

<표 2> 작품 I 디자인 이미지

| 디자인 이미지   |  |
|---|--|
|  |  |
| 구성  | 내용   |
| 작품 디자인 요소   | 연속성, 반복  |
| 구성 형태   | 곡선형태, 양감 표현  |
| 재료  | 수성물감, 유성물감, 색도우  |
| 컬러  | <div style="display: flex; align-items: center; gap: 10px;"> <div style="width: 30px; height: 15px; background-color: white; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 15px; background-color: #000080; border: 1px solid black;"></div> <div style="width: 30px; height: 15px; background-color: black; border: 1px solid black;"></div> </div> |



<그림 28> 작품 I

## 2) 작품 2 - Oriental

### (1) 작품 설명

작품 II는 게슈탈트 시지각 이론 중 집단화법칙의 특성을 근접성으로 표현한 작품으로 <표 3>의 디자인 스케치와 같이 표현하였다.

현대사회는 수평적 다양성을 중시하는 다원주의적 시대조류에 따라 동양의 사상과 문화에 관심과 초점이 모아지고 있다.

지역성과 특수성의 한계를 벗어나서 재해석되고 재평가되는 오리엔탈을 주제로 게슈탈트 시지각 이론의 근접성의 원리로 재구성하여 바디아트 작품 디자인을 하였다.

근접성은 두 가지 이상으로 구성된 시각요소들이 서로 근접 할수록 하나의 상 또는 형태로 보이는 것을 의미한다.

게슈탈트 시지각 이론의 가장 중요한 논리중 하나는 어떤 형태든 단순하게 보이는 성질이 있다는 것으로 인간은 시각적 이미지를 주어진 조건하에 가급적 단순한 형태로 인식한다.

이러한 게슈탈트 시지각 이론의 논리를 적용하여 원형의 오브제를 인체에 중첩시켜 부착함으로써 디자인원리에 있어 가장 기본이 되는 구성요소인 형태의 특성을 나타내었으며, 시각요소들이 서로 근접 하도록 원형의 오브제를 서로 근접한 형태로 배열하여 근접성의 디자인 특성을 강조하고자 하였다.



전체적으로 조화로운 구성이 되도록 난색계열인 레드, 레드옐로우, 옐로우 색조를 사용하였다. 이는 유사조화로 친근감과 부드러움, 안정감을 유발하였다.

## (2) 제작 방법

작품Ⅱ의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 파운데이션으로 베이스를 깔아주고, 화이트 컬러 고체 파운데이션으로 하이라이트 부위를 밝혀준다.
- ② 옐로우컬러의 새도우와 옐로우 피그먼트를 혼합하여 디자인의 중심부위를 그라데이션시켜 표현한다.
- ③ 옐로우컬러의 새도우한 부위 위로 레드옐로우, 레드 계열의 새도우를 이용하여 전체적인 형태의 윤곽이 나타나도록 그라데이션한다.
- ④ 원형의 오브제는 사전에 젯소와 화이트컬러의 물감을 사용하여 표면이 고르게 준비한 후, 근접성의 원리를 고려하여 인체에 부착한다.
- ⑤ 부착한 오브제 위로 수성물감 옐로우, 레드옐로우, 레드컬러를 색칠한다.
- ⑥ 아이메이크업은 유성물감 블랙 컬러로 아이홀을 잡아주고 원색의 강렬한 레드 컬러와 옐로우컬러 새도우를 사용하여 표현하였으며, 아이라인을 그려 눈매를 잡아주며 마무리 한다.

<표 3> 작품 II - 디자인 이미지

| 디자인 이미지   |  |
|---|--|
|  |  |
| 구성  | 내용   |
| 작품 디자인 요소   | 근접성, 중첩  |
| 구성 형태   | 시각요소의 근접   |
| 재료  | 수성물감, 유성물감, 색도우, 스티로폼  |
| 컬러  |  |



<그림 29> 작품 II

### 3) 작품 III - shine in the dark

#### (1) 작품 설명

작품 III은 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙 중 근접성의 특성을 표현한 작품으로 <표 4> 의 디자인 스케치와 동일하게 표현하였다.

근접성은 두 가지 이상으로 구성된 시각요소들이 서로 근접 할수록 하나의 상 또는 형태로 보이는 것을 의미한다.

이러한 근접성의 특성을 활용하여 선과 선이 근접하였을 때 의 시지각 효과와 새로운 형태의 결합인 중첩의 표현기법으로 나무표면을 오브제로 사용하여 어둠 속에서 빛나는 물체를 인식하였을 때의 광활한 느낌을 묘사하여 바디아트 작품으로 제작하였다.

작품III은 선에 의한 근접을 적용시킨 작품으로 각 선 들의 배열형태를 수직 선상으로 흐름을 유도하여 근접성의 원리를 나타내고자 하였다.

표현기법은 나무의 표면을 오브제로 사용하여 인체에 겹쳐지게 붙여 줌으로써 과장되고 왜곡된 인위적인 변형을 유도하였다.

게슈탈트 이론의 집단화 법칙의 특성과 바디아트의 디자인 원리의 특성에 공통적으로 나타나고 있는 중첩의 예로 제시 하고자한다.

골드 컬러를 주조색으로 하였으며, 보조색으로 브라운계열을 사용하여 조화로 우면서 매우 안정감 있는 바디아트 디자인을 의도하였다.



#### (2) 제작 방법

작품 III의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 화이트컬러의 크립 파운데이션으로 하이라이트 면적을 잡아 준다.

- ② 골드 수성 물감으로 얼굴 윤곽을 살려 베이스를 깔아준다.
- ③ 아이홀을 중심으로 골드새도우와 블랙새도우를 사용하여 깊은 눈매를 표현한다.
- ④ 골드 스프레이를 뿌린 나무껍질을 인체에 부착한다.
- ⑤ 오브제와 인체의 경계를 유사 컬러로 이질감이 나지 않도록 채색한다.
- ⑥ 전체적인 색감과 형태를 확인 후 골드와 화이트 유성물감으로 부분적으로 수직선의 형태를 그어 준다.

<표 4> 작품 III - 디자인 이미지

| 디자인 이미지   |  |
|---|--|
|  |  |
| 구성  | 내용   |
| 작품 디자인 요소   | 근접성, 중첩  |
| 구성 형태   | 선과 오브제의 조화   |
| 재료  | 수성물감, 유성물감, 나무껍질, 새도우  |
| 컬러  |  |



<그림 33> 작품Ⅲ



<그림 31> 작품Ⅲ

#### 4) 작품 IV- sexual

##### (1) 작품 설명

작품 IV는 현대사회는 시대의 변화에 따라 과거의 정형화 되어 있던 여성성과 남성성의 의미가 변화되어 마치 남자이지만 여성성을 가진 남자, 여성스러움보다 남성성이 크게 나타나는 여자와 같은 성 정체성을 개인의 개성으로 받아들이는 사회 현상을 계슈탈트 시지각 이론 집단화 법칙의 특성중 하나인 유사성에 의한 바디아트 작품으로 <표 5>와 같이 디자인을 계획하였다.

계슈탈트 이론에 의하면, 동일한 형태라는 집단 속에서 개별적으로 유사한 형태가 나타나지만 공통된 집단으로 지각된다. 이와 같이 계슈탈트 집단화의 유사성의 원리는 시지각의 지각과정에서 지각의 이상으로 나타나는 착시와 관련이 있다.

유사성은 유사한 시각요소를 연관 지어 보려는 경향으로 관련 있는 시각요소를 볼 때 자연스럽게 통합, 패턴으로 인식하려는 것을 뜻한다.

이러한 특성에 따라 유사한 형태를 조성하여 마치 하나의 패턴으로 의도적으로 조작하여 시각화 되도록 디자인 하였으며, 정육면체 패턴에 명암을 주어 입체적으로 지각되도록 유도하여 원근법 상의 착시효과를 표현하고자 하였다.

본 작품에서는 선과 면의 결합을 통하여 착시라는 시각적 표현 수단으로 재구성하는 과정에서 인체의 곡선을 고려하여 수직적으로 지각되도록 디자인하였고, 서로 유사한 형태 속에 화이트, 레드, 퍼플 컬러를 각 면에 동일하게 배치하여 블랙컬러로 명암을 주어 입체적으로 표현하였다.

배치된 컬러가 갖는 감성이미지로는 흰색은 순수, 순결, 결백을 상징하며, 검정은 폐쇄, 불안, 죽음을 뜻하며, 빨강은 열정, 흥분, 파워, 분노, 복수를, 보라는 신비감, 정서불안, 상처, 죽음 상징하고 있다. 이러한 색이 가지고 있는 감

성 이미지를 통하여 틀에 박혀 있었던 과거의 성 정체성에 대한 억압, 분노를 표현하고자 의도하였다.

## (2) 제작 방법

작품Ⅳ의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 바디페인팅용 수성물감과 세필 붓을 이용하여 인체의 곡선을 고려하여 육면체의 패턴이 직각으로 표현되도록 도안을 디자인한다.
- ② 전체적인 디자인 도안이 완성 되면 바디페인팅 수성 물감 화이트, 레드, 퍼플 컬러를 사용하여 채색한다.
- ③ 채색된 육면체가 입체적으로 강조될 수 있도록 블랙컬러로 명암을 나타낸다.
- ④ 복부 중앙 지점에는 화이트컬러와 한색계열의 블루 컬러를 사용하여 그래픽 표현하여 공간을 구성한다.

<표 5> 작품 V - 디자인 이미지

| 디자인 이미지  |  |
|--|--|
|  |  |
| 구성   | 내용   |
| 작품 디자인 요소  | 유사성, 착시  |
| 구성 형태  | 형태 유사성에 따른 집단화   |
| 재료   | 수성물감   |
| 컬러   |  |



<그림 32> 작품Ⅳ

## 5) 작품 V - unconscious

### (1) 작품 설명

작품 V은 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙의 특성 중 연속성을 응용한 작품으로 <표 6> 과 같이 디자인을 계획하였다.

현대사회의 발전에 따라 작가의 의도조차 알 수 없는 수많은 콘텐츠와 이미지들이 생성되며 소비자들은 혼란을 겪고 있다. 이러한 무질서하고 혼잡스러운 현실을 부정하며 단순화된 시각요소의 재발견에 대하여 표현하고자 하였다.

전체적으로 화이트 컬러와 펄그레이 컬러를 혼합하여 사용하여 고도의 발전으로 인해 급변하고 있는 현대 사회를 표현하였고, 무질서하게 이루어지는 시각 현상을 단순화된 기호를 연상하게 하는 시각요소로 형태가 반복적으로 배열되도록 바디아트 디자인을 하였다.

연속성은 시각적 형태가 일정한 방향으로 연속적으로 배열되는 것을 형태 전체의 고유한 특성이라 뜻하고 있으며, 선이 지니고 있는 연속감에 대한 선택이 필요한 경우 내재된 고유의 구조를 흐트리지 않고 가장 일관되게 진행시켜 나아가는 방향을 무의식적으로 선호하게 된다.

본 작품은 이러한 게슈탈트 시지각 이론에 따른 연속성의 특징을 각각의 기호들이 개개단위의 형태보다는 기호의 반복을 통하여 단절과 공백까지 전체적으로 집단화 되어 지각되도록 배열하였다.

### (2) 제작 방법

작품 V의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

① 바디페인팅용 수성 물감 화이트와 그레이 컬러를 인체를 고려하여 채색한

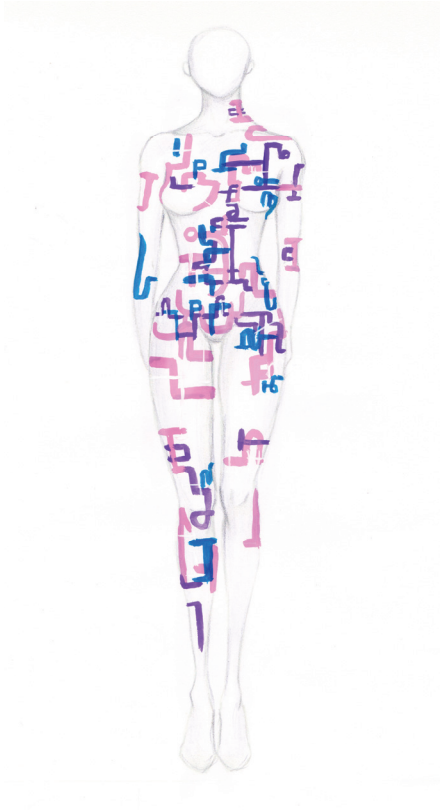

다.

② 바디페인팅용 수성 물감 핑크 컬러를 크기가 큰 브러쉬를 사용하여 굵기에 변화를 주며 기호화 하여 그려준다 .

③ 바디페인팅용 수성 물감 퍼플 컬러를 중간 크기의 브러쉬를 사용하여 굵기에 변화를 주며 기호화 하여 그려준다 .

④ 바디페인팅용 수성 물감 블루 컬러를 작은 크기의 브러쉬를 사용하여 굵기에 변화를 주며 기호화 하여 그려준다 .

<표 6> 작품 V - 디자인 이미지

| 디자인 이미지   |  |
|---|--|
|  |  |
| 구성  | 내용   |
| 작품 디자인 요소   | 연속성, 반복  |
| 구성 형태   | 기호의 연속   |
| 재료  | 수성물감   |
| 컬러  |  |



<그림 33> 작품 V

## IV. 결 론

게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙은 대상을 바라보는 시지각 체제에 따라 대상을 조직화 된 지각 체로 통합시키며, 조형을 다루는 디자인을 비롯하여 패션, 건축, 웹디자인 등 미술 분야 전반에 걸쳐 지대한 영향을 끼치고 있다.

본 연구는 바디아트 분야에서 작품 제작 과정 시 시지각 체계의 기본이 되는 게슈탈트 시지각 이론의 집단화 법칙을 적용하여 현대에 이르러 신체에 대한 표현예술로서 다양한 분야에서 예술의 한 장르로서 각광받으며 활동 범위가 넓어지고 있는 바디아트 작품을 제작하는데 목적이 있으며 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 게슈탈트 시지각 이론 집단화 법칙에 대하여 알아보기 위하여 지각체제화 의 몇 가지 법칙에 대하여 분석하였다.

집단화의 법칙의 특성 근접성, 유사성, 연속성, 폐쇄성, 공통성으로 구분 할 수 있었으며 그 중 가장 중심이 되는 근접성, 유사성, 연속성 3가지 특성에 한정하여 연구하였다.

둘째, 바디아트에 나타난 디자인 요소를 형태(점, 선, 면), 색채, 질감으로 구분 할 수 있었으며 집단화 법칙의 특성과의 관련성으로 착시, 반복, 중첩의 성질을 도출하였다.

셋째, 게슈탈트 시지각 이론 집단화 법칙 특성을 분석하여 페이스 페인팅 3점, 바디페인팅 2점, 총 5점의 바디아트 작품을 제작하였다.

넷째, 게슈탈트 시지각 이론 집단화 법칙의 특성을 바디아트에 적용시켜 분석한 결과는 다음과 같다.

근접성은 유사한 대상들이 물리적으로 가까이 있을 경우 지각적으로 함께 그룹되어 인식되는 경향을 의미하며, 이에 따른 바디아트 디자인 중 근접성을

지닌 형태를 제시 하였다.

유사성은 형, 크기, 색채, 방향, 질감 등 비슷하거나 동일한 조형요소들끼리 집단되어 보이는 지각현상으로 바디아트 디자인 요소 형태(점, 선, 면), 색채, 질감에 근거하여 관련성을 도출하였다.

연속성은 특정한 방향으로 진행되는 자극 대상을 무리지어 패턴으로 체계화되는 것을 의미하며, 바디아트 디자인 중 연속되고 반복되는 디자인들을 예로 제시하였다.

이에 따라 작가가 바디아트의 디자인 표현에 있어 보다 창조적이고 개성적인 표현활동을 위해 경험을 바탕으로 감정과 정서를 상징으로 창조하게 되는데, 이 때 각 부분을 통합하여 하나의 대상으로 지각하게 된다는 게슈탈트 개념에 따라 디자인 형태가 나타난다는 것을 알 수 있다.

작품 I은 연속성과 반복의 상징적인 시지각 요소의 특성을 활용하여 이 세상에 존재하는 모든 물질 · 공간 · 시간을 포괄하고 지구 밖의 공간인 우주를 모티브로 바디아트 작품을 제작하였다.

작품 II는 지역성과 특수성의 한계를 벗어나서 재해석되고 재평가되는 오리엔탈을 주제로 원형의 오브제를 사용하여 서로 근접한 형태로 배열하여 근접성의 시지각 효과로 표현하였다.

작품 III은 근접성의 특성을 활용하여 선과 선이 근접하였을 때의 시지각 효과와 새로운 형태의 결합인 중첩의 표현기법으로 나무표면을 오브제로 사용하여 어둠 속에서 빛나는 물체를 인식하였을 때의 광활한 느낌을 묘사하여 바디아트 작품으로 제작하였다.

작품 IV는 동일한 형태라는 집단 속에서 개별적으로 유사한 형태가 나타나지만 공통된 집단으로 지각되도록 유사성의 특성을 살려 디자인하였으며, 명암을 통하여 시지각의 지각과정에서 지각의 이상으로 나타나는 착시현상이 부각되도록 표현하였다.

작품 V는 연속성의 특성을 기호화 된 문양의 반복과 단조로운 컬러의 조합

하여 그루핑 되어 시각화 되도록 형태의 유희적인 이미지를 표현하였다.

이러한 결과를 통하여 게슈탈트 시지각 이론이 현대 바디아트에 적용될 때 디자인적 형태와 요소들이 어느 일정한 형식을 이루어 나타난다는 것을 알 수 있었다. 이러한 관계의 결합들은 시지각의 원리로 인간의 시각정보 처리과정을 근거로 만들어 낼 수 있었다.

또한 이러한 게슈탈트 시지각 이론에 영향을 받은 바디아트는 내용과 용도에 맞게 집단화되어 일반적인 시각예술에 비해 주목성이 강하게 나타나는 양상을 보이며, 시각 표현에 대한 이해와 경험을 제공한다.

그러나 본 연구에서는 집단화법칙에 한정하여 분석하였다는 한계점을 가지므로 후속연구에서는 시지각적 반응에 관한 실증적 분석이 후속 연구되어 바디아트가 주는 상징성을 위한 연구 논제의 체제가 발전되어야 한다고 사료된다. 본 연구를 통하여 시각예술인 바디아트 디자인에 있어 시지각에 따른 정보 제공하고, 창의적인 시도의 활용이 되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- Arnheim, Rudolf, 「시각적 사고」, 이화여자대학교출판부, 1982,
- H. Read, 「예술이란 무엇인가」, 서울:을유 문화사, 1969,
- Richard D.Zakia, 「시지각과 이미지」, 서울:안그라픽스, 2007,
- 강미순, 「멀티스팟 광고의 유형분석을 통한 표현접근 방법에 관한 연구」, 홍익대학교산업대학원 석사학위논문, 2007,
- 강민정, 「패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위 논문, 2006,
- 구진경, 「게슈탈트 미술치료의 이론연구」, 대한임상미술치료학회, Vol.3 No.1, 2008,
- 김경은, 윤영두, 「게슈탈트 시지각 이론에 의한 3D 애니메이션의 조형성」, 한국콘텐츠학회, Vol.4 No.1, 2006,
- 김경희, 「게슈탈트 심리학」, 서울:학지사, 2000,
- 김무규, 「영상이론과 실제」, 서울: 커뮤니케이션북스, 2012,
- 김미림, 「UV바디페인팅 사례를 통한 시각적 효과의 인지도 검증」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2011,
- 김민희, 「게슈탈트 이론 적용을 통한 포스터디자인 표현 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2007,
- 김보연, 「크레이그 오웬스의 알레고리 이론에 따른 바디아트 작품연구」, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, 2015
- 김성훈, 「디지털 영상에서 효과적인 정보전달을 위한 시뮬라시옹의 사례 분석에 관한 연구」, 한국디지털디자인학회, Vol.16, 2007,
- 김세령, 「바디페인팅(Body Painting)의 디자인 발상에 관한 연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2010,

- 김소형, 「조형원리에 따른 패션쇼 무대디자인의 공간구성 표현특성에 대한 연구」, 성균관대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2012,
- 김영환, 「게슈탈트(Gestalt) 시지각 법칙이 심벌마크(Symbol Mark)의 조형성에 미치는 영향에 관한 연구」, 경북대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011,
- 김인경, 「신문 변형광고의 시지각적 주목도게슈탈트(Gestalt)이론을 기반으로 지면에서 형태, 면적 및 위치 분석」, 한국디자인트렌드학회, Vol.47, 2010,
- 김재희, 「바디 페인팅에 나타난 기호성과 상징성에 대한 연구」, 한성대학교 대학원 석사학위논문, 2002,
- 김정숙, 「미용실 웹사이트 디자인의 시지각적 분석: 게슈탈트 이론의 접목」, 한국미용학회지, Vol.20, No.6, 2014,
- 김현진, 「미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구」, 성신여자대학교 일반대학원 박사학위논문, 2014,
- 남호정, 「기초디자인」, 서울:안그래픽스, 2003,
- 노유미, 「안토니 가우디의 건축조형요소를 응용한 바디페인팅 디자인 제안 연구」, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2014,
- 박소현, 「게슈탈트 시지각 법칙과 수목산수화에 나타난 음양사상의 시각적 표현 고찰」, 한국동양예술학회, Vol.8, 2004,
- 박연주, 「시각적 구성요소에 따른 표지디자인의 선호도 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, 2015,
- 박일재, 「게슈탈트 시지각 법칙에 관한 연구」, 한국디자인트렌드학회, Vol.8, 2001,
- 박정신, 「패션쇼 메이크업의 아방가르드 이미지 표현 방법에 관한 연구」, 대한피부미용학회지, Vol.11 No.1, 2013,
- 박주리, 「시지각 이론을 기반으로 한 이미지 반복 변형연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위논문, 2010,
- 박주리, 권향아, 김형기, 「게슈탈트 시지각 이론을 기반으로 디지털 영상 제작 연구

- 」, 한국디지털디자인학회, Vol.26, 2011,
- 박준기, 「시지각적 측면에서 본 통합형 리모컨 인터페이스 디자인에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2012,
- 배기혜, 「사군자를 응용한 바디페인팅 연구」, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문, 2009,
- 백초롱, 「게슈탈트 시지각 원리를 이용한 프레젠테이션 프레임워크 디자인에 관한 연구」, 단국대학교 정보미디어대학원 석사학위논문, 2012,
- 서자영, 「지각과 Gestalt 이론에 의한 디자인 표현 연구:조형 분석을 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1997,
- 석필선, 「초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, 2012,
- 송원길, 「에어브러시를 이용한 색상, 구성, 질감의 표현기법」, 한국인체미용예술학회지, 11(4), 2010,
- 신동은, 「게슈탈트 지각유형에 따른 커뮤니케이션 유인효과의 수사적 분석」, 중앙대학교대학원, 박사학위논문, 2011,
- 안정원, 김은애, 「의류 소재 질감 명명 체계 구축을 위한 형용사 도출」, 한국의류학회, Vol.2004, No.1, 2005,
- 엄태수, 유진형, 「착시현상에 기초한 공간디자인의 구축성에 관한 연구」, 한국공간디자인학회, Vol.7 No.1, 2012,
- 오대식, 「에어브러시를 이용한 바디아트 표현의 실제」, 중부대학교 인문산업대학원 석사학위논문, 2007,
- 오성림, 「감성시각 관점에서의 아트메이크업 작품 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, 2012,
- 위동명, 「게슈탈트 시지각 법칙이 적용된 정보그래픽 사례에 대한 고찰」, 한국일러스트학회, Vol.13 No.1, 2010,

- 유현정, 「문양과 패션」, 서울: 이담북스, 2010,
- 이경주, 「게슈탈트 시지각 이론 적용을 통한 온라인상의 캐리커처 표현 기법 연구」, 경희대학교 대학원 석사학위논문, 2009,
- 이민석, 「루돌프 아른하임의 시지각 이론을 적용한 전시공간 장면의 균형에 관한 연구」, 안동대학교 대학원 석사학위논문, 2014,
- 이어진, 「게슈탈트 시지각 법칙에 따른 자동차 인스트루먼트패널 디자인에 대한 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문, 2012,
- 이영주, 이정교, 「게슈탈트 지각법칙에 의한 공간디자인의 시지각적 연속성에 관한 연구」, 한국공간디자인학회, Vol.5 No.3, 2010,
- 이유나, 「시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 2010,
- 이주연, 「건축양식의 조형원리에 따른 현대헤어디자인」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2010,
- 이지은, 「쿠사마 야요이의 생성과 소멸의 반복을 통한 아트메이크업 연구」, 광주여자대학교 일반대학원, 석사학위논문, 2015,
- 이해미루, 「바디페인팅에 활용된 색채 특성」, 서경대학교 대학원 석사학위논문, 2013,
- 장유정, 「선(Line)과 공간지각(Space-Perception)을 응용한 조형작품연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 1990,
- 전선미, 「형태 지각원리에 기초한 시각연상 지도와 어린이의 표현 연구」, 고려대학교 대학원 석사학위논문, 2011,
- 전성수, 「인포그래픽 관점을 이용한 과학 잡지 분석」, 한국과학교육학회지, Vol.36 No.6, 2014,
- 전용석, 홍성백, 「게슈탈트 시지각 이론을 통한 브랜드 아이덴티티 디자인에 관한 연구」, 한국정보디자인학회, Vol.22, 2014,

정미리, 「시각적 질감을 적용한 서체디자인 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2014,

정연자, 「바디페인팅에 표현된 하이브리드의 이미지」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2009,

정원아, 「시지각 원리를 통한 창의력 개발에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2005

정재원, 「게슈탈트 시지각법칙을 중심으로 한 인터페이스 디자인 교육 방법에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014,

조지훈, 「<벤자민 버튼의 시간은 거꾸로 간다>의 민화와 영화 매체전환 연구」, 세종대학교 대학원 석사학위논문, 2012,

조현정, 「게슈탈트 이론을 활용한 평면조형 교육에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012,

천보빈, 「게슈탈트 시지각 법칙을 적용한 효율적인 웹 인터페이스 디자인에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2008,

최경옥, 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, 2009,

최민령, 「바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2008,

최성진, 「옵아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구」, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, 2014,

최영희, 「Arnheim의 시지각 이론에 기초한 미술교육 방안에 대한 연구」, 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001,

최희정, 「오브제를 응용한 바디아트 활용도에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, 2012,

태동숙, 「투명성을 응용한 바디아트 표현 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위

논문, 2011,

프랭크R, 「디자인의 개념과 응용」, 이화여자대학교 출판부, 1994,

하지수, 「20세기 기능주의 패션디자인에 대한 연구」, 서울대학교 대학원 박사학위  
논문, 2001,

한금란, 「시각적 리듬에 따른 광고효과 연구」, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논  
문, 2007,

한명숙, 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 特性에 관한 研究」, 대  
구대학교 대학원 박사학위논문, 2005,

한석우, 「입체조형」, 미진사, 1991,

한유경, 「아른하임의 시지각 이론으로 본 아동미술표현 연구」, 국민대학교 교육대  
학원 석사학위논문, 2013,

한정아, 「공예조형의 인체 형태 연구」. 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논  
문, 2006,

# **ABSTRACT**

## **Body art design based on the visual perception theory of Gestalt**

**Eun Bee, Oh**  
**Make-up and Special effect Major**  
**The Graduate School Convergence Design and Art**  
**Sungshin Women's University**

With the continuous development of culture contents, today, diverse images are occupying the mainstream under the new cognition of the multicultural age. In the confusion of excessive images, the body art design is interpreted by appreciators' subjective viewpoint, rather than the artists' intention.

As a way of delivering the artists' artistic sentiment to appreciators, the visual form of body art design should be based on human's visual perception before starting designs, which is logically explained by Gestalt Theory.

This paper aims to produce body art works in accordance with Gestalt Theory, and also to seek for the development possibility of body art as an aesthetic expression element categorized as modern art.

The significance of this study is to materialize into artistic expression forms by analyzing the characteristics of the grouping law of perceptual organization of Gestalt Visual Perception Theory, and then applying the visual perception effects caused by each factor to body art, based on Gestalt Visual Perception Theory.

To examine the visual psychological aspect, the concept and design elements of body art were considered. Also, the system of logic and significance about the possibility of sublimating into standardized artistic works by combining body art with Gestalt Visual Perception Theory was suggested.

For the theoretical consideration of the concept and characteristics of Gestalt Visual Perception Theory, data such as domestic theses, academic journals, and reference was considered. In the results of analyzing Gestalt Theory and the characteristics of body art after dividing them into form(dot, line, side), color, and texture as the formative elements of body art, the three types like optical illusion, reiteration, and repetition were repetitively shown.

In the results of this study, through the theoretical consideration of the concept and characteristics of Gestalt Theory, the three types like proximity, similarity, and continuity were classified in accordance with the law of grouping.

Analyzing the Gestalt grouping phenomenon based on proximity, similarity, and continuity, and then applying the visual perception effects caused by each factor to the design elements of body art to materialize it

into artistic expression forms, total five body art designs(three face paintings, two body paintings) were planned to produce works.

Work I is a body art under the motif of space outside of the earth, covering all the material, space, and time of this world, by using the characteristic of symbolic visual conception element of continuity and repetition.

Work II expressed the visual perception effect of proximity by using circular objects and then arranging them closely to each other, under the theme of the orientalism which is reinterpreted/re-evaluated, getting out of the limitation of regionality and specialty.

Work III is a body art describing the extensive feeling when cognizing a shiny object in the dark by using the wood surface as an objet based on the expression technique of reiteration and the visual perception effect when lines get close to each other, using the characteristic of proximity.

Work IV was designed to emphasize the characteristic of similarity to be perceived as a common group even though similar forms were shown individually in the group showing the same form, and also emphasized the optical illusion shown more than the perception in the visual perception process through light and shade.

Work V expressed the playful image to be visualized by repetitively combining and grouping the symbolized patterns based on the characteristic of continuity.

By applying the characteristics of Gestalt Visual Perception Theory to body art works, this paper was able to suggest the base and possibility to apply the artistry and structure of body art.

It is expected to have more researches on body art designs using visual

perception in the future, and also to observe the development of symbolic abstract works based on Gestalt Visual Perception Theory.