



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

미디어아트 디자인에 나타난  
초현실주의 표현기법 분석

2019

성신여자대학교 뷰티융합대학원  
뷰티융합학과 메이크업·특수분장전공  
엄 세 영

미디어아트 디자인에 나타난  
초현실주의 표현기법 분석

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2019년 5월

성신여자대학교 뷰티융합대학원  
뷰티융합학과 메이크업·특수분장전공  
엄 세 영

# 인 준 서

엄세영의 석사학위 논문으로 인준함

2019년 5월

심사위원장 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 뷰티융합대학원

## 논문개요

개성이 중요시되는 현대 문화에 맞춰 많은 예술가들은 상상을 초월하는 새로운 디자인들로 차별화를 두는 동시에 대중들에게 시각적 충격과 작품의 개성이 느껴질 수 있도록 예술성을 부여하고자 한다. 특히 바디아트는 인체 자체를 예술적 대상으로 인식하는 21세기 현대 미술 흐름 속에서 인간의 몸을 예술의 행위로 표현하고 있으며, 나아가 새로운 조형예술의 한 분야로 상업예술까지 발전하였다. 이러한 바디아트는 트렌드에 있어서 재료의 활용도에 따라 인체의 아름다움을 디자인함으로써 예술가들은 새로운 작품의 탄생을 위해 더 나은 방향을 모색하고 다른 분야와의 융합이나 미술사조의 접목을 시도하여 창의적인 작품을 창출하고 있다.

그 중에서도 초현실주의는 제1차 세계대전 이후 이성에 의하여 통제되는 사회와 현실에서 벗어나기 위해 만들어진 예술사조로, 무의식 속에서 꿈과 환상을 바탕으로 현실에는 없는 무언가를 덧붙인 초현실주의적 표현을 통해 정신적 자유를 지향하고 예술적 가치를 표출하며 새로운 예술적 이미지를 나타내고 있다.

본 연구에서는 꿈과 상상력을 자극시키며 독특한 영향을 미친 초현실주의에 대한 개념과 기법을 고찰하고, 초현실주의 표현기법 및 특성과 바디아트 디자인의 표현요소를 분석하여 바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 미적 특성을 도출하였다.

이를 바탕으로 현대 바디아트 작품에서 초현실주의 표현기법의 활용에 대하여 분석함으로써 초현실주의 미적 특성을 통해 바디아트 디자인에서의 기초자료를 제시하는데 그 목적이 있다.

바디아트 디자인 분석을 위하여 바디아트 전문 아티스트의 작품을 단행본

및 전문잡지, 전문사이트 등을 통하여 작품이미지를 선정하였으며, 바디아트의 특징이 두드러지게 나타난 529장의 작품을 대상으로 초현실주의 표현기법과 바디아트 표현요소를 분석한 결과는 다음과 같다.

트롱프뢰유에서는 공간의 모호성이 13%의 비율로 가장 높게 나타났으며, 그 다음은 7.6%의 인체의 형상화순으로 형태의 유사성을 비롯한 다양한 기법들이 관찰되었다. 인체의 패턴화의 경우 4.3%의 낮은 비율이지만 추상적 초현실의 이미지에서 특징이 두드러지게 표현되는 디자인이라 할 수 있다.

인체의 응용에서는 인체의 은폐가 18.1%로 비중이 가장 높았으며, 이는 바디아트 표현 요소와 교차분석 결과 색채의 특성에서 22.4%로 서로 연관성이 있음을 알 수 있었다. 이 외에도 인체의 변형, 인체의 노출, 인체의 위치변경으로 나타났다.

데페이즈망 기법은 인체의 결합이 5.7%의 비율로 가장 높았으며, 소재의 합성이 4.2%의 비율로 관찰되었다. 낮선 공간의 배치가 4.7%, 크기의 변화가 0.8%로 나타났으며, 이 기법은 낮은 비율이지만 환상의 세계에서 새로운 것을 창조하려는 초현실주의를 가장 효과적으로 표현하였음을 알 수 있었다.

오브제화는 몽상적이 10%의 비율로써, 대체적으로 오브제의 사용과 화려한 색상을 사용한 환상적 디자인 형태로 나타났다. 무생물과 자연물이 2.8%, 2.6%로 비슷하게 관찰되었으며, 동·식물의 소재를 이용한 기법은 바디아트 표현요소에서 색채와 오브제의 요소가 결합되어 경연감이 돋보이는 이미지를 표현하였다.

바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법의 분석에서는 인체의 응용과 형태가 45.6%의 높은 비율이 나타났으며, 그 다음 색채에서도 인체의 응용이 38.7%로 관찰 되었다. 오브제에서는 초현실주의 오브제화가 69.3%로 나타났다으며 각 표현 요소별로 연관성을 띄었다.

바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 표현기법 요목 분석 결과를 토대로 초현실주의 미적 특성을 우연성, 환상성, 해학성, 상징성으로 분류할 수 있었다.

초현실주의 우연성은 전혀 관계없는 일상의 재료를 오브제로 응용하거나, 물감을 던지고 뿌리는 액션페인팅 기법을 인체에 도입하여 인간의 잠재적인 욕망을 표현하고, 배경과 인체를 동화시켜 추상적으로 표현함으로써 우연의 법칙을 나타내고 있다.

환상성은 트롱프뢰유, 데페이즈망, 인체에 서로 다른 패턴 및 오브제의 결합 등을 연출하여 현실 세계와 다른 신비감을 표출하고 있다. 예술가들은 상상력의 세계에 흥미를 느끼고 표현하고자 하는 이미지를 인체에 형상화 시킴으로써 바디아트 디자인적 표현에서는 오브제와 색상을 통한 신비로움이 시각적으로 전달되었다.

해학성은 예술가의 생각과 의도를 작품에 담아 전달하는 방법으로 인체의 응용기법과 트롱프뢰유, 오브제화의 기법을 통해 대중들에게 신선함과 즐거움을 선사하였다. 특히 바디아트 디자인에 있어 기발함과 차별화된 시도로 색상을 통해 보여주는 형태가 또 하나의 조형예술로 재창조되었음을 알 수 있었다.

상징성은 단순히 대상을 보여주고 새롭게 나타내는 것이 아닌 대상물속에 숨어있는 의미가 인간의 신체를 대상으로 커뮤니케이션의 역할까지 수행하며, 대중들에게 깊은 인상을 전달해주고 있음을 알 수 있었다.

본 연구의 결과를 통하여 조형예술인 바디아트가 현대예술로의 발전함에 있어 다양한 디자인을 창출하기 위하여 초현실주의 표현기법 뿐만 아니라 넓은 시각과 새로운 생각의 전환을 바탕으로 하는 실험적인 연구가 활발하게 진행되기를 기대한다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. 초현실주의 .....	3
2. 초현실주의의 표현기법 .....	10
3. 바디아트 .....	24
III. 바디아트에 나타난 초현실주의 유형 분석 .....	36
1. 자료수집 및 연구방법 .....	36
2. 초현실주의 기법에 따른 바디아트 디자인 분석 .....	37
3. 바디아트에 나타난 초현실주의 분석요목에 따른 신뢰도 .....	41
4. 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목에 대한 분석 결과 .....	43
5. 초현실주의 표현주의 특성 .....	45
6. 상관관계 분석 .....	52
IV. 바디아트에 나타난 초현실주의의 미적 특성 .....	53
1. 우연성 .....	53
2. 환상성 .....	57
3. 해학성 .....	60
4. 상징성 .....	63
V. 결론 .....	67

참 고 문 헌  
ABSTRACT  
부록

## 표 목 차

<표 1> 초현실주의 유형 .....	5
<표 2> 초현실주의 표현기법에 관한 선행연구 .....	13
<표 3> 바디아트 표현요소 분류 .....	27
<표 4> 초현실주의 표현기법에 따른 바디아트 디자인 요목 분류 .....	39
<표 5> 전문가 3인의 상호간의 일치도 예 .....	41
<표 6> 분석요목의 종류와 종합적 신뢰도 값 .....	42
<표 7> 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목을 빈도분석 .....	43
<표 8> 초현실주의 표현기법의 구체적 표현 빈도 분석 .....	44
<표 9> 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형 교차분석 .....	46
<표 10> 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형 카이제곱 검정 .....	47
<표 11> 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 교차분석 .....	48
<표 12> 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 카이제곱 검정 .....	49
<표 13> 바디아트 표현요소별 17개 초현실주의 표현기법 교차분석 .....	50
<표 14> 바디아트 표현요소별 17개 초현실주의 표현기법 카이제곱 검정 .....	52
<표 15> 바디아트 표현요소, 초현실주의 유형, 초현실주의 표현기법의 상관관계 분석 .....	52
<표 16> 바디아트에 나타난 초현실주의의 미적 특성 .....	66

## 그림 목 차

<그림 1> Joan Miro .....	9
<그림 2> Andre Masson .....	9
<그림 3> Giogio de Chirico .....	9
<그림 4> Rene Magritte .....	9
<그림 5> Joanne Gair I .....	16
<그림 6> Craig Tracy I .....	16
<그림 7> Trina Merry I .....	16
<그림 8> Liubolin I .....	16
<그림 9> Trina Merry II .....	18
<그림 10> Giogio de Chirico I .....	18
<그림 11> Johannes Stotter I .....	18
<그림 12> Craig Tracy II .....	18
<그림 13> Joanne Gair II .....	21
<그림 14> Joanne Gair III .....	21
<그림 15> Jean-Paul Bourdier I .....	21
<그림 16> Jean-Paul Bourdier II .....	21
<그림 17> Bella Volen I .....	23
<그림 18> Hikarucho .....	23
<그림 19> Madame Peripetie .....	23
<그림 20> Emma Fay I .....	23
<그림 21> Emma Hack I .....	29
<그림 22> Craig Tracy II .....	29
<그림 23> Laura Spector and Chadwick Gray .....	29

<그림 24> Janne GairIV	29
<그림 25> Janne GairV	32
<그림 26> Emma Hack II	32
<그림 27> Emma Fay II	32
<그림 28> Emma FayIII	32
<그림 29> Johannes Stotter II	35
<그림 30> Janne GairVI	35
<그림 31> Alex Hansen	35
<그림 32> Bella Volen II	35
<그림 33> Trina MerryIII	56
<그림 34> Trina MerryIV	56
<그림 35> Johannes StotterIII	56
<그림 36> Johannes StotterIV	56
<그림 37> Craig TracyIII	59
<그림 38> Craig TracyIV	59
<그림 39> Bella VolenIII	59
<그림 40> Emma FayIV	59
<그림 41> Guido Daniele I	62
<그림 42> Janne GairVII	62
<그림 43> Emma Fay V	62
<그림 44> Emma FayVI	62
<그림 45> Craig Tracy V	65
<그림 46> Guido Daniele II	65
<그림 47> Filippo Ioco I	65
<그림 48> Filippo Ioco II	65

## I. 서 론

예술에 있어서 신체는 과거에서 현재에 이르기까지 다양한 시대적 배경과 역사, 작품의 특징을 고찰하여 여러 가지 양식으로 새롭게 발전해 가고 있다.<sup>1)</sup> 이전의 예술에서 신체를 정적인 형태의 조형물로 여겨왔다면 현대에는 바디아트를 통해 동적인 인체에 집중하며 피부를 회화의 캔버스와 같이 인식하여 독창적인 조형예술로 승화하였다.<sup>2)</sup>

또한 예술분야에서 표현된 바디아트는 작가의 독창성에 의한 재료의 질감이 결합된 자유로운 표현방식으로써, 시각적으로 표현할 수 있는 도구 및 재료를 이용하여 인간의 몸에 이미지화하고 형상화시켜 재구성하고 있다.<sup>3)</sup> 바디아트 아티스트는 각자의 개성에 따라 인체를 대상으로 다양한 주제와 기법을 응용하여 어떠한 구애도 받지 않고 자유롭게 보다 폭 넓은 상상력과 연출로 창의적인 변화를 줄 수 있는 특징을 가지고 있다. 나아가 다양한 문화와 예술들이 공존하는 현대사회에서 사람들은 무한한 상상의 세계를 꿈꾸면서 내적인 위안을 추구한다.<sup>4)</sup>

초현실주의는 제1차 세계대전 이후 환상과 무의식의 세계를 표현하는 미술로 어떠한 통제도 받지 않고 불가능하다는 것에 가능성을 열어 최초로 환상과 무의식을 새로운 예술양식의 철학으로 담아 표출함으로써 아직까지도 현대인들에게 정신적인 분추구로 자리매김하고 있다.<sup>5)</sup>

---

1) 한명숙(2005), 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 일반대학원, 석사학위논문, p.9.

2) 최경옥(2008), 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.1.

3) 배기혜(2009), 사군자를 응용한 바디페인팅 연구, 성신여자대학교 아트디자인대학원, 석사학위논문, p.1.

4) 배찬우(2013), 초현실주의 경향의 뷰티 일러스트레이션 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, p.1.

5) 박리라(2016), 초현실주의 데페이즈망 기법을 활용한 아트메이크업 연구, 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문, p.1.

이러한 초현실주의는 종래의 예술 형식을 부정하고 무의식과 미지의 영역인 꿈과 환상, 상상의 세계에서 새로운 창조의 가능성을 추구하였으며 20세기 현대 조형예술의 표현 영역을 발전시키는데 커다란 원동력이 되었다. 나아가 독특한 개성과 창조적인 것을 추구하는 현대 바디아트 발전에 지속적인 영향을 주고 있다.<sup>6)</sup>

본 연구에서는 초현실주의에 대한 개념과 유형을 고찰한 후, 초현실주의 표현기법과 바디아트 디자인의 표현요소 분석을 통하여 바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 미적 특성을 도출함으로써, 바디아트 표현요소 분석 방법의 기초자료를 제시하는데 목적이 있다.

나아가 바디아트 디자인 속 아티스트의 개성적인 표현과 다양한 방식을 추구하는 미적 의지를 이해하고 예술 사조를 바탕으로 한 표현법으로써 새로운 예술적 표현 수단으로서의 다양화를 모색하는 데에 의의가 있다.

본 연구의 방법과 범위는 바디아트 아티스트의 작품을 대상으로 하였으며, 초현실주의 개념과 미적특성을 살펴보고자 미학 관련 서적 및 선행연구 등 문헌 연구와 작품 이미지 자료 분석을 위한 심층적 연구를 병행하고자 한다.

바디아트 표현요소의 분석을 위한 자료 수집은 바디아트 관련 홈페이지와 아티스트의 갤러리에 전시되는 예술작품 및 작품 서적에서 발췌하고, 수집한 이미지의 정확한 분석과 타당성이 있는 자료의 활용을 위하여 박사학위를 소지한 메이크업 전문가 3인이 선정된 이미지를 분석 자료로 사용하여 연구의 객관성과 신뢰도를 확보하고자 한다.

---

6) 김순구(2002), 초현실주의 Art Make-up에 관한 연구, 디자인학연구, 15(4), p.49.

## II. 이론적 배경

### 1. 초현실주의

#### 1) 초현실주의의 개념

초현실주의(Surrealism)는 1919년부터 제2차 세계대전 발발 직후까지 약 20년 동안 프랑스를 중심으로 일어났던 전위적인 문학, 예술 운동으로 다다(Dada)와 미래주의(futurism) 등 20세기에 등장한 다른 전위운동에 비해 제1차, 제2차 세계대전 동안 가장 폭넓게 확산되었던 논쟁적인 예술 운동이었다.<sup>7)</sup> 사회, 정치, 경제, 문화, 예술의 모든 영역에서 심각한 변화가 일어나고, 새로운 시대가 열리는 거센 몸부림이 구체적인 형태를 띠고 나타나기 시작한 것이다.<sup>8)</sup>

초현실주의라는 말은 1971년 작가 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire, 1880~1918)에 처음 창안 되었으며, 6월 24일에 공연된 ‘티레지아스의 유방’이라는 연극에서도 같은해 이 작품에 ‘초현실주의 연극’이라는 부제를 달았다.<sup>9)</sup> 그 후 이 말은 문예지 등에서 종종 쓰였으나, 이것이 본격적으로 사용되기 시작한 것은 1924년 앙드레 브르통(Ander Breton, 1896~1966)에 의해 ‘초현실주의선언’이 발간됨으로써 공식적으로 정의되었으며, 또 다른 새로운 운동의 이념과 방법이 제시되었다.<sup>10)</sup>

초현실주의의 주축이자 핵심이론가인 브르통의 ‘초현실주의선언’에 가장 영

---

7) 조은(2004), 르네마그리트 영향을 받은 현대 일러스트레이션 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.3.

8) 송재은(2010), 초현실주의 조형성이 실내 공간 연출에 접목된 사례 연구, 경희대학교 교육대학원, 석사학위논문, p.4.

9) 피오나 브래들리, 김금미 역(2003), 「초현실주의」, 서울:열화당, p.6.

10) 이희승(2004), 초현실주의 심성을 통한 도자조형 연구, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, pp.3~4.

향을 미친 것은 프로이트의 무의식 이론이었지만 둘의 꿈에 대한 시선은 달랐다.<sup>11)</sup> 프로이트는 꿈이 소원 성취를 위한 창구라고 표현하였지만 그것에 반해 브르통은 꿈을 욕망의 징후로 보고 꿈과 현실이 서로 연결되어 정보를 주고 받는다고 여겼다.<sup>12)</sup> 이러한 초현실주의는 단순한 부정에 그치지 않고 인간의 내면에 주목하였으며, 기존의 예술이 특별히 주목하지 않았던 외적 논리의 이면 즉, 꿈, 무의식, 광기, 환각상태와 같은 인간의 내면의 세계를 표현하려고 노력하였다.<sup>13)</sup>

초현실주의 미술에서 꿈이란 단순히 꿈꾸는 것만을 의미하는 것이 아닌 꿈과 같은 환상의 세계, 경험 할 수 없고 한번쯤 경험하고 싶은 상황, 기괴한 상들을 표하는 것이다.<sup>14)</sup>

꿈과 같은 환상의 세계, 경험할 수 없는 낯선 상황, 기괴한 현상 등을 표현함으로써 무의식 세계를 자신들도 경험할 뿐만 아니라 보는 이들로 하여금 꿈과 같은 느낌을 갖도록 한다. 초현실주의는 꿈에 나타난 단절된 이미지들에서 영감을 받은 상이한 이미지들의 열거, 형태왜곡, 사물의 병치 등으로 인하여 생기는 환상적이고 불가사의한 이미지가 보는 이의 잠재의식을 일깨운다는 것을 기본 원리로 하여 무의식 상태인 꿈의 세계를 중요시했다.<sup>15)</sup>

이렇듯 초현실주의자들은 이성이나 물질의 세계 그리고 현실이 인간을 지배하는 것을 거부하고 인간해방을 목표로 상상의 세계를 빌려와 초현실속에서 인간적인 삶을 찾고자 했다. 이것은 현실을 보다 정열적으로 이해하려는 태도이며, 있는 그대로의 세계에 만족하지 않는 영원한 인간 욕망의 표출방식이라고 볼 수 있다.<sup>16)</sup> 또한 자유를 부여함으로써 어떠한 감독도 받지 않고 심미적 또는 논리적인 관심을 과감히 해방시켜 행해지는 사교의 구술이다.<sup>17)</sup>

11) Joachim, Nagel, 황중민 역(2008), 「어떻게 이해할까? 초실주의」, 서울 : 미술문화, p.8.

12) Hal, Foster, 전역백(2005), 현대미술연구팀 역, 「욕망, 죽음 그리고 아름다움」, 경기 : 아트북스, p.31.

13) 이희승(2013), op.cit., p.5.

14) 박정원(2006), 환타지 메이크업에 나타난 초현실주의적 특성, 한복문화학회, 9(3), p.156.

15) 오세화(2005), 초현실주의 미술의 무의식 표현에 관한 연구, 한남대학교 교육대학원 석사학위논문, p.14.

16) 김용석(2002), 「깊이와 넓이 4막 16장」, 휴머니스트, p.48.

이러한 인간의 정신세계를 해방시키려는 의도에서 출발한 초현실주의는 다  
다에서 시작하여 현대 회화에 영향을 미쳤으며, 막스 에른스트(Max Ernst)를  
비롯하여 르네 마그리트(Rene Magritte), 호안 미로(Joan Miro), 살바도르 달  
리(Salvador Dali)에 이르는 많은 예술가들에 의해 발전하였다.<sup>18)</sup>

## 2) 초현실주의의 유형

프로이드의 학술에서 무의식이 중점적 위치를 차지한 것처럼 초현실주의자  
들은 인간 내면의 무의식세계를 비중 있게 표현하는데 중점을 두고 다양하게  
표현하려고 노력하였으며, 초현실주의 회화는 기법적인 측면에서 매우 다양한  
표현양상을 띄면서 전개되어진다.<sup>19)</sup>

초현실주의 유형을 하프트만(W. Hattman)은 크게 비형상적인 ‘추상적 초현  
실주의’와 형상적인 ‘사실적 초현실주의’로 분류하였다.<sup>20)</sup>

<표 1> 초현실주의 유형

구분	특징	기법
추상적 초현실주의	무의식의 세계, 꿈 등을 현실적 으로 표현.	자동기술법, 프로타주, 데칼코마니, 트롱프뢰유
사실적 초현실주의	현실에서 느끼지 못한 충격을 불러일으키며 구체적, 사실적, 세 밀하게 표현.	데페이즈망, 콜라주, 오브제, 편집광적 비판

17) Andre Breton, 송재영 역(1985), 「쉬르리얼리즘 선언」, 성문각, p.35.

18) 방지현(2012), 오브제 활용유형에 따른 초현실주의 패션디자인 분석, 석사학위논문, 고려대학교 일반대  
학원, p.6.

19) 육현임(2007), 바디페인팅의 초현실주의 표현양식에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논  
문, p.15.

20) 김봉미(2003), 르네 마그리트 회화세계의 신비적 특성 연구, 우석대학교 대학원, 석사학위논문, p.14.

## (1) 추상적 초현실주의

추상적 초현실주의의 대표적인 작가로는 막스 에른스트(Max Ernst), 호안 미로(Joan Miro), 앙드레 마송(Andre Masson) 등이 있으며,<sup>21)</sup> 그들의 작품에서 볼 수 있듯이 내적 충동이나 꿈, 무의식 등을 자동기술법(Automatism)과 같이 우연성이 내제된 방법으로 표현하는 것을 말한다.<sup>22)</sup>

오토마티즘은 ‘자동기술’이란 용어로 해석되며, 이성의 통제를 받지 않고 작가가 자기 자신을 외부와 완전히 분리시킨 상태에서 생겨나는 모든 사고를 가능한 빨리 무의식 상태로 기술하는 방법이다. 그렇기 때문에 모든 사람에게 공통적인 ‘정신의 실체’를 노출시켜주고 또한 그 정신을 사상과 분리시키는 하나의 방법이다.<sup>23)</sup>

초현실주의 오토마티즘은 각 작가마다 특징적으로 나타나는데, 그들 모두가 무의식을 존중한다는 점이다<sup>24)</sup>. 무의식적 표현이란 무질서하고 두서없는 기술이 아니라 작가 내면의 심리상태, 무의식 상태에서 형상화될 수 없는 것을 작품에 담아내는 행위이다.<sup>25)</sup>(그림1)

막스 에른스트에 의해서 시작된 데칼코마니, 프로타주 등 물질의 일부 또는 우연하게 형성된 현상에서 또 다른 환각을 연상시키는 것도 오토마티즘의 일부라고 볼 수 있다.<sup>26)</sup>

<그림 2>의 앙드레 마송은 무의식 상태에서 손의 움직임은 생각보다 빠를 수 있다고 생각하였고, 속도가 빠를수록 의식이 개입되는 정도가 적어진다는

---

21) 오지아(2010), 초현실주의 표현기법을 응용한 텍스타일 제품디자인연구, 한양대학교 대학원, 석사학위논문, p.18.

22) 조은(2004), op.cit., p.8.

23) s.알렉산드리안, 이대일 옮김(1984), 「초현실주의 미술」, 열화당, p.52.

24) 문진(2012), 추상적 초현실주의에 나타난 오토마티즘 기법에 관한 연구, 전북대학교 교육대학원, 석사학위논문, p.9.

25) 김승아(2010), 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원, 석사학위논문, pp.8~9.

26) 문진(2012), op.cit., p.9.

생각을 하였기 때문에 빠르고도 율동적인 행위로서의 흔적을 남기려 했다.<sup>27)</sup> 이러한 추상적 초현실주의 작가들은 오토마티즘과 프로타주, 콜라주, 데칼코마니 등 다양한 기법으로 구체적인 형태가 없는 이미지와 무의식에서 탄생된 형태들의 본질만을 추구하고, 내적충동이나 꿈과 무의식 등을 우연성이 내재된 방법으로 표현하였다.<sup>28)</sup>

초기 초현실주의에서는 언어와 사고가 일상적인 용도의 요구에 의하여 왜곡되고 속박되었으며 이 때문에 인간 또한 자유롭지 못하다고 생각하였다. 그들은 이러한 속박에서 자유롭게 해방되기 위해서는 사고의 개혁이 필요하다고 판단하였고 이러한 시도를 언어의 자유에서 찾고자 하였다.<sup>29)</sup> 그리하여 순수한 심적 자동주의를 통해 그들이 이성보다 우위에 두었던 무의식의 세계, 꿈, 환각 등을 끌어들이어 현실에 대한 새로운 욕구를 창조하려고 하였다.<sup>30)</sup>

## (2) 사실적 초현실주의

사실적 초현실주의는 키리코(Giorgio de Chirico)에 의하여 계승된 사상으로 사실적이고 세밀하게 묘사하며 일상적인 사물의 이미지를 한 화면 속에서 전치, 변조<sup>31)</sup>하여 전혀 예기치 못한 환상성을 연출함으로써 현실에서 느끼지 못한 충격을 불러일으키게 표현하였다.<sup>32)</sup> 키리코의 이러한 낯설음을 통한 신비를 가장 효과적으로 드러낸 화가는 르네 마그리트(Rene Magritte)였다.<sup>33)</sup>

<그림 3>은 서로 다른 이질인 사물들, 즉 석고 두상, 장갑, 임의로 원근법인 처리를 하고 있는 건물과 멀리 구름이 떠 있는 하늘의 배경이 실에서 갖는

---

27) 송재은(2009), op.cit., p.13.

28) 조은정(2005), 초현실주의 회화에 내재된 이중이미지 연구, 숙명자대학교 대학원, 석사학위논문, p.5.

29) 조은(2004), op.cit., p.8.

30) 이화여대 미술연구회(1994), 「현대미술의 동향2」, 눈빛, p.169.

31) 조은(2004), op.cit., p.9.

32) 육현임(2007), op.cit., p.11.

33) 문진(2012), op.cit., p.17.

크기의 비례에 관계없이 확대되거나 축소되어 결합되어 있다.<sup>34)</sup> 이처럼 초현실주의자들이 사용한 또 하나의 방법은 이성적 사고로는 성립되지 않는 모순된 상황을 제시함으로써 이성 스스로 그 자리를 뜨도록 유도하고, 무의식 세계가 그 자리를 차지하도록 하는 방법을 사용하였는데 이것이 바로 데페이즈망이다.<sup>35)</sup>

데페이즈망은 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 의미, 기능을 현실적 문맥에서 이탈시켜 이것이 놓여 질 수 없는 낯선 장소에서 새롭게 조합시킴으로써 초현실적인 환상을 창조해내는 기법이라 할 수 있다.<sup>36)</sup> 또한 일상적인 소재에 대해 가지고 있는 고정관념은 매우 확실하기 때문에 일상적 물체를 사실적으로 표현하여 병치시킬 경우 심리적 혼란을 극대화시킬 수 있게 된다.<sup>37)</sup>

<그림 4>의 르네 마그리트 작품은 자신만의 독특하고 기묘하게 표현한 작품세계를 보여주고 있으며, 상식을 깨는 기발함이 만들어내는 환상이 눈의 시각적 사고를 통해 형태를 여러 가지 이미지로 착각하게 표하는 것으로 조형에서 일루전의 한 형태를 볼 수 있게 해준 작품임을 알 수 있다.<sup>38)</sup>

사실적 초현실주의의 대표적인 작가로는 살바도르 달리, 르네 마그리트 등이 있으며,<sup>39)</sup> 그들은 꿈의 상태를 암시하는 구체적이고 비합리적인 사진 이미지를 얻기 위해 매우 꼼꼼하고 상세하게 세밀하게 형상을 묘사하였다.<sup>40)</sup>

---

34) 김서현((2010), 초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구, 한국교원대학교 대학원, 석사학위논문, p.50.

35) 오지아(2010), op.cit., p.26.

36) 문진(2012), op.cit., p.10.

37) Ibid., p.13.

38) 김경화(2012), 착시현상을 통한 아트메이크업에 나타난 일루전의 이미지분석, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, pp.28~29.

39) 오지아(2010), op.cit., p.18.

40) 조은정(2005), op.cit., p.9.



<그림 1> Joan Miro,  
 Woman Encircled by the Flight  
 of a Bird, 1941  
 (캐럴라인 랜즈너, 김세진 역  
 (2014), p.52.)



<그림 2> Andre Masson,  
 Furious Sun, 1925  
 (피오나 브래들리, 김금미 역  
 (2003), p.21.)



<그림 3> Giorgio de Chirico,  
 The Song of Love, 1914  
 (조르조 데 키리코, 박영란 역  
 (1996), p.20.)



<그림 4> Rene Magritte,  
 The Key to the Fields, 1936  
 (로버트휴즈, 박누리 역  
 (2008), p.164.)

## 2. 초현실주의의 표현기법

초현실주의는 인간의 해방이라는 목표를 가지고 현실의 왜곡과 변형으로 새로운 현실을 만들어내며, 인간의 내적 무의식, 꿈에 대한 재해석, 자유로운 내용 등을 추구하였다. 이러한 목적을 달성하기 위해 초현실주의는 종래의 공간의식과는 별도의 비현실 세계를 겨냥하고 있어서 작품의 창작활동에 새로운 기법들이 필요하게 되었다.<sup>41)</sup>

김은미(2003)<sup>42)</sup>의 연구에서는 초현실주의 미술이 현대 미술에 끼친 영향을 분석하기 위해 초현실주의의 무의식 세계를 표현하는 특성을 고찰하고 초현실주의 표현을 콜라주, 프로타주, 오토마티즘, 데페이즈망으로 분류하였다. 육현임(2007)<sup>43)</sup>은 초현실주의의 예술세계와 바디 페인팅과의 연관성을 모색하기 위해 자동기술법, 프로타주, 데칼코마니, 콜라주, 오브제, 트롱프뢰유, 편집광적 비판방법, 데페이즈망의 사물의 위치전환, 사물의 존재양식의 전환, 공간의 변조로 분류하고 표현방법을 세분화하여 바디 페인팅 작품 사례를 분석하였다.

송재은(2010)<sup>44)</sup>의 연구에서는 초현실주의의 표현적 특성을 환상적공간과 꿈의 세계 이미지, 자동기술법과 무의식의 표현, 에로티시즘, 낯선 오브제의 결합의 표현으로 분류하였으며, 손자경(2011)<sup>45)</sup>의 연구에서는 초현실주의 표현을 잠재의식의 시각적 환영, 모순된 오브제의 결합 및 우연과 자동기술적 표현의 지속으로 고찰하여 초현실주의가 현대미술에 미친 영향에 대하여 분

---

41) 박은혜(2009), 초현실주의 표현기법을 이용한 현대장신구 연구, 경성대학교 멀티미디어대학원, 석사학위논문, p.7.

42) 김은미(2003), 초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현 특성에 관한 연구, 홍익대학교 교육대학원, 석사학위논문.

43) 육현임(2007), 바디페인팅의 초현실주의 표현양식에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문.

44) 송재은(2010), op.cit.

45) 손자경(2011), 초현실주의가 현대미술에 미친 영향에 대한 연구, 인천대학교 교육대학원, 석사학위논문.

석하였다. 한지수(2013)<sup>46)</sup>의 연구에서는 초현실주의 표현기법 특성을 위치전환법, 자동기술법으로 분류하였으며, 페이스페인팅과 바디페인팅, 환타지 메이크업에 표현된 초현실주의 특성의 유형을 변형된 인체 형상, 자연이미지의 인체 형상, 특정 공간 형태의 인체형상으로 세분화하여 초현실주의 미술의 특성이 나타난 아트메이크업을 분석하였다. 배찬우(2013)<sup>47)</sup>의 연구에서는 오토마티즘, 콜라주, 프로타주, 데칼코마니, 오브제, 데페이즈망의 초현실주의 표현기법을 통해 잠재의식의 이미지해체, 공간의 변형, 이미지 결합 및 이미지 변형으로 세분화 하여 초현실주의 경향의 뷰티작품의 특성을 분석하고 초현실주의 기법을 활용한 뷰티 일러스트 작품을 제시하였다. 이채연(2016)<sup>48)</sup>의 연구에서는 패션과 뷰티 광고에 나타난 초현실주의 표현에 대해 고찰하기 위하여 데칼코마니, 트롱프뢰유, 콜라주, 데페이즈망의 고립, 합성, 크기의 변화, 모순적 이미지 그리고 모방과 패러디, 몽환적 이미지로 표현기법을 분류하여 뷰티광고에 나타난 초현실주의를 연구하였다.

각 연구자들의 표현 기법은 모두 다르지만 용어의 정의에 따르면 선행연구에서 4가지의 공통된 표현 방법이 나타나는 것을 알 수 있다.

선행연구에서 분류한 착시, 트롱프뢰유 기법, 눈속임은 눈의 착시현상을 이용하여 표현한 방법으로 ‘트롱프뢰유’로 도합하여 표현할 수 있다.

변형된 인체 형상, 자연이미지의 인체형상, 이미지 결합, 이미지 변형, 특정 공간 형태의 인체형상은 인체를 미적 표현도구로 활용하는 ‘인체의 응용’이라고 설명할 수 있다.

이질적 사물의 결합, 환상적 공간과 꿈의 세계 이미지, 사물의 위치전환, 사물의 존재양식의 전환, 공간의 변조, 위치전환 등은 인체의 일부분이 원래의 위치에서 벗어나거나 사물의 근본적인 본질에서 탈피하여 다양한 이미지

46) 한지수(2013), 초현실주의 미술의 특성이 나타난 아트메이크업 연구, 한국뷰티경영학회지, 1(2), pp.235~245.

47) 배찬우(2013), 초현실주의 경향의 뷰티 일러스트레이션 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문.

48) 이채연(2016), 패션·뷰티 광고에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원, 석사학위논문.

를 표현하는 ‘데페이즈망’으로 표현할 수 있다.

모순된 오브제의 결합, 콜라주 기법, 편집광적 비판방법, 낯선 오브제의 결합의 차용은 일상생활의 물건이나 자연물들을 인체에 옮겨놓아 초현실주의적 이미지로 표현하는 ‘오브제화’로 이루어진다.

위의 선행연구를 토대로 본 연구에서는 초현실주의의 표현기법 <표 1>과 같이 트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망, 오브제화로 분류하여 살펴보고자 한다.

<표 2> 초현실주의 표현기법에 관한 선행연구

선행연구자	초현실주의 표현기법 분류
김은미(2003)	콜라주, 프로타주, 오토마티즘, 데페이즈망
육현임(2007)	자동기술법, 트롱프뢰유, 공간의 변조, 사물의 위치변환, 사물의 존재양식의 전환
송재은(2010)	자동기술법과 무의식의 표현, 환상적 공간과 꿈의 세계 이미지, 낯선 오브제의 결합, 에로티시즘
손자경(2011)	잠재의식의 시각적 환영, 모순된 오브제의 결합, 우연과 자동기술적 표현의 지속
한지수(2013)	변형된 인체형상, 자연이미지의 인체형상, 특정 공간 형태의 인체형상, 위치전환법, 자동기술법
배찬우(2013)	잠재의식의 이미지 해체, 공간의 변형, 이미지 결합, 이미지 변형
이채연(2016)	트롱프뢰유, 데페이즈망, 콜라주, 모방과 패러디, 몽환적 이미지



연구자	트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망, 오브제화
-----	----------------------------

## (1) 트롱프뢰유

트롱프뢰유란 ‘눈을 속이다’라는 프랑스어로 보는 사람으로 하여금 그림에 표현된 대상물들을 실제로 존재하는 것처럼 정밀하고 세밀하게 표현하는 기법이다.<sup>49)</sup> 트롱프뢰유 기법에서 노리는 것은 보는 이로 하여금 의식을 착각·혼란시키려 하는데 의도가 있었다.<sup>50)</sup>

착각·착시의 의도는 원래 그림의 속성이 허구적 특성으로 인해 보는 사람을 어느 정도 속이는 특성을 가지고 있지만, 트롱프뢰유는 아예 보는 사람이 그려진 대상의 실제 인물이나 사물을 실제와 허상의 경계를 교란하여 다채롭게 표현하여 놀라게끔 만드는 것을 목적으로 하고 있다.<sup>51)</sup>

<그림 5>와 같이 보이는 것을 평면에 옮겨놓은 복제로서의 공간이 아닌 사물과 사물들이 같이 하여 새로운 의미로 전환되는 초현실주의의 기법이다.<sup>52)</sup> 처음에는 물체에 대한 집착과 소유의 원망을 해소하기 위한 세속적인 의미의 그림이었다. 화가가 대상에 완전히 얽매인다는 점 때문에 이 말은 부정인 뜻으로 씌여졌으나, 초현실주의자들에게 효과적으로 이용되었다.<sup>53)</sup>

초현실주의자들은 본질 보다는 각자의 내면으로부터의 새로움을 요구하였으며, 무의식의 영역을 현실적으로 표현하는 오토마티즘에 근거하여 보는 이로 하여금 현실적 세계와의 혼란과 시각적 착시를 유도하고 있다.<sup>54)</sup>

트롱프뢰유는 환상적 세계를 상상적으로 표현함으로써 일반적으로 신화적, 종교적 환상, 몽상적 세계를 표현하고, 기법적으로는 비사실주의, 초현실

49) 육현임(2007), op.cit., p.28.

50) 석필선(2012), 초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품 제작 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, p.25.

51) 이연식(2010), 「눈속임그림」, 아트북스, p.4.

52) 김민지, 간호섭(2013), 신체 왜곡패션에 관한 연구, 패션비즈니스, 17(5), pp.70-83.

53) 김서현(2010), 초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구, 한국교원대학교 대학원, 석사학위논문, p.52.

54) 김승아(2010), op.cit., pp.28-29.

주의, 형태와 색채 등을 주로 사용한다.<sup>55)</sup>(그림6)

이러한 착시는 다양한 시각적 해석에 다의성을 주고 흥미를 자아내는 효과로 인해 예술가들에게는 상상의 세계를 위한 신비한 효과를 유발하기 위해 사용되어짐과 동시에 기존의 물리적 세계를 대변하는 표현 효과 대비 독특함과 새로운 시각적 표현을 가능하도록 하였다.<sup>56)</sup>(그림7)(그림8)

현대에서는 너무 익숙한 일상에서 의식하지 못하는 것을 새롭게 느끼고 이를 통해 재미와 초현실주의적인 신비로운 시각이미지를 제공하고자 회화 작업을 통해 사물의 구도·명암·질감 등을 실물 그대로를 보는 것 같은 사실적인 재현을 목표로 하고 있다.<sup>57)</sup>

---

55) 김경화(2012), op.cit., p.14.

56) 박경민(2012), 패키지디자인에서의 효율적 커뮤니케이션을 위한 시지각 확장 표현방법 연구, 서울대학교 대학원, 석사학위논문, p.14.

57) 이채연(2016), op.cit., p.36.



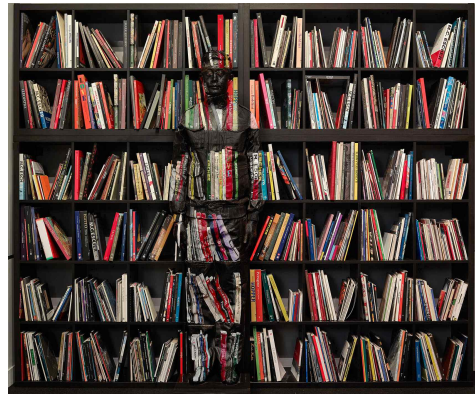
<그림 5> Joanne Gair I ,  
Room with a View, Unknown  
(출처:[http://joannegair.com  
/PAL1.3.htm](http://joannegair.com/PAL1.3.htm))  
검색일자: 2019.02.21.



<그림 6> Craig Tracy I ,  
Majestic, Unknown  
(출처:[http://craigtracy.com/?project  
=gallery-landscapes](http://craigtracy.com/?project=gallery-landscapes))  
검색일자: 2019.02.21.



<그림 7> Trina Merry I ,  
Untitled, Unknown  
(출처:[http://www.trinamerr  
yartist.com/](http://www.trinamerr<br/>yartist.com/))  
검색일자: 2019.02.22.



<그림 8> Liubolin I ,  
Art Books, Unknown  
(출처:[https://liubolinstudio  
.com/fine-arts/](https://liubolinstudio<br/>.com/fine-arts/))  
검색일자: 2019.02.22.

## (2) 인체의 응용

인체의 응용은 초현실주의에서 자주 등장하는 표현 방법으로 인체의 위치변경이나 인체와 이질적인 제 3요소와의 결합 등은 인체를 비정상적으로 변환하여 인체 구조적 질서에 대한 반항, 무의식적 욕구, 성적인 상징을 나타낸다.<sup>58)</sup>

초현실주의자들은 경이로움, 무의식, 꿈의 의미를 실현시키려는 욕망과 환상 자유를 만끽하기 위한 대상으로서 인체를 도입한다.(그림9) 두 가지 이상의 상반된 이미지, 즉 일루전과 실제, 실제와 비사실인 감각을 통합시키거나 인체를 노출, 은폐시켜 몽유병 모호함과 착시를 유발시킴으로써 인체를 왜곡하고 변형시켰다.<sup>59)</sup>

<그림 10>과 같이 인체의 변형되는 모습은 다른 외부 물체와의 중복, 전이에 의하여 변형을 이루기도 하고 팔, 다리, 입술, 눈 등 특정부위와 기관들이 기형적으로 확대되어 표현되거나 상징으로 변형된 모습과 무생물에 중첩되어 재구성되기도 한다.<sup>60)</sup>

인체의 변형에서 초현실주의적 표현으로는, 신체의 일부나 형태를 드러내 보이는 인체형과 옷을 입은 형상을 대조함으로써 벗은 몸과 의복의 관계를 은유적으로 표현하기도 한다.<sup>61)</sup>(그림11) (그림12)

이러한 인체의 응용은 몸의 부분적 이미지, 잘려나간 몸, 산발적으로 파편화된 신체를 예술적으로 표현함으로써 인간 내면에 대한 강박관념에서의 해방감을 느끼는 도구로 활용되어지고 있다.<sup>62)</sup>

---

58) 김승아(2010), op.cit., p.25.

59) 류근중(2005), 패션아트에 표현된 초현실주의 특성에 관한 연구, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문, pp.106~107.

60) 한지수(2013), op.cit., p.239.

61) Ibid., p.245.

62) 양유나(2018), 니트웨어에 나타난 초현실주의의 표현 분석과 미적 특성, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.35.



<그림 9> Trina Merry II,

Aquarius, 2015

(출처:<http://www.trinamerrartist.co>)

검색일자: 2019.02.23



<그림 10> Guido Daniele I,

Ph. Andric, Unknown

(출처:<http://www.guidodaniele.com/hand-painting/handpaint-art.html>)

검색일자: 2019.02.23



<그림 11> Johannes Stotter I,

High Heel, Unknown

(출처:<https://gallery.johannesstoeterart.com/Galleries/Illusions-bodypainting-art/>)

검색일자: 2019.02.24.



<그림 12> Craig Tracy II,

Tandem, Unknown

(출처: <http://craigtracy.com/?project-gallery-animals>)

검색일자: 2019.02.24.

### (3) 데페이즈망

데페이즈망이란 실제의 사물들을 대상으로 하여 본래의 의미와 용도, 기능을 현실적 문맥에서 이탈시키고, 그 사물의 속성과 관련성이 없는 낯선 장소에 조합시킴으로써 초현실적 환상을 새롭게 창출하며,<sup>63)</sup> 감상자에게 시각적·심리적 충격과 신비감을 준다.<sup>64)</sup>

<그림 13>과 같이 2차원적인 화면 공간 위에서 모든 사물이 본래 장소를 떠나서 존재하는 것을 가리키며 이미지가 형성되지 않고 자율적 이미지가 형성과정에서 사물들이 새롭게 배치한다는 것이다.<sup>65)</sup>

일상적인 현실을 바탕으로 하나 상상적인 내면의 세계를 현실보다 더 정확하고 사실적으로 표현하여 사실적이면 사실적일수록 그 부조리성 때문에 더 충격적이고 환상적으로 보인다.<sup>66)</sup>

데페이즈망 기법은 무의식 속에서 억압된 인식, 욕구와 의도 등을 캔버스 속에 하나의 환영으로 표현함으로써 억압으로부터 해방하여 자유 할 수 있게 하는 것이다.<sup>67)</sup>

미술사학자 알렉산드리안(Sarane Alexandrian)과 수지 개블릭(Suzi Gablik)은 데페이즈망 연구에서 일상의 사물 일부를 크기의 변화와 같은 왜곡을 준다는 점과 익숙한 사물들의 병치, 결합으로 인한 시각적 충격을 준다는 점, 그리고 하나의 시점에서 차원을 확장하여 이미지를 해석한다는 점으로 분석하고 있다.<sup>68)</sup>(그림14)

63) 김지열(1992), 초현실주의 회화에 있어서 데페이즈망에 관한 연구, 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, p.4.

64) 이채연(2016), op.cit., p.26.

65) 송재은(2010), op.cit., p.24.

66) 손유진(2005), 초현실주의의 데페이즈망기법을 통한 무의식의 세계연구, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, p.7.

67) Ibid., p.22.

68) 서아름(2018), 초현실주의 표현기법을 이용한 모션그래픽 디자인 작품논문, 건국대학교 예술디자인대학원, 석사학위논문, p.35.

수지 개블릭은 마그리트의 작품을 빈번하게 반복되고 변화하는 요소인 고립, 변경, 합성, 크기의 변화, 이상한 만남, 이중 이미지, 역설, 개념의 양극화로 분류하였다. 이렇게 분류한 작품은 각자 지닌 고유의 가치와 더불어 전후 맥락에 잘 부합하는 가치를 지니게 된다고 보았다.<sup>69)</sup>(그림15)

데페이즈망은 초현실주의 작가들의 사물에 대한 본질을 추구하는 욕구의 표현으로 자신의 내면을 표출하는데 사용하며, 작품에서는 무의식과 의식의 만남, 과거와 현재, 미래와 과거의 만남 등 현실과 꿈속의 모습들을 환상적이고 특별하게 만들고 있다.<sup>70)</sup>(그림16)

---

69) 수지 개블릭, 천수원 역(2000), 「르네마그리트」, 시공사, p.16.

70) 배찬우(2013), op.cit., p.32.



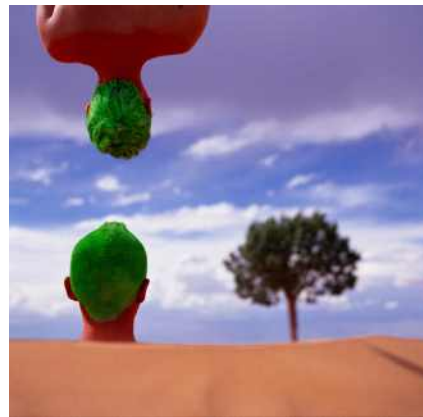
<그림 13> Joanne Gair II,  
Keeping Up Appearances, Unknown  
(출처: [http://joannegair.com/  
PAL1.4.htm](http://joannegair.com/PAL1.4.htm))  
검색일자: 2019.02.24.



<그림 14> Joanne Gair III,  
Lauren Gott, 2000  
(출처: [http://joannegair.com/  
PAL1.4.htm](http://joannegair.com/PAL1.4.htm))  
검색일자: 2019.02.24.



<그림 15> Jean-Paul Bourdier I ,  
Untitled, 2013  
(출처: [http://www.volakisgallery.  
com/jean-paulbourdier](http://www.volakisgallery.com/jean-paulbourdier))  
검색일자: 2019.02.24.



<그림 16> Jean-Paul Bourdier II ,  
Untitled, 2013  
(출처: [http://www.volakisgallery.  
com/jean-paulbourdier](http://www.volakisgallery.com/jean-paulbourdier))  
검색일자: 2019.02.25.

#### (4) 오브제

현대 미술에서는 재료와 매체를 통한 다양한 표현 방법으로 독특한 작품 세계를 창출하고 있다. 기존의 물감과 붓 등에만 의존하던 고정관념을 버리고 다양한 재료를 사용하여 콜라주, 프로타주 등의 표현방법으로 작가의 모든 것을 표출하고 있다.<sup>71)</sup> 미술에서 오브제는 어떤 대상이 우연이나 필연에 의해 본래의 용도에서 벗어나 새로운 물체성을 가지고 예술로 치환 될 때의 대상을 의미하는 말로 이해된다.<sup>72)</sup>

오브제의 재료는 나뭇잎, 꽃잎, 동식물, 달 같은 자연물이나 사물을 포함한 모든 소재가 가능하다. 예술가들은 오브제를 통해 인간이 가볼 수 없는 환상의 세계를 현실과 연결하거나 인간이 추구하는 아름다운 욕망을 초현실적인 이미지를 상징적으로 나타낸다.<sup>73)</sup>(그림17)

<그림 18>과 같이 오브제화는 어떠한 부분을 분리하여 다른 곳에 결합에 의해 이성적으로 생각할 수 없는 오묘한 결합에서 새로운 감응을 느끼게 되고 연상에 의한 심층작용을 하는 것이 특성이다.<sup>74)</sup> 이렇듯 초현실주의자들은 사물의 놓임을 새롭게 함으로써 비현실적인 이미지의 결합에서 오는 새로운 세계를 열어 보여줌과 동시에 사물에 대한 무한한 상상력과 관심을 심화시킨다고 할 수 있다.<sup>75)</sup>(그림19)(그림20)

또한 작가들의 끊임없는 실험 정신은 새로운 재료에 의한 또 다른 표현 방법을 가능하게 하였다. 전통과는 다른 새로움을 통해 개별성을 추구하는 점에서 20세기 미술의 의미가 매우 복잡적이고 다양한 면을 가지고 있다.<sup>76)</sup>

---

71) 신영은(2013), 카무플라주 이미지를 이용한 인간의 과시성 표현, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.41.

72) 방수진(2009), 아트메이크업에 표현된 오브제의 특성에 관한 연구, 대학피부미용학회지, 8(1), p.228.

73) 이채연(2016), op.cit., pp.23~24.

74) 오지아(2010), op.cit., p.29.

75) 송재은(2010), op.cit., p.29.

76) 신영은(2013), op.cit., p.41.



<그림 17> Bella Volen I ,  
Untitled, Unknown

(출처: <http://www.bella-volen.com/fashion-and-body-painting.html>)

검색일자:2019.02.26.



<그림 18> Hikarucho,  
Untitled, Unknown

(출처: <http://www.hikarucho.com/>)

검색일자:2019.02.27.



<그림 19> Madame Peripetie,  
Supernova, 2012

(출처:<https://www.yatzer.com/if-it-can-be-imagined-it-exists-surreal-photography-madame-peripetie/slideshow/11>)

검색일: 2019.02.28.



<그림 20> Emma Fay I ,  
Change thd cycle, Unknown

(출처:[https://emma-fay.co.uk/portfolio\\_page/remedies-and-reason-exhibition/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/remedies-and-reason-exhibition/))

검색일: 2019.02.28.

### 3. 바디아트

#### 1) 바디아트의 개념

바디아트(Body art)란 신체를 매개체로 하는 미술이며, 행위 예술에서 행위의 주체인 신체가 작품의 주제로 나타난다. 대부분 퍼포먼스와 관련된 행위에서 신체의 조건을 드러낸다.<sup>77)</sup> 또한 인간의 몸을 형상화하는 조형예술이며 인간의 몸이 예술 행위자인 동시에 표현 재료로 사용되는 예술이다.<sup>78)</sup>

바디아트는 인간의 몸으로부터 자연적으로 시작하였지만 신체를 3차원적 공간으로 인식하고 공간적인 감각과 시간적인 감각을 표현하는 4차원의 공간표현 조형예술로,<sup>79)</sup> 다른 예술과 비교하여 많은 장점과 특성을 갖는다. 순수 예술은 작가의 작품 의도만 표현되어지거나 바디아트는 표현하는 제작자의 의도와 작품성만이 아니라 시술을 받는 모델의 표현의도와 협조, 제작 후의 시각적 표현성이 어우러져 더 큰 의미를 담게 된다.<sup>80)</sup>

바디아트의 기원은 한가지로 설명할 수는 없으나 옛 조상들은 수천 년 전부터 삶과 죽음을 향한 존엄성을 표현해 온 것으로 기록하고 있다.<sup>81)</sup> 또한 선사시대 벽화부터 현대에 이르기까지 다양한 방법으로 바디아트가 표현되었으며, 원시 사회에서 바디아트는 아름다움의 표현과 종교적인 목적 및 장신의 목적을 함께 가지고 있었다.<sup>82)</sup>

각각의 상징성을 지니고 있는 바디아트는 사람, 얼굴, 동물, 식물, 달 등

---

77) 박영선(2007), 색채용어사전, 예림,

(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270253&cid=42641&categoryId=42641>, 2019.03.06. 검색).

78) 한명숙(2005), op.cit., p.9.

79) 태동숙(2011), 투명성을 응용한 바디아트 표현 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, p.30.

80) 문정은(2003), 현대 패션에 나타난 바디아트의 형태와 특성에 관한 연구, 한국인체미용예술학회지, 4(1), p.172.

81) Barendregt, K.(2008), 「Bringing Body Painting to Life: A Guide to The World of Body Painting」, Vienna: Kreiner Druck, p.11.

82) 최경옥(2008), op.cit., p.28.

의 자연물과 동심원, 나선형, 물결무늬, 둥근무늬 등의 기하학적 문양으로 나타났다. 또한 미적표현, 위장, 신체보호, 신분표시, 종교의식, 장식 등의 역할을 수행하였다.<sup>83)</sup>

사회·문화적으로 여러 가지 의미를 가지고 있었던 바디아트는 인체 그 자체를 예술적 대상으로 인식하는 현대 미술 흐름 속에서 인간의 행동과 몸짓 등을 사실적으로 표현하는 신체미술로 발전하였고, 다양한 분야에서 광범위하게 행해지게 되었다.<sup>84)</sup> 현대 바디아트는 초기에 퍼포먼스 형식이었지만 그 후로는 사진작업 형태로 변형되었다. 몸에 대한 인식이 변화하면서 몸의 요소들로 인간의 정신적, 예술적, 세계를 표현하고자 하였으며<sup>85)</sup> 신체 사용 부위에 따라 분류된다. 이러한 몸 표현에 한계성으로 인하여 컴퓨터 그래픽을 이용하여 표현하거나 오브제를 사용하여 보완하는 등의 성향이 나타나기 시작하였다.<sup>86)</sup>

바디에 대한 수 많은 예술가들의 인지작용이 다각화되었음을 최근 미술 역사에서도 알 수 있다. 바디 그 자체를 하나의 콘텐츠로만 취급하였던 과거의 시각에서 벗어나 현대예술에서는 캔버스, 브러시, 작품의 프레임(frame) 혹은 플랫폼(platform)으로써 그 역할을 수행하고 있다.<sup>87)</sup>

이렇듯 인류의 모든 인종은 자신들의 피부를 예술적 감성으로 표현할 수 있는 표면이자 광범위하게 다양한 의미를 전달할 수 있는 여러 장식으로써 자신을 아름답게 꾸밀 수 있는 공간으로 사용했다고 볼 수 있다.<sup>88)</sup>

---

83) 김혜선, 강은주(2012), 브랜드 광고에 나타난 바디페인팅 활용 사례 연구, 한국디자인문화학회, 18(3), p.112.

84) 최경옥(2009), op.cit., p.29.

85) 김연아(2015), 바디아트퍼포먼스와 매를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, p.9.

86) 김금란(2009), op.cit., p10.

87) Warr, T.(2007). 「The Artist's Body」, London: Phaidon, p.11.

88) Karl Gröning (1997), Decorated skin: A world survey of body art, New York: Thames & Hudson, p.1.

## 2) 바디아트의 표현요소

인류의 모든 인종은 피부를 자신들의 예술 감성을 표현할 수 있는 광범위한 표면이자 다양한 의미를 전달할 수 있고, 여러 장식으로 자신을 아름답게 꾸밀 수 있는 공간으로 사용한다.<sup>89)</sup>

바디아트 표현요소에 중요한 것은 인체의 선을 염두에 두면서 색과 음을 조절하여 몸에 새로운 패턴을 만들어 가는 것이기 때문에 선과 면으로 채색을 연결하고, 빛에 따라 음영을 조절하며, 몸의 곡선을 살리는 작업을 주의하여 표현해야 한다.<sup>90)</sup>

바디아트는 작가가 추구하고자 하는 예술성과 개성을 표현하는데 있어 예술성과 조형성을 추구하면서 표상의 어떠한 구속도 받지 않으며 다양한 소재와 재료를 이용하여 창의적이고 실험적인 예술의 한 장르로 자리잡아가고 있다. <sup>91)</sup>

조은숙(2004)<sup>92)</sup>은 바디아트에 활용된 조형적 특징에 대하여 형태, 문양, 색채로 분류하였고, 김현진(2014)<sup>93)</sup>의 연구에서는 바디아트의 다양한 신체 표현 특징을 색채, 질감, 오브제로 분류하였다. 신원선(2012)<sup>94)</sup>은 패션과 바디아트는 조형적 요소를 시각적으로 표현하는 작업으로 색채, 형태, 질감의 조형요소 부분에서 유사하다고 하였으며, 김연아(2015)<sup>95)</sup>는 바디의 표현요소

---

89) Lynn Schnumberger (1991), Letthere be clothes: 40,000years of fashion, New York: Wakerman publish, p.14.

90) 배기혜(2009), op.cit., p.8.

91) 김현진(2014), 미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구, 성신여자대학교, 박사학위논문, p.35.

92) 조은숙(2004), 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 대학원, 박사학위논문.

93) 김현진(2014), op.cit.

94) 신원선(2012), 아트 메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스, 서경대학교 대학원, 박사학위논문.

95) 김연아(2015), 바디아트 퍼포먼스와 메트로폰티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

를 변형과 결합, 제3의 성으로 나누고, 표현요소를 컴퓨터그래픽과 오브제로 구분하였다.

위의 선행연구를 토대로 본 연구에서는 바디아트의 표현요소를 형태, 색채, 오브제로 분류하여 살펴보고자 한다.

<표 3> 바디아트 표현요소 분류

표현요소	재료 및 도구
형태	점, 선, 면, 공간
색채	색상, 명도, 채도
오브제	소재, 질감, 패턴

(1) 형태

인간의 신체를 입체인 형을 가진 형태로 구분한다면 신체에 그려지는 평면상의 점, 선, 면은 조화를 이루며 신체에 표현됨으로서 입체화 되는 것으로, 이 때 평면상의 형상은 유기적 형태, 추상적 형태, 기하학적 형태로 나누어져 표현된다.<sup>96)</sup>

점은 형태를 이루는 가장 단순하고 간결한 형태의 표현요소로 선, 면, 길이, 폭, 넓이가 없는 위치만을 표시하는 것이며, 작아질수록 원형에 가깝게 보고 있으나 네모나 세모를 포함한 여러 가지 형태로 표현할 수 있다.<sup>97)</sup>

바디아트의 중요한 수단이 되는 선은 감정과 사상을 표현하는 수단이며 형태의 구성 요소를 살펴보면 선과 색, 선과 면, 그리고 명암과 질감, 채색 재료를 통해 표현된다. <그림 21>과 같이 바디아트에 있어<sup>98)</sup> 선은 형태를

96) 이유나, 태동숙(2012), 현대 아트 메이크업의 조형적 표현 특성에 관한 연구, 한국인체미용예술학회지, 13(2), p.158.  
 97) 조열, 김지현(2003), 「형태 지각과 구성 원리」, 창지사, p.32.

표현하고 강약 조절에 의한 입체감을 나타내는데 필수인 요소이다.<sup>99)</sup>

선은 점이 모여 이루어진 것으로 점 다음에 오는 형식으로 넓이와 깊이는 없고 길이만 있으며, 형태 표현 단계로 이용되어 운동과 질감 양감의 표현도 달라진다.<sup>100)</sup> 또한 길이, 두께, 방향, 굴곡 등 여러 가지 성질을 가지고 있어 그 느낌 또한 다양하며, 선은 그 자체가 감정을 가지고 있기 때문에 예술가는 자유로운 선을 표현할 수 있다.<sup>101)</sup>(그림22)

형태는 일반적으로 사물의 생김새나 모양 또는 어떠한 구조나 신체를 이루고 있는 구성체가 일정하게 갖추고 있는 모양으로, 선과 면이 연장, 발전, 변화하여 서로 한계를 유지하면서 형성하게 된다. 여기서 평면상의 평을 형상(shape)이라 하고, 입체인 형을 우리는 형태(form)라 구분한다. 형과 형상은 2차원, 형태는 3차원의 개념을 가지고 있다.<sup>102)</sup>

이러한 형태는 공간 속에 존재 하며 공간은 넓이, 깊이와 같은 양감의 차원을 가진다. 2차원인 그림에서의 공간은 우리가 사물로 인식한 것은 형상이고 둘러싼 빈곳은 배경이기 때문에 그림에서의 공간은 배경과 형상과의 관계가 된다.<sup>103)</sup>(그림23)(그림24)

따라서 바디아트에서의 형태는 내부와 외부가 통하여 형상이 분명하게 표현됨으로써 착시가 나타나게 되는 허구의 공간감을 보이고 있다.

---

98) 조은숙(2004), op.cit., p.54.

99) 신원선, 오인영(2010), 아트 메이크업 디자인 발상을 위한 일러스트레이션 연구, 한국인체미술학회지, 11(1), p.149.

100) 김인윤(1993), 「기초디자인」, 우람, pp.144~146.

101) 신원선, 오인영(2010), op.cit., p.149.

102) 홍정표, 정수경(2008), 창의적 디자인의 디자인 구성요소와 심미성요소 분석, 감성과학, 11(3), p.391.

103) 한지수(2013), op.cit., p.239.



<그림 21> Emma Hack I ,  
MING VASE, Unknown  
(출처: [http://www.emmahackartist.com.au/emma\\_art/emma\\_mingvase.html#.XMf5ZOR7mM8](http://www.emmahackartist.com.au/emma_art/emma_mingvase.html#.XMf5ZOR7mM8))  
검색일: 2019.02.28.



<그림 22> Craig Tracy II,  
Shelter, Unknown  
(출처: <http://craigtracy.com/?project=gallery-animals>)  
검색일: 2019.02.28.



<그림 23> Laura Spector  
and Chadwick Gray,  
After Madraza, Unknown  
(출처: <https://chadwickandspector.wordpress.com/work/>)  
검색일: 2019.03.01.



<그림 24> Joanne Gair IV,  
Demi Moore, 1992  
(출처: <http://www.joannegair.com/body4.1.htm>)  
검색일: 2019.03.01.

## (2) 색채

아름다움은 형태와 색채 그리고 재료의 미가 종합되어 나타나는데 그에서도 가장 직접적으로 눈에 호소하게 되는 것이 형태와 색채이다.<sup>104)</sup> 색채는 색의 3속성 색상, 명도, 채도를 중심으로 한색과 난색, 유채색과 무채색으로 나눌 수 있다.<sup>105)</sup> 또한 사회적, 문화적 전통의 상징적 특성을 가지고 있으며 지역적 차이가 있으나 색채가 지닌 감정적 특성은 세계적으로 보편성을 갖는다.<sup>106)</sup>

색이란 어떻게 배색하느냐에 따라 아름다울 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 이에 색채의 성질과 특성을 알고 목적에 맞게 채색하고, 색채가 대비되는 속성을 이해하여 활용함으로써 다양한 조화와 적합한 이미지를 이루어 낼 수 있다.<sup>107)</sup>(그림25)

모든 사람이 색을 동일한 의미로 사용하지는 않지만 색을 통해 물체를 인식하고 나아가 존재를 재현하려는 강한 욕구를 갖는다.<sup>108)</sup> 조형요소 중 색채는 가장 신속하고 직접적이며, 정확하게 인간의 의사를 전달할 수 있는 것으로 작가의 메시지 전달의 역할과 함께 인간의 본능적인 미적 욕구와 창작 예술작품을 제작하는 아티스트들에게는 중요한 요소이다.<sup>109)</sup>(그림26)

색의 특성을 정확히 이해하고 활용하는 일은 조형예술과 디자인 작업에 있어 특히 중요한 일이며,<sup>110)</sup> 색을 사용할 때는 먼저 색의 성격을 잘 이해하고 주제에 부합하여 인체와 문양에 어울리는 색을 찾아내는 것이 중요하다.<sup>111)</sup>(그림27)

---

104) 송미영(2005), 얼굴의 형태적 특성과 메이크업에 따른 얼굴 이미지 연구, 경성 대학교 대학원, 박사학위논문, p.34.

105) 신원선, 오인영(2010), op.cit., p.149.

106) 홍정표, 정수경(2008), op.cit., p.391.

107) 신영은(2013), op.cit., p.38.

108) Ibid., p.31.

109) 신원선(2012), op.cit., p.60.

110) 김민기(2017), 「색채이론」, 미진사, p.4.

이러한 색상은 바디아트를 표현하는데 있어 색의 배색, 밝고 어두운 농담, 색채의 감성에 따른 표현과<sup>112)</sup> 그라데이션(Gradation)효과에 의한 색채 입체감을 나타냄으로써 매우 큰 시각적 효과를 보여준다.<sup>113)</sup>

<그림 28>은 배경과 인체를 흰색으로 통일시키고 인체에 6개의 음료캔을 그려 넣음으로써 색상을 돋보이게 하고 식스팩이라는 의미를 재미있게 연출하였다. 이 작품에서의 색상은 그 자체가 갖는 성질로써의 고유한 느낌을 가지며,<sup>114)</sup> 이러한 색상의 조화를 통하여 개성을 부각시키고 상황에 따른 메시지를 전달하는 역할을 한다.<sup>115)</sup>

이렇듯 색은 배색에 따라 다양한 이미지를 나타낼 수 있으며, 색은 인간에게 분기와 감각의 표현을 위해 사용되며 예술가들은 색의 감정을 분리하여 재해석해서 다른 사람들이 실제의 향상된 인식을 즐길 수 있게 하기도 한다.<sup>116)</sup>

---

111) 조은숙(2004), op.cit., p.74.

112) 이윤주(1999), 색채 이미지에 기반한 패션 색채 계획 도구의 개발, 연세대학교 대학원, 박사학위논문, p.14.

113) 신원선, 오인영(2010), op.cit., p.149.

114) 이승주(2006), 패션쇼에 나타난 메이크업 트렌드 이미지에 관한연구, 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문, p.47.

115) 강경화(2000), 「현대 메이크업총론」, 서울: APC, p.159.

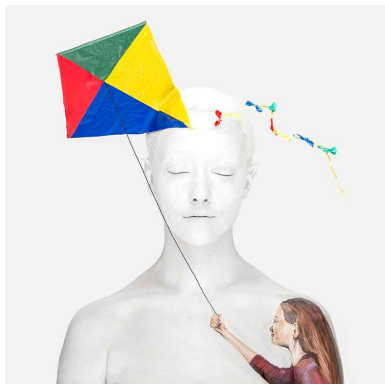
116) 김문숙(1993), 「패션과 색채」, 서울: 경춘사, p.20.



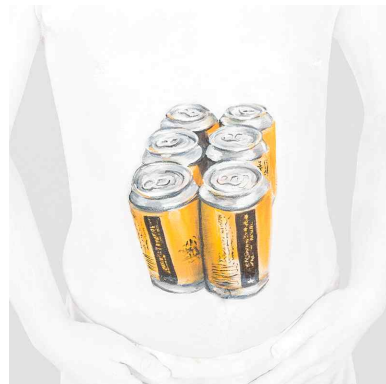
<그림 25> Joanne Gair V,  
Auckland, 2004  
(출처: [http://joannegair.com/  
PAL1.9.htm](http://joannegair.com/PAL1.9.htm))  
검색일: 2019.03.01



<그림 26> Emma Hack II,  
FLORA Kangaroo Paw, Unknown  
(출처: [https://www.jpunder  
blacklight.com/bodyscapes/](https://www.jpunderblacklight.com/bodyscapes/))  
검색일: 2019.03.01



<그림 27> Emma Fay III,  
Imagination, Unknown  
(출처: [https://emma-fay.co.uk/port  
folio\\_page/portrait-of-the-mind/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/portrait-of-the-mind/))  
검색일: 2019.03.02



<그림 28> Emma Fay IV,  
Sixpack, Unknown  
(출처: [https://emma-fay.co.uk/port  
folio\\_page/ridiculous/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/ridiculous/))  
검색일: 2019.03.03

### (3) 오브제

오브제는 현대미술에서 기법이나 재료의 한계를 극복하고 다양한 사물에 예술적 가치를 부여함으로써 새로운 조형개념을 형성하였다. 이러한 오브제는 현대의 바디아트에도 영향을 미쳐 표현 소재의 확장과 디자인 발상을 제공하였으며 자유로운 예술적 표현이 가능하도록 하였다.<sup>117)</sup> 예술가에게 오브제는 아무 관계가 없는 물건이나 혹은 그 한 부분을 본래의 일상적인 용도에서 떼어내어 절연한 것으로, 보는 사람에게 잠재된 욕망이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적 기능의 물체이다.<sup>118)</sup>

<그림 29>와 같이 바디아트에서의 오브제 표현기법은 기존의 제품뿐만 아니라 아티스트가 표현하고자 하는 이미지에 적합하다면 어떠한 것도 소재로 사용 가능하며 현실세계에 존재하는 사물을 제한 없이 부착하여 표현할 수 있음을 알 수 있다.<sup>119)</sup>

오브제 기법의 표현 재료는 석고, 머드, 식물, 깃털 등 자연에서 추출하는 재료로 사용되는 자연물과 스펅글, 비즈, 스톤, 패브릭, 알루미늄, 금속, 종이, 펄 등 인공적으로 만들어지는 인공물이 있다.<sup>120)</sup>(그림30)

이때 중요시되는 질감은 사물의 표면적인 특성에서 느껴지는 재료에 따른 재질감을 말하는데 질감은 표면에 보이는 사물과 만져질 수 있는 것으로 정의된다.<sup>121)</sup> 질감은 촉각적인 동시에 촉각을 통해 시각적으로 느끼게 되는 물체 표면의 고유한 성질이므로 감각기관에 의해 일차적으로 지각될 뿐 아니라 정서적 반응을 유발하며, 이러한 반응으로 인해 질감은 이미지 전달 요소가 되기도 한다.<sup>122)</sup>

---

117) 김금란(2009), op.cit., p.61.

118) 월간미술(1992), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사, p.292

119) 임정임(2005), 바디아트 질감 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, p.34.

120) 신원선(2012), op.cit., p.19.

121) 신원선, 오인영(2010), p.149.

<그림 31>은 모델의 머리에 오브제 소재 자체를 변형하여 패턴을 새롭게 창출하거나, 소재를 복잡하게 표현하여 색다른 분위기의 작품을 만들기도 하고, 질감 및 소재와 기술 또는 패턴 반복 등으로 바디아트 이미지의 새로운 형태인 오브제 소재를 도입하여 창의적인 표현을 할 수 있다.<sup>123)</sup> 또한 근래에 들어 오브제 표현기법은 그 영역을 확장하여, 3D 조형물이나 모형물을 바디와 결합하여 더욱 입체적이고 예술적인 요소를 부각시키는 창조적인 방법으로 그 입지를 다지고 있다.<sup>124)</sup>(그림32)

따라서 오브제는 다양한 질감, 소재와 기법, 패턴 등을 결합하여 무한한 이미지를 창출할 수 있는 잠재력을 가지고 있으며 하나의 표현요소로 활용된다.<sup>125)</sup>

---

122) 한국디자인학회 도서출판위원회(2003), 「기초디자인」, 서울: 안그래픽스, p.18.

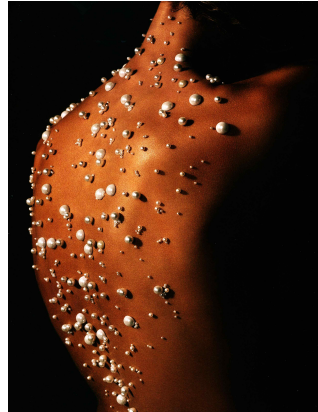
123) 강경희(2006), 장폴 고티에의 패션쇼에 나타난 아방가르드 메이크업 표현특성, 대구대학교 디자인대학원, 석사학위논문, p.58.

124) 김연아(2015), op.cit., p.13.

125) 방수진(2010), 아트메이크업에 표현된 오브제의 특성에 관한 연구, 아시안뷰티화장품학술지, 8(1), p.229.



<그림 29> Johannes Stotter II,  
Python, Unknown  
(출처: <https://gallery.johannestotterart.com/>)  
검색일자: 2019.03.04.



<그림 30> Joanne Gair IV,  
Auckland, 2004  
(출처: Joanne Gair, Heidi Klum  
(2010), p.86.)



<그림 31> Alex Hansen,  
Untitled, 2018  
(출처: <https://www.boredpanda.com/20-incredible-photo-impressions-from-the-amazing-world-bodypainting-festival-2018/>)  
검색일자: 2019.03.05.



<그림 32> Bella Volen II,  
Untitled, 2013  
(출처: <http://www.bella-volen.com/body-painting-gallery-bodypaint-photography.html>)  
검색일자: 2019.03.05.

### Ⅲ. 바디아트에 나타난 초현실주의 유형 분석

#### 1. 자료수집 및 연구방법

본 연구에서는 초현실주의 표현기법에 따른 바디아트 디자인 요목 분석을 위하여 내용분석 방법을 채택하고자 한다. 내용분석 방법은 객관적이고 체계화된 연구방법으로 자료를 수집하고 빈도, 분포 조사와 통계 활용 등을 통하여 정량적 연구를 목적으로 하는 분석방법을 총칭한다.<sup>126)</sup>

내용분석 방법은 여러 문헌과 선행연구에서 도출된 바디아트 아티스트들의 작품 이미지를 대상으로 한다.

작품 이미지 분석 자료는 바디아트 단행본 및 전문사이트, 바디아티스트 홈페이지에서 총 562장으로 발췌하였으며, 자료의 타당성을 높이기 위하여 디자인적 표현이 부각된 바디아트 작품 529장을 연구대상으로 하였다.

자료 분석은 신뢰도를 높이기 위해 박사학위를 소지한 메이크업 분야 전문가 3명이 참여하였으며, SPSS 23.0 프로그램을 사용하였다.

본 연구는 바디아트 표현요소를 형태, 색채 및 오브제의 3가지 요목으로 구분하고, 초현실주의 유형을 추상적 초현실주의와 사실적 초현실주의로 구분한 후 초현실주의 표현기법을 4가지 특성인 트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망 및 오브제화로 나누었다.

---

126) 남수진(2007), 현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, p.64.

## 2. 초현실주의 기법에 따른 바디아트 디자인 분석

### 1) 초현실주의 표현기법에 따른 바디아트 디자인 요목

초현실주의 표현기법에서 나타난 초현실주의의 표현기법 요목을 분석하기 위하여 다음과 같은 분석 방법을 사용하였다. 분석의 범주 구분은 자료의 존적 방법을 활용하였고 분석요목 4개, 분석 단위 17개를 선정하였으며 그 내용은 <표 2>와 같다.

바디아트에서 초현실주의의 트롱프뢰유는 인체의 패턴화, 인체의 유사성, 인체의 형상화, 공간의 모호성으로 분류하였다.

인체를 중심으로 조형표현에 있어 가장 기본인 점, 선, 면의 패턴들이 배경과 동화되어 시각적 착시가 나타나는 것을 인체의 패턴화로 하였으며, 인체의 유사성은 인체의 형태 및 행동에 의해 재료와 사물이 마치 하나의 형상처럼 일치되어 표현되는 것으로 분류하였다. 인체의 형상화는 작가가 표현하고자 하는 주제에서 인체를 하나의 소재로 사용하였으며 예술적으로 재창조하여 구체적이고 명확하게 표현하는 것이며, 공간의 모호성은 배경과 인체 형상이 불명확한 경계를 가지고 있으며 인체의 형태가 사라지고 투명하게 표현되는 것으로 분류하였다.

인체의 응용은 인체의 위치변경, 인체의 변형, 인체의 노출, 인체의 은폐로 나누어 살펴보았다.

인체의 위치변경은 인체가 있어야 할 본래 위치에서의 기능을 상실시키고 위치할 수 없는 공간에 위치시키는 것으로 정의하였으며, 표현하고자 하는 이미지대로 인체의 형상을 변형하고 종합시켜 새로운 이미지를 만들어내는 인체의 변형으로 분류하였다. 인체의 노출은 인체 일부나 형태 자체를 드러냄으로써 아티스트가 표현하고자 하는 이미지의 형태 및 그림이 작품에 나

타나는 것이며, 인체의 은폐는 인체의 형태를 숨기고 일부만 표현함으로써 아티스트가 의도하고자 하는 이미지의 작품이 나타나는 것으로 분류 하였다.

테페이지망은 크기의 변화, 소재의 합성, 인체의 결합, 낮선공간의 배치로 분류하였다.

크기의 변화는 인체와 사물 및 재료 등의 대상이 본래의 크기보다 작거나 커짐으로 분류하였으며, 소재의 합성은 인체와 기하학적 패턴 등이 결합되어지는 경우이며, 인체의 결합은 본래의 용도와 기능, 의미가 가진 요소들을 이탈시키고 인체와 종합시킴으로써 새롭게 표현되는 경우이며, 낮선공간의 배치는 인체 및 오브제가 본래의 일상적인 환경에서부터 벗어나게 하여 예술적으로 재창조되는 것으로 분류하였다.

오브제화는 자연물, 동물, 식물, 무생물, 몽상적으로 나누어 살펴보았다.

자연물에서는 동식물을 제외한 것과 해, 달, 번개, 행성, 풍경 등을 포함시켰으며 동물에는 곤충을 포함하였다. 식물에는 꽃과 나무, 나뭇잎 등을 포함시켰으며, 무생물에는 생명력을 가지고 있지 않은 인공물, 기호, 금속, 스톤 등을 포함시켰다. 몽상적에는 전혀 다른 소재를 인체에 결합 및 부착시켜 전체적인 완성도를 나타내거나 현실적이지 않고 꿈과 같은 환상적, 몽환적인 느낌의 이미지를 나타내는 것으로 분류하였다.

<표 4> 초현실주의 표현기법에 따른 바디아트 디자인 요목 분류

분석요목	분석단위	분석내용	
트롱프뢰유	4	 <p data-bbox="730 757 920 792">인체의 패턴화</p>	 <p data-bbox="1042 757 1225 792">형태의 유사성</p>
		 <p data-bbox="727 1088 911 1124">인체의 형상화</p>	 <p data-bbox="1050 1088 1233 1124">공간의 모호성</p>
인체의 응용	4	 <p data-bbox="732 1435 943 1471">인체의 위치변경</p>	 <p data-bbox="1066 1435 1225 1471">인체의 변형</p>
		 <p data-bbox="746 1760 906 1796">인체의 노출</p>	 <p data-bbox="1054 1760 1214 1796">인체의 은폐</p>

데페이즈망	4			
		크기의 변화	소재의 합성	
오브제화	5			
		인체의 결합	낮선공간의 배치	
합계	17			
		자연물	동물	
합계	17			
		식물	무생물	몽상적

### 3. 바디아트에 나타난 초현실주의 분석요목에 따른 신뢰도

본 연구에서는 분석에 주관적인 견해를 줄이고 신뢰도를 높이기 위하여 본 연구자의 박사학위를 소지한 메이크업 전문가 3인이 분석에 참여하여 분석을 하였다. 본 연구에서는 분석요목의 신뢰도를 검토하는 방법으로 같은 내용의 자료를 3명이 분석한 후, 이들 분석자들 사이의 상호 일치도를 상관계수로 조사하였다. 종합 신뢰도계수를 구하는 공식은 다음과 같다.<sup>127)</sup>

$$\text{합적 신뢰도} = \frac{N(\text{분석자상호간의 평균일치도})}{1 + (N-1)(\text{분석자상호간의 평균일치도})}$$

(N = 분석자의 수)

예를 들어 'A'라는 것을 3인의 분석자 S1, S2, S3가 따로따로 분석한 후 이들 3명간의 상호 일치의 정도가 <표 5>와 같다면, 이 모든 수치를 합친 후 이들의 평균치 즉, 분석자 상호간의 평균 일치도를 구하면 0.979가 된다.

<표 5> 전문가 3인의 상호간의 일치도 예

	S1	S2
S2	0.94	
S3	0.96	0.92

127) 차배근(1991), 사회과학연구방법, 서울: 세영사, p.327.

$$0.979 = \frac{3\left(\frac{0.94+0.96+0.92}{3}\right)}{1+(3-1)\left(\frac{0.94+0.96+0.92}{3}\right)}$$

위의 식에 대입하여 종합적 신뢰도를 계산하여 보면 3인의 상호간의 일치도 예의 값은 0.979(소수점 셋째자리까지 반올림)으로 결과가 도출된다. 분석요목별 분석자간 일치도는 3인의 일치 코딩수를 총 코딩수로 나눈 값으로 산출하였으며, 그 결과는 <표 6>과 같다.

<표 6> 분석요목의 종류와 종합적 신뢰도의 값

분석요목	종합적 신뢰도
바디아트 표현요소	0.977
초현실주의 유형	0.986
초현실주의 표현기법	0.982

각 주요 요목별 일치도는 0.977 이상의 일치도를 나타냈다.

#### 4. 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목에 대한 분석 결과

초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목을 빈도분석하면 다음과 같다. <표 7>은 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목 빈도를 정리한 것이다.

<표 7> 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목 빈도분석

(N=529, %)

구 분		빈도	퍼센트
바디아트 표현요소	형태	79	14.9
	색채	375	70.9
	오브제	75	14.2
초현실주의 유형	추상적 초현실주의	237	44.8
	사실적 초현실주의	292	55.2
초현실주의 표현기법	트롱프뢰유	163	30.8
	인체의 응용	188	35.5
	데페이즈망	80	15.1
	오브제화	98	18.5
전체		529	100.0

바디아트 표현요소별 빈도 분석을 살펴보면 다음과 같다. 색채가 70.9%로 가장 많았고, 형태 14.9%, 오브제 14.2% 순으로 나타났다. 초현실주의 유형의 빈도를 살펴보면, 사실적 초현실주의가 55.2%로 추상적 초현실주의가 44.8%에 비해 높은 빈도로 나타났다. 초현실주의 표현기법의 빈도분석을 살펴보면 인체의 응용이 35.5%로 가장 많았으며, 트롱프뢰유 30.8%, 오브제화 18.5%, 데페이즈망 15.1% 순으로 나타났다. 초현실주의 표현기법을 조금 더 상세하게 분석한 빈도분석 결과는 다음의 <표 8>과 같이 나타났다.

<표 8> 초현실주의 표현기법의 구체적 표현 빈도 분석

(N=529, %)

	구분	빈도	퍼센트
트롱프뢰유	인체의 패턴화	23	4.3
	형태의 유사성	31	5.9
	인체의 형상화	40	7.6
	공간의 모호성	69	13.0
인체의 응용	인체의 위치변경	8	1.5
	인체의 변형	70	13.2
	인체의 노출	14	2.6
	인체의 은폐	96	18.1
데페이즈망	크기의 변화	4	0.8
	소재의 합성	22	4.2
	인체의 결합	30	5.7
	낮선 공간의 배치	25	4.7
오브제화	자연물	14	2.6
	동물	12	2.3
	식물	3	0.6
	무생물	15	2.8
	몽상적	53	10.0
전체		529	100.0

초현실주의 표현기법 결과 트롱프뢰유에서는 공간의 모호성이 13.0%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 인체의 형상화가 7.6%, 형태의 유사성이 5.9%, 인체의 패턴화는 4.3%로 관찰되었다. 인체의 응용에서는 인체의 은폐가 18.1%로 가장 많이 관찰되었으며, 인체의 변형이 13.2%, 인체의 노출과 인체의 위치변경은 각각 2.6%와 1.5%로 관찰되었다. 데페이즈망에서는 인체의 결합이 5.7%, 낮선 공간의 배치가 4.7%, 소재의 합성이 4.2%로 분석되었으며, 크기의 변화가 0.8%로 가장 드물게 나타났다. 오브제화는 몽상적

이 10.0%의 가장 높았고, 다음으로 무생물이 2.8%, 자연물이 2.6%, 동물이 2.3%의 순으로 나타났다. 반면 식물에서는 0.6%로 가장 적게 관찰되었다.

## 5. 초현실주의 표현주의 특성

### 1) 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형 교차분석

바디아트 표현요소를 초현실주의 유형으로 분류한 결과를 살펴보았으며 그 결과는 <표 9>와 같다.

바디아트 표현요소 중 형태 요소는 사실적 초현실주의가 60.8%로 관찰되어지고 있으며, 추상적 초현실주의가 39.2%로 나타났다.

색채 요소에 대해서도 사실적 초현실주의가 61.3%로 나타나고 있으며, 추상적 초현실주의가 38.7%로 관찰되었다.

반면 오브제 요소에 대해서는 추상적 초현실주의가 81.3%의 높은 비율로 나타났으며, 사실적 초현실주의는 18.7%를 나타내고 있어 각 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형이 차이를 보이고 있다.

<표 9> 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형 교차분석

(N=529, %)

교차분석		초현실주의 유형		전체	
		추상적 초현실주의	사실적 초현실주의		
바디아트 표현 요소	형태	빈도	31	48	79
		바디아트표현 요소 중 %	39.2	60.8	100.0
		초현실주의 유형 중 %	13.1	16.4	14.9
		전체 중 %	5.9	9.1	14.9
	색채	빈도	145	230	375
		바디아트표현 요소 중 %	38.7	61.3	100.0
		초현실주의 유형 중 %	61.2	78.8	70.9
		전체 중 %	27.4	43.5	70.9
	오브제	빈도	61	14	75
		바디아트표현 요소 중 %	81.3	18.7	100.0
		초현실주의 유형 중 %	25.7	4.8	14.2
		전체 중 %	11.5	2.6	14.2
전체	빈도	237	292	529	
	바디아트표현 요소 중 %	44.8	55.2	100.0	
	초현실주의 유형 중 %	100.0	100.0	100.0	
	전체 중 %	44.8	55.2	100.0	

교차분석 후 집단 간 차이에 대한 유의성이  $p < .05$ 이므로 각 바디아트 표현요소별로 차이가 있음을 알 수 있다. 따라서 각 바디아트 표현요소별로 초현실주의 유형에는 서로 연관성이 있음을 알 수 있다.

<표 10> 바디아트 표현요소별 초현실주의 유형 카이제곱 검정

	값	자유도	근사 유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	47.170 <sup>a</sup>	2	0.000
우도비	49.163	2	0.000
선형 대 선형결합	26.495	1	0.000
유효 케이스 수	529		

a. 0 셀 (0.0%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀이며, 최소 기대빈도는 17.000이다.

## 2) 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 교차분석

바디아트 표현요소를 초현실주의 표현기법으로 분류하였으며 그 결과는 <표 11>과 같다.

바디아트 표현요소 중 형태 요소는 인체의 응용이 45.6%로 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 트롱프뢰유 35.4%, 데페이즈망 13.9%, 오브제화 5.1% 순으로 관찰되었다. 색상 요소에 대해서도 인체의 응용이 38.7%로 가장 높은 비율을 보이고 있으며, 트롱프뢰유 33.6%, 데페이즈망 16.5%, 오브제화 11.2% 순으로 관찰되었다. 반면 오브제 요소에 대해서는 오브제화가 69.3%로 가장 높은 비율로 나타나고 있으며, 트롱프뢰유 12.0%, 데페이즈망과 인체의 응용이 9.3% 순으로 나타나고 있어 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 간의 차이를 보이고 있다.

<표 11> 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 교차분석

(N=529, %)

교차분석		초현실주의 표현기법				전체	
		트롱프뢰유	인체의응용	데페이즈망	오브제화		
바디아트 표현 요소	형태	빈도	28	36	11	4	79
		바디아트표현 요소 중 %	35.4	45.6	13.9	5.1	100.0
		초현실주의 유형 중 %	17.2	19.1	13.8	4.1	14.9
		전체 중 %	5.3	6.8	2.1	0.8	14.9
	색채	빈도	126	145	62	42	375
		바디아트표현 요소 중 %	33.6	38.7	16.5	11.2	100.0
		초현실주의 유형 중 %	77.3	77.1	77.5	42.9	70.9
		전체 중 %	23.8	27.4	11.7	7.9	70.9
	오브제	빈도	9	7	7	52	75
		바디아트표현 요소 중 %	12.0	9.3	9.3	69.3	100.0
		초현실주의 유형 중 %	5.5	3.7	8.8	53.1	14.2
		전체 중 %	1.7	1.3	1.3	9.8	14.2
전체	빈도	163	188	80	98	529	
	바디아트표현 요소 중 %	30.8	35.5	15.1	18.5	100.0	
	초현실주의 유형 중 %	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
	전체 중 %	30.8	35.5	15.1	18.5	100.0	

교차분석 후 집단 간 차이에 대한 유의성이  $p < .05$ 이므로 각 바디아트 표현요소별로 차이가 있음을 알 수 있다. 따라서 각 바디아트 표현요소별로 초현실주의 표현기법에는 서로 연관성이 있음을 알 수 있다.

<표 12> 바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법 카이제곱 검정

	값	자유도	근사 유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	47.170 <sup>a</sup>	2	0.000
우도비	49.163	2	0.000
선형 대 선형결합	26.495	1	0.000
유효 케이스 수	529		

a. 0 셀 (0.0%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀이며, 최소 기대빈도는 17.00이다.

### 3) 바디아트 표현요소별 17개 초현실주의 표현기법 교차분석

바디아트 표현요소를 17개의 초현실주의 표현기법으로 심화 분류하였으며 그 결과는 <표 13>과 같다.

바디아트 표현요소 중 형태 요소는 17개 초현실주의 표현기법 중 인체의 변형이 26.6%로 가장 높은 비중을 나타내고 있으며, 인체의 형상화 12.7%, 형태의 유사성 10.1%, 인체의 은폐 8.9% 순으로 관찰되었다. 색채 요소에 대해서는 인체의 응용이 22.4%로 가장 높은 비율을 나타내고 있으며, 공간의 모호성 16.0%, 인체의 변형 12.8%, 인체의 형상화 8.0% 순으로 관찰되었다. 반면 오브제 요소에 대해서는 몽상적이 30.7%로 가장 높은 비율을 나타냈으며, 동물 13.3%, 자연물 12.0%, 무생물 9.3% 순으로 나타나고 있어 차이를 보이고 있다.

<표 13> 바디아트 표현요소별 17개 초현실주의 표현기법 교차분석

(N=529, %)

교차분석		초현실주의 표현기법								
		트롱프뢰유				인체의응용				
		인체의 패턴화	형태의 유사성	인체의 형상화	공간의 모호성	인체의 위치변경	인체의 변형	인체의 노출	인체의 은폐	
바디아트 표현 요소	형태	빈도	5	8	10	6	5	21	2	7
		바디아트표현요소 중 %	6.3	10.1	12.7	7.6	6.3	26.6	2.5	8.9
		초현실주의 유형 중 %	21.7	25.8	25.0	8.7	62.5	30.0	14.3	7.3
		전체 중 %	0.9	1.5	1.9	1.1	0.9	4.0	0.4	1.3
	색채	빈도	13	22	30	60	3	48	11	84
		바디아트표현요소 중 %	3.5	5.9	8.0	16.0	0.8	12.8	2.9	22.4
		초현실주의 유형 중 %	56.5	71.0	75.0	87.0	37.5	68.6	78.6	87.5
		전체 중 %	2.5	4.2	5.7	11.3	0.6	9.1	2.1	15.9
	오브제	빈도	5	1	0	3	0	1	1	5
		바디아트표현요소 중 %	6.7	1.3	0.0	4.0	0.0	1.3	1.3	6.7
		초현실주의 유형 중 %	21.7	3.2	0.0	4.3	0.0	1.4	7.1	5.2
		전체 중 %	0.9	0.2	0.0	0.6	0.0	0.2	0.2	0.9
전체	빈도	23	31	40	69	8	70	14	96	
	바디아트표현요소 중 %	4.3	5.9	7.6	13.0	1.5	13.2	2.6	18.1	
	초현실주의 유형 중 %	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
	전체 중 %	4.3	5.9	7.6	13.0	1.5	13.2	2.6	18.1	

(N=529, %)

교차분석		초현실주의 표현기법									전체	
		테페이지망				오브제화						
		크기의 변화	소재의 합성	인체의 결합	낮선 공간의 배치	자연물	동물	식물	무생물	몽상적		
바다 아트 표현 요소	형태	빈도	0	2	4	5	0	0	0	2	2	79
		바다아트표현요 소 중 %	0.0	2.5	5.1	6.3	0.0	0.0	0.0	2.5	2.5	100.0
		초현실주의 유형 중 %	0.0	9.1	13.3	20.0	0.0	0.0	0.0	13.3	3.8	14.9
		전체 중 %	0.0	0.4	0.8	0.9	0.0	0.0	0.0	0.4	0.4	14.9
	색채	빈도	4	15	24	20	5	2	0	6	28	375
		바다아트표현요 소 중 %	1.1	4.0	6.4	5.3	1.3	0.5	0.0	1.6	7.5	100.0
		초현실주의 유형 중 %	100.0	68.2	80.0	80.0	35.7	16.7	0.0	40.0	52.8	70.9
		전체 중 %	0.8	2.8	4.5	3.8	0.9	0.4	0.0	1.1	5.3	70.9
	오브제	빈도	0	5	2	0	9	10	3	7	23	75
		바다아트표현요 소 중 %	0.0	6.7	2.7	0.0	12.0	13.3	4.0	9.3	30.7	100.0
		초현실주의 유형 중 %	0.0	22.7	6.7	0.0	64.3	83.3	100.0	46.7	43.4	14.2
		전체 중 %	0.0	0.9	0.4	0.0	1.7	1.9	0.6	1.3	4.3	14.2
전체	빈도	4	22	30	25	14	12	3	15	53	529	
	바다아트표현요 소 중 %	0.8	4.2	5.7	4.7	2.6	2.3	0.6	2.8	10.0	100.0	
	초현실주의 유형 중 %	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
	전체 중 %	0.8	4.2	5.7	4.7	2.6	2.3	0.6	2.8	10.0	100.0	

교차분석 후 집단 간 차이에 대한 유의성이  $p < .05$ 이므로 각 바다아트 표현요소별로 차이가 있음을 알 수 있다. 따라서 각 바다아트 표현요소별로 17개 초현실주의 표현기법에는 서로 연관성이 있음을 알 수 있다.

<표 14> 바디아트 표현요소별 17개 초현실주의 표현기법 카이제곱 검정

	값	자유도	근사 유의확률 (양측검정)
Pearson 카이제곱	227.546 <sup>a</sup>	32	0.000
우도비	195.164	32	0.000
선형 대 선형결합	72.075	1	0.000
유효 케이스 수	529		

a. 0 셀 (0.0%)은(는) 5보다 작은 기대 빈도를 가지는 셀이며 최소 기대빈도는 17.000이다.

## 6. 상관 관계 분석

바디아트 표현요소 및 초현실주의 유형과 초현실주의 표현기법의 상관관계를 분석한 결과 바디아트 표현요소와 초현실주의 유형은 부(-)의 상관관계가 있었으며, 바디아트 표현요소와 초현실주의 표현기법과는 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다. 초현실주의 유형은 초현실주의 표현기법과 정(+)의 상관관계가 있는 것으로 나타났다.

<표 15> 바디아트 표현요소, 초현실주의 유형, 초현실주의 표현기법의 상관관계 분석

구 분		바디아트 표현요소	초현실주의 유형	초현실주의 표현기법 4	초현실주의 표현기법 17
바디아트 표현요소	Pearson 상관	1			
초현실주의 유형	Pearson 상관	-.224 <sup>**</sup>	1		
초현실주의 표현기법 4	Pearson 상관	.365 <sup>**</sup>	-.380 <sup>**</sup>	1	
초현실주의 표현기법 17	Pearson 상관	.369 <sup>**</sup>	-.357 <sup>**</sup>	.967 <sup>**</sup>	1

\*  $p < .01$ .

## IV. 바디아트에 나타난 초현실주의의 미적 특성

분석 결과 선행연구를 바탕으로 바디아트 디자인에서 사용된 초현실주의 표현기법을 트롱프뢰유, 인체의 응용, 테페이즈망, 오브제화로 나누어 살펴본다. 다양한 표현 유형들은 대중들에게 있어 현실에서는 접할 수 없는 무의식의 세계와 낯설음을 통해 새로운 사물에 대한 인식을 각인시켜주고 있다.

본 장에서는 초현실주의 표현기법 특성과 바디아트 표현 요소에서 표출한 분석 자료를 바탕으로 바디아트에 나타난 초현실주의 미적특성에 대하여 우연성, 환상성, 해학성, 상징성으로 분류하여 살펴보고자 한다.

### 1. 우연성

우연이란 사전적 의미로는 어떤 원인이나 이유 없이 저절로 일어나는 것을 말한다.<sup>128)</sup> 회화에 있어 우연은 의도성이 있는 계획이라기보다는 내적인 직관의 표현으로 화면에 의도하지 않은 이미지로 나타나는 것이다. 초현실주의자들은 이러한 우연적 요소를 작품 활동에 도입시켜<sup>129)</sup> 우연의 효과를 노린 화면을 만든다던지 무엇을 그리기 시작하기 보다는 그리다보면 자유롭고 무의식적으로 새로운 형태가 된다는 식의 우연성을 이용해 다양한 방법들을 창조해 나갔다.<sup>130)</sup>

바디아트에서 우연적으로 표현되는 이미지를 창출하기 위하여 활용하는 또 다른 회화적 기법으로는 물감을 던지고 뿌리는 액션 페인팅 기법이 있다.<sup>131)</sup> 이는 신체의 움직임에 의해 붓 터치가 만들어내는 효과와 페인트의

128) 박소영(2004), 우연성을 통한 심상표현, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, p.3.

129) 최희영(2008), 액션페인팅에 나타난 우연적 표현에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.22.

130) 송재은(2010), op.cit., p.8.

질감에 따라 변화되기도 하며, 붓을 사용하지 않고 물감을 신체와 캔버스 위에 떨어뜨리거나 붓고 뿌리는 등 다양한 방법으로 표현하기도 한다.<sup>132)</sup>

본 연구 앞장에서 초현실주의 표현기법 분석 결과, 우연성은 초현실주의 유형 중 추상적 초현실주의의 특성이 두드러지게 나타났으며, 인체의 응용과 오브제화가 높은 비율로 나타났다. 바디아트 디자인 표현에 있어서는 색채와 오브제는 38%이상의 높은 비율로 단순함을 벗어 신선한 작품으로 연출되었다.

<그림 33>은 트리나 메리(Trina Merry)의 작품으로 인체를 캔버스삼아 대상을 형상화시키고, 그 위에 자유롭게 물감을 뿌리고 튕기는 기법을 통해 배경과 인체를 동화시켰다. 또한 추상적인 표현을 함으로써 자유롭게 무의식적인 행위인 우연의 법칙을 나타냈다.(그림34) 이러한 기법에서 나오는 우연적 형상은 초현실주의의 오토마티즘에서 영향을 받아 새롭게 구성했으며, 초현실주의자들에게 있어 오토마티즘은 이성의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 표현하고자 하는 대로 무의식의 세계를 표출하는데 효과적인 방법이었다.<sup>133)</sup> 바디아트에서도 여러 다양한 색감과 자유로운 선들의 만남을 통해 우연한 이미지를 창출해 내고 이미지를 해체 시키고 있다.<sup>134)</sup>

우연성이 나타나는 또 다른 방법은 인체의 굴곡에서 연상되어지는 유사 이미지를 도출하고, 도출된 이미지를 인체에 융합 시켜 표현하였다. 몸에 그리는 대상은 여러 종류이며 동물, 자연물뿐만 아니라 일상용품, 비패션용품을 그려 넣었다.

<그림 35>는 이탈리아 출신 바디아트 아티스트 요하네스 스토터(Johannes Stotter)의 작품으로 바이올린에서 영감을 받아 인체를 우연히 만나게 함

---

131) 김연아(2015), op.cit., p.12.

132) 김선영(2009), 보문: 21세기 패션에 수용된 추상표현의 기법에 관한 연구, 한국의류학회, 33(9), pp.1430~1440.

133) 조은(2004), op.cit., p.10.

134) 배찬우(2013), op.cit., p.34.

으로써 생기는 재미를 극대화하였다. 이와 같이 각각 의미가 다른 요소를 하나의 이미지로 작품화 시키고 인체의 일부분이 주제가 되어 흥미롭고 독특한 시선을 끄는 작품으로 완성하였다.

<그림 36>의 요하네스 스토터(Johannes Stotter) 작품은 오브제들끼리 전혀 상관없는 이질적인 성격이 두드러지게 나타나고 있지만 아티스트의 독특한 감각으로 부엉이를 인체에 사실적으로 형상화하고 함께 배치하여 오브제로 응용하였으며 초현실적 우연성을 나타냈다.

우연의 법칙이 도입되고 탐구되기 시작한 것은 다다이즘에서 부터이며 이는 초현실주의에 의해 체계화 되어 자동기술법이라는 표현기법으로 표출되었고,<sup>135)</sup> 자동기술법은 다시 데페이즈망이라는 기법으로 발전하여 우연적인 효과를 더욱 객관화 시켰다.<sup>136)</sup>

이와 같이 바디아트에서 초현실주의 우연성은 인체와 전혀 관계가 없는 재료와 요소들을 결합하여 인체에 대한 정형화된 인식에서 벗어나게 하고, 예상치 못한 무의식적 우연을 통해 또 하나의 새로운 인체 이미지를 나타내고 바디아트 미적 표현에 있어 신비한 형태들을 표현하였다.

---

135) 김수빈(2016), op.cit., p.11.

136) 정선영(2003), 초현실주의 회화에 나타난 왜곡된 심상과 표현에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.13.



<그림 33> Trina MerryⅢ,  
Lust of currency, Unknown  
(출처:<http://www.trinamerryartist.com/portfolio-item/new-work/>)  
검색일자: 2019.03.20.



<그림 34> Trina MerryⅣ,  
Splatter, Unknown  
(출처:<http://www.trinamerryartist.com/portfolio-item/new-work/>)  
검색일자: 2019.03.20.



<그림 35> Johannes StotterⅢ,  
Double Bass, Unknown  
(출처: <https://gallery.johannesstoetterat.com/Galleries/Human-environment-bodypainting-art/i-Cgjr7hV/A>)  
검색일자: 2019.03.21.



<그림 36> Johannes StotterⅣ,  
Barn Owl, Unknown  
(출처: <https://gallery.johannesstoetterart.com/Galleries/Animals-body-painting-art/>)  
검색일자: 2019.03.21.

## 2. 환상성

환상성은 현실에 존재하지 않지만 존재하는 듯한 착각을 불러일으키며 보는 이로 하여금 이 세계의 존재라는 인식과 거부감, 부조화 속의 조화를 동반한 낯설음을 부여하게 된다.<sup>137)</sup> 사전적 용어로 환상은 현실적 기초나 가능성이 없는 생각이나 공상을 하는 능력이라고 하며, 예술가들은 무의식 세계에서 나타나는 보기 힘든 상이한 이미지들을 형태의 왜곡과 다양한 매체들을 이용하여 표현을 하였다.<sup>138)</sup> 초현실주의자들의 목표는 황홀경이나 꿈속에서 나타나는 비논리적인 과정과 현실을 초현실과 조화시키려는 것이었으며 환상성을 자동기술에 의해 구축하였다.<sup>139)</sup>

이처럼 기이한 것을 선호하는 환상의 세계에서는 상상력을 자극하고 현실 세계와 다른 신비감이 느껴지도록 변화시키려는 의미가 크기 때문에 바디아트 아티스트들은 그들만의 특별한 디자인 발상으로 대중들의 사랑을 받고 있으며 인체와 새로운 요소의 만남이 허용된다.

본 연구의 초현실주의 표현기법 분석 결과 바디아트 색채가 추상적 초현실주의 유형과의 교차분석에서 38.7%의 비율을 보여주었으며, 이는 다채로운 색채 대비 효과에 따라 바디아트의 환상성이 나타난 특징적인 디자인으로 볼 수 있다. 환상성을 나타낸 바디아트 작품을 살펴보자면 다음과 같다.

<그림 37>의 크레이그 트레이시(Craig Tracy)는 트롱프뢰유 기법을 적극 활용하여 시각적 착시와 환상의 세계를 작품에 표현하는 대표적인 아티스트이다. 인체를 배경이라는 공간으로 흡수시킴으로써 배경과 인체가 하나의 공간에서 융화되고 육안으로 구별이 어렵게 착시현상을 불러일으킨다. 이것은 일반

---

137) 김장현(2015), 현대 패션에 나타난 환상성의 표현 유형과 미적 특성, 중앙대학교 대학원, 석사학위논문, p.106.

138) 이지연(2013), 초현실주의적 실내 공간 표현 특성 분석 연구, 국민대학교 디자인대학원, 석사학위논문, pp.26~27.

139) 윤경환(2001), op.cit., p.27.

적인 공간 개념을 인체와 혼합시킴으로써, 이미지와 구성에 있어 공간관계가 애매모호한 공간의 모호성 특성이 나타났으며 몽환적이면서도 신비로운 분위기의 환상적 공간을 표현하였다.(그림38) 이러한 컨셉은 초현실주의 표현기법 중 트롱프뢰유를 통하여 다채로운 시각적 효과가 돋보이도록 연출시키고 있다.

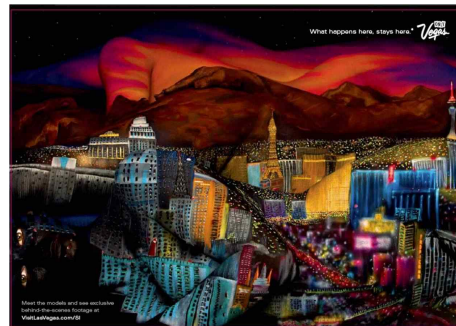
<그림 39>는 다양한 기법과 소재, 패턴 등을 결합하여 오묘한 이미지를 창출한 벨라 볼른(Bella Volen)의 작품이다. 여러 패턴과 소재를 한 화면에 혼합시키고 병을 들고 있는 한쪽 팔에 또 하나의 팔과 손을 거꾸로 그려 넣어 마치 세 개의 형상이 있는 듯한 느낌을 주었다. 이 작품에서는 보는 이로 하여금 인체와 하나의 이미지를 흥미롭게 결합시켜 전체적인 분위기를 한층 더 환상적으로 끌어 올릴 수 있도록 연출하였다.

<그림 40>은 엠마 페이(Emma Fay)의 작품으로 모델을 보고 그림을 그리기보다는 인체 자체가 가지고 있는 형태를 이용해 궁전을 묘사하였다. 배경을 하늘로 넣음으로써 인체와 공간을 분리시켰지만 경계를 모호하게 하였으며, 초현실적 환상의 세계를 하나의 공간으로 인식되어 보이는 기법을 활용하여 시각적 착각을 불러일으키는 특징이 있다. 즉, 이 작품은 환상의 세계를 인체에 디자인하여 형상화시킴으로써 바디아트 표현 요소 중 색채의 특성이 부각되도록 연출하였다.

이와 같이 바디아트 작품에서 보여지는 환상성은 서로 다른 패턴 및 오브제의 결합과 형태 왜곡, 트롱프뢰유 등의 표현으로 아티스트의 실험정신이 돋보임과 동시에 독특한 환상의 세계를 만들어 나가고 있다. 또한 바디아트 표현요소와 초현실주의 표현기법의 새로운 시도들이 바디아트 디자인에 있어 색상이 주는 온도감과 형태를 통한 분위기로 환상적인 특성들이 나타나는 것으로 보여진다.



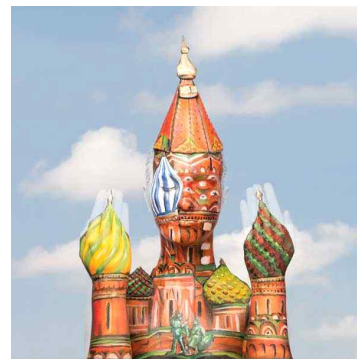
<그림 37> Craig TracyⅢ,  
Kudu, Unknown  
(출처: <http://craigtracy.com/?project=gallery-landscapes>)  
검색일자: 2019.03.22.



<그림 38> Craig TracyⅣ,  
Las Vegas Advertisement, Unknown  
(출처: <http://craigtracy.com/?project=gallery-landscapes>)  
검색일자: 2019.03.23.



<그림 39> Bella VolenⅢ,  
Addiction, 2016  
(출처: <http://www.bella-volen.com/fine-art-body-painting.html>)  
검색일자: 2019.03.23.



<그림 40> Emma FayⅣ,  
Saint Basil's Cathedral, Unknown  
(출처: [https://emma-fay.co.uk/portfolio\\_page/dreamscapes/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/dreamscapes/))  
검색일자: 2019.03.24.

### 3. 해학성

해학성은 초현실주의에서 20세기 이후 복잡해진 사회와 전쟁의 잔해, 자본주의 사회 등의 많은 변수에서 오는 스트레스와 정서적 불안감을 웃음으로 뛰어넘고자 하는 것이다.<sup>140)</sup> 이러한 해학성은 바디아트에서도 나타나고 있는데, 오늘날 정치적 불안과 경제 공황 등 어둡고 무거운 현실에 대한 반동으로, 패션뿐 아니라 문화예술의 거의 모든 분야에서 진지함 대신 가벼움을 추구하고, 놀림과 웃음을 자아내게 하는 경향이 두드러지고 있다.<sup>141)</sup>

또한 해학적 요소는 예술가의 생각과 의도를 작품에 담아 전달하기 위한 하나의 방법으로 사용되고, 대중들은 본인이 표현하지 못한 진실을 엉뚱한 방법으로 표현하는 작품에 대해 강한 호감과 재미를 느낀다.<sup>142)</sup>

해학성은 대체로 기존 바디아트에 대한 인식을 탈피하여 새로운 소재의 선택과 다양한 소재의 혼용으로 아티스트의 실험정신과 초현실적 무의식을 통해 과감한 인체 디자인 방식을 제시하고 있다.

본 연구의 초현실주의 표현기법에 따른 바디아트 표현요소 결과 형태, 색채, 오브제를 활용하여 트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망, 오브제화에 다양하게 사용되었음을 알 수 있었다.

<그림 41>은 핸드페인팅으로 유명한 바디아트 아티스트 귀도우 다니엘(Guido Daniele)의 작품으로 인체의 일부분인 손가락의 형태를 이용하여 포유류, 조류 등으로 자유자제로 변형시켜 개구리 모양을 디자인하였다. 이는 인체의 응용에서 인체의 변형 특성이 나타났으며 보는 이로 하여금 인체에 대한 상상을 자연스럽게 유도하여 새로운 인체 이미지를 도출시키고 시각적으로 신선한 즐거움을 선사한 해학성에 해당한다.

---

140) 권하진(2014), 골계미의 미적 가치에 따라 살펴본 현대 패션, 기초조형학연구, 15(5), p.50.

141) 장미숙(1999), 현대 메이크업에 나타난 네오아방가르드 경향에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, p.55.

142) 이지연(2013), op.cit., p.27.

<그림 42>는 조하네 게일(Joanne Gair)의 작품으로 재미와 호기심을 유발하고 장난스러운 이미지를 연출하였다. 모델의 신체를 날씬한 여성으로 재탄생시킨 세밀하고 사실적 표현의 작품으로 자세히 보지 않으면 구별이 가지 않을 정도의 시각적 착시와 흥미를 동시에 유발시킨 작품이다. 이는 초현실주의 표현기법과 바디아트 표현요소의 교차분석에서 가장 높은 비율을 보인 트롱프뢰유 형태의 유사성과 형태를 활용한 작품이라 할 수 있다.

영국의 아티스트 엠마 페이(Emma Fay)는 독특한 바디아트 작품으로 유명하다. 신체에 그린 그림을 통해 아티스트 내면의 초상화를 표현하며 사람의 심리상태, 문화, 종교 등 다양한 주제를 가지고 초현실적 표현을 보여준다. <그림 43>은 신체에 조형성을 가지고 있는 건물을 그려 넣어 또 하나의 조형예술을 형성하였다. 이는 다양하고 이질적인 소재를 도입함으로써 단순함을 벗어났으며 장식적 요소로 인하여 흥미와 호기심을 유발하고 장난스러운 이미지의 작품을 창출시켰다. 이러한 해학성의 바디아트 작품은 오브제와 조형적 요소의 결합으로 새로운 의미로 전환시켰으며 공간의 모호성 특성이 도출되었다.

이는 앞장의 초현실주의 표현기법에서 세부적 분석결과 13%의 비율로 트롱프뢰유 기법 중 가장 높은 빈도의 결과를 보인 항목으로, 신체의 형태를 의도적으로 없애기 위해 배경색과 동일하게 표현하고 주제에 색상을 넣어 부각시킴으로써 다양한 의미를 생산해내며 과격성으로 인해 다양하고 신선한 이미지가 전달된다.(그림44)

이와 같이 초현실주의에서의 해학적 표현은 드라마틱하고 다양한 공간을 연출하려고하며 디자인의 미적 요소와 기능보다는 형태를 의도적으로 왜곡, 변조하여 대중들에게 우스꽝스럽고 다양한 재미를 선사하고 있다.



<그림 41> Guido Daniele I,  
South Side, Unknown

(출처: <http://craigtracy.com/?project=trees-gallery>)

검색일자: 2019.03.24.



<그림 42> Joanne GairVII,  
Barn Owl, Unknown

(출처: <https://blog.naver.com/stylistmira/90031872546>)

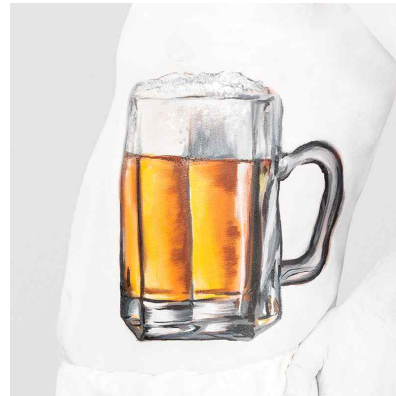
검색일자: 2019.03.25.



<그림 43> Emma FayV,  
Constructive, Unknown

(출처: [https://emma-fay.co.uk/portfolio\\_page/portrait-of-the-mind/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/portrait-of-the-mind/))

검색일자: 2019.03.25.



<그림 44> Emma FayIV,  
Beer Belly, Unknown

(출처: [https://emma-fay.co.uk/portfolio\\_page/ridiculous/](https://emma-fay.co.uk/portfolio_page/ridiculous/))

검색일자: 2019.03.25.

#### 4. 상징성

상징은 심상이나 관념을 유사성을 이용해 연결시키는 방법으로 주제를 통해 대상을 표현한다. 예술은 예술자체가 상징적이라고 할 수 있으며 상징은 숨겨져 있는 알지 못하는 어떤 뜻을 내포하고 그것들을 암시해주는 역할을 한다.<sup>143)</sup>

바디아트는 기존의 전형적인 틀에서 벗어나 인체를 캔버스화 하여 색상과 여러 가지의 표현 기법으로 생동감 있는 상징적 시각의 언어를 나타내는 성격을 지닌다.<sup>144)</sup> 이러한 의미에서 바디아트는 커뮤니케이션의 역할을 담당하는 정보 기능을 하고 언어의 역할까지도 충분히 수행하며, 단순한 인체가 아닌 감정과 내적인 힘을 가진 의미로서의 전달을 기대 할 수 있는 상징적 시각 언어라 할 수 있다.<sup>145)</sup>

본 연구의 바디아트 표현요소에 따른 초현실주의 표현기법 교차분석 결과에서도 형태와 색채가 높은 빈도수로 나타났으며, 상징성을 나타낸 바디아트 디자인을 살펴보면 다음과 같다.

<그림 45>는 귀도 다니엘(Guido Daniele)의 작품으로 모델에게 바디아트를 마친 다음 주변 자연물과 하나가 되도록 하였다. 배경과 동일한 그린색의 음료를 이용해 친환경을 연상시키는 긍정적인 시각적 효과 및 상징적 역할을 통해 전달하고자 하는 건강음료에 대한 메시지를 전달하고 있다. 이렇듯 의미 전달에 있어 색상을 이용한 바디아트는 보는 이로 하여금 주목성의 특성과 집중력을 높여 강한 메시지 전달효과를 작용하게 된다. 즉, 이 작품은 바디아트 디자인 표현 측면에서 색상을 활용하여 트롱프뢰유의 공간의 모호성을 표현하였다.

---

143) 송재은(2010), op.cit., p.9.

144) 이진용(2017), 바디페인팅 착시현상을 활용한 광고 효과에 대한 탐색적 연구, 한국인체미용학회지, p.13.

145) Kehle, L. R, Homer, P. M,(1985), Physical Attractiveness of the Celebrity Endorser, 11, pp.954~961.

<그림 46>은 자동차 브랜드 NISSAN의 2015년 광고포스터이다. ‘우리는 당신의 서비스에 대한 최고의 가치를 약속한다’라는 문구와 함께 신뢰를 주기 위하여 손을 이용해 안전에 대한 상징성을 표현한 작품으로 이는 인체의 응용의 인체의 변형이라고 할 수 있다. 바디아트의 예술적 측면을 활용한 광고마케팅은 기존의 단순한 마케팅적 도구와 차별성을 주었으며 소비자들에게 시각적 자극을 불러일으켜 제품 및 브랜드에 대한 각인을 확실히 하고 있다.

<그림 47>은 필리포 아이오코(Filippo Ioco)의 작품으로 기호를 이용해 커뮤니케이션의 역할이 나타나는 작품이다. 메시지 전달의 표현 방법으로는 그 표현을 기호화 또는 이미지화하여 메시지를 전달하는데 신체 본연의 피부표현을 하고 그 위에 기호와 언어를 나타내는 메시지를 페인팅하여 상징적으로 이미지를 전달하였다. 이는 바디아트의 표현 요소 중 다양한 소재와 패턴 등을 결합하여 신체를 하나의 시각적 매개체로 활용하였다. 또한 신체를 직접적인 상품이 아닌 광고 매개체로 변화시킨 것에서 주변성, 도구성, 주목성 등의 특성을 나타내기도 한다.<sup>146)</sup>(그림48)

상징은 예술의 공통적인 속성이며 궁극적으로 예술은 인간 감정이 상징적인 형식을 창조해 내는 것이라 볼 수 있으며 초현실주의자들이 도달하고자 했던 목표는 상상이라는 공간을 통해 예술가의 내면에 존재하는 이미지를 상징적으로 창조하고 표현하는데 있었다.<sup>147)</sup>

이와 같이 바디아트에서 상징성은 초현실주의 표현기법에서 트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망이 다양하게 사용되어짐을 알 수 있었으며, 바디아트의 표현요소에서는 형태에 따라 다양한 의미와 이미지를 나타낼 수 있는 색채의 특성이 두드러지게 사용되었다.

---

146) 양희영, 김소영(2007), 바디페인팅을 이용한 광고에 나타나는 들뢰즈의 되기현상, 한국복식학회, 57(7), pp.53-69.

147) 송재은(2010), op.cit., pp.9~10.



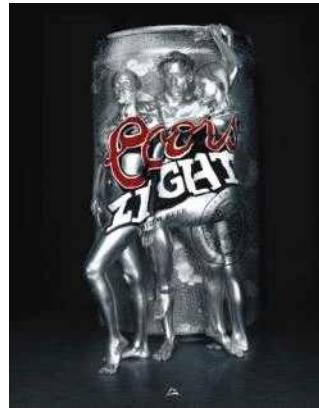
<그림 45> Craig Tracy V,  
 South Side, Unknown  
 (출처: <http://www.guidodaniele.com/hand-com/body-painting/bodypaint-advertising.html>  
 검색일자: 2019.03.28.



<그림 46> Guido Daniele II,  
 NISSAN, 2015  
 (출처: [www.guidodaniele.com/painting/handpaint-advertising.html](http://www.guidodaniele.com/painting/handpaint-advertising.html)  
 검색일자: 2019.03.28.



<그림 47> Filippo Ioco I,  
 High Around The World 2, Unknown  
 (출처: <https://www.empireartists.jp/artists.php?id=68324>)  
 검색일자: 2019.03.29.



<그림 48> Filippo Ioco II,  
 Untitled, Unknown  
 (출처: <http://www.iocobodyart.com/mind-body/>)  
 검색일자: 2019.03.30.

<표 16> 바디아트에 나타난 초현실주의의 미적 특성

특성	특징	초현실주의 표현기법	바디아트 표현요소	이미지
우연성	자유롭고 무의식적으로 우연의 요소가 도입되어 의도하지 않은 새로운 무의식의 세계를 작품에 표출.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•오브제화</li> <li>•인체의응용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•색채</li> <li>•오브제</li> </ul>	
환상성	현실에는 존재하지 않는 대상을 시각적, 정신적 착란으로 이용해 현실과 조화 및 과장된 형태 등으로 표현.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•트롱프뢰유</li> <li>•인체의응용</li> <li>•오브제화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•형태</li> <li>•색채</li> <li>•오브제</li> </ul>	
해학성	전쟁의 잔해와 복잡해진 사회에서 오는 스트레스, 불안감을 탈피하고자 단순함을 벗고 자유로운 세계로 재창조하여 표현.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•트롱프뢰유</li> <li>•인체의응용</li> <li>•데페이즈망</li> <li>•오브제화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•형태</li> <li>•색채</li> <li>•오브제</li> </ul>	
상징성	표현하고자하는 대상의 심상 및 관념을 시각적 이미지로 연결하여 인간의 무의식과 현실간의 주제를 전달하는 방법.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•트롱프뢰유</li> <li>•인체의응용</li> <li>•데페이즈망</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•색채</li> <li>•오브제</li> </ul>	

## V. 결론

본 연구는 바디아트 아티스트들의 작품을 대상으로 초현실주의 표현기법 분석을 통하여 바디아트 디자인에 나타난 미적 특성을 고찰하였다. 초현실주의 개념과 특성은 선행연구 및 국내·외 전문 서적을 바탕으로 초현실주의에 대해 고찰하였으며, 바디아트 디자인 분석을 위하여 바디아트 전문 아티스트의 작품을 단행본 및 전문잡지, 전문사이트 등을 통하여 작품이미지를 선정하였다.

작품 선정의 신뢰성과 객관성을 위해 박사학위를 소지한 메이크업 전문가 3인에 의해 디자인적 표현이 부각된 바디아트 작품 529장의 작품을 대상으로 초현실주의 표현기법과 바디아트 표현요소를 분석한 결과는 다음과 같다.

트롱프뢰유에서 13%로 공간의 모호성이 가장 높게 나타났으며, 그 다음에 인체의 형상화, 형태의 유사성을 비롯한 다양한 기법들이 관찰되었다. 인체의 패턴화는 4.3%의 낮은 비율이지만 추상적 초현실의 이미지에서 특징적인 디자인이라 할 수 있다.

인체의 응용에서는 인체의 은폐가 18.1%로 비중이 가장 높았으며, 이는 바디 아트 표현 요소와 교차분석 결과 색채의 특성에서 22.4%로 서로 연관성이 있음을 알 수 있었다. 다음으로는 인체의 변형이 13.2% 비율로 나타났다. 그 밖에도 인체의 노출, 인체의 위치변경이 나타났다.

데페이즈망 기법에서는 인체의 결합이 5.7%, 소재의 합성이 4.2%의 비율을 차지하고 있으며 큰 변화 없이 비슷하게 관찰되었다. 다음으로 소재의 합성, 크기의 변화가 나타났으며 이 두 기법은 낮은 비율이지만 환상의 세계에서 자유롭게 새로운 것을 창조하려는 초현실주의를 가장 효과적으로 표현하였음을 알 수 있었다.

오브제화는 몽상적이 10%의 비율로써, 대체적으로 화려한 색상과 오브제를 사용한 환상적인 디자인 형태로 나타났다. 다음으로는 무생물과 자연물이 많이 관찰되었으며 동물, 식물의 소재를 이용한 기법은 바디아트 표현요소에서 색상과 오브제의 요소가 결합되어 경연감이 돋보이는 이미지를 표출하였다.

바디아트 표현요소별 초현실주의 표현기법의 분석에서는 인체의 응용과 형태가 45.6%의 높은 비율이 나타났으며, 그 다음 색채에서도 인체의 응용이 38.7%로 관찰되었다. 오브제에서는 초현실주의 오브제화가 69.3%로 나타났다며 각 표현 요소별로 연관성을 띄었다.

바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 표현기법 요목 분석 결과를 토대로 초현실주의 미적 특성을 우연성, 환상성, 해학성, 상징성으로 분류할 수 있었다.

초현실주의 우연성은 전혀 관계없는 일상의 재료를 오브제로 응용하거나, 물감을 던지고 뿌리는 액션페인팅 기법을 인체에 도입하여 인간의 잠재적인 욕망을 표현하고, 배경과 인체를 동화시켜 추상적으로 표현함으로써 우연의 법칙을 나타내고 있다. 또한 초현실주의 기법으로는 오브제화와 인체의 응용이 도출되었으며 다채로운 색채와 이질적인 성격이 두드러지게 표현되었다.

환상성은 초현실주의 트롱프뢰유 기법으로 인한 착각과 데페이즈망 기법, 인체에 서로 다른 패턴 및 오브제의 결합 등을 연출하여 현실 세계와 다른 신비감을 표출하고 있다. 예술가들은 꿈과 상상력의 세계에 흥미를 느끼고 표현하고자 하는 이미지를 인체에 형상화시킴으로써 바디아트 디자인적 표현에서 색상을 통한 신비로움이 시각적으로 전달되었으며 다른 재료와의 결합을 통한 오브제의 특성이 나타났다.

해학성은 예술가의 생각과 의도를 작품에 담아 전달하는 방법으로 디자인의 미적 요소 보다는 인체의 응용, 배경과 인체를 동화시켜 착각을 일으키

는 트롱프뢰유, 이질적인 재료를 인체와 함께 부착시키는 오브제화의 기법을 통해 대중들에게 신선함과 즐거움을 선사하였다. 특히 바디아트 디자인에 있어 기발함과 차별화된 시도로 색상을 통해 보여주는 형태가 또 하나의 조형예술로 재창조되었음을 알 수 있었다.

상징성은 단순히 대상을 보여주고 새롭게 나타내는 것이 아닌 대상물속에 숨어있는 의미가 초현실적 특성과 인간의 신체를 대상으로 커뮤니케이션의 역할까지 수행하며, 대중들에게 깊은 인상을 전달해주고 있음을 알 수 있었다. 또한 초현실주의 표현기법으로는 트롱프뢰유, 인체의 응용, 데페이즈망 기법을 통하여 바디아트 디자인 표현요소인 오브제와 색채 등에 감각적으로 표현하였다.

이러한 결과를 종합적으로 볼 때 초현실주의 표현기법이 바디아트 디자인에 적용 될 때, 창의적이고 자유로운 형태를 사용할 수 있으며 초현실주의 미적 특성이 여러 가지 측면에서 응용되고 변화되어 나타나는 것을 알 수 있었다.

이와 같이 바디아트 디자인에 나타난 초현실주의 미적 특성을 초현실주의 표현 기법 요소 분석을 통하여 바디아트를 해석하는 방법적 연구가 가능하였음을 알 수 있었다. 따라서 후속 연구에서는 바디아트 표현요소의 이론을 바탕으로 한 체계적인 이론적 정립이 필요할 것으로 사료된다.

본 연구는 현재 활동하고 있는 바디아트 아티스트들의 작품만을 가지고 분석을 진행하였기에 국한된 제한점이 있었으므로, 조형예술인 바디아트가 앞으로 현대예술로 발전함에 있어 다양한 요소들을 통한 바디아트의 실험적인 표현 연구가 진행되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- 강경화(2000), 「현대 메이크업총론」, 서울: APC.
- 강경희(2006), 장폴 고티에의 패션쇼에 나타난 아방가르드 메이크업 표현특성, 대구대학교 디자인대학원, 석사학위논문.
- 권하진(2014), 골게미의 미적 가치에 따라 살펴본 현대 패션, 기초조형학연구, 15(5), pp.45~55.
- 김경화(2012), 착시현상을 통한 아트메이크업에 나타난 일루전의 이미지분석, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문.
- 김문숙(1993), 「패션과 색채」, 서울: 경춘사.
- 김민기(2017), 「색채이론」, 미진사.
- 김민지, 간호섭(2013), 신체 왜곡패션에 관한 연구, 패션비즈니스, 17(5), pp.70~83.
- 김봉미(2003), 르네 마그리트 회화세계의 신비적 특성 연구, 우석대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김서현(2010), 초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구, 한국교원대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김선영(2009), 보문: 21세기 패션에 수용된 추상표현의 기법에 관한 연구, 한국의류학회, 33(9), pp.1430~1440.
- 김순구(2002), 초현실주의 Art Make-up에 관한 연구, 한국디자인학회, 50, pp.46~56.
- 김승아(2010), 21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원, 석사학위논문.
- 김연아(2015), 바디아트퍼포먼스와 메를로퐁티 몸 현상학의 상호작용 관계 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.
- 김용석(2002), 「깊이와 넓이 4막 16장」, 휴머니스트.
- 김은미(2003), 초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현 특성에 관한 연구, 홍익대학교

교육대학원, 석사학위논문.

김인윤(1993), 「기초디자인」, 우람.

김장현(2015), 현대 패션에 나타난 환상서의 표현 유형과 미적 특성, 중앙대학교 대학원, 박사학위논문.

김지열(1992), 초현실주의 회화에 있어서 데페이즈망에 관한 연구, 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문.

김혜선, 강은주(2012), 브랜드 광고에 나타난 바디페인팅 활용 사례 연구, 한국디자인문화학회, 18(3), pp.108~119.

김현진(2014), 미메시스 개념을 응용한 바디아트 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

남수진(2007), 현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

류근중(2005), 패션아트에 표현된 초현실주의 특성에 관한 연구, 홍익대학교 대학원, 박사학위논문.

문정은(2003), 현대 패션에 나타난 바디 아트의 형태와 특성에 관한 연구, 한국인체미용예술학회지, 4(1), pp.163~175.

문진(2012), 추상적 초현실주의에 나타난 오토마티즘 기법에 관한 연구, 전북대학교 교육대학원, 석사학위논문.

박경민(2012), 패키지디자인에서의 효율적 커뮤니케이션을 위한 시지각 확장 표현방법 연구, 서울대학교 대학원, 석사학위논문.

박리라(2016), 초현실주의 데페이즈망 기법을 활용한 아트메이크업 연구, 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문.

박소영(2004), 유연성을 통한 심상표현, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문.

박은혜(2009), 초현실주의 표현기법을 이용한 현대장신구 연구, 경성대학교 멀티미디어 대학원, 석사학위논문.

박정원(2006), 환타지 메이크업에 나타난 초현실주의적 특성, 한복문화학회, 9(3), pp.15

3~162.

- 방수진(2009), 아트메이크업에 표현된 오브제의 특성에 관한 연구, 대학피부미용학회지, 8(1), pp.225~238.
- 방수진(2010), 아트메이크업에 표현된 오브제의 특성에 관한 연구, 아시안뷰티화장품학술지, 8(1), pp.225~237.
- 방지현(2012), 오브제 활용유형에 따른 초현실주의 패션디자인 분석, 고려대학교 일반대학원, 석사학위논문.
- 배기혜(2009), 사군자를 응용한 바디페인팅 연구, 성신여자대학교 아트디자인대학원, 석사학위논문.
- 배찬우(2013), 초현실주의 경향의 뷰티 일러스트레이션 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문.
- 서아름(2018), 초현실주의 표현기법을 이용한 모션그래픽 디자인 작품논문, 건국대학교 예술디자인대학원, 석사학위논문.
- 석필선(2012), 초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품 제작 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문.
- 손유진(2005), 초현실주의의 데페이즈망기법을 통한 무의식의 세계연구, 계명대학교 대학원, 석사학위논문.
- 손자경(2011), 초현실주의가 현대미술에 미친 영향에 대한 연구, 인천대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 송미영(2005), 얼굴의 형태적 특성과 메이크업에 따른 얼굴 이미지 연구, 경성 대학교 대학원, 박사학위논문.
- 송재은(2010), 초현실주의 조형성이 실내 공간 연출에 접목된 사례 연구, 경희대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 수지 개블릭, 천수원 역(2000), 「르네마그리트」, 서울: 시공사.
- 신영은(2013), 카무플라주 이미지를 이용한 인간의 과시성 표현, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문.

- 신원선(2012), 아트 메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스, 서경대학교 대학원, 박사학위논문.
- 신원선, 오인영(2010), 아트 메이크업 디자인 발상을 위한 일러스트이션 연구, 한국인체 미용예술학회지, 11(1), pp.145~162.
- 양유나(2018), 니트웨어에 나타난 초현실주의의 표현 분석과 미적 특성, 성신여자대학교 대학원, 석사학위논문.
- 양희영, 김소영(2007), 바디페인팅을 이용한 광고에 나타나는 들뢰즈의 되기현상, 한국 복식학회, 57(7), pp.53~69.
- 오세화(2005), 초현실주의 미술의 무의식 표현에 관한 연구, 한남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오지아(2010), 초현실주의 표현기법을 응용한 텍스타일 제품디자인연구, 한양대학교 대학원, 석사학위논문.
- 월간미술(1992), 「세계미술용어사전」, 중앙일보사.
- 육현임(2007), 바디페인팅의 초현실주의 표현양식에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문.
- 이석선(2004), 착시현상을 통한 공간표현 연구, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이승주(2006), 패션쇼에 나타난 메이크업 트렌드 이미지에 관한연구, 중앙대학교 예술대학원, 석사학위논문.
- 이연식(2010), 「눈속임그림」, 아트북스.
- 이유나, 태동숙(2012), 현대 아트 메이크업의 조형적 표현 특성에 관한 연구, 한국인체 미용예술학회지, 13(2), pp.155~173.
- 이윤주(1999), 색채 이미지에 기반한 패션 색채 계획 도구의 개발, 연세대학교 대학원, 박사학위논문.
- 이지연(2013), 초현실주의적 실내 공간 표현 특성 분석 연구, 국민대학교 디자인대학원, 석사학위논문.
- 이진용(2017), 바디페인팅 착시현상을 활용한 광고 효과에 대한 탐색적 연구, 한국인체

미용학회지, 18(1), pp.7~20.

이채연(2016), 패션·뷰티 광고에 나타난 초현실주의 표현기법, 건국대학교 대학원, 석사학위논문.

이화여대 미술연구회(1994), 「현대미술의 동향2」, 눈빛.

이희승 편저(1999), 「옛센스 국어사전」, 서울: 민중서림.

이희승(2004), 초현실주의 심성을 통한 도자조형 연구, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문.

임정임(2005), 바디아트 질감 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문.

장미숙(1999), 현대 메이크업에 나타난 네오아방가르드 경향에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.

정선영(2003), 초현실주의 회화에 나타난 왜곡된 심상과 표현에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.

조열, 김지현(2003), 「형태 지각과 구성 원리」, 창지사.

조은(2004), 르네마그리트 영향을 받은 현대 일러스트레이션 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.

조은숙(2004), 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 대학원, 박사학위논문.

조은정(2005), 초현실주의 회화에 내재된 이중이미지 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.

차배근(1991), 「사회과학연구방법」, 서울: 세영사.

최경옥(2008), 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문.

최희영(2008), 액션페인팅에 나타난 우연적 표현에 관한 연구, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문.

최희자, 김경희(2010), 브랜드 바디페인팅의 작품 제작을 위한 연구, 한국인체미용예술학회, 11(4), pp.1~13.

- 태동숙(2011), 투명성을 응용한 바디아트 표현 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위 논문.
- 피오나 브래들리, 김금미 역(2003), 「초현실주의」, 서울:열화당.
- 한국디자인학회 도서출판위원회(2003), 「기초디자인」, 서울: 안그라픽스.
- 한명숙(2005), 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한연구, 대구대학교 일반대학원, 박사학위논문.
- 한지수(2013), 초현실주의 미술의 특성이 나타난 아트메이크업 연구, 한국뷰티경영학회 지.
- 홍정표, 정수경(2008), 창의적 디자인의 디자인 구성요소와 심미성요소 분석, 감성과학, 11(3), pp.387~396.
- Andre Breton, 송재영 역(1985), 「쉬르리얼리즘 선언」, 성문각.
- Karl Gröning (1997), Decorated skin: A world survey of body art, New York: Thames & Hudson.
- Kehle, L. R, Homer, P. M, (1985), Physical Attractiveness of the Celebrity Endorser. s.알렉산드리아, 이대일 역(1984), 「초현실주의 미술」, 열화당.
- Warr, T.(2007), 「The Artist's Body」, London: Phaidon.
- Barendregt, K.(2008), 「Bringing Body Painting to Life: A Guide to The World of Body Painting」, Vienna: Kreiner Druck.
- Hal, Foster, 전역백 역(2005), 현대미술연구팀 역, 「욕망, 죽음 그리고 아름다움」, 경기 :아트북스.
- Joachim, Nagel, 황종민 역(2008), 「어떻게 이해할까? 초현실주의」, 서울 : 미술문화.
- Lynn Schnurnberger (1991), Letthere be clothes: 40,000years of fashion, New York: Wakerman publish.
- 네이버 박영선(2007), 색채용어사전, 예림, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270253&cid=42641&categoryId=42641>.

# ABSTRACT

## Analysis of Surrealism in Body Art Design

Um Se Young

Make-up·Special Effect Make-up Major

Graduate School of Convergence Beauty

Sungshin Women's University

To cope with the modern culture which emphasizes the characteristics, artists seek to differentiate with the unprecedented new design and to administer the artistic value to have the public feel the visual shock and the characteristics of the piece. Especially, body art expresses the human body by the act of art in the flow of modern art in the 21<sup>st</sup> century that recognizes the human body itself as the artistic object. The body art designs the beauty of the human body depending on the usability of the material in the trend, and artists are creating a more creative art piece by attempting to graft into a new trend of art or integrating with other fields for the creation of new art pieces.

Surrealism, among them, is the art trend created after the first World War to break away from society and reality controlled by reason. It uses the surreal expression which adds something that does not exist in reality in the unconscious based on dream and fantasy to aim for the psychological freedom and express the artistic value to create the new

artistic image.

This study will contemplate on the concept and technique regarding the surrealism, the trend which stimulates the dream and imagination and peculiarly influences the reality, and it will analyze the expressive elements of the body art design and characteristics and expression techniques of surrealism to deduct the artistic characteristics of the surrealism that emerged on body art designs.

The purpose of this study is to propose the basic data of the body art design through artistic characteristics of the surrealism deducted based on the analyzations of the utilization of the expression techniques of the surrealism in modern body art pieces, based on the prior considerations.

For the analyzation of the body art designs, the art piece images were selected through the number of media, including books, professional magazines, and professional websites. The result of the analyzation of expression elements of body arts and surrealistic expression technique of 529 pieces that show significant characteristics of the body art is as follows.

In terms of the Trompe-l'oeil, the ratio of the ambiguity of the space was the highest, recording 13%, and the next design that emerged the second-most frequently was the embodiment of the human body, recording 7.6%; other techniques, including the similarity of the shape, were observed. The patterning of the human body comprised low mere 4.3%, but, arguably, this design is the one that expresses the characteristics of the abstract and surrealistic image most significantly.

In terms of the application of the human body, the concealment of the

human body recorded the highest ratio of 18.1%, and the cross analysis between body art expression element showed that there is a correlation at the characteristics of the color by 22.4%. Additionally, transformation, exposure, and transposition of the human body were observed.

In terms of the *dépayement* technique, the fusion of the human body recorded the highest ratio of 5.7%, and the synthesis of two materials were observed at the 4.2% ratio. The unfamiliar space arrangement was 4.7%, and the change in the size recorded 0.8%. Although the ratio of this technique was low, this was the most effective form of expression of the surrealism, which creates a new thing in the world of fantasy.

In terms of the *Objet*-making, the dreaming atmosphere recorded the 10% ratio, and generally, it was shown as the fantastic form of design using the *Objet* and brilliant colors. The inanimate object and natural object were detected similarly at 2.8% and 2.6%, and the technique using the subject matter of animals and plants combined with color and *Objet* elements in the expression elements of the body art to express the image with the significant texture.

In terms of the expression technique analyzation per expression element of the body art, the application and shape of the human body recorded the ratio of 45.6%. In terms of the color, the application of the human body was observed to be 38.7%. In terms of the *Objet*, the surrealistic *Objet*-making was shown as 69.3%, and each expression element showed correlation.

Based on the analysis resort of technique point of the surrealism that appeared in the body art design, the artistic characteristics of the

surrealism was categorized into the coincidence, fantasy, humor, and symbolism.

The coincidence of the surrealism expresses the latent desire of human by adopting action painting technique which throws and scatter the paint to the human body or applies the everyday materials that are completely unrelated as the *Objet*, and it assimilates the human body into the background, to express the law of coincidence.

The fantasy directs techniques such as *Trompe-L'oeil*, *dépayement*, and fusing different patterns and *Objet* to the human body to express the mystique sensation that is different from the real world. Artists are intrigued by the world of imagination and embody the image they seek to express to the human body, allowing the body art design expressions to convey the mystique sensation through *Objet* and color visually.

The humor is the method which places the thoughts and intention of the artist into the piece, and it grants the joy and freshness to the public through techniques such as human body application, *Trompe-L'oeil*, and *Objet*-making. Notably, in the body art design, the form which shows the message by the novel idea and differentiated attempts is recreated as another form of plastic arts.

Symbolism is not merely a process of showing an object and re-materializing it, but it also serves to communicate the hidden meaning in the *Objet*, targeting the human body, delivering a deep impression to the public.

Through the outcome of this study, it is expected that artists of the body art actively conduct experimental research based not only on the

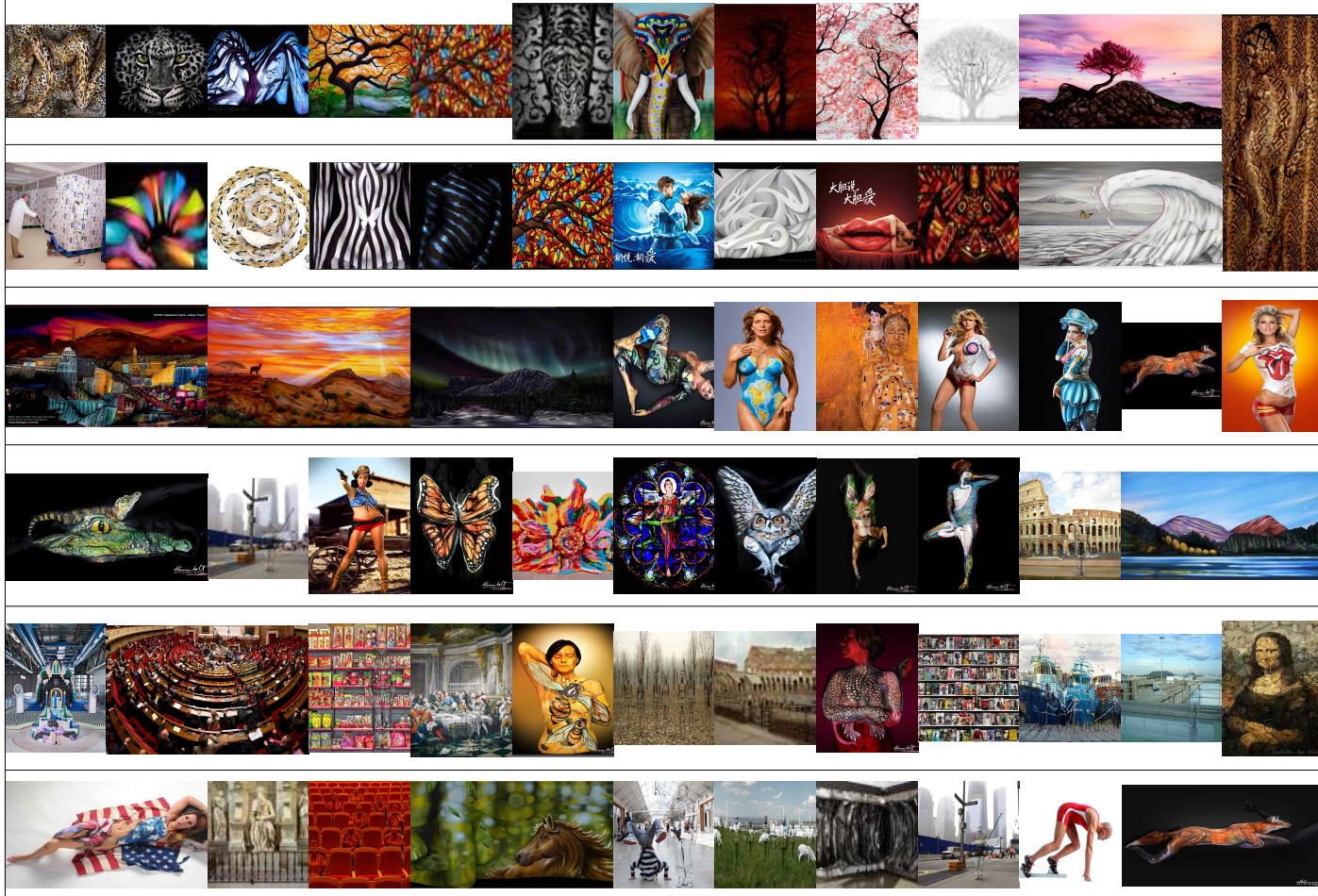
surrealistic expression techniques but also on the new perspective and the shift of thinking to create a various design, thus developing as the strain of modern art.

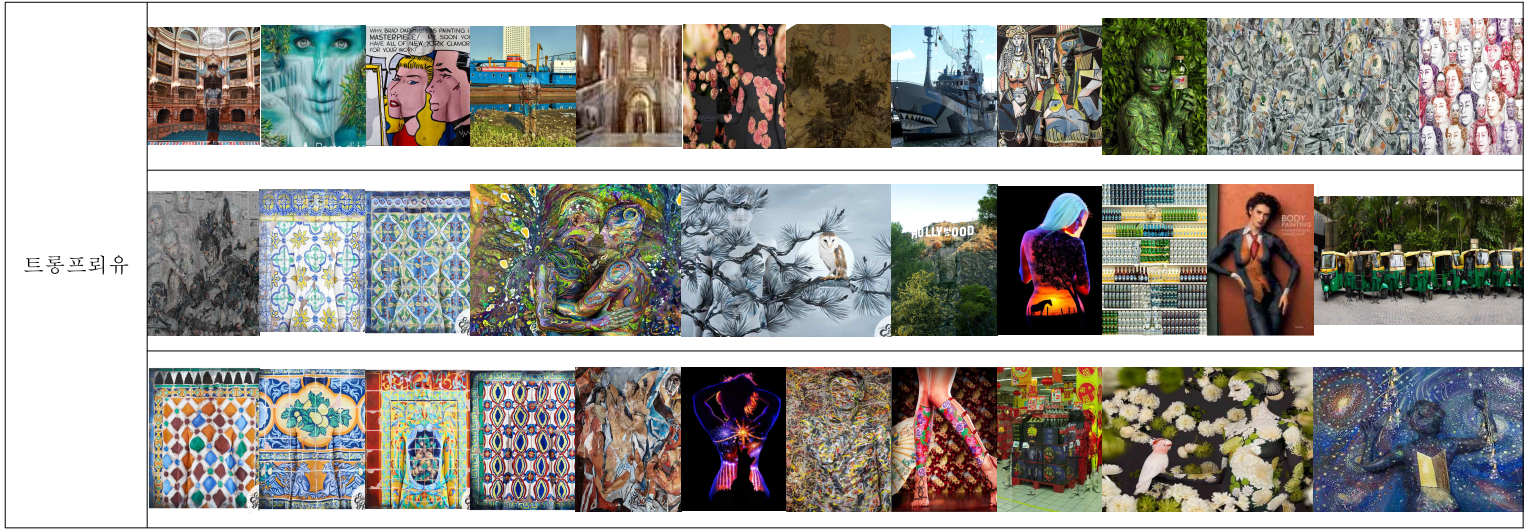
<부록 1> 초현실주의 표현기법 및 바디아트 디자인 요목 분석시트

1. 일련번호				
2. 바디아트 표현요소	1. 형태	2. 색채	3. 오브제	
3. 초현실주의 유형	1. 추상적 초현실주의		2. 사실적 초현실주의	
4. 초현실주의 표현기법	트롱프뢰유	인체의 응용	데페이즈망	오브제화
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인체의 패턴화</li> <li>2. 형태의 유사성</li> <li>3. 인체의 형상화</li> <li>4. 공간의 모호성</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인체의 위치변경</li> <li>2. 인체의 변형</li> <li>3. 인체의 노출</li> <li>4. 인체의 은폐</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 크기의 변화</li> <li>2. 소재의 합성</li> <li>3. 인체의 결합</li> <li>4. 낯선 공간의 배치</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자연물</li> <li>2. 동물</li> <li>3. 식물</li> <li>4. 무생물</li> <li>5. 몽상적</li> </ol>

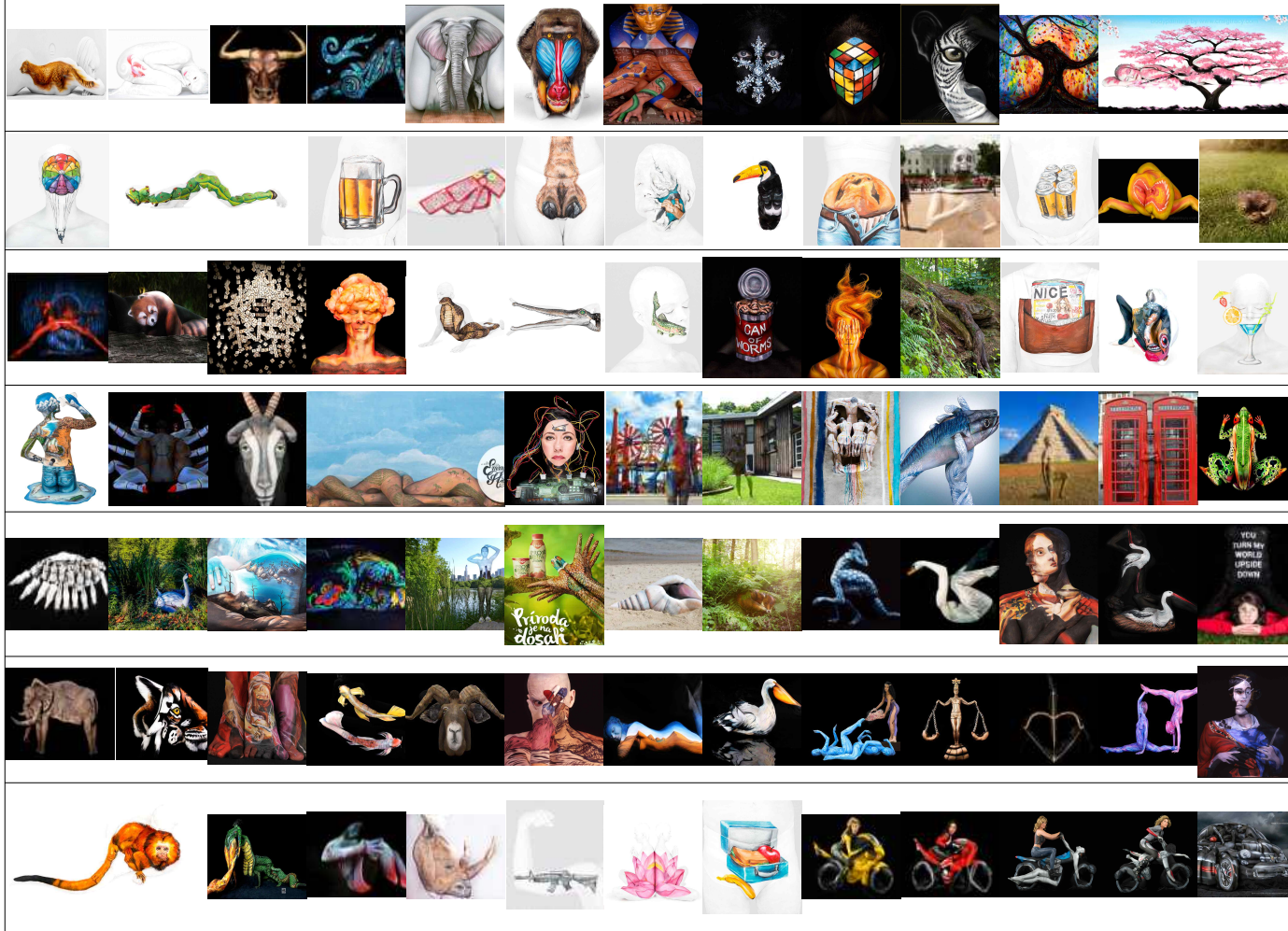


트롱프뢰유

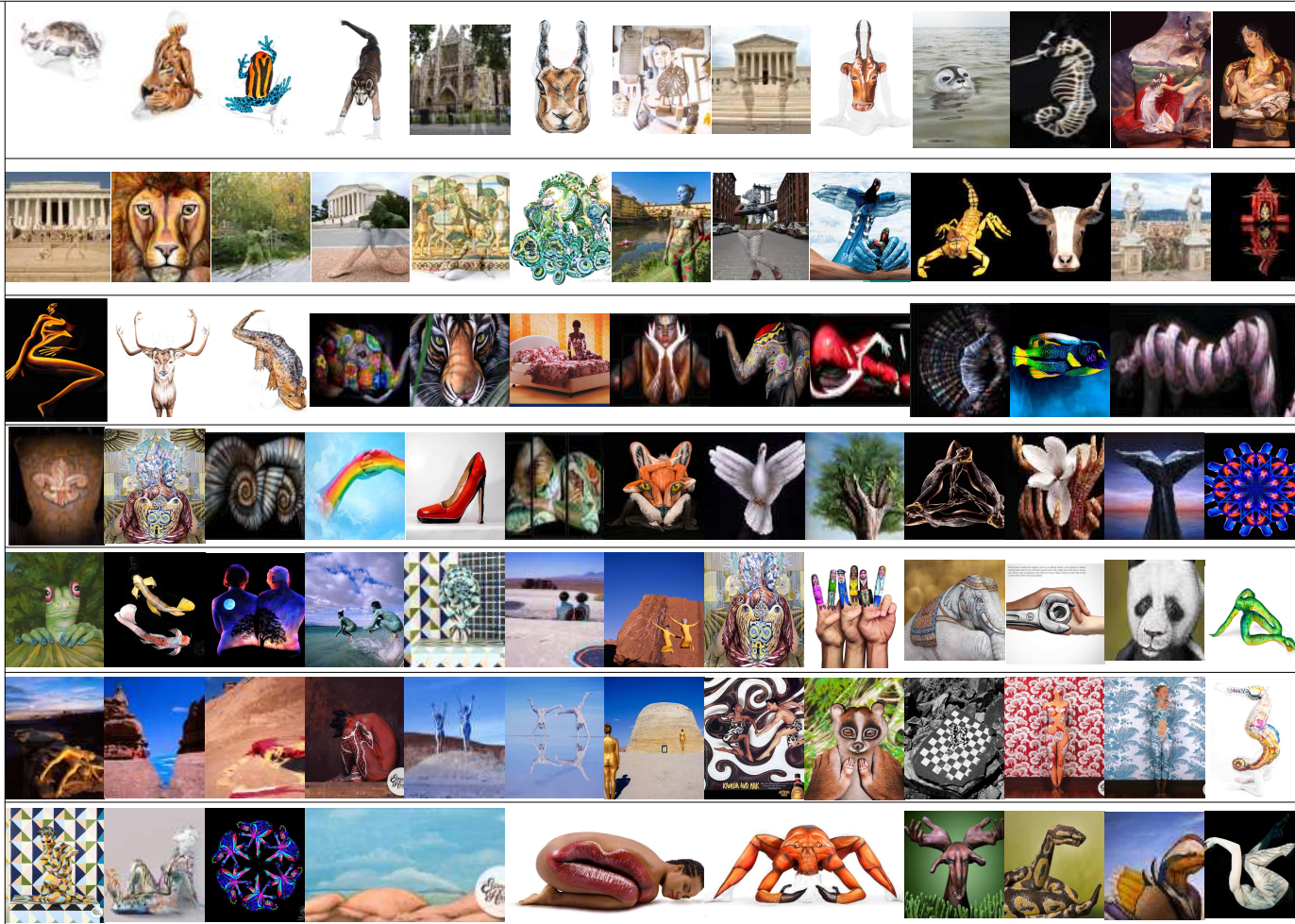


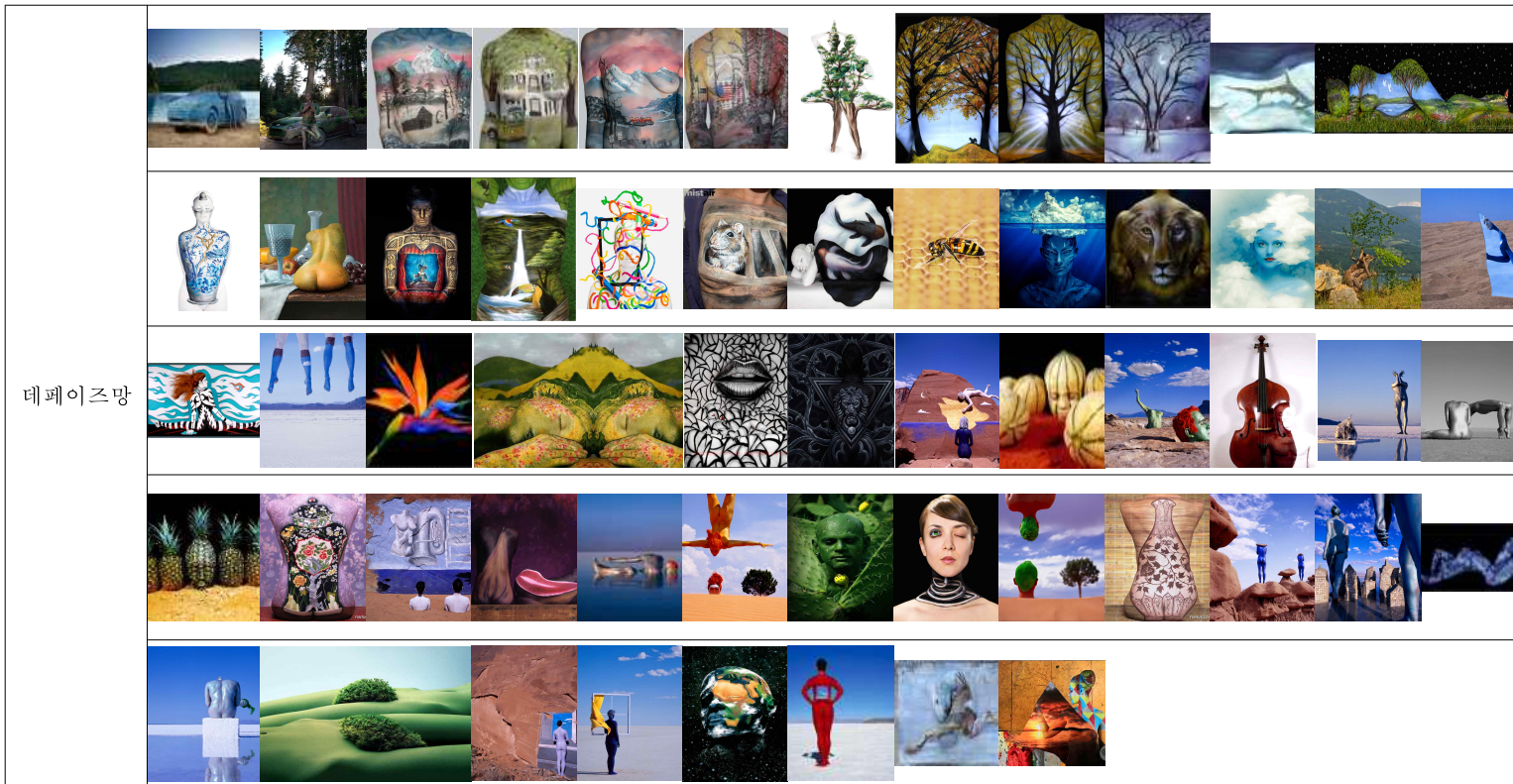


인체의  
응용

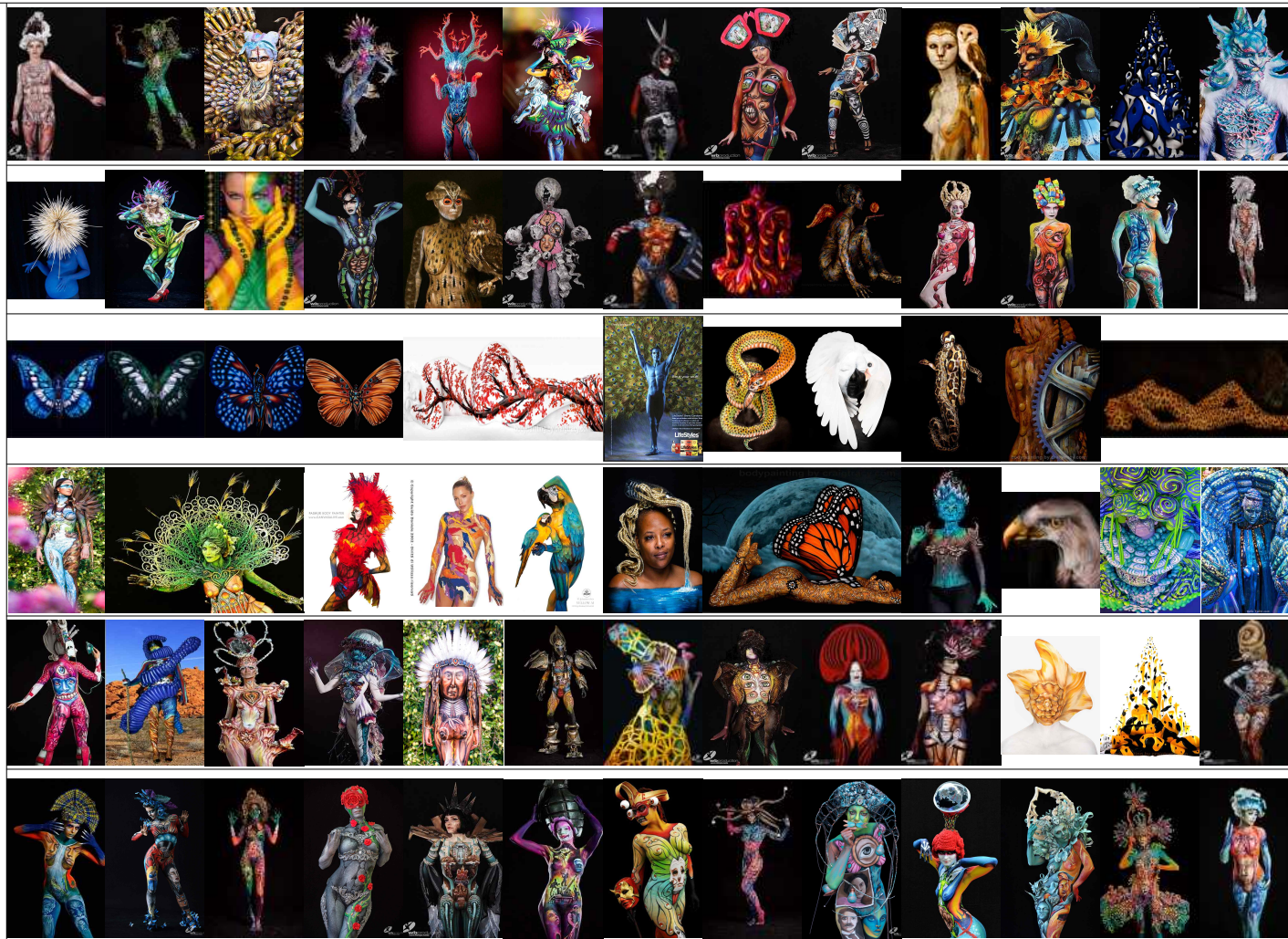


인체의  
응용





오브제화



오브제화

