



저작자표시-비영리-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

박복규 교수지도
석사학위 청구논문

바디 페인팅에 관한 연구

2012

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장전공
곽주영

바디 페인팅에 관한 연구

박복규 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2011년 11월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장전공
곽주영

인 준 서

곽주영의 碩士學位 論文을 認准함

審査委員_____ 印

審査委員_____ 印

審査委員_____ 印

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

논문개요

최근에 와서 바디 페인팅은 그 예술적 역량이 패션쇼, 연극, 퍼포먼스, 광고 등 다양한 분야와 접목을 통해 그 영역이 점차 확대되어 가고 있으며, 이와 관련한 사회적 인식과 관심이 증가되고 있는 상황이다. 그러나 바디 페인팅과 관련하여 명확한 장르 규정이 되어 있지 않고, 여러 분야에서 부수적 형태로 표현되어 그 독립적인 예술 가치를 제대로 인정받지 못하고 있다.

이에 본 연구는 바디 페인팅의 예술적 가치와 독립 장르로서의 영역을 구축할 수 있겠는가를 선행 연구를 통해 이론적으로 고찰해보고, 실제로 바디 페인팅을 예술적으로 승화시킨 작가이면서 모델인 베르슈카(Veruschka) 작품을 분석하였고, 이를 토대로 바디 페인팅 작품을 제작해 보았다.

바디 아트는 인간의 몸을 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 조형예술의 한 분야로, 그 기원은 인류의 발생과 더불어 나타났다지만, 20세기 초반 다다이즘과 개념미술에 의해 본격화되고, 포스트모더니즘의 영향으로 예술의 영역이 확대되었고, 기존에 금기시되었던 분야가 새롭게 창조되고 표현됨으로써 각광 받기 시작하였다. 인간의 신체는 이러한 예술의 시작점이었고, 그와 관련하여 ‘퍼포먼스’, ‘신체미술’ 등이 발달하였고, 바디 페인팅도 이들의 연장선상에서 발달하였다. 예술의 한 분야로서 미술의 한 장르로 인정받고 있는 퍼포먼스에서 바디 페인팅은 가장 중요한 요소이다. 퍼포먼스의 여러 요소인 음악, 조명, 모델, 시나리오, 무대 중 하나였던 바디 페인팅은 퍼포먼스의 완성도를 높여주고, 의미를 효과적으로 전달해주는 기법에서 출발하였지만, 그 과정에서 하나의 독립적 예술적 장르로의 발전을 도모할 수 있는 바탕이 되었다. 인간의 신체를 표현의 주제로 삼았던 신체미술도 바디 페인팅 발전에 많은 영향을 미쳤다. 일반적으로 자신의 신체를 직접 소재로 삼아 예술 행위를 하는 신체미술은 다양한 형식과 주제를 가지고 발전되어왔고, 이러한 실험 정신

은 바디 페인팅의 표현의 무제한성을 제시하였다. 바디 페인팅은 회화적 표현 기법, 그래픽적 표현기법, UV 발광 물감과 블랙라이트 표현기법, 에어 브러쉬를 이용한 표현기법, 오브제를 이용한 표현기법 등 다양한 방법들을 사용하여 다양한 모티브의 표현을 할 수 있어서 폭넓은 작품 활동이 가능하다.

본 논문에서는 위의 다양한 방법들을 이용하여 다양하고 창조적인 작품을 제작하였고, 이러한 과정에서 세계적인 바디 페인팅 작가이면서 모델이었던 베르슈카(Veruschka) 작품을 분석하고 연구하였다. 이러한 노력의 결실이 바디 페인팅의 예술성을 높이고 종이나 캔버스가 아닌 인체를 표현 장소로 정함으로서 흥미와 관심을 유발시켜 예술적인 창작활동에 무한한 발전가능성을 제시하고자 하였다.

기술적 발전은 새로운 예술 영역을 창조하고, 새로운 기술은 창의적 사고를 자극한다. 이러한 측면들을 볼 때 바디 페인팅은 작가의 상징적 개념을 창조적인 형식과 내용을 통해 구체적으로 인체에 표현하는 응용예술분야로서의 발전 가능성을 지니며, 다양한 예술사조와의 결합으로 표현에 있어서도 새로운 시도의 영역을 높일 수 있다고 보겠다. 더불어 예술로서의 발전과 창작 영역 또한 확대될 것으로 보며, 바디 페인팅이 하나의 독립적인 장르로서의 확고한 위치를 구축되어지기를 기대한다.

목 차

I. 서론	
1. 연구의 의의와 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	2
II. 바디 아트의 이론적 배경	
1. 바디 아트의 기원	4
2. 바디 아트의 개념	6
3. 바디 아트의 종류.....	8
III. 바디 페인팅의 예술적 접근	
1. 바디 페인팅.....	18
2. 퍼포먼스와 바디페인팅	34
3. 신체미술과 바디페인팅	37
4. 베르슈카 바디 페인팅의 예술적 승화	43
IV. 작품설명<1~12>	
.....	46
V. 결론.....	70
참고문헌	
ABSTRACT	

표 목 차

<표1>	바디 페인팅의 기원설	4
<표2>	바디 페인팅의 주제(1)	20
<표3>	바디 페인팅의 주제(2)	20
<표4>	디자인 대상의 표현방법	22
<표5>	바디 페인팅 기법	23
<표6>	바디 페인팅의 재료	24
<표7>	현재까지 이용되고 있는 에어브러쉬의 분야와 용도	30
<표8>	현재와 장래에 이용이 확대 될 구체적인 에어브러쉬의 이용범위	33

그림 목 차

<그림 1>	동굴 벽화	5
<그림 2>	문신	9
<그림 3>	피어싱	12
<그림 4>	헤나	14
<그림 5>	상흔	16
<그림 6,7>	베르슈카의 작품	44
<그림 8,9>	베르슈카의 작품	44
<그림 10~13>	베르슈카의 작품	45
<그림 14> 작품1	빛	46
<그림 15> 작품2	향수	48
<그림 16> 작품3	트릭	50
<그림 17> 작품4	흙	52
<그림 18> 작품5	몽환	54
<그림 19> 작품6	레드	56
<그림 20> 작품7	아바타	58
<그림 21> 작품8	퍼포먼스	60
<그림 22> 작품9	패브릭.....	62
<그림 23> 작품10	남자의 선	64
<그림 24> 작품11	초상화	66
<그림 25> 작품12	하모니.....	68

I. 서론

1. 연구의 의의와 목적

선사 시대 석기를 깨고, 갈고, 다듬기 시작하면서부터 인류는 다양한 형태의 예술을 형성하였다. 인간의 신체는 이러한 예술의 시작점이었고, 그 중에 바디 아트는 신체 예술과 직접적으로 연관되어 발달하였다. 자신의 몸을 아름답게 장식하고, 꾸미는 일은 자신을 돋보이게도 하고, 자신을 보호하기도 하는 등 다른 사람들에게 여러 형태로 보여주는 효과도 있기 때문에 상당히 중요한 행위였다. 이런 행위를 하는 방법 중 하나인 바디 페인팅은 신체를 표현하는 가장 중요한 수단이었다. 현대에 와서 신체에 대한 금기가 사라지고 우리 몸에 대한 관심과 인식이 새로워지면서 신체를 다루는 분야가 부각되고, 신체를 매개로 한 예술적 표현도 혼한 일이 되었다.

바디 페인팅은 일반적으로 화폭에 그리는 평면적인 그림과는 달리 곡선과 면, 골격 등으로 이루어진 입체적인 몸 위에 그림을 그리기 때문에 기본적으로 신체의 해부학적인 면이나 골격구조, 피부의 특성 등을 먼저 파악한 뒤 입체적인 형태와 구조에 따라 디자인을 하고 아름다움을 최대한 살려 자신의 작품 세계를 표현하는 것이 중요하다.¹⁾ 따라서 인체에 표현하는 다양한 페인팅 기법과 행위예술을 포함하며, 입체적인 조형예술로서 작가의 개성에 따라 창의적이고 독창적인 작품으로 무한한 가능성을 지니고 있다. 그러나 바디 페인팅은 캔버스 대신 인체에 그림을 그리고 인체를 이용해 창작활동을 하는 예술임에도 불구하고 아직까지 독립적인 예술장르에 대해서는 다양한 의견이 표출된다. 이는 신체로만 표현되는 작품을 예술품으로 승화시키는 작업에 한계가 있으며, 단순한 행

1) 한국메이크업분장예술가협회, MAQUILLAGE, 1999년 3월호, 창간호, p.17.

위 예술을 위한 표현방식 정도로 평가받고 있었기 때문이다. 그러므로 이러한 한계를 극복할 수 있는 방법에 대한 모색과 예술성을 높일 수 있는 작품 활동에 대한 노력이 절실하며, 이에 대한 체계적인 연구가 요구된다. 실제로 신체를 빌어 신체에 행해지는 작품 활동을 통해 작가의 내면 세계를 부각시킴으로써 예술적 가치를 내포하고 있다.

이에 본 논문은 ‘행위 예술’과 ‘신체 미술’에 대한 이론적 내용을 통해 바디 페인팅의 예술적 장르에 대해 고민해 보았고, 베르슈카(Veruschka)의 작품들을 면밀히 분석, 재구성해봤다. 이에 따라 기존 미의 기준에 맞추는 획일화된 형태보다는 바디 페인팅의 독특하고 창조적인 개성표현을 중심으로 다양한 표현 기법에 따라 다양한 작품들을 실제 제작하여 보았다. 이러한 과정에서 바디 페인팅이 다양한 분야로의 응용이 가능하여 대중성을 확보할 수 있을 뿐더러, 나아가 체계화·전문화·세분화됨으로써 독자적인 예술적 장르로 발전시키기 위한 향후 지표를 마련하고자 하였다.

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 국내외 전문서적, 선행논문, 인터넷사이트 등을 참고 하였으며, 바디 페인팅의 다양한 표현 기법과 재료들을 이용하여 여러 작품들을 실제로 제작해 보았다. 연구자가 현재까지의 이론과 현장 작업과정에서 터득한 실제 경험을 중심으로 제시하였다. 그 과정에서 가장 크게 영향을 미친것은 베르슈카(Veruschka)였으며, 그녀의 예술적 표현력과 섬세함에서 영감을 얻어 본 논문의 바디 페인팅 작품을 제작하였다. 단순한 바디 페인팅의 제작이 아니라 작품의 생동감과 표현력을 높이고, 순수미술의 회화적 부분에서도 예술적 가치를 높

이고자 노력하였다.

본 논문은 다음과 같이 구성하였다.

제 1장에서 연구의 의의 목적, 그리고 연구 내용 및 방법을 제시하였다.

제 2장은 바다 아트의 이론적 배경으로 바다 아트의 기원, 개념, 종류를 서술하였다.

제 3장에서는 본 논문의 주제와 관련된 바다 페인팅에 대하여 자세히 기술하였고, 바다 페인팅의 예술적 접근에 대하여 신체예술을 이용하여 표현하는 퍼포먼스와 신체미술을 통해, 바다 페인팅이 하나의 예술적 장르를 구축 할 수 있는가를 살펴보고, 실제로 예술적 영역을 구축하였던 베르슈카(Veruschka)의 생애와 작품 활동을 분석해보았다.

제 4장에서는 다양한 표현 기법을 활용하여 실제로 바다 페인팅 작품을 제작하였다. 이 과정에서 바다 페인팅의 예술성과 대중성을 가질 수 있다는 확신을 가지게 되었다.

마지막으로 5장에서는 지금까지의 논의들을 바탕으로 결론을 맺었다.

본 논문은 그동안 주로 이론으로만 제시되었던 바다 페인팅을 실제로 표현해 봄으로써 이론과 실재를 좀 더 체계화 시킬 수 있었고, 나아가 예술적 가치를 높이기 위해 새로운 방법으로 작품을 재구성해 보는 기회도 가질 수 있었다. 이런 과정에서 관련 논문, 서적, 학술지들을 참고하여 이론적 고찰을 해보았고, 작품 제작에서는 베르슈카(Veruschka)의 작품에서의 영감을 얻을 수 있었다.

II. 바다 아트의 이론적 배경

1. 바다 아트의 기원

바다 아트가 언제부터 시작되었는지를 밝히는 일은 지극히 어려운 문제지만, 선사 시대 사람들이 그렸던 벽화나 유물들을 통해 확인할 수 있다. 벽화나 유물에서 사용된 색상은 빨강색, 노랑색, 검정색, 흰색 등 비교적 다양했으며 염료로는 흙에서 나온 광물, 황토를 주로 사용했는데, 그것은 빨간색에서 노란색까지 다양한 색조로 발견된다. 망간에서는 검은색을 흰색 안료를 추출하기도 하였고 붉은 황토가 바다 아트의 재료로 사용되곤 하였다. 그렇지만 바다 아트를 단순히 신체에 색을 입힌다는 의미로 받아들인다면 그 기원을 찾는다는 것은 무의미하다. 신체를 장식한다는 것은 인간의 본능적인 것이며, 인류가 발생한 시점부터 신체의 페인팅은 이루어졌다는 것을 알 수 있기 때문이다.

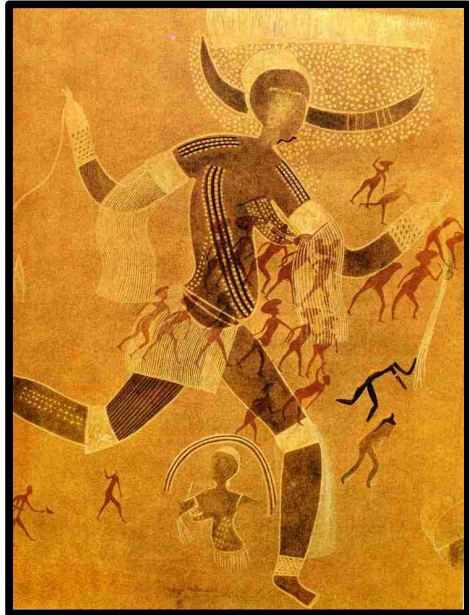
바다 아트의 기원에 관한 학설로는 보호설, 장식설, 신분 표시설, 종교 및 주술에 관한 설이 있다<표1>.

<표1> 바다 아트의 기원설²⁾

종류	내용
보호설	* 위험으로부터 자신을 보호하려는 반사능력 * 흙, 재, 돌가루, 자연염료 등으로 신체위장 및 보호
장식설	* 피부에 회화, 문신을 새겨 자신의 우월성을 표시 * 정복자가 과시를 위한 형식으로 인디언, 아프리카, 콩고의

2) 양진희 외 5인, [Make up Design] (서울: 광문각, 2005), p.17. ; 박보영 외 2인 [Make up Art] (서울 청구문화사, 2002), p.19.

	마요고족 사이에서 성행
신분 표시설	* 타인보다 나아 보이려는 우월의 욕구 * 변형, 색칠 등의 신체 장식으로 민족성, 계급, 종족 표현
종교 및 주술에 관한 설	* 심리적 불안으로부터 해방되기 위한 종료 * 병의 치료를 위한 주술적 행위 * 신령의 힘을 자신의 신체에 싣고자하는 욕망



(그림 1)³⁾

<표1>와 관련된 증거들을 세계 곳곳에서 발견되는 선사시대 동굴 벽화나 유물들에서 찾아 볼 수 있다. 고대 브리튼 사람들이 녹색으로 그들의 몸에 염색을 했다는 기록이나, 사하라 사막에서 발견되는 바위 그림에서 바디 아트를 하고 있는 여인들의 모습이 발견된다.⁴⁾ 이처럼 벽화나 유물을 통해 원시 인류가 다양한 목적으로 자신의 몸에 페인팅을 함으로써 나름대로의 욕망을 표현

했다는 것을 확인할 수 있다.

시간이 더욱 지나면서 인류는 바디 아트를 통해 단순히 자기를 외모를 가꾸는 일에서부터, 다른 부족과의 구별, 종교적 의식 등 다양한 방법으로 발전시켰

3) Karl Groning, Decorated Skin, Thames and Hudson, New york, 1997, p.17.

4) Karl Groning, Body decoration(The vendome press,1998), p.16.

으며, 그 표현은 더욱 세련되어졌을 뿐 아니라 시대를 대표하는 예술적인 표현물로 나타나게 되었다. 그 대표적인 예로 고대 이집트 사람들의 화장에 나타난다. 이 시기에는 남성과 여성이 구별 없이 미의 추구를 위하여 붉은 색의 식물성 염료인 헤나(Henna)를 손과 발에 바르고, 검정색 코올(kohl)을 사용해 눈 화장을 하고, 녹색이나 청색 등의 착색료를 눈 주위 등에 칠했다. 그리스, 로마 시대에서도 많은 증거들이 발견되는데, 그리스 여성들은 백납 분을 사용하여 피부를 희게 표현하였고 볼과 입술을 붉게 칠하였다. 또한 로마인들은 상당 부분 그리스의 풍습을 따랐으며 다양한 향장류와 향수를 사용하였다. 단순한 얼굴채색으로부터 시작된 신체표현 행위는 부족이나 신분을 나타내는 등 더욱 진보적인 형태로 발달되면서 파라오의 이집트 여인이나 아테네의 상류계급인들, 메소포타미아의 수메르 귀족 여인들 사이에서 성행했으며 신체표현 행위는 시대가 발달하면서 더욱 인간 생활과 밀접하게 다가오게 되었다.

오늘날에는 그 영역이 더욱 발달하여 해외 뿐 아니라 우리나라에서 무척 활성화 되어 있다.

2. 바디 아트의 개념

바디 아트는 인간의 신체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 방법을 동원하여 이미지를 형상화 하는 것이다.⁵⁾ 즉 사람의 얼굴이나 몸에 그림이나 부호를 그리고 색을 칠하는 것으로 인간의 신체 위에 작가가 표현하고자 하는 정신세계와 메시지를 여러 가지 재료와 양식 등을 사용하여 채색하고 표현하는 예술 활동이다. 세계영어사전에서는 ‘바디 아트를 인간의 신체를 새롭게 만드는 것(헤어드레싱, 패션 등)들을 포함한 말이며, 그것은 장식품과 장식품을 달기 위한

5) 강대영, 한국분장예술, (서울 : 도서출판 지인당, 1999), p.255.

피어싱, 영구적인 문신, 상처나 또는 일시적으로 행해지는 페인팅이나 염색을 의미'한다고 하였다.⁶⁾ 이처럼 여러 가지 장식 방법과 도구를 이용하여 인간의 신체를 일시적 또는 영구적으로 장식하는 예술을 바디 아트라 할 수 있으며, 신체 장식, 신체 예술 등의 용어로 사용되고 있다.

바디 아트라는 용어는 일반적으로 1960년대 말 미니멀 아트, 개념 미술의 대두와 더불어 그 필수적 기본 이념의 '개념(Concept)-실행(Process)'이라는 명제하에 다양하게 전개 되어진 미술 양식 중 프로세스 아트(Process Art), 대지 미술(Land Art, Earth Art)에 나타나는 신체를 이용한 일부 형식들과 신체를 표현의 매체나 주제문제로 다루는 작업을 통칭한다.⁷⁾

인류는 발생 초기부터 물려받은 신체를 아름답게 가꾸고 변화를 주는 과정에서 다양한 형태의 관습을 형성하였고, 그것에 관련한 기술들을 발달시켜 왔다. 그 관습과 관련된 기술들은 현재에도 행하여지고 있는데, 그 방법들은 다양한데 크게 일시적인 장식과 반영구적인 방법으로 나눌 수 있다.⁸⁾ 일시적인 방법이란 피부 속으로 침투하지 않은 장식기법으로 피부 표면에서 행해지는 모든 형태의 신체 장식 행위를 일컫는 것으로 신체 일부분이라도 구조적 변화가 일어나거나 변형이 일어나는 것을 제외한 방법이다. 또 다른 방법은 피부 속으로 침투시키는 반영구적인 방법인데 색소를 이용한 문신 외에도 신체 일부를 늘리거나, 뚫고, 절단시키는 행위에서부터 골격 구조의 변화 등을 통한 장식과 켈로이드 증상의 상흔, 피어싱, 다수의 목걸이 착용으로 목 늘리기, 컷볼 늘리기, 입술 늘리기, 뚫은 구멍 늘리기, 두개골 늘리기, 발목 늘리기 등의 지속적인 변형과 거세, 할레, 치아를 뽑거나 갈고 박는 절단 행위도 있다. 장식 형태의 종류에 따라 다양한 방법과 도구가 이용되어져 왔으며 그것들은 실로 놀라운 것들이었다.

6) Encarta World English Dictionary [North American Edition] © & (P) 2001. Microsoft Corporation. All right reserved. Developed for Microsoft by Bloomsbury Publishing Plc.

7) 하경호, “신체예술과 그 개념의 확장에 관한 연구” (계명대학교 대학원: 석사논문, 1992), p.9.

8) Karl Groning, op.cit., p.131.

현대와 와서 “바디 아트는 헤나, 스티커, 크리스탈, 반영구적 화장 등을 포함한 타투와 메이크업 및 바디 페인팅, 피어싱, 그리고 공연이나 패션쇼에서의 분장 등 다양한 형태와 방법으로 나타나 있고, 패션 디자이너들에게는 창조적 모티브를 제공하여 타투룩이라는 새로운 스타일로 나타나는 등 패션의 영역에 이르기까지 행해지고 있다. 그리고 바디 아트 중 바디 페인팅과 타투는 3차원의 동적인 형태 내지는 이미지의 연속체로 보여 지며, 쇼(Show)적인 이미지 강화를 위해 의상과의 조화를 꾀하거나 그 의상과 장식되는 소품에까지 바디 아트의 영역이 확대되기도 한다.⁹⁾

이렇듯 바디 아트는 시각적으로 표현되는 도구와 재료를 이용하여 인간의 몸에 이미지화 또는 형상화시켜 재구성하는 것으로 모델과 관객, 작가와 어우러진 종합 예술이라 할 수 있다.¹⁰⁾

3. 바디 아트의 종류

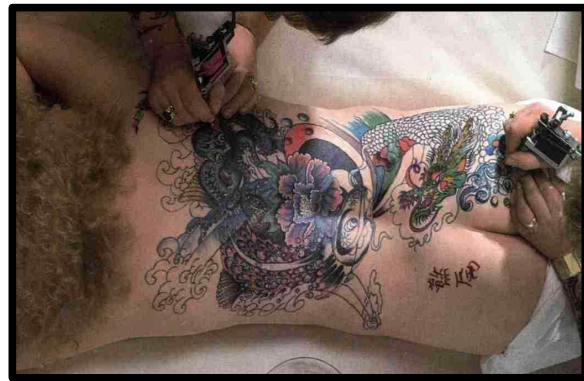
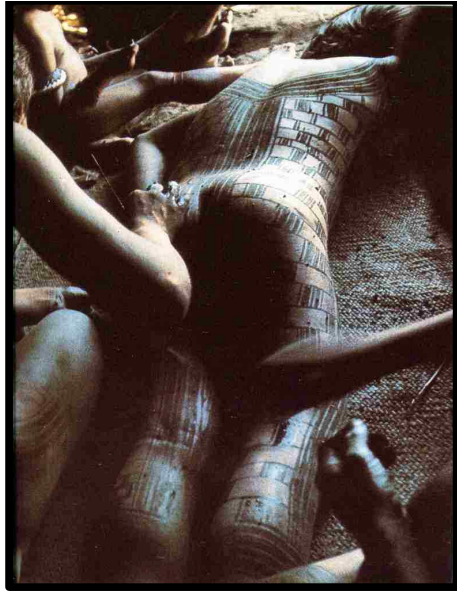
바디 아트는 피부 표면을 염색하는 문신이나 헤나, 얼굴과 몸을 캔버스화하여 채색을 하는 바디 페인팅, 신체에 구멍을 뚫거나 변형 및 제거 등으로 분류될 수 있다.¹¹⁾

9) 문정은, “바디 아트의 표현적 특성과 형태연구” (한성대학교 예술대학원: 석사논문, 2002), p.8.

10) 박보영 외, [Make-up Art] (서울: 청구문화사, 2002), p.206.

11) 최경옥, “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구” (성신여자대학교 대학원: 박사논문, 2009), p.30.

1)문신(Tattoo)



(그림 2)¹²⁾

문신(tattoo)이란 살갓에 상처를 내고 물감이나 먹물을 사용하여 글씨나 그림 또는 무늬를 새겨 넣는 것을 말한다. 몸에 치장한다는 의미를 지니고 있는 문신은 먹을 사용한다고 해서 입묵이라 불렀고, 글자나 문양을 새겨 넣는다고 해서 자자(刺字) 혹은 자문(刺文)이라 했다.¹³⁾ 그러나 문신에 대한 역사적 해석은 다양하다. 장식의 의미에서 사회적 신분을 나타내는 표시 등 자학적 쾌감을 위해서 살이 찢어지는 문신의 고통은 절정을 향한 자극이 된다. 중세 이후 유럽 사회에서는 문신을 죄악시 했으나, 현대의 젊은이들은 개성 있는 몸 장식을 위해 또 일부 집단에서는 결속의 징표로 문신을 하였다.¹⁴⁾

문신의 어원은 폴리네시아 군도의 타히티 언어 중에서 ‘예술적’이라는 의미를

12) Karl Groning, op.cit., p.59, p.221

13) 두산동아백과사전연구소 편저, 두산세계대백과사전 제10권, 서울:두산동아, 1996, p.591.

14) 한면숙, “바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구” (대구대학교 대학원: 박사논문, 2005), p.64.

지닌 'tatau'에서 유래되었다. 1769년 쿡 선장이 쓴 타히티 탐사일지에 의하면 “그들은 몸을 동물의 뼈로 만든 작은 도구들로 눌러 찍거나 뚫어 만든 흠집에 기름기가 있는 땅콩 등을 태운 연기를 이용해 만든 진청색 또는 검정색의 염료로 채운다. 그들에 의해 불려진 Tattaw라는 이 방법은 피부에 지울 수 없는 흔적을 남긴다. 그것은 그들이 10~12세 정도 되었을 때 몸의 특별한 부분에 행해진다.”라고 되어 있고 여기서 Tattaw는 많은 폴리네시아인들의 언어로 두드리거나 때린다는 것을 의미하는 'Ta'에서 유래했다고 한다. 그러나 문신을 뜻하는 언어는 세계 곳곳에서 발견되고 있다. 라틴어로는 Stigma인데, 현대 사전에서도 그 본래 의미가 그대로 반영되고 있다. 웹스터 사전에서는 Stigma가 ‘뿔죽한 기구로 찌름’으로 나타나 있고, 영어로는 tattoo, 독일어로는 tatowirungz, 불어로는 tatouage, 스페인어로는 tatuaje, 이탈리아어로는 tatuaggio 이며, 철자법만 약간씩 다를 뿐 모든 유럽의 언어에도 존재해 왔다.

사전적인 개념의 타투는 문신 또는 문신하다의 의미 앞에 ‘등등 경고하는 소리’ 그리고 ‘톡톡 두드리다’의 의미를 가지고 있는데 이 단어가 ‘날카롭고 뿔죽한 도구를 얼굴에 대고 작은 방망이를 이용하여 그 도구를 때리는 기술’을 함께 의미함을 알 수 있다.¹⁵⁾

신체 장식의 방법 중 하나인 문신은 세계 도처에서 발견된다. 기원전 4000~2000년으로 추정되는 시기에 이집트의 미이라에서 문신이 발견되었으며, 고대 트라키아인, 그리스인, 갈리아인, 게르만인 들도 문신을 했다는 기록들이 남아 있다. 로마인들은 죄수와 노예들에게 문신을 새겼으며 그리스도교 출현 이후에는 유럽에서는 문신을 금하였지만 동유럽에서는 여전히 성행하였으며, 중동 지방과 그 밖의 여러 지역에서도 계속해서 행해져 왔다.

오세아니아의 마오리족은 굉장히 복잡한 남성의 문신으로 유명한데, 자신의

15) Victoria Ebin, 임숙자 역, [The Body Decorated] (서울:경춘사, 1988), p.83.

지위에 따라 얼굴 전체를 곡선이나 직선, 당초문이나 와상선으로 빈틈없이 장식했다. 타히티, 투아모투, 마르케이사스, 쿠크 등 여러 섬의 주민들은 문신을 널리 이용하는데, 특히 마르케이사스 군도의 사람들은 눈꺼풀, 입술에까지 시술하여 세계에서 가장 문신을 많이 하는 종족으로 유명하다.¹⁶⁾

동양의 역사 속에서도 문신의 흔적을 찾아 볼 수 있는데 중국에서는 문신을 죄인들의 처형이라고 여겨 일반적으로 행해지지 않는 않았지만 상나라와 주나라 사람들은 죽은 자의 가슴에 문신을 새겨 넣어 붉게 물들임으로써 영혼을 따라 빠져 나온다는 관념이 있었다. 기원전 1200년경 주공단의 두 아들인 태백과 우중이 형만으로 피신하여 살 때 머리를 깎고 문신을 하였다고 하는데 이미 사망한 표시의 수단으로 살았으며 이미 영혼이 빠져나갔음을 의미한 문신 행위였다.¹⁷⁾

우리나라에서도 삼한 시대부터 문신을 했음이 기록으로 남아있고, 고려시대와 조선시대에도 도둑의 이마나 도망하는 공사노비에게 자자를 하였다고 한다. 최근 우리나라에서 유행하고 있는 문신은 헤나 문신과 반영구화장이 있다. 헤나(Henna)란 식물의 잎을 건조한 후 그 가루로 손과 발 등에 장식을 하는 것으로서 염색의 일종이다. 헤나는 북아프리카, 터키, 인도 등의 많은 나라에서 손과 발의 헤나 장식은 때로는 여성들이 남성의 시선을 끌기 위하여 몸을 꾸미거나 아름다움을 가꾸기 위하여 염색을 하고(결혼식), 때로는 악마와 질병을 쫓아내는 신비스러운 것으로 사용되었다. 현재 헤나는 단순한 미적 기능으로서 손, 팔, 다리, 발 등 신체 여러 곳에 장식되고 있는데 붉은 색에서 어두운 갈색까지 다양한 색으로 표현이 가능하며 주재료가 자연에서 얻어진 것이기 때문에 인체에 큰 해를 끼치지 않고 고통이 없다는 것이 특징이다. 또한 시간이 지나면서

16) Karl Groning, op.cit., p.113.

17) 전완길, [한국화장문화사] (서울: 열화당, 1999), p.13.

자연스럽게 사라지기 때문에 영구적인 신체 장식에 거부감이 있는 이들에게도 각광받고 있다.

문신의 역사를 통해 바라보면 문신은 원초적인 신체 표현 방법으로 동서양을 불문하고 존재하고 있는 신체 미술의 한 방법이며 다양한 인간 욕구의 표현이라는 것을 알 수 있다. 현대에 와서는 문신은 아름다움과 고통 그리고 영원함이라는 불멸의 상징으로 모든 장벽을 뛰어넘는 문화적 표식으로 인식되고 있고 현재에도 미술의 한 분야로 패션의 한 부분으로 그 역사의 맥을 이어가고 있다.

2) 피어싱(Piercing)



(그림 3)18)

피어싱은 몸의 일부에 구멍을 내어 그곳에 각종 장식구로 치장하는 장식 방법으로 그 유래는 의복 문화가 발전하지 못했던 부족 국가에서 찾아 볼 수 있다. 또한 피어싱은 상흔의 또 다른 방법으로 역시 피부색이 어둡거나 문신이 잘 보이지 않는 사람들에게 주로 사용되었던 신체 장식의 방법이다. 선사 시대 원시인들은 귀나 코를 뚫어 조개껍질, 동물의 뼈, 깃털 등을 치레걸이로 사용하여 왔으며, 오늘날까지도 귀, 코, 입술, 눈썹 그리고 혀 등

얼굴의 모든 곳과 배꼽, 유두, 성기까지 신체의 모든 곳에 구멍을 뚫거나 보석 장식을 하였다.¹⁹⁾ 피어싱의 형태로 표현된 신체장식의 목적은 자신의 성적 매

18) Karl Groning, op.cit., p.234

19) Nancy Etkoff, Survival of the prettiest, (Doubleday, 1999), p.99.

력을 발산함으로 이성을 흥분시키는 역할을 했다. 또한 그 사람의 부와 권력을 나타내는 데 사용되었으며 그 크기와 형태에 따라 나타내는 힘과 권력의 정도가 달랐다. 말리의 풀라니 여인은 금, 은, 보석으로 장식하였고 특히 커다란 금 귀걸이는 물질적 부를 상징하였다. 이에 수반하는 귀불의 변형은 자랑스러운 것이었다. 또 말레이시아 보르네오의 사라왁 여인은 귓불이 늘어나도록 큰 귀걸이와 에메랄드, 루비로 장식한 금니를 하고 있는데 이는 그녀의 부유함을 나타내며 그들 사이에서는 매우 훌륭한 장식으로 여긴다. 에디오피아 남단 수르마족 여성들은 결혼을 앞둔 15세 정도가 되면 아랫입술을 잘라 점차 큰 접시가 들어갈 수 있도록 입술을 늘렸는데 이 접시의 크기에 따라 자신의 가치를 지니게 된다. 이와 같은 풍속은 노예 상인들로부터 여자를 보호하기 위해서라는 설과 주변 종족이 여자들을 약탈하지 못하도록 기형화시켰다는 설이 있고, 종족의 유지 및 생존을 위해 여자들의 입을 기형화시키고 그 모습을 아름답게 느끼도록 설득시켜 온 것이라는 설이 있다.²⁰⁾ 차드에서는 여자 뿐 아니라 남자도 lip-pluga를 착용하였고 아프리카 다른 지역에서는 돌이나 석영, 점토로 만든 것도 있다.

인간은 어려움에 처할 때마다 주변의 다른 매체로부터 그 어려움을 극복해 나갈 수 있는 힘을 얻고자 하였으며 피어싱의 방법도 그런 것의 일종이었다. 현대에 와서 피어싱은 심미적이며, 시각적인 것으로 대중 속에서 일반화되어 유행 되고 있으며, 문신과 함께 자기 개성을 드러내는 예술 표현 행위의 하나로 점차 인식되고 있다.

20) 전규태, [마지막 원시인] (서울: 백문사, 1992), p.64.

3)헤나(Henna)



(그림 4)²¹⁾

헤나(Henna)는 머리 염색이나 일시적 문신에 쓰는 염료로써, *Lawsonia alba*의 잎과 잎꼭지에서 추출한다. 주로 헤나로 손과 발 등을 문신하는데 이런 문신을 멘디(MEhandi)라 부르기도 한다. ²²⁾ Henna는 라틴어로 *lawsonia Inermis*, 아랍어로 Hina 그리고 힌디어로 Mehndi라 불리운다. 자연식물의 한 종류인 헤나는 주로 북아프리카와 인도, 서남아시아에서 자라며

타박상, 두통, 후두염 그리고 피부병을 치료하는 약초로 쓰이기도 한다. 헤나 약초를 바르면 피부에 바르면 차가움을 느낄 수 있어 고열이나 태양에 의한 화상을 치료하는데 사용해 왔기 때문에 열대 기후 지역에서 주로 약재로 사용되어 왔다. 수천 년 전부터 최고의 머리 염색 및 헤어 트리트먼트로서 사용되기도 했다. 또한 오래 전부터 향수의 원료로 사용되어 오고 있고, 냄새 제거의 역할을 한다. 오랜 세기동안 헤나는 섬유나 모직, 실크 등을 염색하는 원료로 사용되기도 하였는데, 이와 더불어 머리 염색과 손과 발에 주로 하는 바디 페인팅으로 발전하기 시작했다. 그래서 이 식물의 아랍 용어인 "hina"가 오늘날 우리가 사용하는 헤나라는 용어로 유명해졌다.

헤나는 아주 오래전부터 화장과 치료를 목적으로 사용되어 왔다. 헤나는 종교적 행사, 결혼을 준비하는 신부의 행복을 기원하는 장식, 많은 여성들의 화장품

21) Fantasievolle Henna-TaTToos, FALKEN, p.7

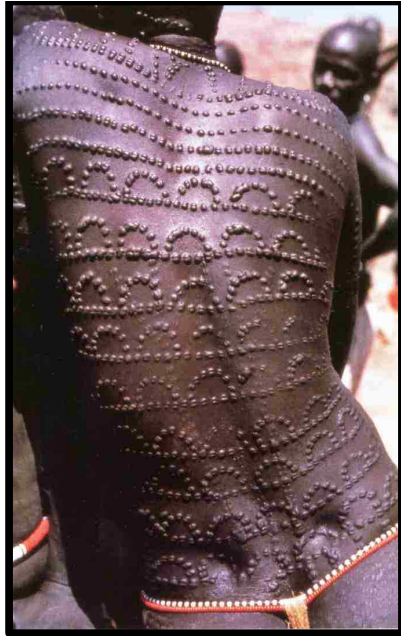
22) <http://ko.wikipedia.org>

등으로 사용되었다. 이외에 헤나 장식은 악마와 질병을 쫓아내는 보호의 의미로 또는 이성에게 매력적으로 보이기 위해 미화의 목적으로 사용되기도 하였다.²³⁾으로도 그 예로는 인도의 힌두교도인들은 결혼 준비의 일환으로 헤나를 화려하게 장식하였다. 신부들은 헤나 의식동안 좋은 신부, 좋은 아내로서의 지위와 의무에 대해 교육 받게 되며, 그녀의 행복을 바라는 친구들과 가족들에 의해 신부의 몸에 헤나가 그려지게 된다. 부와 명예 다산을 기원하는 의미로 행하여 졌다. 헤나의 무늬는 아주 다양하며 다양한 디자인은 건강한 육체, 풍요로움, 지혜로움, 방어, 정신적 교과 등과 같이 각 문화의 구성원들에게 다른 의미를 지닌다. 아랍의 헤나 디자인은 보통 손과 발에 하는 큰 꽃무늬며, 인도에서는 손, 발, 정강이 전체를 레이스, 꽃 등의 무늬를 날카롭고 가는 선으로 표현하였다. 이러한 헤나는 염색과도 같이 피부의 겉을 물들이는 것이지만, 피부에 상처나 손상을 입히지 않는 방식으로 현재의 피부 표면이 벗겨질 때 까지 유지되며, 새로운 피부가 생겨나며 헤나 자국은 남지 않게 되어 자연스럽게 원래의 상태로 돌아가게 된다. 따라서 영구적인 신체 장식에 거부감이 있는 사람들에게 각광받고 있다.

오늘날 헤나는 좀더 예술적이고 대중적으로 각광받고 있다. 영구적인 문신이 주는 고통과 주변 시선에서 좀 더 자유롭기 때문에 많은 사람들이 이용하고 있다.

23) Rufus C. Camphausen, Return of tribal, (Pa가 Streer Press, 1997), p.47.

4)상흔(Scar)



(그림 5)24)

상흔은 살을 베어 흠집을 낸 다음 상처가 아물 때까지 그대로 두면 우묵한 흉터가 생기는 것으로 색소를 사용하여 피부를 물들이는 형식이 아닌 피부 자체에 상처를 내는 방식을 말한다. 상흔 또한 문신의 범주에 속하지만 이는 피부색이 짙은 경우 문신이 효과를 볼 수 없을 때 사용하는 대응적 문신이다.²⁵⁾ 상흔의 하나인 반흔 문신은 상흔 문신의 하나로 살을 베어 흠집을 낸 다음 상처가 아물 때까지 그대로 두면 우묵한 직선의 흉터가 생기는데 이를 반흔 문신이라고 한다.

아프리카 수단(Sudan)인이나 호텐토트(Hottentot)가 사용했으며, 멜라네시아(Melanesia)에서는 산타크루즈 섬(Sta. Cruz Island)에서 행해졌다. 이 섬사람들은 얼굴과 가슴, 등에까지 상흔을 했다.

보다 널리 보급되고 있는 상흔문신은 켈로이드 증상의 상흔이다. 그 과정은 상처를 낸 곳에 자극제를 문질러 바르는데 그것으로 인해 상처가 오염되어 결국은 피부위에 양각 패턴의 흉터 조직을 만들게 됨으로써 이런 흉터들이 나름의 형태를 이루게 된다. 이러한 과정은 큰 고통이 따르나 이 고통은 결속에 중요한 부분으로 작용한다. 이는 부조가 된 큰 상흔으로 서아프리카의 반투족이나 나일강 지역의 주민, 호주 서부와 북부에 사는 원주민들 사이에 널리 퍼져있으며, 여성들이 주로 이용하였다.

남부 수단에 위치한 많은 실루크(Shilluk)인은 낚시 갈고리로 앞이마의 피부

24) Karl Groning, op.cit., p.135

25) 이유경 외 3역, [복식사회심리학] (서울: 경춘사, 1991), p.38.

를 떼서 끌어당기고 이때 날카로운 칼로 피부를 잘라낸 뒤 그 부위를 진주로 장식하는데 어린아이였을 때 상흔을 낸다. 이러한 절개의 형태는 실루크(Shilluk)사회의 일원임을 표시하는 것으로 이런 고통을 통하여 집단의 소속감을 인정하게 된다.

누바족 여성은 가슴, 등, 배에 좌우대칭의 기하학적 무늬로 피부를 손가락으로 잡고 벤 다음 숯, 재, 모래 등으로 문질러 흉터가 부풀어 오르게 하여 만들었다. 이러한 상흔은 여성의 성적인 매력을 높인다고 생각하였으며, 주로 사춘기 초기에 만들거나 아이의 검은 피부에 상흔을 덧붙여 만들었다. 또한 분만 후 격리로부터 돌아왔다는 것을 상흔으로 표시하기도 하였다. 누바(Nuba)족의 남성 역시 남성다움을 표현하기 위해 상흔을 하였다.

아메리카에서는 고대 마야인에게서 볼 수 있고, 중미의 수모족이나 부리부리족은 지금도 행하고 있는데, 상처구멍을 불에 태운 후 일종의 송진으로 덮어 바른다. 남부 멜라네시아의 뉴헤브리디스 제도에서는 별모양의 상흔을 즐겨 만들었고, 폴리네시아에서는 오직 피지 제도의 여성들이 장식 상흔을 만든다. 동인도네시아에서는 바바르 섬이나 티모르 라우트의 무나족이 불에 태워서 만드는 상흔의 풍습을 지니고 있다. 이처럼 피부색이 짙은 종족에게 주로 상흔 문신이 쓰이는 이유는 검은 피부에 색소를 사용하여 문신을 했을 때 눈에 잘 띄는 색깔이 없기 때문이다. 그래서 색을 써서 나타내기보다는 피부에 입체감을 형성시켜 눈에 잘 띄게 하고 그들 나름의 미를 표현했다. 이러한 집단 정체성을 표현하는 것이 관습인 문화에서 상흔은 심리적으로 건강한 행동이며, 미적인 행동으로 표현된다. 또한 이때의 패턴이 특별한 목적이나 특정 정보를 제공하기도 한다.

현대에 와서 미적 개념이 원시의 그것과는 많은 차이를 가져서 이상 상흔을 이용한 문신이 사용되고 있지는 않다. 그러나 많은 현대인들이 인공 보조개나 쌍꺼풀을 위한 눈꺼풀의 절단 등 사회적 미의 기준에 자신을 맞추기 위해 물질적, 정신적, 육체적 고통을 참아내고 있다. 이 또한 현대적으로 개량된 상흔에 속한다고 볼 수 있다.

Ⅲ. 바디페인팅의 예술적 접근

1. 바디 페인팅

1) 바디 페인팅의 개념

바디 페인팅은 시각적으로 표현할 수 있는 재료들을 이용하여 어떤 예술작품과도 견줄 수 없는 아름다운 선과 면으로 조합된 인간의 신체에 표현되는 예술로서,²⁶⁾ 인간의 신체 위에 작가가 표현하고자 하는 정신 세계와 메시지를 여러 가지 재료와 양식 등을 사용하여 채색하여 표현하는 일련의 예술 활동으로 현재는 퍼포먼스나 브랜드의 홍보 목적으로 사용되어지고 있지만 그 전통은 오래전부터 전해지고 있었다. 초기의 바디 페인팅은 부족 간의 전투 후 승리한 전사가 자신의 신체에 남아 있는 상처, 얼룩진 피가 감탄과 존경의 대상이 되며, 용맹의 상징이 된다는 것을 표시하기 위해 승자와 패자를 다르게 장식하였고, 자신을 보호하기 위한 수단으로 신체에 부착하거나 채색하여 위장하기에 이르렀다. 이와 비슷한 목적으로 자신을 보호하기 위한 주술적인 수단으로, 혹은 계급이나 신분, 종교 등을 나타내기 위한 것으로 이용되었는데 이것이 인간의 미를 돋보이게 하는 메이크업으로 발전하였고, 다시 예술적 미를 창조하는 단계로 발전하여 오늘날의 바디 페인팅 형태가 되었다. 이러한 바디 페인팅 분야가 일반인들에게 관심의 대상이 되고 그 예술적 가치에 대해 논의가 제기된 것은 20세기 말 포스트 모더니즘적 사고가 등장하면서 부터이다. 엘리트 계층을 중심으로 형성되어진 모더니즘 사회에서의 대중은 객체이고 소외의 대상이었으나 포스트 모던의 사회에서는 새로운 가치를 인정받게 되었다. 개개인에 대한 가치와 존중은 그동안 금기와 감춤의 대상이었던 신체에 대한 관심, 신체의 꾸밈, 나아가

26) 강민정, “패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성”(숙명대학교 대학원: 석사논문, 2006), p.8.

성적 표현의 자유까지 자유로움의 대상이 되면서 다양한 화장법이나 신체를 이용한 예술 행위에 대한 관심이 높아지게 되었다.

이렇듯 바디 페인팅은 원시시대의 주술적인 신앙으로부터 시작되어 다양한 신체예술의 형태로 이어져 현대에는 독특한 예술의 한 분야로 자리 잡아 왔으며, 즉흥적인 작품 뿐 아니라 실험성이 강한 작품까지, 그리고 무대에서 조명, 음악 그리고 퍼포먼스를 곁들여 표현하게 되는 무대예술로서도 자리를 굳건히 하게 되었다. 이러한 맥락에서 평면의 캔버스나 생명력이 없는 무기체물이 아닌 살아 있는 인간의 신체 위에 페인팅을 한다는 것은 표현의 대상이라는 부분만 보더라도 그 예술적 가치를 인정받기에 충분하다.

2) 바디 페인팅 표현기법

바디 페인팅의 표현에 있어서 중요한 것은 점, 선, 면, 색 등의 적절한 사용이다. 바디페인팅의 표현은 각 부위마다 물감을 칠하면서 각 부위에 맞는 인체의 선을 염두하면서 음영과 색을 조절하여 바디에 새로운 피부를 만들어 가는 것이기 때문에 선을 면으로 연결하는 작업, 빛에 따른 음영을 조절하는 작업, 몸의 곡선을 살리는 작업들에 주의해야한다. 바디페인팅은 작품을 만들기 위한 디자인을 할 때, 소재의 다양성과 표현방법에 있어서 상당한 창의력과 상상력을 필요로 한다. 감성적 이해와 상식이 풍부해야하며 많은 시간을 투자하여 여러 세부작업을 다 거쳐야만 탄생하는 바디페인팅은 외적인 미의 표현효과 외에도 대중들과의 관계, 내적 감각표현 등의 여러 가지 측면에서도 중요한 역할을 한다.

바디페인팅의 효과적 표현을 하는 표현기법은 다양하게 선행논문에서 제시되어 있기에, 본고에서는 회화적 표현기법, 그래픽적 표현기법, UV발광물감 표현기법, 타투적 기법 등을 소개하고자 한다.

(1)바디 페인팅 디자인 기법

여기서는 바디 페인팅의 디자인 기법 및 재료를 여러 표를 통해 제시하고자 한다.

(가)바디 페인팅 디자인 하기

* 디자인 대상의 선정 - 무엇을 디자인 할 것인가?

바디 페인팅 디자인을 하는데 있어서 가장 먼저 선행되어야 할 점은 ‘주제’의 선택이다. 바디 페인팅의 주제는 매우 광범위하여 그 어떤 것을 주제로 선택하여도 무방하나 대부분의 페인터들은 평소 자신이 관심 있던 분야의 것을 주제로 삼는 경우가 많다. 주제에는 메시지를 전달하려는 것과 순수한 아름다움을 보여주는 것, 특정한 대상을 보이는 그대로 표현한 것 등이 있다.

<표2> 바디 페인팅의 주제 (1)

가시적인 대상	우리의 눈으로 볼 수 있는 모든 사물 (동물, 꽃, 바다, 태양) 등
비가시적인 대상	눈에 보이지 않는 상상의 세계나 관념, 사상 등
내면 세계	우리 내면에 존재하거나 상상되는 것 또는 자신의 관념 등(즐거움, 사랑하는 감정, 아름다움...)
사회적 메시지를 담는 디자인	사회가 고도화됨에 따라 발생하는 여러 가지 부작용과 문제점 등을 비판하고 그러한 느낌을 주제로 한 것. (지구환경오염, 인간성 상실 등, 각종 사회문제...)

<표3> 바디 페인팅의 주제 (2)

주제	의미(자연물)
사람	초현실적 힘의 희생물 두려움 극복

얼굴	물체에 영혼, 생명력을 주는 의미
손, 발	주술적인 힘의 상징, 희생의례의 상징
화살	성에 대한 상징, 남성 성기
짐승	동물의 번성, 식량자원, 빈도에 따른 친근함
뱀	거대한 재생, 풍요로운 생산력
달	다산, 물, 여성
동심원	태양, 달, 지모신, 자궁, 여성의 가슴, 영원, 물(바다), 비, 물의 파문
겹둥근무늬	우주의 원초적 힘, 생명력, 풍요로움
나선무늬	비를 가져오는 돌풍, 자연의 힘과 에너지
물결무늬	종류 : 나선무늬, 굽은 무늬, 가지무늬, 평행무늬 등 물, 비, 강, 강물 줄기, 여행길, 오두막 등, 자연의 영원한 움직임 상징

27)

원시 미술의 주제는 사람들이 물과 산 각종 짐승과 식물 등의 변화에 따른 소멸과 재생, 해, 달, 별 등 거역할 수 없는 자연의 순환체제와 질서에 대한 철저한 인식은 물론이고 자연현상의 경이로움과 자연이 주는 혜택을 이용하고 자연의 힘에 조상의 힘을 더하여 공동체 삶을 꾸리는 원동력으로 삼아 조상 숭배와 후손에 대한 가르침을 바탕으로 자신들의 삶의 길잡이가 되어 달라는 삶과 죽음의 관념체계를 투사하여 그 나름의 상징체계를 구성하고 있다. 이러한 의미는 현대의 바디 페인팅을 표현함에 있어 더욱 발전된 형태로 나타나고 있으며 현대의 발달된 새로운 문화와 결합되어 더 많은 주제들이 가미되어 있다.

27) 최희경, “원시미술의 특성과 형식에 관한 연구” (전북대학교 대학원 : 석사논문, 2001), p.18-23.

* 디자인 대상의 구체화

실제 디자인을 하는데 있어서 디자인 대상이 선정되면 그 대상을 ‘어떤 표현 방법으로 디자인해야 하는가?’ 라는 문제에 이르게 된다. 선택된 표현방법에 따라 디자인은 크게 변화되며 전달하려는 메시지의 느낌도 조금씩 다르게 된다. 전달하려는 메시지를 가장 잘 나타낼 수 있는 방법을 택하여 디자인 한다. 그 표현 방법은 아래와 같이 몇 가지로 구분된다.

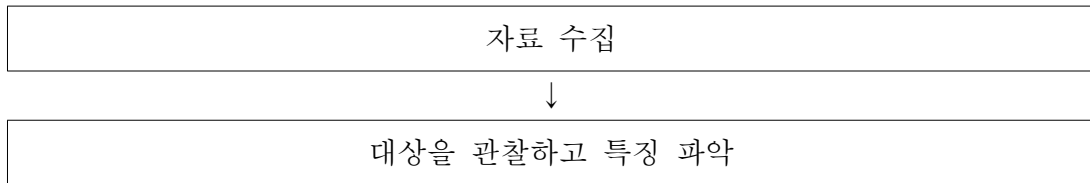
<표4> 디자인 대상의 표현방법

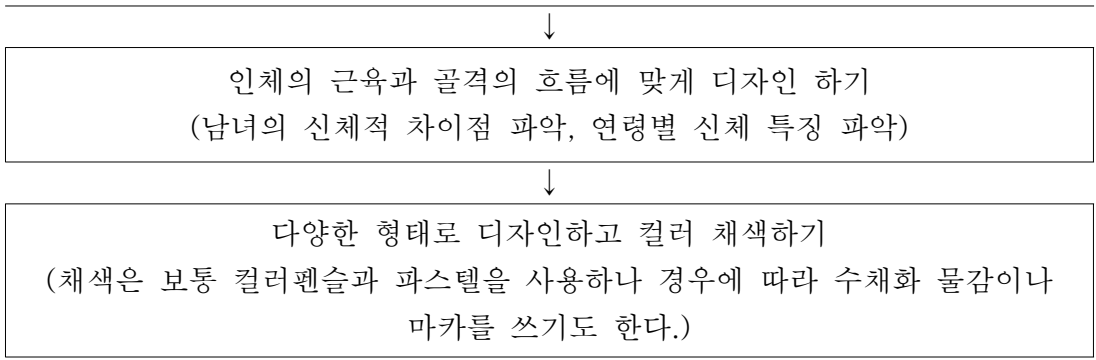
직접적으로 표현하기	대상을 눈에 보이는 그대로 그려낸다. 대상을 잘 관찰하여 특징을 파악하고 비례, 균형, 입체감 등에 신경 쓰며 디자인 한다.(메세지 전달이 가장 용이하다.)
간접적으로 표현하기	대상을 자신의 주관대로 또는 일반적인 상징에 비유하여 디자인 하고 전달하고 싶은 메시지를 간접적으로 표현한다. 컬러의 선택도 자유롭다.
감정의 흐름대로 표현하기	자유스러운 이미지의 흐름을 정리하여 다양하게 디자인하고 그 중 느낌이 가장 좋은 것을 택하여 페인팅 한다.

실제 디자인을 하게 되면 위 방법들을 혼합하여 디자인하게 되며 그 느낌도 달라지게 됨으로 같은 주제를 두고 다양하게 디자인 해보아야 한다. 경우에 따라서는 디자인 과정을 생략하고 즉흥적으로 페인팅하기도 한다. 즉흥적인 페인팅은 평상시 작품에 대한 꾸준한 연구와 많은 경험이 밑바탕이 되어야 한다.

* 디자인 완성

디자인 순서





디자인은 보통 양식화된 디자인 용지를 사용하고 전면부와 후면부를 먼저 그린 후 복잡한 부분은 확대하여 부분도를 그린다. 디자인 용지에는 디자인 뿐만 아니라 작품에 대한 설명도 함께 기록하는데 그것을 구분하자면 다음과 같다.

<p>작품의도 : 작품을 하게 된 동기와 작품의 배경 등을 기록하고 그 작품이 지닌 메시지를 적는다.</p>
<p>작품설명 : 디자인에 대한 설명과 색상이 지닌 뜻을 기록한다.</p>
<p>사용되는 주된 컬러와 소품, 장신구 등을 체크한다.</p>
<p>그 밖의 사항으로 무대안무, 음악, 조명도 정확히 파악한다.</p>

(나) 바디 페인팅의 기법 및 재료

<표5> 바디 페인팅 기법

기법	방법
그라데이션	점층적, 점이 색감이 유연한 연동된 변화를 말하며 이는 작품의 입체감 부여. 인체에 페인팅을 할 경우 인체가 가지고 있는 기본적인 굴곡이 있더라도 그라데이션을 해주지 않으면 평면적인 느낌이 남.
점각(점묘)	점을 찍는 의미로 붓이나 스펀지를 이용하여 신체에 표현하는 것으로 회화적 느낌이 느껴진다. 메이크업용 라텍스 스펀지 보다는 스펀지에 공기구멍이 많은 거칠은 느낌의 스펀지가 표현하기에 효과적임.

붓 터치	회화적 느낌으로 붓의 터치를 의도적으로 표현한다.
드리핑	폴록의 뿌리기 기법으로 모델의 몸에 오토마티즘적인 느낌으로 표현한다. 화화적 느낌이 느껴진다.
스텐실	원본에 공판처럼 형을 잘라 내고 그 안을 채우는 형식으로 효과적 표현이다. 단시간 안에 작업을 마칠 수 있으므로 많은 인원에게 바디 페인팅을 해야할 경우에 주로 이용.
에어브러쉬	공기압에 의한 물감을 분사하는 형식의 표현기법으로 매끄러운 표현에 적합하다. 최상의 그라데이션 작품을 원할 경우 이용. 물감을 들뜨지 않고 가장 매끄럽게 표현해 낼 수 있는 기법
드라이브러쉬	물감을 붓에 묻힌 후 다시 제거하여 붓에 남은 물감으로 표현한다. 가벼운 질감이 나타난다.
스کم블링	물감을 적당히 닦아낸 후 이미 칠한 부위에 등글리며 칠한다. 1차 색조와 자연스럽게 혼합된다.
기타	해칭기법, 스크레칭 기법, 스템기법 등 아티스트의 감성이나 의도에 따라 창의적으로 자유롭게 나타낼 수 있다.

<표6> 바디 페인팅의 재료

제품	방법
아쿠아 칼라	'water color' 라고도 함, 물계 개어 사용하고 오래 시감 보관이 용이함. 그라데이션 표현이 용이하고 발색력이 좋음, 건조 시간도 빠르고 교육용으로 많이 선호함
아쿠아 크림	크림 형태의 수성물감으로 물에 섞지 않아도 됨. 높은 발색력과 스피디한 작업 선명도의 지속, 질감 표현에 효과적.
아쿠아 렐	액체 타입, 흔들어 내용물을 섞은 후 사용, 라인이나 선 등 악센트를 넣거나 섬세한 부분 묘사에 적합.

유성물감	유성 베이스, 지울 때 클렌저 이용, 부드러운 색감과 낮은 지속성, 동일계열의 파우더로 마무리.
형광물감	UV광인 블랙라이트에 발광하는 특수물감, 형광 아쿠아칼라, 형광 아쿠아크림, 형광 아쿠아렐, 형광펜슬, 형광스프레이, 형광 헤어젤 등이 있다.
기타	머드, 석고, 헤나, 리퀴드 메이크업, 인조보석, 아이브로 플라스틱, 인조속눈썹 등

28)

(2)회화적 표현

회화적 표현은 인체를 캔버스 삼아 기교나 형식 등의 테크닉에 의존하지 않고 일종의 정서가 반영된 그림을 그리는 것으로, 문양이나 디자인을 표현하는 것이 아니라 회화적으로 표현하는 것이다. 회화적이란 그림을 많이 그려보면 생겨나는 감각으로 그림을 평가할 때도 느껴지는 감각이라 할 수 있다. 회화적 표현은 바디 페인팅의 표현기법 중에 가장 많이 사용되는 기법의 하나이다. 자연물을 주제로 묘사하거나 표현하고자 하는 주제를 형상화시켜서 표현하기 때문에 메시지 전달이 용이하다. 대표적인 주제로는 우주 공간, 태양, 꽃, 동물, 바다 속, 인물 등 다양한 곳에서 영감을 얻고 있다. 또한 회화적 표현은 정밀한 사실 묘사, 관념적 묘사, 약화 등 아티스트의 의도나 역량에 따라 다양해 질 수 있으며, 색상의 사용도 자유로워 모든 색상들을 다양하게 쓸 수 있다. 색상의 사용도 자유로워서 모든 색상들을 다양하게 쓸 수 있다.²⁹⁾ 표현하는 사람의 색채 감각이나 개인적인 취향, 주제에 따라 많은 견해 차이가 나기도 하지만, 회화적 표현은 메시지의 전달이 용이하다는 장점이 있다. 자연물을 주제로 묘사하

28) 이화순 외, [The Art of Makeup] (서울: 형설출판사, 2003), p.42~47.

29) 이영애 외, [뷰티디자인과 색채학] (서울 : 청구문화사, 2000), P.54.

거나 표현하고자 하는 주제를 형상화시켜서 비교적 보는 이로 하여금 대상을 쉽게 이해 할 수 있게 한다.³⁰⁾ 회화적 표현의 바디 페인팅은 회화적 요소에 충실하게 작업하여 일반 화화 작품과 유사한 느낌을 주기도 한다. 또한 바디 페인팅 작업에서는 똑같은 주제라도 회화적 기법이 아니라 에어브러쉬 기법이나 프로젝트 일루미네이션 기법 등 기법에 변화를 주면 전혀 다른 새로운 표현 방법이 된다.

(3) 그래픽적 표현

그래픽이라는 말은 입체매체(디스플레이 디자인)와 상대되는 용어로 회화적 표현과 반대되는 표현기법이다. 그래픽적 표현 기법의 대표적인 것으로 문자, 회화, 사진 등을 사용한 신문이나 잡지의 광고, 포스터, 포장, 상업영화 등과 만화영화나 비디오테이프에도 응용되며, 종이 뿐 아니라 금속, 유리, 바디 페인팅 등에 동원되어 그 분야는 점점 확산되어가고 있다. 그래픽적 표현은 나타나는 모든 형상의 대상을 알 수 없는 추상적인 모티브로 주제로 한다. 선의 나열, 흑백의 조화 큐빅체들, 그리고 여러 가지 물건들로 찍는 행위 등이 있으며 색의 배열 또한 규칙적이거나 불규칙적으로 사용하여 표현하고자 하는 이미지를 나타 낼 수 있다. 물감을 인체에 뿌리거나 물감 위를 뒹구는 행위 등의 즉흥적인 페인팅도 이 부분에 해당되며 조금 더 적극적인 예술적 행위로 간주되어 행위 예술의 수단으로도 이용된다.³¹⁾

그래픽 기법의 대표적인 예는 스텐실이 있다. 스텐실이란 작업 과정에 있어 그림이나 글의 형태를 나타내기 위해 이용되는 모양 틀을 말한다. 주로 스티커 스텐실과 플라스틱 스텐실이 가장 대중적으로 쓰이고 있지만 상업용이나 공업용으로 사용되는 아크릴릭, 종이, 철판 등도 있다. 스텐실의 제작 과정은 수제

30) 이선저, “퍼포먼스로서의 바디 페인팅에 관한 연구” (조선대학교산업대학원: 석사논문, 2002), p.46-47.

31) Faris. J. C, Nuba Personal Art, (London: Duckworth, 1972), p.78.

작과 레이저 제작 2가지 방법으로 나누는데, 생각보다 까다로운 공정 과정에 의해서만 제작이 가능한 만큼 관리에 대한 세심한 요령이 필요하기도 하다. 수제작 스텐실은 손으로 직접 틀을 만들어 모양을 제작하기도 하며, 대부분은 베트남에서 제작되며, 기술도 최고이다. 반면에 레이저를 이용한 제작은 컴퓨터로 디자인 되어 레이저를 이용 커팅하는 제작 기법을 말하고 있는데 주로 미국에서 발달하였다. 그래픽적 표현기법은 여러 가지 의미를 갖고 있지만 나타나는 형상의 대상을 알 수 없는 추상적인 모티브를 주제로 한다.

(4) UV 발광 물감과 블랙라이트 표현

수성물감 중에는 UV 발광 물감이 있는데 이 물감은 일반 조명에서도 색상을 보여 주지만 블랙라이트에서 보다 선명한 색상으로 발광한다. 이 표현 기법은 블랙라이트의 와트 수에 따라 색상의 선명도가 좌우되고 다른 일반 광보다는 블랙라이트 단독 사용 시 효과가 더욱 크다. UV 발광 물감은 일반 수성 물감과 겹쳐서 사용할 수 있다. 사용방법으로 먼저 일반 물감으로 그라데이션 표현을 하고 난 후 UV 물감으로 그 위에 작업을 할 수 있다. 이런 작업을 하면 발광 효과가 떨어지는데 이런 현상을 이용하여 무대 공연이나 쇼 무대에서 특히 많이 이용하고 있다. 형광물감을 사용하여 바디 아트 작업을 할 때는 이물간의 성질과 효과를 사전에 확인하고 무대의 크기, 연기자의 활동범위, 블랙라이트가 작품에 반응 할 수 있는 거리 등을 잘 계산하여 작업에 임해야 한다.³²⁾ 유럽이나 미국 쪽에서는 블랙라이트 표현기법을 이용해 활발한 작업이 이루어지고 있다. 무용 공연 시 하체는 블랙타이즈를 신고 상체만 UV 발광물감을 이용해 페인팅하여 블랙라이트를 켜고 공연을 하면 마치 상체만 허공에 떠서 움직이는 효과를 내기도 한다.

32) 박혜선, “조선시대 문자도를 응용한 바디 페인팅 작품에 관한 연구” (석사논문: 한성대학교 예술대학원, 2001). p.15.

(5)타투 표현

타투의 종류에는 트라이벌, 블랙 앤 그레이, 칼라타투, 패션타투, 이레즈미로 구분 할 수 있는데, 그 중에 우리의 일상생활에 하나의 유행으로 자리 잡은 패션타투를 빠른 속도로 진행하고자 할 때는 에어브리쉬를 이용하는 것이 효과적이다.

트라이벌은 폴리네시아, 아메리카 인디언 등의 타투에서 그 기원을 찾아 볼 수 있다. 타투의 형태는 동식물의 모형을 단순, 장식화한 스타일로 부족적, 주술적인 문양의 발전적인 형태이며, 신체의 라인과 조화를 우선시한 디자인이 중요하다. 현대의 경우 검정색으로 기하학적인 넝쿨모양의 힘 있고 아름다운 스타일이 주류를 이룬다.

블랙 앤 그레이는 칼라 타투와 반대개념으로 생각 할 수 있다. 검정색으로 된 명암의 차이를 이용한 스타일로 주로 정교한 디자인 등의 묘사에 효과적으로 사용된다. 타투의 다른 스타일보다 무겁고 중후한 느낌이 있으며, 시간이 지날수록 깊은 멋을 준다.

칼라타투는 단순함과 조잡함에서 탈피하고자 타투에 화려함을 강조하면서 발전한 형태이다. 장점은 화려하고 현란하다는 것이며, 단점은 빨리 식상한다는 것이다.

패션타투는 타투에 대한 혐오감 등에서 나오게 된 장르로 캐릭터모양, 예쁜 그림, 자신만의 문양을 디자인해서 새기는 것이다. 여성들이나 자신의 생각을 나타내고 싶어 하는 젊은 층이 선호하는 타투이다.

이레즈미는 일본 전통 타투로서 야쿠자 타투라고도 한다. 이레즈미는 등을 덮고 팔, 다리, 가슴에 행해지는 타투로서 각 부위의 타투가 하나의 중심적인 디자인으로 이루어졌다는 점이 서양의 타투와 다른 점이다.

3) 에어브러쉬

(1) 에어브러쉬의 기원

선사 시대 구석기인들은 이미 에어브러쉬와 유사한 도구를 사용하고 있었다. 지금으로부터 약 3만 5천 년 전 인류는 속이 비어있는 뼈를 이용하여 레드오우커 분말을 동굴 벽에 뿜거나 동굴에 손 이미지의 윤곽을 분사하여 자신들의 흔적을 만들어 놓았다. 이후 이보다 좀 더 발달된 형태가 일본에서 뿜기떡이라는 기법으로 사용되었고, 서양에서는 19세기가 되어서야 알려지게 되었다.³³⁾

현대의 에어브러쉬의 발명을 정확히는 알 수 없지만, 1893년 Charles L. Burdick이 영국에서 에어브러쉬 장치로 특허를 받아 제조회사를 설립한 것을 시초로 본다. 당시 버딕의 발명은 매우 획기적인 것이었고, 노즐과 니들 캡을 구비한 것은 오늘날의 분무식의 스프레이건의 기초가 되고 있다. 1920년대부터는 에어브러쉬의 제조가 주로 미국의 회사에서 만들어졌으며, 그 대부분은 버딕의 ‘에어로그래프’를 본따서 중력식의 에어브러쉬를 생산하게 되었다. 당시 발명가 중에서는 노르웨이 출신의 쟈드 A. 파웨는 1904년 시카고에 회사를 설립하고 독자적으로 만든 터보식 “AB”를 만들었는데, 현대까지도 세밀한 작업에 사용되는 우수한 것으로 인정받고 있다.

1920년대에 오늘날의 에어브러쉬의 원형이 나와 있었고, 그 후에는 기술의 발달에 따라 기계의 개량이 부분적으로 이루어졌다.

에어브러쉬가 우리나라에 전래된 것은 1940년대로 추정되며 초기에는 인쇄 제판의 수정과 음화 및 양화사진의 수정 등에 사용되었고 완전한 에어브러쉬라고 하기 보다는 사진이나 제판의 수정에 지나지 않았다. 그러다 1980년대 들어 에어브러쉬의 효과가 인정되면서 각 교육기관에서 디자인 전공자들에게 에어브러쉬의 중요성을 강조하면서 교육이 진행되었고, 다양한 현실적인 작업, 추상적인 작품이나 인물제작, 회화적 작업 등의 이점을 등에 업고 점차적으로 사용이

33) 토무즈 카티스 외 저/태학원편집부 역, [에어브러시 북], (태학원, 1994), p.9.

증가하게 되었다. 특히 우리나라에서는 그래픽 디자인 및 일러스트레이션이나 현대 회화 등에서 많이 사용되고 있다. 에어브러쉬 기법이 일러스트레이션에 본격적으로 도입된 것은 70년대 후반 이후부터이며 그 이전에는 사진 수정 등에 쓰일 뿐 일러스트레이션 쪽에는 별 관심을 모으지 못하였다. 다만 1960년대 후반 광고사진 수정에 사용되기 시작했으며, 그 효과가 인정됨으로써 본격적으로 에어브러쉬 기법이 사진수정과 일러스트레이션에 사용되었다. 34)

<표7> 현재까지 이용되고 있는 에어브러쉬의 분야와 용도

	분야	용도
1	일러스트레이션	촬영이 불가능한 제품
2	사진촬영보강	촬영에서 표현하지 못한 부분 보강
3	반사물체의 표현	반사물체로서 촬영효과가 없는 부분 보강
4	구분이 불가능한 경우의 수정	제품이나 배경의 밝기가 동일색조였을 경우, 또는 물체와의 구분이 불가능한 경우
5	가상적, 환상적 대상	가상적이고 환상적인 제품이나 인물제작
6	물체의 혼합이나 수정	두 작품을 몽타주하여 이은 부분의 수정

그러나 한편으로 1980년대 말부터 보편화되기 시작한 컴퓨터의 보급과 함께 컴퓨터 그래픽의 등장으로 에어브러쉬의 입지가 좁아지기도 하였다. 그러나 1990년 후반 들어 국내 미용 산업이 조직적이고 체계적으로 발전을 하면서 현실적이고 독특한 기구의 필요성이 절실해 짐에 따라서 에어브러쉬가 다시 부각되기 시작하였다. 현재 에어브러쉬는 그래픽 디자인, 일러스트레이션, 현대회화와 아울러 헤어, 메이크업, 바디 페인팅, 네일아트 등 미용산업계와 예술계에서

34) 김공웅, [Airbrush Illustration] (서울: 조형사, 1988), p.140.

동시에 그 중요성이 인식되고 있다. 그 밖에 패션 의류나 면제품, 가구, 도자기에도 에어브러쉬를 이용한 디자인인 사용되고 있으면, 의료 수술에서도 이용되고 있다. 최근에는 훌륭한 아티스트들이 많이 등장하여 에어브러쉬를 이용하여 자신의 독창적 예술 세계를 구현하고 있어, 에어브러쉬 이용은 더욱 전문화, 세분화 되고 있다.

(2) 에어브러쉬의 정의

에어브러쉬는 압축시킨 공기에 의해 물감을 강하게 뿜어내어 색의 농담을 표현하는 도구이다. 주로 일러스트레이션, 광고용으로 쓰이는 사진과 카다로그, 팸플렛, 포스터, 염색 등의 2차원적인 작품들과 도예, 조각, 모형제작, 무대배경, 의학용 등 입체적인 것들에게까지 폭넓게 이용되고 있다. 역사적으로 보면 에어브러쉬는 주로 사진의 수정이라는 점에서 대개 사진과 직접 결부되어 있었고 상업미술에 사용되어 왔다. 그러나 특히 광고의 분야에서 개화된 마스코미문화에 의해 에어브러쉬는 광고의 도구에서 미술의 분야에 실질적으로 침투하게 되었다. 에어브러쉬를 직역하면 공기붓이지만 일반적으로 공기 화법이라고 한다. 에어브러쉬의 형태는 입으로 불어서 간단하게 작업을 할 수 있는 마우스 스프레이형에서 부터 정밀작업을 수행할 수 있는 고성능의 컴프레서를 장착한 핸드피스형 등 여러 종류가 있다. 넓은 의미에서는 공기로 분무한다는 뜻으로 통용되고 있으며 공기 압력을 이용한 물감 분무는 치밀하고 사실적인 느낌을 주면서도 균일하게 칠할 수 있다는 장점을 지니고 있으며, 붓으로 작업을 할 때 생길 수 있는 얼룩을 남기지 않고 부드러운 음영과 투명감 있는 색조를 만들어 낼 수 있다는 특징이 있다.

에어브러쉬에 중요한 작업 중 하나는 마스킹 작업이 있다. 에어브러쉬로 뿜어 칠하기 전에 미리 그리고 싶은 모양으로 오려 낸 마스크를 미리 하는 작업하여 뿜어 칠하는 면에 다른 색이 뿌려지지 않도록 하는 것이다. 이 마스킹 작업에

의해 에어브러쉬의 표현은 더욱 자유로워지고, 보다 높은 예술적 작품을 탄생하게 되었다. 에어브러쉬는 물감인 잉크를 안개 모양의 입자로 분출하는 것인데 마스크는 그 반대로 차단하는 역할을 하는 것이다. 이 반복에 의해 이미지를 정확하게 표현할 수 있게 되면서 에어브러쉬를 이용한 작품은 더욱 우수하게 되었다.

에어브러쉬는 붓으로 표현할 수 없는 기교와 월등한 색채 표현 등을 자유자재로 더욱 질감 있게 하기 위한 과정으로 갖추고 있다. 쉽게 표면에 도장되지 않거나 좁은 영역 내에서 작업과정이 용이하지 못할 때, 또는 신속한 작업 및 손상된 그래픽 복구 작업과 정밀 작업 등에 자유 색채 묘사가 요구 될 때, 또는 4차원적 테크닉이 요구될 시 이보다 더 적절하고 효율적으로 이용되는 방법은 드물다고 볼 수 있다. 그러므로 에어브러쉬 테크닉은 작은 범위에서 광범위한 구역 및 정밀 부분까지 예외 될 수 없는 분야로 구분되어 있다. 에어브러쉬는 보다 전문적이고 다양한 영역으로의 메이크업 현실화를 위한 제품으로 이전보다 더 빠르고 섬세한 작업을 가능하게 한다. 세심한 그라데이션 효과로 인해 완벽한 볼륨을 표현하며 또한 다양한 모티브의 표현에 있어서 자기만의 독특한 재료들을 작업에 도입시킬 수 있게 되었다. 에어브러쉬를 이용하기 위해서는 우선 사용하게 도리 기계와 재료에 대한 정확한 이해가 필요하다. 또한 모델의 피부상태, 메이크업 지속시간, 장소 등 여러 가지 작업 조건에 맞는 제품을 선택하여 아티스트의 독창성을 높일 수 있는 작업을 완성 시킬 수 있다. 에어브러쉬의 이용범위는 점점 확대되고 있는 추세이며, ‘단지 붓의 대용품이었던 시대는 지나가 버리고 하나의 도구, 하나의 테크닉으로서의 영역을 확대되었다고 할 수 있다. 따라서 더욱 더 그 응용 범위는 넓어지고 사용하는 사람들도 꾸준히 증가하고 있다.’

에어브러쉬는 3부분으로 이루어져 있다. 보통 컴프레서에서 압축된 공기를 내보내는 부분, 채색할 물감을 공급하는 부분, 그리고 압축된 공기의 압력으로

물감을 안개모양으로 분사하는 부분으로 나눌 수 있다. 모기약을 입으로 불어서 뿜는 것과 같이 단순한 것이 에어브러쉬의 원리이다. 이러한 단순한 원리의 에어브러쉬를 통해서 세필을 이용하여 작업을 하는 것과 같은 섬세한 작품을 만들 수 있으며, 동시에 복잡하거나 때로는 자유로운 표현도 가능하다.

<표8> 현재와 장래에 이용이 확대 될 구체적인 에어브러쉬의 이용범위

	이용분야	구체적인 에어브러쉬 작업
1	일러스트레이션	삽화, 포스터, 전단, 컷, 팸플릿, 레터링 등
2	사진수정	인쇄용 사진원고, 사진의 수정, 리터치 등
3	제판	제판, 오프셋, 인쇄 등
4	도장	벽면도장, 가구도장, 자동차도장 등
5	도자기	그림을 그려 넣을 때, 유약을 뿜을 때 등
6	판화	리놀륨판과 목판화에서의 텍스처어 제작, 에칭에서의 네가티브를 만들 때 등
7	기타	텍스타일, 네일아트, 바디 페인팅 등

35)

이러한 에어브러쉬 작업에 있어서 일정한 공기의 압력은 필수적이 것이다. 따라서 기술의 발달과 함께 ‘정밀도가 높은 안정된 컴프레서를 선구자들은 계속 추구해 왔다. 에어브러쉬의 쓰임새는 기종에 따라 용도의 차이는 있지만 넓은 곳과 협소한 곳 등 손작업이 불가능한 곳까지도 적용할 수 있을 정도로 다양하다.

35) 이재형, “에어브러쉬를 이용한 바디 페인팅의 표현에 관한 연구” (한성대학교 예술대학원: 석사 논문, 2003), p.33.

2. 퍼포먼스와 바디페인팅

1) 퍼포먼스의 개념

퍼포먼스의 광의의 의미로는 '실행(實行)'을 협의의 의미로는 '연기, 연주'를 말한다. 그 어원은 라틴어 Perfuntio 또는 Funtus에서 유래한다. 접두어인 'Per'는 복합적 의미를 지녀 공간적·시간적·과정의 수단적·도구적 측면 등 다양한 뜻을 내포하고 있다. 이런 사실로부터 퍼포먼스는 일정한 공간 안에서 제한된 시간 안에 어떤 매체를 사용하여 행해지는 예술 형식임을 알 수 있다. 또한 Funtus는 작업이나 사물이 어떤 기능을 할 때 나타나는 과정이나 결과로서 곧 도구성과 유용성을 뜻한다. 퍼포먼스는 20세기 이래로 현대 예술의 창조과정에서 미술, 음악, 연극, 무용 등의 예술매체 사이의 벽을 허물며 다양하게 나타나는 데, 해프닝을 비롯하여 바디 아트, 이벤트, 총체 연극, 환경 미술, 뮤직 피스, 복합 매체 예술 등 퍼포먼스적 성격의 예술 형식들은 한결 같이 과정적 성향이 짙는데, 이는 결과를 중시하는 전통적 의미의 예술과는 다른 일반적인 현대 예술의 두드러진 특징이기도 하다.³⁶⁾ 이는 대본에 의해 공연자가 장면을 재현하며 반복적인 공연이 가능한 공연예술이 아니라, 실제로 행위를 함으로써 공간과 상황을 창조하는 실연예술이다. 공연예술에서 보여 지는 무대와 객석의 분리라는 형식이 아니라, 퍼포먼스 공간 속에서 협력자, 공동 창조자로서 관객이 참여하는 것을 특징으로 한다. 무대와 객석이라는 틀을 제거함으로써 역동적이며 새로운 미적인 체험을 제공하는 것이다. 또한 퍼포먼스는 예술의 장르적 특성이 주종의 구분 없이 독립적인 속성을 유지하며 압축되는 총체성을 지향하고 무수한 상황 등이 우연히 만나는 즉흥성, 우연성, 동시성의 개념을 함축하고 있다. 이처럼 퍼포먼스는 시간이나 공간의 제약이 없으며 다양한 매체를 자유롭게 결합시킬 수 있는 가장 열려진 형식이다.

36)윤진섭, [행위 예술 감상법] (서울: 대원사, 1995), p. 12~16.

2) 퍼포먼스의 예술적 성향

퍼포먼스의 예술적 시초는 미래파에서 발견되는데, 20세기 초 이탈리아 시인 필리포 토마소 마리네티(Filippo Tommaso Marinetti)가 효시로, 프랑스 일지 지 피가로(Le Figaro)에 <미래주의 선언>을 발표한 것에서 시작되어 기존의 낡은 예술을 모두 부정하고 기계에 어울리는 새로운 다이나믹한 미를 창조할 것을 주장하였다. 이러한 운동은 계속하여 미술사조로 발전하지는 못하고 이탈리아 무대 미술에 영향을 끼치는 것으로 의미를 다한다.

이후 프랑스에서는 미래파의 영향을 받아 다다이즘이 나타난다. 다다이즘은 휴고 발(Hugo Ball)이 카바레 볼테르에서 기존 예술형식과 가치를 부정하고 비합리적·비도덕적·비심미적인 것들을 찬미하는데부터 시작하였다. 그들이 추구하였던 광적인 행동이나 파괴적이고 변형된 시위들은 기존의 폐쇄적이고 일반적인 사고에 대한 경종을 제시하였다. 이러한 미래파와 다다이즘은 파시즘이나 공산주의로 경도되어 크게 발전하지는 못하였다. 그러나 이러한 발전은 1950년대 미국에서 마르셀 뒤샹의 반 예술적 태도와 존 케이지(John Cage)의 우연성의 법칙의 해프닝으로 알려진 미술 양식에 많은 영향을 미치게 되었다. 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 작품인 샘(Fountain)이라는 제목의 변기는 대상과 주제 중심의 미술을 관념의 실행으로 대체하였고, 이러한 이유로 개념 미술의 창시자라고 불리게 되었다. 이후 미술 작품의 제작은 관념의 실행으로 대치됨으로써 미술은 매체의 속박에서 자유롭게 되어 신체미술에까지 이르는 중요한 계기가 되었다. 음악가였던 존 케이지는 작업의 '전체성'과 '우연성'을 강조하였는데, 그의 작품 [4분 33초]는 아무런 공연을 하지 않고, 관객의 소음, 기침소리, 우발적 행위 등을 작업의 카테고리 내에 가져옴으로써 예술이 '절대 유일한 자율적 가치를 지닌 존재'라고 하는 것을 거부하고 부정하였다. 이러한 해프닝은 1960~70년대 '삶과 예술의 조화'라는 가치를 내걸고 출발하여 전세계로 확산된 가장 급진적이고 실험적인 미술운동이었던 플럭서스로 이어진다. 플럭서스

운동은 음악과 시각예술, 무대 예술 등 다양한 예술 형식을 융합한 통합적인 예술 개념을 탄생시켰으며, 개념 미술·포스트모더니즘·행위 예술 등 현대 예술 사조를 직접 탄생시켰거나 여러 예술 운동에 많은 영향을 주게 되었다. 1970년대로 넘어오면서 퍼포먼스는 좀 더 체계적이고 논리적인 일관적성을 지닌 예술적 행위로 발전되었다. 또한 관객이나 군중 앞에서 실연되는 모든 예술 활동을 부를 때 가장 보편적인 용어가 되었고, 이벤트, 풍자극, 사회 고발, 영화, 비디오 등의 영상 산업과 공예, 순수미술, 디자인 등 다양한 분야에서 새로운 예술 개념으로 확대되었다.

최근에는 이선저는 「퍼포먼스로서의 바디 페인팅에 관한 연구」에서 바디 페인팅과 퍼포먼스라는 두 가지 예술 형태를 한가지로 결합해서 ‘바디 페인팅 퍼포먼스’라는 새로운 예술 장르를 제안하고 있다. 바디페인팅과 퍼포먼스의 시초라 할 수 있는 것은 이브 클랭(Klein, Yves)에 의해 시도된 살아 있는 회화 [푸른 시대의 인체측량-1960]이다. 이 작품은 누드모델들의 머리부터 발끝까지 온통 청색 물감을 덮어씌우고 비어있는 캔버스에 몸을 문지르게 하였다. 이 요란한 해프닝으로 그는 세계 미술계의 전위로 각광을 받으며 널리 알려지게 되었다.³⁷⁾ 2005년 과천 별양동 일대에서 펼쳐진 [색깔있는 사람들-2005]은 프랑스 극단 일로토피에 의해 도심 한복판에서 벌어진 이동 거리극이다. 전신에 바디 페인팅을 한 사람들이 반 나체로 거리를 활보하면서 무대 자체의 형식을 탈피하여 관객들과 직접 만난다. 이는 고도의 분화된 현대 산업사회에서 인간의 전형을 보여주는 것으로 인간소외를 우회적으로 비판하고 있다.

샤론 홀링달(Sharon Hollingdal)의 [자유의 여신상-2001]은 미국과 캐나다의 각종 행사에서 살아있는 인형이나 로봇 같은 동작을 표현하는 등 유머러스한 상황을 연출함으로써 어린이부터 노인에 이르기까지 관객들에게 즐거움을 주고 있다. 이 밖에 존 갈리아노(Jhon Galliano), 알렉산더 맥퀸(Alexander

37) 독일 현대미술 여행 작가 연구 50호. 2003년 7월호.

MaQueen)은 패션쇼에서 다양한 페인팅 기법으로 쇼의 형식성을 탈피한 즉흥성, 일회성을 가진 퍼포먼스로 대중화시켰다. 이렇듯 바디 페인팅이 퍼포먼스의 장르 속에서 예술적인 가치를 충분히 인정받고 있으며, 단지 약점이라면 한 번 사용하고 나면 소멸해버리는 일회성 작품일 수밖에 없고, 퍼포먼스를 구성하는 음악, 조명, 모델, 시나리오 등과 같이 바디 페인팅도 퍼포먼스를 표현하는 하나의 방법중 하나이다. 그러나 바디 페인팅은 퍼포먼스를 구성하는 가장 중요한 요소 중 하나이고, 그 과정에서 독립적인 장르를 형성 할 수 있다고 본다.

3. 신체미술과 바디 페인팅

1)신체미술의 개념

한명숙(2004), 김경숙(2004), 이현주(2006) 등은 바디 페인팅을 미술의 한 장르로 파악하고 그 중 신체미술(Body Art)로 분류하는 선행 연구에 따라 신체미술의 개념 및 현대에 이르기까지 신체미술의 변화된 양상을 통해 그 맥락과 한계성을 파악하고자 하였다.³⁸⁾

신체미술은 신체 자체를 사용한다는 점에서 20세기 초의 다다운동에서 연유한 것은 틀림없으나, 직접적인 영향을 미친 것은 개념 미술이었다. 신체미술이 신체를 이용한 일부 형식들과 신체를 표현의 매체나 주제문제로 삼으며 냉철한 자기 실행의 과정을 겪는다는데 있어 개념미술의 ‘개념-실행’이란 원칙과 부합되며 실행 매체로 신체를 삼는, 다시 말해서 신체에 어떠한 물리적 행위를 가하여 개념에 대한 결과를 직접 신체로 체험한다는 점에서 신체 미술의 등장을 개념 미술의 출현으로 파악한다.

신체미술에 대한 초기 작가로는 길버트와 조지(Gilbert&George)와 비토 아콘

38) 최민령, “바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구” (석사논문: 건국대학교, 2008). p.23.

치(Vito Acconni)가 있다. 길버트와 조지의 [노래하는 조각- 1969]에서 얼굴과 손을 빨갱게 칠한 뒤 자신들이 직접 조각이 되어 전시장에서 있으며 이들은 움직이는 자신들의 신체는 ‘인류의 진보를 위한 메시지’라고 장담했다.³⁹⁾ 비토 아콘치는 [문지르기-1969]에서 오른쪽 손가락으로 왼쪽 팔을 피부가 벗겨질 때까지 문지르는 작업을 통해 신체의 생리적인 반응을 실험하여 인간의 신체가 얼마나 민감하고 나약한지를 보여주었다.

이러한 신체 미술에 대한 개념을 광의적으로 정의한 사람은 평론가 골드버그(Roselee Goldberg)이다. 그에 의하며 신체 미술은 자기 자신을 예술 재료로 사용하고, 자신을 벽이나 실내의 구석, 대중공간에 자리 잡고 그 안에서 조각적 형태를 부여하고, 신체의 물리적 탐색에 얼마간 만족치 못한 그룹은 포즈나 의상에 의해 퍼포먼스 때나 일상생활 하에서도 ‘살아있는 조각’을 행한다고 하였다. 하경호는 신체 미술의 가장 독특한 점은 일정한 각본을 가지고 연습을 하는 연극적 형식이 아니며 자신만의 신체를 사용하여 모든 예술 매체를 동원하되 관객이 상상력에 의해서 작가가 전달하고자 하는 것을 얻는 것이 아니라 명백한 시각적 결과나 수없이 반복되는 작가의 행동과 여러 작업에서 나타나는 동일한 오브제와 그것의 사용으로 직관적으로 알 수 있는 특징을 가지고 있다고 하였다.⁴⁰⁾

2)신체미술의 변화

1960년대 신체미술의 형성에 영향을 준 사람은 이브 클랭(Klein, Yves)과 피에로 만조니(Piero Manzoni)를 들 수 있다. 이브 클랭은 [공중으로 뛰다-1960]에서 극단적인 자기 훼손적 작용을 통하여 자신이 실연하고자 했던 예술개념을 파격적 행동으로 행하였다. 피에로 만조니는 [신체의 사인-1960]에서 조각품

39) 유재길, “유럽 현대미술에 나타난 행위와 신체의 조형화” (미술평단, 겨울호). p.13.

40) 최민령, op.cit., p.26.

대신 필기구로 자신의 사인을 하여, 신체가 가지는 물리적 자연 법칙에 의존하였으며 삶의 과정 중에 있는 모든 물질들을 예술재료로 삼았다. 1970년대에는 일정한 의미론을 끄집어내기에 힘들 만큼 다양한 신체미술이 나타난다. 대표적으로 비토 아콘치(Vito Acconci), 크리스 버든(Chris Burden), 데니스 오펜하임(Dennis Oppenheim), 헤르만 니치(Herman Nitsch), 길버트와 조지(Gilbert & George) 등 수많은 작가들이 등장하는 시기였다. 이때까지 신체미술은 신체를 도구로 써서 형식적이고도 심리적인 표현 가능성을 타진해 본 것이라면, 1980~90년대 들어서는 페미니즘 신체미술과 포스트 젠더적 성격을 띠면서 신체미술은 70년대를 계승하면서도 큰 차이를 보이면서 새로운 양상을 띠게 된다. 1990년대 새로운 신체미술은 성과 육체에 대해 금기시 해왔던 표현 영역을 과감하게 타파하고 있으며 표현방식 또한 과격하고 노골화 되었다. 신디 셔먼(Cindy Sherman)은 [무제-1992]을 통해 모더니즘과 가부장적인 남성 사회가 규정한 여성상을 비판하여 여성의 진정한 자아확립과 주체 회복에 대한 메시지를 표현하였다. 이렇듯 1990년대 신체미술이 이전의 개념적 맥락에서의 신체미술과 차별화되는 가장 큰 이유는 통합된 인격과 이성적 인격 주체로서의 인간을 전면적으로 거부하는 포스트모던 시대의 비인간적인 인간관에서 근원을 찾을 수 있다. 이러한 비인간주의적인 인간관을 ‘주체는 없다’라는 극한 상황까지 몰고 간 것은 포스트구조주의자(어떤 사물의 의미는 개별로서가 아니라 전체 체계 안에서 다른 사물들과의 관계에 따라 규정된다는 인식으로 인간 자체를 중시한 나머지 관계라는 것을 경시한 실존주의에 대한 비판에서 등장한 것이며, 인간 경시에 대한 반작용으로 나타난 프랑스의 철학 운동)들이었다. 몸은 이제 그것의 물질적 하부 구조로서가 아니라 주체성 담론과 성별 이데올로기가 교차하는 힘과 투쟁의 현장과 전쟁터로 존재한다. 즉 90년대의 신체미술은 신체가 이상적인 하나의 전체가 아니라 단편들의 조합이라는 점을 강조해 신체를 완전한 것으로 보던 과거의 사고와는 다른 있는 그대로의 불완전한 신체를 직접적

으로 보여주고 있으며, 고정적 성이 아닌 탈 고정된 성의 이미지를 다양한 모습으로 보여주고 있다.

신체미술은 신체에 대해 어떤 해석을 하고 어떻게 접근하는지와 상관없이 신체를 주제로 표현하고 있는데, 미술과 신체는 서로 상호 공존하고 있었던 것이다.

3) 미술사에서 신체의 의미

조형미술의 영역에서 신체에 대한 관심은 서양미술사를 돌이켜보면 고전미술에서 이미 시작되었다. 그리스·로마시대 인간신들을 통해 신체는 몸과 영혼이 상호 작용하여 신적인 일체성을 드러내는 신비로운 것으로 몸과 영혼이 하나였다.

이후 기독교 신앙에 의해 성립된 중세미술에서 신체는 종교적 관점에서 거부되었다. 신체는 원죄의 상징이기 때문에 관능미가 사라지고 단순함만을 가지고 성당건축의 조각된 상징적인 것이 되었다.

15~16세기 르네상스기에는 휴머니즘이 강조되면서 신체를 중요하게 여기면서 ‘조화와 비례’의 고전적 미술이 그대로 계승되었다. 다만 차이가 있다면 회화를 인체표현의 중요한 수단으로 활용하게 되었다는 점이다.

신대륙의 발견, 영국·프랑스의 시민혁명, 산업혁명 등의 급격한 변화로 인하여 사람들의 관심은 물질적이고 현상학적인 것에 가치를 두게 되어 인간소외가 극대화되게 되었다. 이에 인상파 화가들은 인체를 뼈와 근육과 살의 아름다운 총체로서의 조화가 아니라, 단순히 뼈, 근육, 살로만 보았다. 신비와 우상의 대상이었던 신체는 마치 빵 덩어리로 전락하였고, 그 밑바탕에는 프랑스의 작가이자 사상가인 사르트르(Jean-Paul Sartre)의 무신론적 실존주의의 영향이 깔려 있었다.

제 2차 세계대전으로 수천만 명이 죽는 것을 체험한 일부 화가들은 인체는 더

이상 푸줏간의 고깃덩어리와 다를 게 없었다. 이제 인체는 그것이 가지고 있던 최소한의 의미마저 상실한 메스꺼운 느낌 그 자체였다. 프란시스 베이컨(Bacon, Francis)의 [십자가형을 위한 세가지 연구-1962]에서 벌거벗은 인체가 고깃덩어리처럼 비틀어지거나 뭉개어져 있고, 푸줏간에 매달린 고기처럼 몸뚱이 깊이 파여져서 극도의 비극적이 감정이 표출되고 있다.⁴¹⁾

20세기 예술은 신체가 또 다른 형태로 표출된다. 몸이 예술의 행위자로서, 그리고 재료로서 나타나게 되는데, 그것이 바로 70년대의 ‘바디아트; 신체미술’이다. 과거 신체의 재현과 그 한계에 부딪친 미술은 이후 신체를 직접적으로 도구화하거나 신체의 행위와 과정, 그리고 그 행위에 나타난 상징과 알레고리를 중시하는 등 신체를 재현의 대상만이 아닌 또 다른 표현의 도구로서 적극적으로 이용하기에 이르렀고, 1990년대 이후부터는 모더니즘 미술의 쇠퇴와 맞물려 도구의 개념을 넘어 표현양식의 주체가 되었다. 이에 신체는 유한한 대상이 아니라 무한한 조작과 변화 가능한 대상으로 변모되었고, 그동안 금기시 되어왔던 여성, 성문제 등을 과감하게 표현하게 되었고 그 방법 또한 과감하고 노골적으로 변화되었다.

후기 신체미술로 대변되는 애브젝션(Abjection)⁴²⁾이 등장하면서 그로테스크한 표현들이 예술 영역에 크게 번져 현대의 많은 작가들은 자신들의 작품 속에서 무시무시한 장면이나, 더럽고 추악하고 구역질나고, 끔찍한 장면들을 스스럼없이 보여주고 있다.

1990년대 말에 들어서서는 성별을 초월하는 복합적 양성성으로서 신체의 모호함이 테크놀로지의 결합으로 포스트 휴먼⁴³⁾ 바디, 즉 사이보그를 만들어 내게 된다. 대표적인 작가로는 마리코 모리(Mariko Mori)의 [사랑의 엔트로피-1994],

41) 최민령, op.cit., p.37.

42) 라틴어 abjectio에서 유래하여 공간적 간격·분리·제거를 의미하는 접두사 ab-와 내던져버리는 행위를 나타내는 jectio로 이루어짐. 비참한 상태, 영학, 비천, 비열, 비굴 등을 뜻함.

43) 제프리 다이치(Jeffrey Deitch)에 의해 예술에 도입. 다이치가 말하는 포스트 휴먼은 양성성, 혼합성을 가진 몸이 동시에 인공두뇌를 가진 인간과 기계의 혼합체이며 사이보그이다.

이불(Lee Bul)의 [사이보그-2001]가 있다. 이제 더 이상 인간은 여성이나 남성이라는 인간의 구분기준은 모호하며 사이보그와 괴물, 반은 인간이며 반은 아닌 것들, 유기체와 비생명성의 결합, 그리고 테크놀로지의 진보적 기술관과 맞물려 신체는 조직화되지 않는 신체를 말하며 자유롭게 분리되고 해체되고 탈코드화함으로써 새로운 방식으로 재구성된 신체이다.

이렇듯 미술사에서 신체는 고대로부터 현대에 이르기까지 다양한 시각에서 다루어지고 있다. 많은 연구자들이 바디 페인팅의 회화적 요소를 강조하여 미술사 중에서 신체미술의 하나로 파악하는 이유도 신체를 직접적 매개로 삼는다는 데에 공통점이 있기 때문이다. 대부분의 신체 미술 작가들은 위에서 살펴 본 바와 같이 자신의 신체를 직접 소재로 이용하여 행위한다는 점, 그것이 가혹하고 잔인한 자학적인 성향이 강함을 고려할 때 바디 페인팅 작가들은 자신의 신체가 아닌 타인 즉 모델에게 표현한다는 점에서 커다란 차이를 보인다. 그러나 신체 미술이나 바디 페인팅 모두 채색이라는 부분에서 회화적 요소를 지니고 있고, 신체미술은 하나의 독립적인 장르를 어느 정도 구축하고 있고, 바디 페인팅도 그러한 면에서 독특하고 독립적인 예술 장르로 파악되어야 할 것이다. 이러한 시도는 많은 작가들에 의해 시도되었고, 그중에서도 베르슈카가 대표적인 작가 이면서 모델이다.

4. 베르슈카 바디 페인팅의 예술적 승화

바디페인팅을 하나의 예술적 영역으로 발전시킨 사람은 베라 고틀리베 안나 폰 렌드로프(Vera Gottliebe Anna Von Lehdorff)로, 베르슈카(Veruschka)라는 애칭으로 더 알려져 있다. 1939년 독일 리니 하스베르크 출생으로 그녀는 어린 시절 독일 나치 통치의 어두운 성장배경을 겪으면서 인간의 고뇌와 절박함을 누구보다 더 잘 이해하게 되었고, 이러한 경험이 이후 다양한 작품 세계를 구현하게 되는 밑거름이 되었다. 베르슈카는 1964년부터 뉴욕에 거주하며 모델로 활동하였다. 1970년대 이후 시도한 일련의 작업부터 이후 그의 작품에 일관되게 등장하는 ‘변신’의 모티브를 읽을 수 있다. 베르슈카의 작품이 세계적으로 주목을 받고, 예술적으로 평가받기 시작한 것은 1970년대 이후의 작품들이다. 베르슈카는 인간을 자연으로 포함시키는 과정에서 그녀의 실제 마스크와 몸을 이용하였고, 그로 인하여 작품 의도를 더욱 구체화시켰다. 이 같은 변화에는 1970년대 초 공동작업자 홀거 트릴치쉬(Holger Trueltzsch)와의 만남은 그녀 작품의 새로운 전환점이 되었고, 그들은 독일의 시골에서 살면서 많은 작업을 하게 된다. 그들은 즉흥적으로 떠오르는 이미지나, 베르슈카가 되고 싶은 것은 무엇이든지 그대로 재현하였고, 이는 현실과 꿈의 세계를 마치 곡예를 하듯이 넘나들며 기존의 틀을 깨는 새로운 세계의 개척이었다. 그녀의 몸은 옷이 되기도 하고, 동물이 되기도 하고, 문이나 벽으로 사라지기도 하면서 실재와 환상의 세계를 넘나들고 있었던 것이다. 이때부터 그녀의 작품은 세계적인 명성을 얻게 되고, 작품의 표현도 실재와 환상을 넘나들며 하나의 예술적 영역을 구축하게 된다. 그녀를 사로잡은 주제는 성(性), 자연(自然), 산화(酸化)로, 분류되고 그녀의 작품세계는 크게 ‘The Mimicry Dress Art’시리즈(London, Paris 1970-1973)와 ‘Mozambique Projet’시리즈(Africa, Mozambique 1972), ‘Oxydation en Painting’시리즈(Hamburg, Germany 1975-1981)로 나눌 수 있다.

‘The Mimicry Dress Art’시리즈에서는 몸에 그려진 옷을 통하여 남성과 요부

여성을 연기한다. 이 작품에서는 그녀의 정체성을 포기하고 다른 사람의 개성을 표현하고 있으며, 그것 또한 남성의 얼굴을 한 여성의 몸을 표현함으로써, 우리 시대의 남성상에 대한 역설을 제공하고 있다.



<그림6>44)

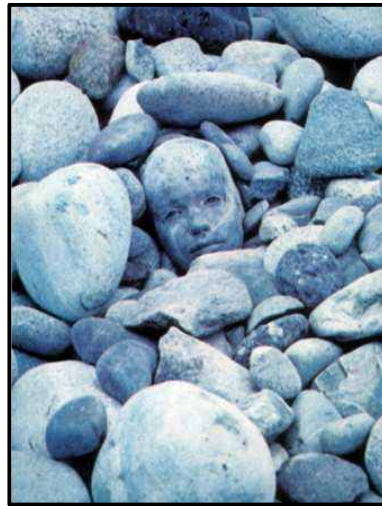


<그림7>

‘Mozambique Projet’시리즈는 아프리카에서 머무르며 아프리카의 자연에 매혹되어 몸 위에 자연의 이미지를 확장시켜 원시적인 바디페인팅을 하였다.



<그림8>



<그림9>

44) VERUSCHKA, TRANS-FIGURATIONS.205, ILLUSTRATIONS, 1986.

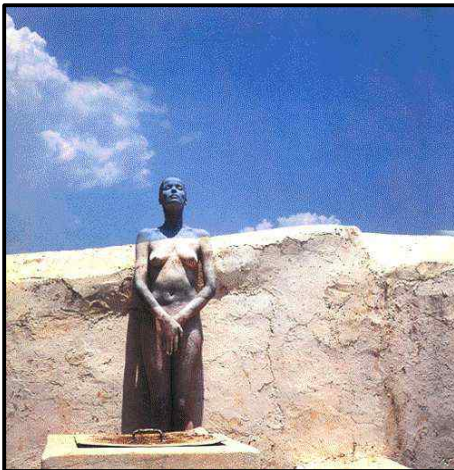
‘Oxydation en Body Painting’ 시리즈에서는 베르슈카 작품의 절정을 엿볼 수 있다. 벗은 몸으로 자연의 일부가 되어 사람이 사물이 되고 사물이 사람이 되는, 조형적이고 회화적이면서도 회화와 조형을 뛰어넘는 자신의 이미지를 세상에 녹여 버리는 듯한 초자연적인 세계를 만들어 내었다. 바디페인팅을 촬영한 사진이기 보다 마치 색면으로 처리한 자연과의 몰아일체적 작품 세계는 바디페인팅이 단순한 몸색칠이 아닌, 하나의 독자적인 예술적 경지에 도달하였음을 의미한다.



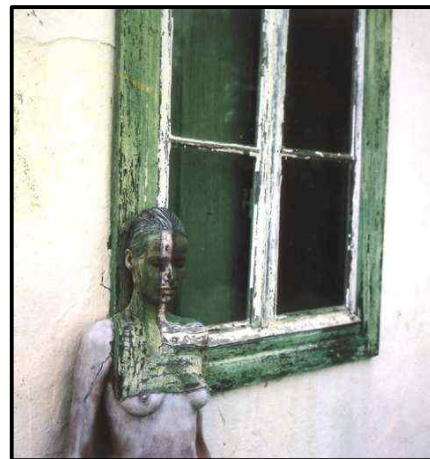
<그림10>



<그림11>



<그림12>



<그림13>

IV. 작품 설명<1~12>



<그림14> : 작품1

1. 빛(light)

모든 바람과 소망들이 하나의 빛으로 승화됨을 표현하였다. 영원함을 상징하면서 제왕의 상징으로 여겨졌던 엘로우 빛 골드를 메인컬러로 사용 하고 빛의 느낌을 주기위해 검정색을 서브컬러로 사용하였다. 마치 빛이 움직이면서 날아 오르는 듯한 느낌을 표현하고자 하였다. 금빛을 강조하고 신비스러움과 화려함을 주기위해 머리 관 , 긴 머리장식 , 스팅글과 구슬을 이용한 금빛 의상 을 제작 하였다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 얼굴과 머리 몸에 믹싱리퀴드 와 금색 펄 파우더를 혼합하여 바른다.
- (2) 메이크업 전용 검정펜슬을 사용하여 모델의 눈매와 얼굴선이 연결되도록 라인을 그려 넣는다.
- (3) 에어브러쉬를 이용하여 에어브러쉬 물감 검정색으로 서서히 그라데이션 하며 깊이감을 준다.
- (4) 속눈썹을 붙인후, 눈매 라인을 중심으로 스톤과 스파클을 붙인다.
- (5) 만들어진 소품을 착용하고 금색 스파클을 얼굴과 몸에 뿌려준 후 마무리 한다.

3. 사용재료

믹싱리퀴드 , 골드 펄 파우더 , 메이크업 전용 검정펜슬 , 에어브러쉬물감 검정색, 에어브러쉬세트 , 골드 스톤, 골드 스파클



<그림15> : 작품2

1. 향수(Nostalgia)

초현실주의 회화작가인 살바도르 달리(Salvador Domingo Felipe)의 꽃이 머리인 여자 작품에서 영감을 얻어 회화적인 방법을 통한 입체감을 표현하였다. 본 작품에서는 인간의 몸에 또 다른 고전주의적 그림으로서의 몸을 나타내고자 섬세하면서도 부드러운 터치와 색감을 살렸다. 굵은 선과 섬세함이 균형을 이룰수 있도록 조화를 강조 하였다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 가슴에 바디페인팅용 종이스티커를 부착한다.
- (2) 메이크업 전용 흰색펜슬을 사용하여 밑그림을 그린다.
- (3) 입체감을 주면서 섬세하게 디자인 한다.
- (4) 올리브계 색상 표현을 위하여 그린톤을 중심으로 색상을 맞추며 명암을 준다. 바랜듯한 느낌을 표현하며 깊이감을 준다.
- (5) 펄이 들어간 구리빛 아쿠아물감을 인체의 굴곡진 부분중 나온부분에 덧바르면서 하이라이트를 준다.
- (6) 만들어둔 꽃 가면을 모델의 얼굴에 씌운다.

3. 사용재료

메이크업전용 흰색 펜슬 , 아쿠아물감 노랑색, 아쿠아물감 초록색, 아쿠아물감 연두색, 아쿠아물감 녹색, 아쿠아물감 펄 브라운, 아쿠아물감 검정색, 아쿠아물감 흰색, 꽃 가면



<그림16> : 작품3

1. 트릭(Trick)

도시속의 현대인들과 수많은 빌딩들 도시속의 실제 모습들을 모티브로 이미지를 재구성 하였다. 전체적으로 느껴지는 선들의 딱딱하고 각진 모양을 살려 우스꽝스러우면서도 재밌는 작품을 제작하였다.

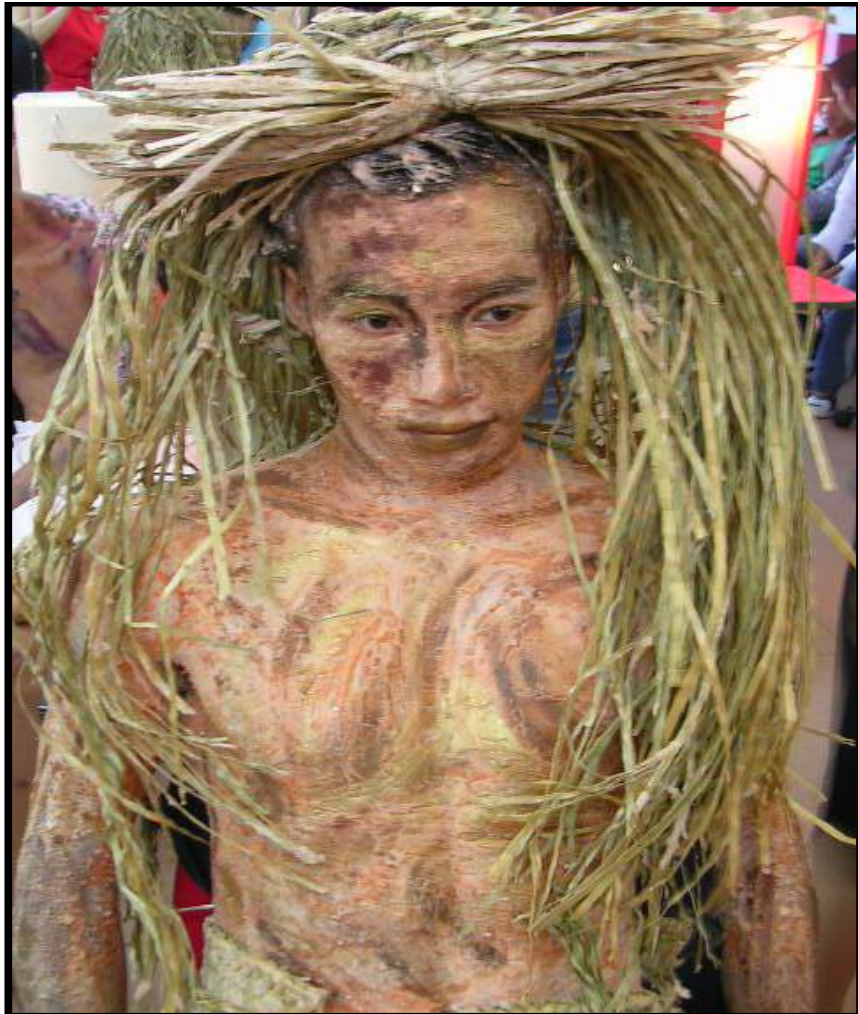
이 작품에서는 에어브러쉬를 이용한 입체적인 느낌이 사람의 얼굴에 표현되어 나타나는 또 다른 아트로서의 가능성을 보여주고자 하였다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 머리와 얼굴 상반신에 아쿠아 물감 검정색을 전체적으로 꼼꼼히 바른다.
- (2) 완전히 마른후 검정 천 을 모델의 가슴에 두르고 메이크업 전용 흰색펜슬을 이용하여 밑그림을 그린다.
- (3) 미리 만들어둔 사각형 모양의 여러개의 스텐실을 밑그림 위에 고정시켜 에어브러쉬로흰색 에어브러쉬 용액을 조심히 뿌린다. 이때 번지지 않도록 주의 한다.
- (4) 아쿠아 물감 과랑색과 하늘색으로 밑그림된 기둥을 채색한다. 색이 선명하게 나오도록 반복해 칠하며 마무리 한다.

3. 사용재료

메이크업전용 흰색 펜슬, 아쿠아 물감 검정색, 아쿠아물감 하늘색, 아쿠아물감 군청색, 에어브러쉬 용액 흰색, 에어브러쉬 세트, 검은색 천, 스텐실



<그림17> : 작품4

1. 흙(Soil)

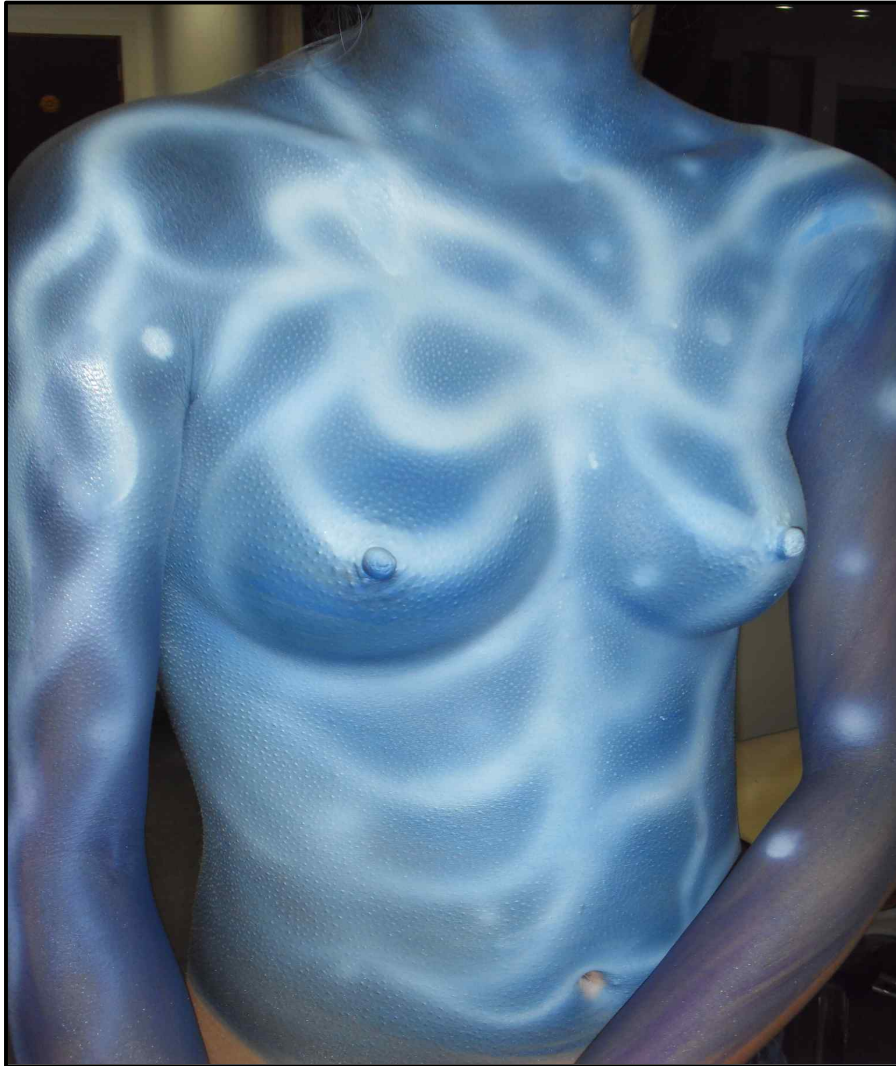
인간이 생을 마치고 한줌의 흙으로 돌아가는 모습을 자연스럽게 작품으로 표현하였다. 흙의 부드러움 보다는 거친 느낌을 강조하여 살아온 날들을 나타내고 죽음을 표현하기 위하여 지푸라기를 연출해 죽음에 대한 두려움 보다는 자연 친화적인 느낌을 강조해 편안히 흙으로 돌아가는 모습을 보이도록 하였다.

1. 작업과정

- (1) 밀가루와 아쿠아 물감 갈색과 노랑색을 물에 풀어 섞는다. 질게 점성이 생길때 까지 저어 밀가루 물감을 만든다.
- (2) 모델의 머리와 얼굴, 가슴 순으로 손으로 펴 발라 준다. 고르지 않도록 여러번 덧발라 자연스럽게 보이도록 한다.
- (3) 전체적으로 마르기 시작하면 준비해둔 지푸라기를 머리에 썬워 모델의 바디까지 늘어뜨려 고정시킨다. 지푸라기에도 밀가루 물감을 발라준다.
- (4) 갈라지듯이 마르기 시작하면 아쿠아물감 갈색으로 얼굴과 바디 주변에 손으로 부분부분 발라주며 마무리 한다.

3. 사용재료

아쿠아물감 갈색, 아쿠아물감 노랑색, 밀가루, 지푸라기



<그림18> : 작품5

1. 몽환(Fantasy)

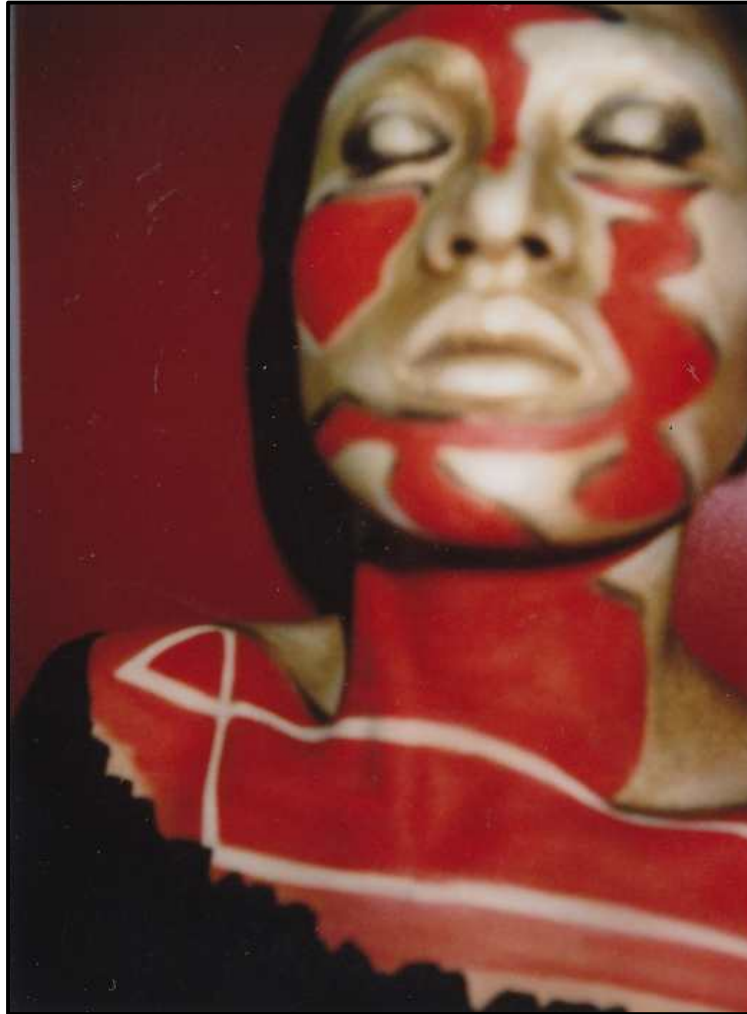
꿈과 환상의 4차원적인 느낌을 에어브러쉬를 이용하여 인체의 굴곡을 아름다운 곡선으로 표현하였다. 층을 이루는 면 들은 통일감 안에서 변화를 가지고 어긋나게 결합되어 있어 움직이고 싶은 울동감을 느낄수 있다. 환상적 세계를 색을 절제하여 무한한 공간으로 표현 하였다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 바디위에 에어브러쉬로 파랑색 용액을 명도 단계를 주면서 뿌린다.
- (2) 마르기 시작하면 흰색 용액을 에어브러쉬로 몸의 곡선을 고려해 선을 만들어 주며 뿌린다. 이때 선이 끊기지 않도록 하고 만들어진 선 사이에 점을 만들어 포인트를 준다.

3. 사용재료

에어브러쉬 용액 파랑색, 에어브러쉬 용액 흰색, 에어브러쉬 세트



<그림19> : 작품6

1. 레드(Red)

조형적인 형태와 공간감이 느껴지는 작품으로 수석의 모양을 모티브로 표현하였다. 기하학 형태를 사용하여 곡선이 조화를 이루면서 조형적 형태와 공간감이 나도록 하였다. 메인컬러인 레드와 골드의 강한색이 부드러운 느낌을 주고 흰색컬러로 포인트를 주어 입체감이 들도록 표현 하였다. 사진촬영시 뒷 배경의 레드와 모델의 모습에 주의를 두어 촬영하였다.

2. 작업과정

- (1) 메이크업전용 흰색 펜슬을 이용하여 모델의 얼굴과 가슴에 밑그림을 그린다.
- (2) 빨강색 아쿠아 물감을 번지지 않도록 밑그림된 형태에 바른다.
- (3) 골드색 아쿠아 물감을 밑그림된 형태 나머지면적에 바른다.
- (4) 검정색 아쿠아 물감으로 모델의 눈매에 음영을 준다.

3. 사용재료

아쿠아물감 검정색, 아쿠아물감 빨강색, 아쿠아물감 골드색, 아쿠아물감 흰색,



7.

<그림20> : 작품7

1. 아바타(Avatar)

2009년 영화 아바타를 모티브로 사이버적인 괴수를 표현해 보았다.

아바타적 느낌을 살리기 위해 모형 마네킹에 페인팅 하였다. 신비감과 사이버적 느낌을 살리기 위해 메인색으로 형광색들을 사용하고 입체적인 느낌을 주기위해 부착식 소품을 마디에 연출 하였다.

2. 작업과정

- (1) 신문과 벽지풀을 섞어 얼굴모형을 만들어 마네킨 얼굴에 고정시킨다. 마네킨의 어깨와 손에도 과장된 모형틀을 만들어 고정시킨다.
- (2) 메이크업 전용 펜슬을 이용하여 밑그림을 꼼꼼히 그려준다.
- (3) 형광색 아쿠아 물감을 바르고 색상이 뚜렷하게 나오도록 여러번 덧 바른다.
- (4) 채색된 그림위에 검정색 아쿠아물감으로 라인을 그려준다.
- (5) 에어브러쉬로 흰색용액을 뿌린다. 채색된 부분부분에 포인트를 주듯이 라인 과 점을 만들어 분사한다.
- (6) 스파클(오팔색)을 뿌려 번쩍이는 느낌을 준다.

3. 사용재료

아쿠아물감 노랑형광, 아쿠아물감 주황형광, 아쿠아물감 연두형광, 아쿠아물감 아쿠아물감 파랑형광, 아쿠아물감 분홍형광, 아쿠아물감 검정색, 에어브러쉬용액 흰색, 에어브러쉬세트, 스파클(오팔색), 밀가루, 벽지풀, 메이크업전용 흰색 펜슬



<그림21> : 작품8

1. 퍼포먼스(Performance) 의상

공연과 연기를 위한 의상 바디페인팅을 시도해 보았다. 의상을 인체에 그려 넣어 입체적인 느낌을 주었고 퍼포먼스 라는 이미지를 강하게 전달하기 위하여 모델 연출과 이미지를 활용하여 의상의 자연스러움을 살렸다.

2. 작업과정

- (1) 모델은 청바지 하의만 입는다. 모델의 바디에 메이크업전용 흰색 펜슬로 밑그림을 그린다.
- (2) 파랑색 아쿠아 물감으로 밑그림 위에 조심히 바른다. 색이 잘 표현 되도록 두 번정도 더 발라 준다.
- (3) (2)번 위에 하늘색 아쿠아 물감에 흰색물감을 섞어 붓에 묻혀 모델의 몸의 튀어 나온 부분만 하이라이트 준다. 이때 색이 자연스럽게 섞일수 있도록 천천히 부드럽게 바른다.
- (4) 군청색 아쿠아 물감으로 모델의 겨드랑이부분 밑그림된 의상의 카라 안쪽 부분에 그늘지듯 어둡게 바른다. 자연스럽게 바른다.
- (5) 검정색 아쿠아 물감으로 디테일과 주름을 잡는다.
- (6) 흰색 아쿠아 물감으로 포인트를 주며 입체감을 살린다.
- (7) 콧수염을 검정색 아쿠아 물감으로 그려준후 가발을 씌운다.

3. 사용재료

아쿠아물감 흰색, 아쿠아물감 검정색, 아쿠아물감 하늘색, 아쿠아물감 파랑색,
아쿠아물감 군청색, 가발, 청바지



<그림22> : 작품9

1. 패브릭(Fabric)

천의 디자인을 인체위에 재현하였다. 단순하면서도 반복적인 점 무늬와 인체 바디가 어우러져 동일한 문양을 자유롭게 구성해 보았다. 모델의 포즈와 천의 위치를 설정하여 고전적인 느낌을 강조해 보았다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 몸위로 천을 걸쳐 작업할 부분을 정한다.
- (2) 메이크업 전용 흰색 펜슬로 천의 디자인과 똑같이 디자인한다.
- (3) 천의 무늬와 똑같은 컬러를 정한다. 아쿠아물감 자주색, 분홍색, 노랑색, 빨강색 을 밀그림에 조심히 바른다.
- (4) 어느 정도 마른 후 나머지 부분에 아쿠아물감 분홍색을 바른다.

3. 사용재료

아쿠아물감 자주색, 아쿠아물감 분홍색, 아쿠아물감 노랑색, 아쿠아물감 빨강색,
메이크업전용 흰색펜슬



<그림23> : 작품10

1. 남자의 선(Man Line)

영화 슈퍼맨을 모티브로 작품을 만들어 보았다.

남자의 강한 이미지를 중심으로 근육질의 몸매를 에어브러쉬를 이용해 표현했다. 마른 남자모델의 변화와 슈퍼맨 적인 느낌을 나타내었다.

2. 작업과정

- (1) 미리 준비한 빨강색 반바지를 모델에게 입힌다.
- (2) 에어브러쉬로 파랑색 에어브러쉬 용액을 모델의 몸 전체에 뿌린다. 색이 선명하게 나오도록 힘 조절을 잘 해준다.
- (3) 에어브러쉬로 검정색 에어브러쉬 용액을 뿌린다. 모델의 바디굴곡을 고려하여 뼈대를 잡아 선을 자연스럽게 그린다.
- (4) 하이라이트를 주기 위해 에어브러쉬로 흰색 에어브러쉬 용액을 (3)번 선 안쪽으로 입체감을 주며 뿌린다.
- (5) 미리 만들어둔 스텐실을 이용하여 로고를 표현한다. 스텐실을 가슴에 고정시켜 흰색 에어브러쉬 용액을 에어브러쉬로 조심히 뿌려준다. 번지지 않도록 주의 한다.

3. 사용재료

에어브러쉬 용액 파랑색, 에어브러쉬 용액 흰색, 에어브러쉬 용액 검정색, 스텐실, 빨강 반바지



<그림24> : 작품11

1. 초상화(Image)

오늘날과 같이 사진에 의한 초상이 일반화 되기 전까지는 고전적인 느낌의 자화상이나 초상화가 대부분 이었다. 미국의 여배우 마릴린 먼로를 모티브로 하여 인체를 이용해 현대적인 느낌의 초상화를 표현해 보았다.

2. 작업과정

- (1) 모델의 상반신위에 메이크업 전용 흰색 펜슬로 밑그림을 그린다. 정밀하게 표현 될수 있도록 꼼꼼히 그린다.
- (2) 아쿠아물감 베이지색으로 피부 표현을 하고 자연스럽게 색이 뭉치지 않도록 가볍게 터치한다.
- (3) 갈색 아쿠아물감으로 이목구비를 표현해 주며 천천히 음영 처리한다.
- (4) 검정색 아쿠아물감을 눈썹과 눈매, 코 순으로 그려준다.
- (5) 눈매를 메이크업 제품 새도우 (보라색과 와인색)로 메이크업 하듯이 발색이 잘 되도록 그라데이션 한다. 눈매 연출이 끝나면 전체적으로 실제 메이크업 하듯이 꼼꼼히 해 주며 입체감을 살리면서 마무리 한다.
- (6) 노랑색 아쿠아물감으로 머리카락 표현을 해주고 갈색 아쿠아 물감으로 음영을 살려 입체감을 준다.
- (7) 나머지 여백은 흰색 아쿠아물감으로 깨끗하게 잘 발라준다.
- (8) 파랑색 아쿠아물감으로 나머지 밑그림 된 부분에 색을 바른다.
- (9) 미리 만들어둔 별모양 스텐실을 (8)번 위에 고정시켜 에어브러쉬로 에어브러쉬용액 흰색을 천천히 뿌려준다.
- (10) 전체적으로 잘 되었는지 확인후 마무리 한다.

3. 사용재료

아쿠아물감 노랑색, 아쿠아물감 흰색, 아쿠아물감 검정색, 아쿠아물감 베이지색, 아쿠아물감 파랑색, 메이크업전용 펜슬 흰색, 메이크업 새도우 보라, 메이크업 새도우 와인, 메이크업 새도우 흰색, 메이크업 도구, 에어브러쉬세트, 에어브러쉬용액 흰색, 스텐실



<그림25> : 작품12

1. 하모니(Harmony)

복식상의 하모니를 갖게 하는 요소들(선, 형태, 재질 재료의 색상, 명도, 디테일, 악세사리)을 모티브로 작품을 구상해서 선과 면들이 융화되어 아름다움을 만들어 내는 상태를 표현해 보았다. 두 남녀 모델에게 UV형광 발광 물감을 이용하여 선과 면을 페인팅하고 블랙라이트 앞에서 춤을 추듯 움직이게 하였다. 선과 면들이 화려하게 움직였다. 블랙라이트 에서만 형광 발광하는 물감의 특성을 잘 이용하였다.

2. 작업과정

- (1) 두 남녀 모델에게 벌드캡을 씌워 머리가 흘러내리지 않도록 고정한다.
- (2) 모델에게 바디페인팅용 속옷을 착용하게 한후 밑그림을 그린다. 남자모델은 선을 그리고 여자모델에게는 면들을 그린다.
- (3) UV 형광 발광 물감(파랑색, 초록색, 노랑색, 분홍색, 주황색)을 각각 선과 면에 그라데이션 하면서 바른다. 물감이 크림성분으로 되어있어 여러번 덧칠하며 바른다.
- (4) 나머지 부분에 검정색 아쿠아물감을 꼼꼼히 바른다.
- (5) 빛이 들어오지 않는 암막 공간을 만들고 블랙라이트를 켜는다.
- (6) 블랙라이트 앞에서 모델들이 움직이면 색들이 형광 발광하며 움직이듯 보인다.

3. 사용재료

메이크업 전용 흰색 펜슬, 아쿠아물감 검정색, UV형광 발광 물감 파랑색, UV형광 발광 물감 초록색, UV형광 발광 물감 노랑색, UV형광 발광 물감 분홍색, UV형광 발광 물감 주황색, 블랙라이트, 벌드캡

V. 결론

인간의 신체를 예술적 재료로 삼는 바디 아트는 원시 시대부터 장식설, 보호설, 상징설, 종교설 등 다양한 형태로 존재하여 왔다. 바디 아트 분야로는 문신, 상흔, 헤나, 바디 페인팅 등이 있으며, 이 중 바디 페인팅은 신체의 미적 표현부터 정신의 상징적 표현에 이르기까지 그 활동범위를 넓히고 있다. 구체적으로는 바디 페인팅 쇼, 무용 등 다양한 형태로 그 존재 가치가 발전되고 있으며, 패션쇼에서는 무대예술의 이미지를 강화시키기 위하여 의상, 조명, 안무, 음악, 특수효과 등과 조화를 이루는 종합예술로서 면모를 갖추는 등 중요성이 크게 부각되었다.

특히, 20세기 후반에 등장한 포스트모더니즘은 미학적으로 전통적인 모더니즘의 논리적 연장이며 계승인 동시에 모더니즘에 대한 비판적 반작용이며 단절로서 불확정성, 행위(Performance)와 참여(Participation), 단편화, 탈경전화, 대중주의, 이종혼합(Hybridization) 등의 특성을 보였다. 그에 따라 바디 페인팅에 나타난 포스트모더니즘의 예술적 경향도 대중화 현상, 해체현상, 탈중심화현상, 다원화현상의 특성이 두드러지게 나타내면서 활성화 된다.

바디 페인팅을 움직임의 측면에서 고려해 볼 때, 예술의 한 분야로 인정받고 있는 퍼포먼스와의 연관성을 생각해본다. 퍼포먼스는 번거로운 형식에 얽매이지 않고 자유로운 발상에 기초하여 인간의 상상력을 끝없이 촉발시켜 주는 광범위하고 독특한 하나의 예술 장르이다. 퍼포먼스는 연극이나 공연의 무대 예술과 연계되거나 전시나 공연 등에서 연관을 맺고 진행되는데, 바디 페인팅도 앞에서 살펴본 바와 같이 패션쇼, 순수회화, 광고, 연극과 무용, 마임 극 등을 실연한다는 것에서 서로 유사하다고 할 수 있다.

한편 인간의 신체와 관련하여 1950년대 헤프닝과 관련하여 나타난 신체미술

은 인간의 몸을 도구화하거나, 극한 상황을 표출하고, 탈 고정된 성과 사이보그를 형태를 통해 다양한 실험을 하게 된다. 이러한 신체 미술과 바디 페인팅의 차이점은 신체 미술이 대부분 작가 자신의 몸을 직접 소재로 삼아 ‘행위’을 하는 것임에 반해, 바디 페인팅은 자신의 신체가 아닌 모델에게 ‘표현’한다는 점에서 차이가 있으나, 인간의 신체를 이용하여 예술 행위를 하여 관중들과 직접 교감 할 수 있는 예술이며 이 점에서 있어서는 거의 유사하다고 본다.

이에 본 연구에서는 국내·외 문헌 및 선행 논문, 관련 작품, 인터넷 자료 등을 참조하여 바디 페인팅의 이론적 고찰과 작품 분석을 통해 다양한 바디 페인팅 작품을 제작하였고, 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 바디 페인팅은 원시 시대부터 현재까지 다양한 형태로 발전하면서 각 시대의 생활양식의 표현하는 변천과정을 겪었다.

둘째, 바디 페인팅은 다다이즘적 반 예술적 특성으로 탈 캔버스화의 모습을 보이며 개념 미술적 접근으로 행하여지는 순간의 미술적 표현을 가지고 있으며, 여러 다른 방향의 퍼포먼스나 신체예술의 형태로 자기의 의식과 개성을 표현하고 있고 그 표현 기법에서도 다각적 접근을 하고 있다.

셋째, 베르슈카(Veruschka) 작품과 본 연구자가 직접 바디 페인팅 작품 작업을 통해, 바디 페인팅은 다양한 주제와 여러 가지 표현기법으로 다양한 창작 활동을 가능하게 하였고, 그 방법에는 회화적 표현기법, 그래픽적 표현기법, UV 발광 물감과 블랙라이트 표현기법, 에어 브러쉬를 이용한 표현 기법, 오브제를 이용한 표현 기법 등 다양한 방법으로 바디 아티스트들의 작가의식을 전달할 수 있었다.

본 연구에서는 바디 페인팅이 독립적 예술 장르로 자리매김을 할 수 있는가를 살펴보았다. 그러기 위해서는 바디 페인팅의 표현 기법을 고려하여 그 예술성이 충분히 반영된 적절한 명칭으로 표명화하여 독립 장르화를 위한 더 많은

노력과 연구가 있어야 할 것이고, 다각적 접근을 통해 독립 장르로 명명되기 가장 적당하고 논리적이 합일점을 찾아내야 한다. 그러나 인간의 신체는 내면의 정서를 표현하는 정신과 분리될 수 없는 미의 총체이며, 이러한 의미에서 인간의 신체 위에 다양한 표현 기법을 이용하여 메시지를 전달하는 바디 페인팅이야말로 다른 어떤 장르와도 비교할 수 없는 가장 아름답고 가장 인간적인 예술 장르라고 할 수 있다. 따라서 향후 연구에서 바디 페인팅의 지적 상황들을 보완하여 다양화와 개성을 한층 더 발전시킬 수 있는 연구가 지속적으로 이루어질 필요가 있겠다.

참 고 문 헌

국내 자료

- 강대영, {한국분장예술}, 서울: 지인당, 1999.
김공웅, {Airbrush Illustration}, 서울: 조형사, 1988.
박보영 외, {Make-up Art}, 서울: 청구문화사, 2002.
안성준·오인영, {아트메이크업 디자인}, 서울: 훈민사, 2010.
윤진섭, {행위 예술 감상법}, 서울: 대원사, 1995.
이영애 외, {뷰티디자인과 색채학}, 서울: 청구문화사, 2000.
이화순 외, {The Art of Makerup}, 서울: 형설출판사, 2003.
전완길, {한국화장문화사}, 서울: 열화당, 1999.
전규태, {마지막 원시인}, 서울: 백문사, 1992.
한국메이크업분장예술가협회, MAQUILLAGE, 1999년 3월호, 창간호.

외국 자료

- Karl Groning, {Body decoration}, The vendome press, 1998.
Karl Groning, {Decorated Skin}, Thames and Hudson, New york, 1997.
Victoria Ebin/ 임숙자 역, {The Body Decorated}, 서울: 경춘사, 1988.
Nancy Etcoff, Survival of the prettiest, Doubleday, 1999.
Fantasievolle Henna-TaTToos, FALKEN
Rufus C. Camphausen, {Return of tribal}, Pa Streer Press, 1997.
Faris. J. C, {Nuba Personal Art}, London, Duckworth, 1972.
토르즈 카티스 외 저/ 태학원편집부 역, {에어브러시 북}, 태학원, 1994.
kier/이유경 역, {복식사회심리학}, 서울: 경춘사, 1998.
소피헤이크 저/ 정인훈 역, {바디 페인팅}, J&P, 2005.
Joanne Gair 저, {바디 페인팅}, UNIVERSE, 2006.
VERUSCHKA, TRANS-FIGURATIONS.205, ILLUSTRATIONS, 1986.

논문 자료

- 최경옥, [아루누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구], 성신여자대학교: 박사논문, 2009.
- 김은미, [바디 페인팅 일러스트레이션 특성에 관한 연구], {한국패션뷰티학회지}, 제 6권 3호, 2008.
- 이상규, [2002년 월드컵을 준비하는 기업의 마케팅 전략], LG경제연구원, 2001.
- 이재형, [에어브러쉬를 이용한 바디 페인팅의 표현에 관한 연구], 한성대학교 예술대학원: 석사논문, 2003.
- 최민령, [바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구], 건국대학교: 석사논문, 2008.
- 하경호, [신체예술과 그 개념의 확장에 관한 연구], 계명대학교 대학원: 석사논문, 1992.

기타 자료

- 두산동아백과사전연구소 편저, 두산세계대백과사전 제10권, 서울: 두산동아, 1996
- 독일 현대미술 여행 작가 연구 50호. 2003년 7월호.

ABSTRACT

Research on Body Painting

Kwak, Ju Young

Department of The Convergence Design and Arts

Major in Make-up & Special Make-up

The Graduate School of Sungshin Women's university

Recently, Body Painting has expanded its own field through its artistic growth and by grafting fashion shows, plays, performances, advertisements, etc on itself. Also, it is being paid more and more social attention to recently. However, its genre hasn't been regulated yet and for many, it is expressed as a peripheral form, not admitted its own particular art.

In these conditions, this thesis focused on two things. Firstly theoretical consideration from research about the possibility of establishing the artistic value of Body Painting and making a specific genre. Secondly analysing the production of Body Painting and the work of Veruschka, an artist and model who promoted Body Painting as a field of art.

Body Art is one of the formative arts that creates and expresses the

beauty of the human body by using certain materials, styles, techniques, etc. It has its origin in the emergence of the human race but in the early 20th century it became an art form through Dadaism and Conceptual arts. It also expanded its artistic domain from post-modernism and has been highlighted as a newly accepted field that was once ignored. Western arts started with the human body, and thus 'Performance', and 'Body Art' developed, from this, 'Body Painting' has advanced.

In 'Performance Art', Body Painting has become the most important element. Body Painting which is part of 'Performance Art' as other elements; music, lighting, model, scenario, and stage are improved and perfected the 'Performance Art'. Although it has originated from the technique which transmits meaning, the process of 'Body Art' has made its base to develop as a particular artistic genre.

'Body Art' that uses the subject of a human body, has also affected the development of Body Painting. Generally, 'Body Art' in which people do art activities by using their own body as a material has developed with different styles and subjects and this experimentalism led to the limitlessness of Body Painting as an expression. Body Painting is able to make various art works which express different motives by using a lot of methods such as a mode of expression of picture, graphic magazine, UV luminescent color and black light, air brush, and an object.

In this thesis, I've made a diverse and creative work examining these various methods. I analyzed and studied Veruschka's works, who was one of the worlds most body painting artist and model. The aim of thesis is to raise the artistic quality of Body Painting and arouse the interest and

attention of people. This was achieved by choosing the human body as a place for expression, and not paper or the canvas, thus indicating that there are infinite possibilities of future growth.

Advancing techniques have made a new field of art and new techniques stimulate originality. Considering all of these aspects, Body Painting has a possibility of growth as an applied art, which expresses the artists' symbolic concept concretely on the body with unique styles and substances. Also, Body Painting will be more likely to make a new attempt at its expression through combination between different artistic ideas. Moreover, Body Painting will expand and grow being created as an art form. I expect that Body Painting will establish a stable position as a particular field of art genre.