



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

사이키델릭의 특성을 응용한  
미디어아트 제작 연구

2015

성신여자대학교 융합디자인예술대학원  
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공  
김 효 진

사이키델릭의 특성을 응용한  
바디아트 제작 연구

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2014년 11월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원  
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공

김 효 진

# 인 준 서

김효진의 석사학위 논문으로 인준함.

2014년 11월

심 사 위 원 장 \_\_\_\_\_ 인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 인

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

## 논문개요

현대 예술이나 패션에서 보여 지는 사이키델릭은 1960년대 말 수많은 젊은이들의 강렬한 빛, 음향, 색채, 진동을 연출함으로써 새로운 자유에 대한 열정을 광적으로 표출하였고, 그 영향은 그래픽, 디스플레이, 패션, 음악, 영상분야 등 다양한 분야에 파급되었다.

또한, 1960년대에는 히피와 여권운동의 영향으로 성에 대한 고정관념과 억압에서 벗어나 자유를 만끽하고자 하였는데, 몸에 직접 그림을 그리는 바디아트가 옷을 대신하기도 하였으며, 사이키델릭 바디 페인팅은 남녀의 구분 없이 히피들 사이에서 유행되어 급속히 대중들 사이로 퍼져 나갔다.

바디페인팅, 문신, 상흔, 바디 피어싱, 헤나 등으로 대표되는 바디아트의 여러 유형 중에서도 바디페인팅은 패션, 공연, 광고, 퍼포먼스 등 예술의 다양한 분야에서 점차 확대되어 가고 있는 추세이다.

따라서 본 연구의 목적은 인체에 행해지는 조형예술인 바디아트와 바디페인팅에 대하여 고찰하고 현대예술의 많은 부분에서 표현되고 있는 사이키델릭의 특성과 의미를 도출하여 바디페인팅 작품을 제시하는데 있다.

본 연구의 구체적인 내용 및 방법은 이론적 고찰을 위하여 국내·외 학위논문 및 학술지에 발표된 선행연구 자료 등에서 자료를 수집하여 정리하였다. 작품제작은 이론적 배경과 실증적 연구 결과를 바탕으로 사이키델릭 특성을 바디아트 디자인 컨셉으로 설정하고, 사이키델릭 이미지 특성이 적용된 바디아트 8작품으로 유형화하여 제작하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

사이키델릭의 특성은 선행연구를 바탕으로 착시성, 유희성, 신비성, 역동

성으로 볼 수 있다.

첫째, 착시성은 사물이 가지고 있는 고유의 성질과 시각으로 보여 지는 성질에 차이가 큰 경우를 말하는데, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 시각적 자극 속성에 대한 바르지 못한 시각적 해석을 뜻한다. 대표적으로 옵(op)패턴, 색채의 혼합이나 색상의 변화, 기하학적 패턴에 의한 착시 등이 그 예라고 할 수 있다.

둘째, 유희성은 예술가가 자신의 내면세계를 표현하는 행위자체라고 할 수 있는데 이러한 인간의 유희성을 통한 표현은 순수한 실체의 표현인 동시에 진정한 창의라고 할 수 있다. 유아기적 착장과 장식, 동화적인 환상을 일으키는 프린트, 장난스러운 화장, 소녀와 아동적인 꽃문양, 형광염료가 섞인 강렬하고 환상적인 색채를 사용한 것에서 볼 수 있다. 사이키델릭 이미지에 나타난 유희성은 안정과 균형이 일시적으로 파괴되는 모습을 통해 지각의 지배에서 벗어나고 싶은 충동, 또는 의식의 혼란을 일으키고 싶은 욕망들을 만족시킨다.

셋째, 신비성은 어떠한 현상이 보통의 이론이나 상식으로는 이해할 수 없을 만큼 신기하고 묘함을 나타내는 특징이다. 서구인들은 동양에 대한 환상과 신비로움, 추상적인 동양성을 통해 동양을 ‘자연’으로 도피하고자 할 때 꿈꾸었던 원초적인 시공간으로 여겼다. 또한, 우주시대의 비현실적인 미래적 의상들의 네온이나 인공조명과 초자연적인 효과를 주는 형광 페인트인 데이글로(dayglo), 에어브러쉬(air brush)의 사용은 미래적 이미지를 구성하였다.

넷째, 역동성은 힘차고 활발하게 움직이는 특성으로, 외부로 확장하는 빛을 표현한 방사선 기법, 소용돌이 문양을 통한 회전하는 듯한 힘의 표현,

모아레 문양을 이용한 힘찬 이미지, 주목성이 높거나 대비가 강한 색의 사용을 통한 운동감과 리듬의 강조들이 있다.

사이키델릭의 특성을 응용한 바디아트를 제작하는데 있어서 상반신 바디페인팅 3점, 전신 바디페인팅 4점, 측면 바디페인팅 1점씩을 부가하였고, 총 8작품을 디자인 계획하여 구성하였다.

작품 I, II는 사이키델릭의 특성 중 착시성에 관한 작품으로 움 패턴에 의한 움직임의 착시, 색상의 변화에 의한 상반신 바디페인팅 1점, 전신 바디페인팅 1점으로 나누어 표현하였다.

작품 III, IV는 유희성을 표현한 작품으로 유아기적 이미지와 색상을 이용하여 상반신 바디페인팅 1점, 측면 바디페인팅 1점으로 나누어 표현하였다.

작품 V, VI은 신비성을 표현한 작품으로 에어브러시 효과와 네온컬러의 신비감을 이용하여 전신 바디페인팅 2점으로 표현하였다.

작품 VII, VIII는 역동성을 표현한 작품으로 소용돌이와 방사형을 이용하여 상반신 바디페인팅 1점과 전신 바디페인팅 1점으로 나누어 표현하였다.

이상의 연구 결과를 토대로 현대 예술의 많은 부분에서 표현되고 있는 사이키델릭의 특성과 의미를 바디아트 작품을 통해 도출함으로써, 바디아트의 이론적 지평을 넓히고 표현 범위를 넓히는데 기여할 수 있을 것이라 기대한다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. 사이키델릭의 개념 .....	3
2. 사이키델릭아트의 일반적 특성 .....	6
3. 바디아트의 개념 및 유형 .....	18
4. 바디페인팅의 표현기법 .....	27
III. 작품제작 .....	31
1. 제작의도 및 방법 .....	31
2. 작품 및 해설 .....	34
IV. 결론 .....	62

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 작품디자인 계획 .....	33
<표 2> 작품 I 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	36
<표 3> 작품 II 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	40
<표 4> 작품 III 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	43
<표 5> 작품 IV 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	46
<표 6> 작품 V 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	50
<표 7> 작품 VI 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	53
<표 8> 작품 VII 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	56
<표 9> 작품 VIII 의 디자인 이미지와 구성내용 .....	60

## 그림 목 차

〈그림 1〉 Adam Cosmo, Peter Max, 1968 .....	15
〈그림 2〉 Vega, Victor Vasarely, 1957 .....	15
〈그림 3〉 Vega-Nor, Victor Vasarely, 1968 .....	15
〈그림 4〉 Zap comix , Robert Crumb, 1968 .....	16
〈그림 5〉 RollingStones album, 1967 .....	16
〈그림 6〉 Family Dog Poster, Victor Moscoso .....	16
〈그림 7〉 Holly warbuton .....	16
〈그림 8〉 Street Lamp, Giacomo Balla, 1909 .....	17
〈그림 9〉 Explosion, Martin Sharp, 1968 .....	17
〈그림 10〉 마오리족의 문신 .....	26
〈그림 11〉 파푸아족의 피어싱 .....	26
〈그림 12〉 헤나 .....	26
〈그림 13〉 바디페인팅 .....	26
〈그림 14〉 회화적 기법 바디페인팅 .....	29
〈그림 15〉 그래픽적 기법 바디페인팅 .....	29
〈그림 16〉 에어브러쉬기법 바디페인팅 .....	30
〈그림 17〉 오브제기법 바디페인팅 .....	30
〈그림 18〉 UV발광기법 바디페인팅 .....	30
〈그림 19〉 작품 I .....	37
〈그림 20〉 작품 II .....	41
〈그림 21〉 작품 III .....	44

<그림 22> 작품Ⅳ .....	47
<그림 23> 작품Ⅴ .....	51
<그림 24> 작품Ⅵ .....	54
<그림 25> 작품Ⅶ .....	57
<그림 26> 작품Ⅷ .....	61

## I. 서론

1960년대 세계는 역동적인 발전을 이룬 시기로 ‘제2의 르네상스’라 불리울만큼 경이적인 성장을 이룬 시기였다. 1945년 이후에 출생한 베이비 붐 세대들은 급격한 경제적 성장으로 부의 편중, 자유주의적 분위기, 과학 기술의 발전, 인구증가, 환경오염 등의 현상들에 대한 불안을 표출하였고, 그들만의 독자적인 문화를 형성하였는데 1960년대의 저항문화로써 시작된 히피운동이 그 좋은 본보기라 할 수 있다.

이 시기 히피들은 자유를 향한 열정으로 약물에 빠져들었고, 약물을 사용하지 않은 상태에서도 약물 복용상태의 심적 황홀감과 충만감을 연출하기 위해 인간의식을 확대시키려는 시도를 하였다. 히피운동은 대중음악 등과 합쳐져서 젊은이들 사이에 빠르게 퍼졌으며, 당시의 월남전에 대한 반전운동, 반체제운동, 흑인의 인권운동 등과 함께 사이키델릭 문화가 1960년대 말 이래 전 세계적으로 파급되어 사회개혁운동의 기초적인 문화이론에 그 뿌리를 내리게 되었다.<sup>1)</sup> 이러한 의도에서 기획된 예술이 바로 사이키델릭 아트로 1960년대 뿐만 아니라 현대에 이르기까지 음악, 미술, 패션 등 예술 전반에 걸쳐 대중문화에 미친 영향이 매우 크다 할 수 있다.

조형예술의 일종인 바디아트는 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는 예술형태<sup>2)</sup>라 할 수 있다. 원시시대부터 인간의 자아 표현 수단으로 존재하였으며, 현대에 이르러서는 인간의 신체를 바탕으로

---

1) 방근택 (1989) “예술과 사이키델릭 아트 : 오감이 개방된 교감 예술어로”, 월간미술세계 : 경인미술관, p. 109.

2) 한명숙 (2005), “바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구”, 대구대학교 대학원 박사학위논문, p. 9.

이미지를 형상화함으로서 예술성을 추구하고 시각적으로 표출하는 창조적인 활동으로 표현의 도구이자 수단으로 발전하였다.<sup>3)</sup>

이에 본 연구의 목적은 사이키델릭과 바디아트에 대하여 이론적인 고찰을 하고, 사이키델릭의 특성을 응용하여 바디아트 작품을 제작하는데 있다.

구체적인 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 사이키델릭의 개념 및 특성에 대하여 고찰한다.

둘째, 바디아트의 개념 및 유형에 대하여 고찰한다.

셋째, 바디페인팅의 표현방법에 대하여 고찰한다.

넷째, 사이키델릭의 특성을 응용하여 바디아트 유형의 일종인 바디페인팅 작품을 제작한다.

본 연구의 이론적 고찰을 위하여 국내·외 학위논문 및 학술지에 발표된 선행연구 자료, 예술, 패션관련 서적, 인터넷 등에서 자료를 수집하여 정리하고, 사진자료를 분석하는 사례연구를 하였다. 이론적 배경과 실증적 연구 결과를 바탕으로 사이키델릭 특성을 착시성, 유희성, 신비성, 역동성으로 분석하였으며 총 4가지 사이키델릭의 특성을 바디아트 디자인 컨셉으로 설정하여 사이키델릭 이미지 특성이 적용된 바디아트 8작품을 제작하였다. 작품제작의 범위는 바디아트의 이론적 고찰을 통해 연구한 문신, 상흔, 피어싱, 헤나, 바디페인팅 중 바디페인팅으로 하였으며, 작품제작을 위하여 모델의 전면, 후면의 상반신, 전신의 피부에 회화적 기법, 그래픽적 기법, UV발광 기법, 에어브러시 기법, 디지털 기법 등의 방법으로 표현하고자 하였다.

---

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

## II. 이론적 배경

### 1. 사이키델릭의 개념

사이키델릭(psychedelic)은 LSD(Lysergic acid diethylamide) 등의 환각제를 복용한 뒤 생기는 일시적이고 강력한 환각적 도취상태 또는 감각체험을 말하며 상태나 체험을 재현한 그림, 극채색 포스터, 패션, 음악 등을 가리키는 말로써 그리스어로 ‘정신’이라는 뜻의 ‘psyche’와 ‘눈으로 보이는’ 또는 ‘분명한’이라는 뜻의 ‘delsos’를 결합시킨 조어이다. 회화에서 비롯된 이러한 현상은 사진, 영화, 음악 등에 확대되어 유행을 일으켰으며, 1960년대에 주로 히피족이나 그들을 지지하는 예술가에 의해서 도입되었다. 패션에서는 일상적인 감각영역을 확대시킨 색다른 무늬나 형광성이 강렬한 색감 사용 등을 중심으로 하는 스타일을 말한다.<sup>4)</sup> 일반적으로 사이키델릭한 시각효과와 관련된 선명한 색채와 복잡한 패턴을 지닌 무정형을 뜻하기도 하며, 이것은 마약과 유사한 환각 상태를 느낄 수 있는 현란한 문양이나 사운드 등을 통해 이상의 세계를 경험하는 것이나 현실을 도피하고자 하는 것을 의미한다.<sup>5)</sup> 이러한 상태를 연출하는 예술을 사이키델릭 아트(psychedelic art)라 한다.

기존 사회로부터 도피적 수단으로 등장한 사이키델릭은 마약문화와 대체

---

4) 네이버지식백과, 사이키델릭, (패션전문자료사전),  
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=280367&cid=42822&categoryId=42822>, (검색일자 : 2014. 9. 14)

5) Bevis Hillier저 조규화 역 (1993) “20세기 양식”, 서울, 수학사, pp.246-248.

사회의 장식예술이었으며 마약에 의한 황홀한 도취감을 의미하는 사이키델릭의 영향으로, 무제한의 실험정신이 예술계에서나 패션계, 혹은 새로운 생활방식으로 폭발적인 양상을 띠게 되었다.<sup>6)</sup>

제2차 세계대전(1939~45)후인 1945년 이후에 출생한 베이비붐 세대들은 1960년대에 이르러서 전체인구의 높은 비율을 차지하게 되었다. 이들은 물질적 풍요와 급격한 경제적 성장으로 부의 편중과 지나칠 정도의 자유주의적 분위기, 과학기술의 발전, 인구증가, 환경오염 등의 여러 가지 현상들에 대해 불안을 표출하였고, 이러한 사회의 현상에 대한 비판현상은 새로운 대안문화의 출현을 예고하였다.<sup>7)</sup>

1960년대 미국의 젊은이들은 상업주의, 기계문명, 대중매체의 소비문화 속에서 무기력해졌고, 과학기술에 지배당하는 문명, 자본주의 물질문명에 의해 휴머니즘이 말살됨을 느꼈다. 핵에 대한 공포, 빈부의 격차, 실업률의 증대, 사상·예술의 혼돈, 도덕적 무절제 등 이러한 모든 것들은 문명 몰락의 상징이었으며, 사회는 기초부터 더욱 흔들리게 되었다. 대중들은 무분별하게 공급되는 문화에 의해 자유를 구속당하며 자신들의 무기력함을 깨닫게 되었다.<sup>8)</sup> 1960년대 후반 젊은이들은 직업을 포기하고 공동체 생활을 하거나, 현실에서 도피하기 위하여 ‘마약’을 복용함으로써 사회와 물질주의에서 이탈하여 그들이 발견한 새로운 힘을 표현하고자 하였다.<sup>9)</sup> 많은 하위문화들이 그들 자신만의 독자적인 스타일을 발전시켜 문화의 주류를 형성하기

---

6) 한수연 (1994), “1960년대 衣裳에 나타난 美와 에로티시즘에 관한 연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 83.

7) 김동현 (1983), “1920년대와 1960년대 구미복식에 대한 연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, P. 4.

8) 박성실 (1995), “1960년대 미국의 진즈 패션에 관한 연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 72.

9) Bevis Hillier저/조규화 역 (1993), 전계서, pp. 240-241

도 하였으며, 1950년대 보헤미안과 1960년대의 저항문화로써 시작된 히피운동이 그 좋은 본보기라 할 수 있다.<sup>10)</sup>

1966년 샌프란시스코의 골든 파크(Golden Park)에서는 히피들이 처음 대중에게 알려지는 계기가 되었던 ‘human be-in’이 열렸는데 이는 약 1만 명의 히피들이 모여든 행사로 록음악을 연주하고, 약물을 복용하며 앨런 긴즈버그(Allen Ginsberg)등이 암송하는 힌두교 기도문에 귀 기울였다. 다음해인 1967년에는 인근 해이트 애시버리(Haight Ashbury)의 히피 힐(Hippie hill)에 17~25세의 백인 중산층 지식인들을 중심으로 하는 약 30만 명에 달하는 히피들이 모여들었다.<sup>11)</sup>

히피운동은 대중음악 등과 결합하여 젊은이들 사이에 급속도로 널리 퍼졌으며, 당시의 월남전에 대한 반전운동, 반체제운동, 흑인의 인권운동 등과 함께 사이키델릭 문화가 1960년대 말 이래 전 세계적으로 과급되어 사회 개혁운동의 기초적인 문화이론에 까지 그 뿌리를 내리게 되었다.<sup>12)</sup>

1960년대 청년문화를 대표하는 히피들은 초기에 비트세대가 입었던 보헤미안적인 검정색을 포기하고 ‘flower power’의 컬러풀하고 수공예적인 스타일을 채택하였다. 이들은 당시 사회에 대한 불만과 미래에 대한 불안을 보다 이국적인 것과 과거에 대한 흥미로 대체시켰다. 이러한 경향은 히피패션을 모든 시간과 공간으로부터의 영감이 뒤섞임으로써 다양하고 흥미로운 것이 되게 하였다. 1960~1970년대 저항 패션으로서의 히피 스타일은 진즈 스타일(Jeans Style), 에스닉 스타일(Ethnic Style), 노스탈지아 스

---

10) George B Sproles, Leslie Davis Burns, (1994), “Changing Appearances”, Fairchild Publications, p. 65.

11) 서유리 (1994), "American Hippie 와 그 복식에 관한 연구", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, pp. 9-10

12) 방근택 (1989), 전계서 p. 109.

타일(Nostalgia Style), 사이키델릭 스타일(Psychedelic Style)의 4개의 형태로 구분하여 볼 수 있다.<sup>13)</sup> 이 중 본 연구에서는 사이키델릭 스타일에 대하여 살펴보고자 한다.

## 2. 사이키델릭아트의 일반적 특성

1960년대 말 수많은 미국의 젊은이들은 새로운 자유를 향한 광적인 열정으로 약물에 빠져들었고, 특히 히피들은 그러한 약물문화의 중심부에 있었다. 그들은 약물을 복용했을 때 느끼는 심적 황홀감과 충만감을 약물을 사용하지 않은 상태에서도 연출하기 위해 인간의식을 확대시키려는 시도를 하였는데, 이러한 의도에서 기획된 예술이 바로 사이키델릭 아트였다.<sup>14)</sup> 일명 LSD art라고도 하며, 약물을 복용하지 않은 상태에서 복용한 것 같은 환각 증세를 일으키기 위해 강렬한 빛, 음향, 색채, 진동의 동시 자극을 연출함으로써 인간의식의 확대를 시도하는 것이다.<sup>15)</sup> 사이키델릭 운동은 문학, 음악, 문화뿐 아니라 사회 전반에 걸쳐 큰 변화를 가져왔다. 사이키델릭의 특색을 이루었던 색채와 여러 형식들은 빠른 속도로 패션 업계의 유행에도 영향을 끼쳤다. 넥타이는 비버 꼬리처럼 넓어졌고 화려한 색깔의 천으로 만들어졌고, 와이셔츠의 깃도 히피집단 의식처럼 확장되었다. 광고 분야의 선전 포스터나 책 표지, 앨범 재킷 등 모든 종류의 포장에도 사이키델릭의 요란한 색채가 사용되어 사람들의 눈길을 끌었다.<sup>16)</sup> 새롭게 선보인 미술

13) 윤수경 (2003), “저항적 하위문화로서의 히피와 그 전후 스타일에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 박사학위논문, p. 54.

14) 서유리 (1994), 전계서, p. 40.

15) 네이버 지식백과, 사이키델릭 아트, (세계미술용어사전), <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894438&cid=42642&categoryId=42642>, (검색일자 : 2013. 9. 14)

표현양식이었던 사이키델릭 아트에 대해 <Time>지는 “20세기 초에 유행했던 아르누보의 곡선 스타일이 되돌아와 닝쿨이 텔레비전에서부터 카프탄의 프린트에 이르는 모든 그래픽 디자인으로 뻗어 나가고 있다”고 소개하며, 아르누보의 곡선에 옵아트의 눈에 거슬리는 색채와 팝아트의 상업주의가 혼합된 것이라고 평가 하였다.<sup>17)</sup>

사이키델릭 아트로 상업적 성공을 거둔 대표적인 화가인 피터 맥스 (Peter Max)는 별이나 꽃과 같은 자연물의 이미지에 원, 바둑판 등의 추상적 패턴을 혼합시켜 생생한 색감으로 디자인을 하였는데, 이러한 디자인은 포스터, 광고, 인테리어 제품 등에 크게 유행하였다.<그림1>

사이키델릭 아트에서는 다채로운 색채와 유기적인 곡선이 자극적이고 몽환적인 문양으로 나타난다. 동양과 서양, 초현실주의와 아르누보, 미래주의와 키네틱, 옵아트와 테크놀로지 아트 등이 융합하여 새롭고 독창적인 미학을 정신성의 확장으로 표현한 것이다.<sup>18)</sup> 선명한 색, 화려한 문양을 특징으로 환상적인 색채감과 구불구불한 곡선 또는 평행선 등의 기하학적인 선들로 이루어져 있으며 약물을 복용했을 때 환청 및 환각적 이미지를 통해 느낄 수 있는 시각적 착시현상을 나타내었다.<sup>19)</sup> 색은 형관염료가 섞인 자극적인 배색이 주류를 이루었으며 이것을 계기로 그래픽, 디스플레이, 패션, 음악, 영상분야에까지 그 영향이 파급되었다.

색상으로는 핑크, 보라, 노랑 등의 강렬한 색들과 회색, 자주색, 연한 보

16) 알렉산더쿠퍼 저 박민수 역 (2000), “신의 독약”, 책세상, pp, 556-557.

17) Nouveau Frisco. Time (April 7, 1967),

<http://content.time.com/time/printout/0,8816,843547,00.html>, (검색일자 : 2014. 10. 1)

18) 송아름 (2009), “사이키델릭 프린트를 활용한 패션디자인 개발 연구”, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, p. 20.

19) 김가연 (2004), “1960년대 이후 의복에 나타난 프린트 디자인의 표현문화 연구”, 경희대학교대학원, 석사학위 논문 p. 27.

라색 등 바랜 듯한 색을 많이 사용하였으며, 네온, 인공조명, 초자연적인 효과를 주는 형광 페인트를 사용하였다. 이러한 형광색조의 사용은 사이키델릭 패션의 환각미를 부각시켜 주었다. 또한 에어브러시의 사용을 통해 미세한 표면을 효과적으로 표현하여 미래적 이미지를 구성하였다.<sup>20)</sup>

사이키델릭 아트의 일반적인 특성에 대해 선행연구를 살펴보면, 김연희는<sup>21)</sup> 착시성, 허무성, 유희성, 반문화성, 신비성으로 나누었고, 김미경은<sup>22)</sup> 환각성, 역동성, 유희성, 관능성으로, 안선경, 양숙희는<sup>23)</sup> 신비성, 유희성, 착시성, 자아도취성으로, 송아름은<sup>24)</sup> 환각성, 추상성, 역동성, 유희성으로 나누어 분석하였는데, 본 연구에서는 사이키델릭의 특성의 고찰에 있어서 선행연구에서 가장 일반적으로 연구되고 있는 착시성, 유희성, 신비성, 역동성에 대하여 살펴보려고 한다.

## 1) 착시성

착시(optical illusion)는 시각에 관해서 생기는 착각이라는 뜻으로 사물의 크기·형태·빛깔 등의 객관적인 성질과 눈으로 본 성질 사이에 차이가 있는 경우의 시각을 가리키는데 이와 같은 차이는 항상 존재하므로 보통은 양자의 차이가 특히 큰 경우를 말한다.<sup>25)</sup>

20) 안선경·양숙희 (1999), “복식에 나타난 싸이키델릭 이미지”, p. 153.

21) 김연희 (2006), “현대 패션에 나타난 사이키델릭 아트”, 영남대학교 대학원 석사학위논문, pp 15-19

22) 김미경 (2006), “사이키델릭 패션의 디지털 이미지에 관한 연구”, 세종대학교대학원 박사학위논문, pp. 36-44.

23) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서, pp. 149-150.

24) 송아름 (2009), 전계서, pp. 45-51.

25) 네이버지식백과, 착시, (색채용어사전),

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270644&cid=42641&categoryId=42641>, (검색일자 : 2014. 10. 1)

‘옵티컬(Optical)’이란 말은 시각적이란 뜻으로 ‘지각하는 세계’와 ‘실제의 세계’는 항상 일치하는 것이 아니므로 시지각 과정 중 눈과 뇌 사이의 신경생리학적 과정을 초월하는 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 하나 또는 둘 이상의 시각적 자극 속성에 대한 바르지 못한 시각적 해석을 “착시”라고 한다.<sup>26)</sup>

사이키델릭 디자인에서 많이 응용하는 옵패턴은 그 시각적 효과에 있어서 일종의 환각(hallucination)으로 안정된 감각보다는 시각적 움직임을 표출한다.<sup>27)</sup> 빅토르 바사렐리(Victor Vasarely)는 움직이는 기하학적 추상으로 순수한 형과 색으로 세계를 완전히 표현할 수 있다고 하였다.<sup>28)</sup>〈그림2,3〉

옵아트와 가장 중요한 특징은 일상적인 시각이나 다른 형식의 예술작품에서는 볼 수 없는 특별한 심리적인 과정이 눈을 통하여 뇌에 전달됨으로써 나타나는 효과라는 점이다. 옵아트와 대상물이라 할 수 있는 모아레(Moire)패턴은 일반적인 선의 나열방식 혹은 선의 반복된 중첩, 기하학적인 형태의 반복과 겹쳐진 무늬를 통해서 얻어진 효과이다. 사전적 의미로 모아레 현상은 ‘물결무늬’란 뜻이며 이외에도 색상, 명암, 채도를 통해서 공간의 착각을 만들 수 있다.<sup>29)</sup>

색채변화나 색채 혼합은 색채 착시를 일으켜 실제적인 색채혼합이 아닌, 눈을 통한 색광의 혼합인 착시로 인해 색채가 시각적으로 섞이는 것을 말한다. 또한, 감상자의 적극적인 반응을 일으키는 기하학적 패턴을 이용한 소용돌이, 나선형, 방사형의 묘사는 사이키델릭의 상징으로 빨려들어 갈 것

26) 김연희 (2006), 전계서, p. 15.

27) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서 p. 150.

28) Cyril Barrett SJ / 정미희역 (1992), OP Art, 미진사, pp. 7-22.

29) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서, p. 150.

같은 흡입효과를 나타내는 효과가 있다.<sup>30)</sup>

사이키델릭에서 보여 지는 착시성의 특징은 모아레 패턴 등의 옅아트나 색채변화, 색채혼합, 기하학적 패턴 등을 통해 나타난다고 할 수 있다.

## 2) 유희성

유희는 특별한 목적의식 없이도 자체로서 흥미를 느끼게 되는 활동의 총칭으로, 요한 호이징가(Johan Huizinga)는 “유희의 목적은 행위 그 자체에 있다” 라고 하였고, 마카렌코(Makarenko)는 “미래의 활동가의 교육은 먼저 놀이 속에서 이루어진다” 라고 말했으며, 독일의 쉴러(Schiller)는 “인간은 놀이를 즐기고 있을 때만이 완전한 인간이다” 라고 하였다. 이와 같이 유희는 인간 활동에서 커다란 부분을 차지하며 인간의 가장 기본적 · 정신적 요소의 하나이다.<sup>31)</sup>

칸트(Kant)나 쉴러(Schiller)가 예술과 유희사이에 깊은 친화성이 있음을 주장한 바 있듯이 미적활동과 유희적인 행동은 모두 고도의 상상력을 구사하는 경향이 있다. 미적활동과 유희적인 행동은 각기 자체에 목적을 지니며 자발적인 활동인 동시에 미학적 자율성에 기인하는 독창적이며 예술적인 행위의 근본개념이라 할 수 있다.<sup>32)</sup>

유희의 중요한 특징은 자유스러운 것이라 할 수 있으며 일상적 혹은 실제의 생활이 아닌 실제의 삶을 벗어나서 아주 자유스러운 활동의 영역으로 들

---

30) 김연희 (2006), 전계서, p. 15.

31) 네이버 지식백과, 유희, (두산백과),

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132988&cid=40942&categoryId=31936>

(검색일자 : 2014. 10. 1)

32) 유현민 (1995), “인간의 유희성을 통한 시각표현연구”, 이화여자대학교대학원 석사학위논문, pp. 4-5.

어가는 것이다. 즉, 유희는 허구이며 흥미의 세계, 감흥의 세계, 착각의 세계라 할 수 있다.<sup>33)</sup>

사이키델릭의 유희성은 ‘현기증(Illingos)’ 적인 측면에서 찾아볼 수 있다. 현기증은 물의 소용돌이를 뜻하는 그리스어 일링크스(Ilinx)에서 파생되었다. 또한, 일링크스란 현기증의 추구를 기초로 하는 놀이로서 일시적으로 지각의 안정을 파괴하고 맑은 의식에 일종의 기분 좋은 패닉(panic)상태를 일으키려는 시도로 이루어져 있다. 일링크스에서는 몸의 안정과 균형이 일시적으로 파괴되는 모습이나 혹은 지각의 지배로부터 벗어나고 싶은 충동, 또 의식의 혼란을 일으키고 싶은 욕망들이 만족되어진다. 1960년대 하위문화의 경우 그들이 이용한 LSD도 현기증을 불러일으키지만 약물을 복용하지 않고 동일한 효과를 내는 것으로 반짝이는 조명과 넘쳐나는 듯한 색채, 율동적인 디자인과 패턴, 요란한 음악을 사용하는 사이키델릭 댄스홀이나 록 공연장에서 정신을 잃을 정도로 몸을 흔드는 경우가 여기에 속할 수 있을 것이다.<sup>34)</sup>

사이키델릭 스타일에서 나타나는 유희성은 1960년대 팝아트를 통해 이미 친숙한 만화나 콜라주 기법을 확대시켰다. <그림4>는 의성어를 그림으로 표현하여 만화적 상상력을 표현하거나 말풍선을 활용하여 가볍고 재미있는 코믹한 상황을 나타낸 그래픽이다. <그림5>는 ‘FLOWERS’ 라는 단어와 연관된 꽃 봉우리 속에 다섯 멤버의 얼굴을 콜라주한 롤링스톤스(RollingStones)의 앨범재킷으로 그래픽 요소로 유희성을 표현한 것이다. 이는 혼돈의 시대를 살아가던 사이키델리아가 현실을 거부하고 가상의 세계를 현실로 끌어들이려고 하는 욕구를 표현한 것이라 할 수 있다.

33) 하지수 (1994), “현대패션에 표현되는 유희성”, Vol. No. 22, 복식, p. 77.

34) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서, pp, 149-150

### 3) 신비성

신비는 일이나 현상 따위가 사람의 힘이나 지혜 또는 보통의 이론이나 상식으로는 도저히 이해할 수 없을 만큼 신기하고 묘함을 뜻하는 말로<sup>35)</sup> 1960년대의 사이키델릭의 신비적 이미지는 과학적이고 이성적이며 합리적인 아름다움이 아닌 꿈과 신비에 둘러싸인 마술적인 아름다움이었고 ‘동양에 대한 관음증적 신비화’를 통해서 서구인 자신들이 당면한 현실로부터 도피하고자 하는 의도가 내재되어 있었다. 이러한 동양에 대한 관심은 불교의 교리 등을 구하기 위한 동양으로의 여행이 증가하면서 더욱 촉진되었다.<sup>36)</sup>

서구인들은 동양에 대한 환상과 기괴함, 신비로움, 정식적인 매력, 집단성, 후진성, 반민주주의 동시적이며 추상적인 동양성을 통해, 동양을 ‘자연’으로 도피하고자 할 때 꿈꾸었던 비역사적이고 원초적인 시공간으로 여겼다. <그림6>은 빅터 모스코소(Victor Moscoso)의 작품으로 시각적으로 빙글빙글 돌아가는 패턴들은 고대 인디언들의 의식에서의 나선형, ‘원래의 장소’로 되돌아가는 ‘여행’과 그 이후 이 세상으로 돌아오는 여행, 즉 죽음과 재생에 대한 영원회귀를 상징하는 은유적인 형상으로 표현되었다.<sup>37)</sup>

신비적인 환각의 효과는 본질적으로 시각적인 것이다. <그림7>은 영국 아티스트 홀리 워버튼(Holly Warburton)의 환상사진으로 환각상태에서의 감각체험을 신비한 색채체험을 바탕으로 판타지를 표현하였다. 이 환각은

35) 네이버국어사전, 신비, (국립국어원),

<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=23817200>, (검색일자: 2014. 10. 1)

36) 조정미 (2003), “Hippism이 20세기 패션에 미친 영향에 대한 연구”, 가톨릭대학교 생활과학연구논집 Vol. 23, No.1, p. 126.

37) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서, pp. 149.

색깔의 파열, 물체의 변형, 마음속으로 생각했던 괴물의 출현, 에로틱한 공상이 주를 이루면서 휘황찬란한 조명 등이 뒷받침이 되어 더욱 효과를 발휘한다.<sup>38)</sup>

히피들은 얼굴에 꽃 그림을 그리고 인디언 장식스타일을 차용하였는데, 이것은 인디언들의 마약과 인디언 자연주의에 대한 신비감을 포함시킨다고 할 수 있다. 또한 우주시대의 비현실적인 미래적 의상들에 환상적인 사이키델릭의 색상이 더해졌고 특히 네온이나 인공조명과 초자연적인 효과를 주는 형광 페인트인 데이글로 사용, 미세한 표면효과를 창출하는 에어브러시의 사용은 미래적 이미지를 구성하였다.<sup>39)</sup>

이렇듯 사이키델릭에서의 신비성은 동양이나 인디언 장식의 표현, 네온컬러나 빛을 이용한 환상적인 이미지의 표현 등으로 나타남을 알 수 있다.

#### 4) 역동성

역동은 힘차고 활발하게 움직임을 뜻하는 말<sup>40)</sup>로 20세기의 역동성 이미지는 미래주의에서 시작하였다.<sup>41)</sup> 미래주의는 미래파라고도 하는데, 전통을 부정하고 기계문명이 가져온 도시의 약동감과 속도감을 새로운 미로써 표현하려고 하였다. 이 운동은 1909년 시인 필리포 마리네티(Filippo Tommaso Emilio Marinetti)가 프랑스의 신문 <피가로>에 <미래주의 선언>을 발표한 것으로부터 시작되었다. 이 선언에서 마리네티는 과거의 전통과 아카데미한 공식에 반기를 들고 무엇보다도 힘찬 움직임을 찬미하였

38) 김연희 (2006), 전계서, p. 28.

39) 안선경, 양숙희 (1999), 전계서, p. 153.

40) 네이버국어사전, 역동, (국립국어원),

<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=26727800>, (검색일자 : 2014. 10. 1)

41) 김미경 (2006), 전계서, p. 39.

다.<sup>42)</sup>

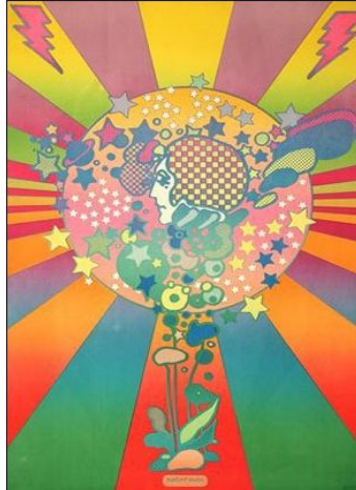
<그림8>은 자코모 발라(Giacomo Balla) ‘가로등(Street lamp)’ 으로 광원에서 사방으로 뻗어가는 전등불빛이 노랑색조에서 붉은 색으로 향해갈수록 강한 터치력과 보색대비를 동반하여 터질 듯한 색채의 진동을 나타냈다. <그림9>는 마틴샤프(Martin Sharp)의 “폭발(Explosion)” 로 외부로 확장하는 빛을 표현한 방사선 기법은 역동적인 이미지를 표현하는데 자주 이용되는데 주목성이 높은 빨강, 노랑과 방사선 패턴을 사용하여 쾩음이 들릴 것 같은 역동성을 강조하고 있다. 여기에 사용한 빛은 대상의 명암을 강조하기 위한 것이 아니라, 대상의 물질성을 파괴하고 대상과 그 주변 환경을 연속적으로 시각화하기 위해 사용하였다. 또한 운동감과 리듬을 강조하기 위해 주목성이 높거나 대비가 강한 색을 사용하였으며, 빛을 활용한 방사선이나 모아레 문양 등을 사용해 힘찬 이미지를 표현하였다.<sup>43)</sup>

---

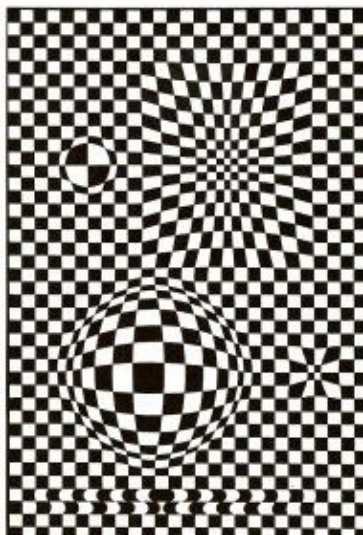
42) 네이버지식백과, 미래주의, (두산백과),

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1096263&cid=40942&categoryId=32856>, 검색일자 2014. 10. 1

43) 김미경 (2006), 전계서, p. 40.



<그림1> Adam Cosmo, Peter Max, 1968  
 출처 : <http://www.petermax.com/>(검색일 : 2014. 10. 1)



<그림2> Vega, Victor Vasarely, 1957  
 출처:<http://www.op-art.co.uk/victor-vasarely/>  
 (검색일 : 2014. 10. 1)



<그림3> Vega-Nor, Victor Vasarely, 1968  
 출처:<http://www.op-art.co.uk/victor-vasarely/>  
 (검색일 : 2014. 10. 1)



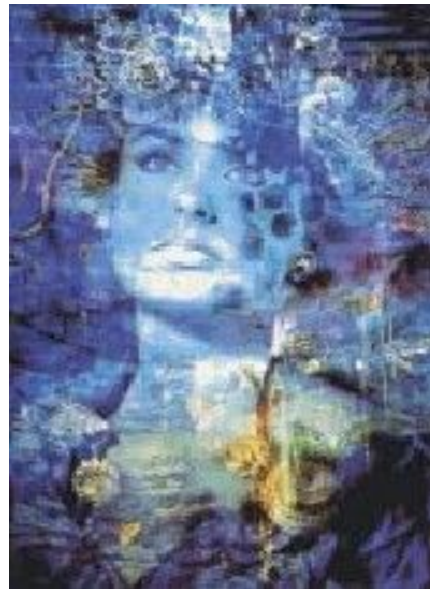
<그림4> Zap comix , Robert Crumb, 1968  
출처 : <https://www.google.co.kr>  
(검색일 : 2014. 10. 2)



<그림5> RollingStones album, 1967  
출처 : <http://music.naver.com/album/index.nhn?albumId=190788>  
(검색일 : 2014. 10. 2)



<그림6> Family Dog Poster, Victor Moscoso,  
출처 : <http://www.victormoscoso.com/gallery3.htm>  
(검색일 : 2014. 10. 2)



<그림7> Holly warbuton  
출처 : <https://www.google.co.kr/>  
(검색일 : 2014. 10. 2)



<그림8> Street Lamp, Giacomo Balla, 1909,  
출처 : [http://terms.naver.com/  
imageDetail.nhn?docId=260553&image  
Url=http://dbsctthumb.phinf.naver.net/  
2575\\_000\\_1/20130702181420943\\_QE6JBKT7T  
.jpg/i689.jpg?type=m4500\\_4500fst\\_n&mode  
=simple&cid=42635&categoryId=42635](http://terms.naver.com/imageDetail.nhn?docId=260553&imageUrl=http://dbsctthumb.phinf.naver.net/2575_000_1/20130702181420943_QE6JBKT7T.jpg/i689.jpg?type=m4500_4500fst_n&mode=simple&cid=42635&categoryId=42635)  
(검색일 : 2014. 10. 2)



<그림9> Explosion, Martin Sharp, 1968  
출처 : <http://sharphendrix.blogspot.kr/>  
(검색일 : 2014. 10. 2)

### 3. 바디아트의 개념 및 유형

#### 1) 바디아트의 개념

바디아트란 인체를 대상으로 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조, 표현하는 인간의 활동 혹은 그 산물이다. 또한 조형예술 분야의 하나로서 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료인 예술형태라고 할 수 있다.<sup>44)</sup>

원시미술 이후 서양미술에서는 신체의 직접적 표현대신 미적 대상으로서의 신체가 등장한다. 서구의 예술가들은 누드로부터 척도감각이나 비례체계를 표현하는데 누드는 감각보다는 관념과 관계된 예술이라고 할 수 있으며 외부의 표현에 국한된 신체 미술이라고 할 수 있다. 이렇듯 전통적인 미술사에서 신체는 이상적인 아름다움을 표현하는 매체로서 다루어졌다고 할 수 있다. 그러나 20세기의 다다이스트(dadaist)들로부터 시작된 신체의 개념은 대상보다는 행위의 개념이 두드러지게 된다. 신체를 주요 매체로 삼는 신체미술은 퍼포먼스(performance)의 일환으로서 개념미술의 한 부류인 바디아트에서 선을 보였다.<sup>45)</sup>

바디아트는 넓은 의미로 행위예술(behaviour art)과 동일시 할 수 있다. 이는 개념미술에서 발전한 것으로 육체의 운동 및 변화의 여러 조건을 나타냄으로써 시간의 경과에 따른 각 순간의 육체적 변화를 사실적으로 보여준다. 따라서 프로세스 아트와 마찬가지로 관념을 생산하는 개념 미술의 필연적 진전으로 볼 수 있다.<sup>46)</sup>

---

44) 한명숙 (2005), 전계서, p. 9.

45) 태동숙 (2011), 전계서, p. 28

46) 하경호 (1992), “신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구”, 계명대학교 대학원 박사학

즉, 바디아트는 미술사적 관점에서 개념미술의 한 부류이며 퍼포먼스 아트의 선구로서 인간의 신체를 재료로 하는 미술 형태라 할 수 있다.<sup>47)</sup>

바디아트의 기원은 신체를 아름답게 장식함으로서 타인에게 자신의 미적 우월성을 드러내고 싶어 한다는 장식설, 자신의 성적매력을 과시, 증가시키기 위하여 신체 일부를 의도적으로 강조한다는 에로티시즘(Eroticism), 자신의 힘과 용기, 능력, 부를 과시하고자 한다는 트로피즘(Trophyism), 상대방에게 공포와 위압감을 주기위한 테러리즘(Terrorism), 장식을 함으로써 악을 물리치고 행복을 가져올 거라고 믿는 토테미즘(Totemism) 등으로 보는 것이 일반적이다.<sup>48)</sup>

현대인들은 신체 장식 방법을 단지 고대 원시인들이 표현하고자 했던 목적에서만 아니라 자신의 심리적, 신체적 미적 욕구를 충족시키고 적극적인 자아표현의 방법으로 사용하고 있다. 현대의 바디아트는 헤나, 문신과 메이크업 및 바디 페인팅, 피어싱, 그리고 공연이나 패션쇼에서의 ‘분장’ 등 다양한 형태와 방법으로 나타나고 있고 패션 디자이너들에게 창조적 모티브를 제공하여 타투 룩(tattoo look)이라는 새로운 스타일로 나타나는 등 패션의 영역에 이르기까지 광범위하게 행해지고 있다.<sup>49)</sup>

---

위논문, p. 9.

47) 태동숙 (2011), 전계서, p. 29.

48) 최경옥 (2009), “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, pp. 28-29

49) 조은숙 (2004), 전계서, pp. 25-26.

## 2) 바디아트의 유형

### (1) 문신

문신(Tattoo)은 폴리네시아인들의 언어로 두드리거나 때린다는 것을 의미하는 ‘tatu’에서 유래되었는데, 1769년 ‘Captain Cook’이 남태평양으로의 첫 항해를 마치고 돌아와 쓴 타히티(Tahiti) 일지에 소개되면서 유럽에 널리 전해졌다. 그는 이 책에서 Otahitan인들에 의해 행해지는 Tattaw라는 관습과 시술방법을 설명하고 있다. Tattaw는 아랍어의 ‘Dapp’와 유사한 의미로, 이 두 단어는 날카롭고 뾰족한 도구를 얼굴에 대고 작은 방망이를 이용하여 그 도구를 때리는 기술을 뜻한다.<sup>50)</sup>

피부나 피하조직에 상처를 내고 물감을 들여 글씨, 그림, 무늬 등을 새기는 것으로, 몸에 치장한다는 의미를 지니고 있는 문신은 먹을 사용한다고 해서 입묵(入墨)이라 불려 졌고, 글자나 문양을 새겨 넣는다고 해서 자문(刺文)이라고도 하였다.<sup>51)</sup>

신체 장식의 방법 중 하나인 문신은 세계 여러 지역에서 발견된다. 문신의 흔적은 고대 이집트 미라들의 마른 피부에서 발견되기도 하였으며, 제2차 세계대전 직후 남부 시베리아의 알타이 산맥에서 고고학자들에 의해 발견된 스키타이 족장의 미라를 통해서도 살펴볼 수 있다. 유목민족이었던 스키타이 민족의 문화는 중국, 한국 그리고 일본 문화에도 적지 않은 영향을 끼친 것으로 알려져 있다.<sup>52)</sup>

50) 조은숙 (2004), 전개서, p. 30

51) 네이버지식백과, 문신, (두산백과),

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1095440&cid=40942&categoryId=31614>, 검색일 : 2014. 10. 1

52) 조현설 (2003), “문신의 역사”, 서울 : ㈜ 살림출판사, pp. 8-9

마오리인에게 문신은 사회적 지위를 나타내었는데 문신의식은 개인적으로나 부족 모두에게 매우 의미 있는 행사였다. 문신을 하지 않은 얼굴은 추한 얼굴로 간주되었고 가문이 좋은 여성들은 얼굴에 문신을 섬세하게 한 남자를 좋아하였으며, 부족장들은 문신의 디자인을 그들의 서명으로 사용하였다.<sup>53)</sup>(그림10)

## (2) 상흔

상흔(Scar)은 넓게는 문신의 범주에 속하지만, 피부색이 짙은 경우에는 문신이 효과를 볼 수 없으므로 색소를 사용하여 피부를 물들이는 형식이 아닌 피부 자체에 상처를 내어 행하는 대응적 문신이다.<sup>54)</sup> 반흔 문신은 상흔 문신의 하나로 살을 베어 흠집을 낸 다음 상처가 아물 때까지 그대로 두면 우묵한 직선의 흉터가 생기는데 이를 반흔 문신이라고 한다.<sup>55)</sup>

피부색이 짙은 아프리카의 수단(Sudan)인이나 호텐토트(Hottentot)인, 산타크루즈 섬(sta. cruz island)의 원주민들이 이런 방법의 문신을 사용하였다고 한다.<sup>56)</sup> 수단의 누바(Nuba)인은 인간과 동물의 중요한 차이로써 인간은 머리와 몸을 깎고 피부를 부드럽게 만드는 능력이 있다고 생각하였다.<sup>57)</sup> 특히 수단의 여성들은 가슴, 등, 배에 좌우 대칭의 기하학적 무늬를 새기는데 빨로 피부를 당겨 올린 뒤 칼로 다시 베어 내어 만든다.<sup>58)</sup>

요루바(Yoruba) 부족인들은 여성의 몸 전체에 ‘핀-핀 컷(Fin-fin Cuts)’이라 불리는 기하학적 모양의 상흔을 만들었는데 이 상흔들은 한꺼

53) 황춘섭, 정현주 (1995), “마오리족 전통 복식과 문신 고찰”, 복식문화, 3(2), p. 257.

54) 이유경·이은숙 (1991), “가시적 자아”, 서울, 경춘사, p. 38.

55) 한명숙 외 2인 (2006), The Body Art, 서울, 청구문화사, p. 42.

56) 조현철 (2003), 전계서, p. 57.

57) 빅토리아 에빈 / 임숙자 역 (1988), “신체장식”, 서울, 경춘사, p. 24.

58) 상계서, p. 50.

번에 만드는 것이 아니라, 일부분씩 단계별로 만들며 그 문양이 보다 뚜렷하게 드러나도록 상흔을 목탄과 인디고 염료로 문지른다.<sup>59)</sup>

이렇듯 인위적으로 만들어진 상흔은 시각적이면서 촉각적인 바디 아트의 한 방법이며, 집단 정체성을 표현하는 것이 관습인 문화에서는 관습을 승화시킨 예술적 행위로 해석될 수 있다.<sup>60)</sup>

### (3) 피어싱

원시인들은 그들의 귀나 코, 입술을 뚫어 동물의 뼈나 깃털, 쇠붙이, 막대기 조각, 끈 등을 끼워 장식하였다.<sup>61)</sup> 피어싱(Piercing)은 몸의 일부에 구멍 내어 그곳에 각종 장신구로 치장하는 장식방법으로 고대부터 현대에 이르기까지 사랑받고 있는 바디아트의 일종이다. 이것은 로마인들에 의해 시행되어져 왔다고 알려져 있는데, 그들은 외투를 잠그는 수단으로 또는 용감함의 표시로써 유두 피어싱을 하였다고 한다. 무거운 귀걸이를 착용하여 귓볼을 늘리거나 한쪽 귀에 두 개의 귀걸이를 한 미라가 발견되기도 하였다.<sup>62)</sup>(그림11)

피어싱의 목적은 성적 매력을 발산함으로 이성을 흥분시키거나 부와 권력을 나타내는 데 있었으며 그 크기와 형태에 따라 나타내는 힘과 권력의 정도가 달랐다. 인도네시아인 이나 말레이시아인들은 이성에게 더욱 관능적으로 보이기 위해 유두나 복부에 금속을 달거나 성기를 뚫어 무거운 것을 달아 길이를 확장하고, 뚫어진 구멍을 점점 더 크게 넓히기도 하였다. 에티오피아

59) 문정은 (2003), “바디아트의 표현적 특성과 형태 연구”, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p. 23.

60) 최경옥 (2009), 전계서, p. 28

61) 이승은 (1999), “현대패션에 표현된 용문에 관한 연구” 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p. 19.

62) 조은숙 (2004), 전계서, p. 33

피아 남단 수르마(Suruma)족 여성들은 결혼을 앞둔 15세 정도가 되면 아랫입술을 잘라 점차 큰 접시가 들어갈 수 있도록 입술을 늘렸는데 이 접시의 크기에 따라 자신의 가치를 지니게 된다.<sup>63)</sup>

현대의 피어싱은 종교적, 주술적 의미보다는 자아표현과 심미적이고 에로티시즘적인 요소로 많이 이용되고 있다. 귀, 코, 입술, 눈썹, 혀 등의 얼굴 부위를 비롯하여, 배꼽, 유두, 성기에 이르기까지 신체의 다양한 곳에 구멍을 뚫거나 보석장식을 하고 있다. 또한 하위문화 집단에서는 다소 과격한 표현을 함으로써 혐오스럽게 장식하여 보는 이들로 하여금 공포심을 느끼게 하기도 한다.<sup>64)</sup>

#### (4) 헤나

헤나(Henna)는 아프리카의 대서양연안에서부터 인도, 말레이시아에 이르기까지 많은 국가들에서 해온 자연염색의 일종으로, 아랍어로 ‘헤나’, 인도어로 ‘헨디’라 불려졌다. 이것은 라우소니아 이네르미르(Lawsonia inermis)라는 이름을 가진 식물의 잎을 가루로 만들어 물과 혼합한 뒤 피부에 물들이는 방식으로 잎의 탄닌산 성분이 가지는 자연 염색 속성을 이용한 것이다.<sup>65)</sup>

아랍의 헤너 디자인은 보통 손과 발에 하는 큰 꽃무늬이며 인도에서는 손, 발, 정강이 전체에 레이스, 꽃 등의 무늬를 날카롭고 가는 선으로 표현하였다. 헤너의 다양한 디자인은 각 문화마다 다른 의미를 지니는데, 건강 한 육체, 풍요로움, 지혜로움, 방어, 정신적 효과 등이 그 예이다.<sup>66)</sup>

63) 최경옥 (2009), 전계서, p. 37

64) 문정은 (2003), 전계서, p. 16.

65) 조은숙 (2004), 전계서, p. 35

66) 최경옥 (2009), 전계서, p. 38

헤나는 스스로를 방어하고 행운을 가져다주며 영혼의 건강뿐만 아니라 육체적인 건강도 제공하는 것으로 아프리카에서 인도에 이르기까지 종교적인 축제와 결혼식 등 관례적인 의식에 사용되었고, 일부에서는 악마와 질병을 쫓아내는 신비스러운 것으로 사용되었으며 해열제로 쓴 종족도 있다.<sup>67)</sup>(그림12)

### (5) 바디 페인팅

바디페인팅은 특정한 목적을 위하여 얼굴을 포함하는 신체 전반에 비영구적으로 채색하는 행위 또는 채색된 인체를 말한다.<sup>68)</sup> 다시 말해, 아쿠아 컬러나 도란 등을 이용하여 신체에 그림을 그리고 색을 넣는 작업을 뜻한다. 원시시대의 바디페인팅은 외모를 아름답게 장식하고 다른 부족과의 구별을 위해서 종교적 의식으로 사용되는 등 장식방법이 점점 더 기술적이고 세련되어졌다.<sup>69)</sup>

인간은 수많은 적들로부터 자신을 보호하기 위한 수단으로 바디페인팅을 행하기도 하였는데 동물의 뼈나 이빨, 가죽, 조개껍질 등으로 자신을 장식하거나, 풀과 나무의 즙, 독특한 색상의 토양을 이용하여 신체에 여러 가지 문양을 그려 넣는 행위 등이 원시적으로 발생된 바디 페인팅이다.<sup>70)</sup>

20세기 이후 다양한 색상과 질감의 메이크업 제품뿐만 아니라 인체에 사용가능한 수성물감들도 다양하게 생산되어 여러 가지 기법의 표현이 가능하게 되었다.<sup>71)</sup> 바디페인팅은 모든 시각적인 요소들을 접목하여 미술적 측면

67) 조은숙 (2004), 전계서, p. 35

68) 최경옥, 이진희 (2007), “디지털 아트로서 바디페인팅에 관한 연구”, 한국미용학회지 Vol. 13, No. 1, p. 367.

69) 조은숙 (2004), 전계서, p. 26

70) 김영희 외 6인 (2004), “토틸 메이크업”, 서울, 정문각, p. 140.

71) 이현주 (2003), “피카소의 회화를 응용한 바디아트에 관한 연구”, 한성대학교대학원

에서의 디자인과 색채뿐 아니라 신체의 구조나 곡선의 모든 지식을 습득하여야 표현할 수 있는 인체를 대상으로 표현하는 예술작품이다.<sup>72)</sup> 바디페인팅은 화폭에 그리는 평면적인 그림과는 달리 입체적인 몸 위에 그림을 그리기 때문에 신체의 해부학적인 면이나 골격구조, 피부의 특성 등을 파악하고 입체적인 형태와 구조에 따라 디자인을 하여 표현하는 것이 중요하다. 신체구조의 이해, 디자인 감각, 색채 등 디자인의 기초지식을 알아야 예술적으로 표현할 수 있는 것이다. 현대의 바디페인팅은 분장 예술의 한 장르로서도 두각을 나타내고 다양한 주제와 여러 가지 기법, 독특한 연출을 할 수 있어 다른 문화 예술과 접목이 가능하다. 예를 들어, 정적인 작품과 동적인 공연문화 예술-즉 분장, 의상, 소품, 무대연출, 조명, 안무, 음향이 하나로 이루어져 인체의 움직임과 그에 따른 특수 효과 등으로 신비롭고 환타스틱한 무대공연으로 이루어질 수 있는 것이다.<sup>73)</sup>

신체예술로서의 바디페인팅은 정지된 상태로 일정시간 동안에 자유로이 감상할 수 있는 작품과는 달리 일회적이고 보존되지 않는 단점을 지니고 있지만, 정지되어 있는 예술품보다 생동하는 다차원적인 효과를 얻을 수 있을 뿐 아니라 사실적 작품에서 실험적 작품들에까지 다양한 변화가 가능하며 영상매체로의 보존을 통해 오래도록 살아있는 감동을 줄 수 있다.<sup>74)</sup>(그림 13)

---

석사학위논문, p. 23.

72) 오인영, 신원선, 안성준 (2010), “아트 메이크업 디자인”, 훈민사, p. 26

73) 조은숙 (2004), 전계서 p. 28

74) 진현용, 최성민 (2002), “The body art”, 도도컴, p. 19.



<그림10> 마오리족의 문신

출처 : <http://blog.naver.com/>  
(검색일 : 2014. 10. 1)



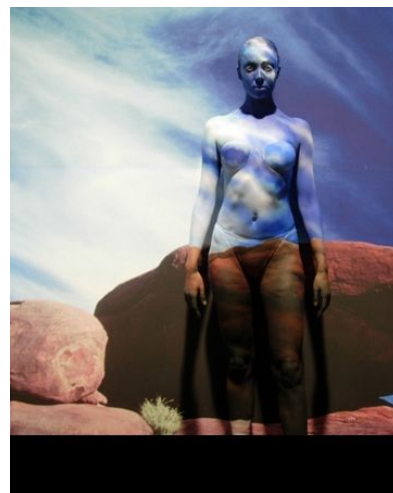
<그림11> 파푸아족의 피어싱

출처 : <http://blog.naver.com/russha/220099759865nadysey/138768662>  
(검색일 : 2014. 10. 1)



<그림12> 헤나

출처 : <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1227813&cid=40942&categoryId=32160>  
(검색일 : 2014. 10. 3)



<그림13> 바디페인팅

출처 : <http://koreabodypainting.com/>  
(검색일 : 2014. 10. 3)

## 4. 바디 페인팅의 표현기법

바디 페인팅은 시대에 따라 점차 발달되어 왔으며 20세기에 들어서면서 표현재료의 발달로 표현기법 또한 다양하게 발전하게 되었다. 이에 선행연구를 통하여 바디페인팅의 여러 가지 표현기법들을 고찰하고자 한다.

### 1) 회화적 기법

회화적 기법은 바디 페인팅 표현 기법 중 가장 빈번하게 사용되는 기법으로 바디페인팅용 물감 등을 이용하여 아티스트의 감각을 창의적으로 표현할 수 있는 바디 페인팅 기법이다.<sup>75)</sup> 회화적 기법에서 사용되는 소재는 매우 다양하며 정밀한 사실묘사와 관념적 묘사 및 약화 등 바디페인팅의 의도나 역량에 따라 다양하다.<sup>76)</sup> 또한 회화적 기법의 바디페인팅은 회화적 요소에 충실하게 작업하여 일반 회화작품과 유사한 느낌을 주기도 한다.(그림14)

### 2) 그래픽적 기법

그래픽적 기법은 주로 추상적인 모티브를 주제로 한다. 선의 나열, 흑과 백의 조화, 여러 가지 물건들로 찍는 행위 등이 있으며 색의 배열 또한 규칙적이거나 불규칙적으로 사용하여 표현하고자 하는 이미지를 나타낼 수 있다.<sup>77)</sup> 그래픽적 기법은 행위 예술적 측면에서 모델이 물감 위를 걷거나 뒹구는 행위, 모델에게 물감을 뿌리는 동작 등을 통한 퍼포먼스로 표현할 때

75) 최경옥 (2009), 전계서, p. 42.

76) 한명숙 외 (2006), 전계서, P. 2.

77) 공영희 (2007), “구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구”, 건국대학교대학원 석사학위 논문

선택되는 방법이기도 하다.<sup>78)</sup>(그림15)

### 3) 에어브러시 기법

에어브러시 기법은 에어브러시와 콤프레셔로 압축된 공기를 이용하여 물감을 분사하여 채색하는 표현기법이다. 이미 오래전부터 인쇄제판의 수정과 음화 및 양화사진의 수정, 그래픽 디자인 및 일러스트레이션이나 현대회화에서도 쓰이는 기법이며 최근 바디아르시 작업시간을 줄일 수 있고 정교한 그라데이션을 할 수 있어서 많이 사용되고 있다.<sup>79)</sup>(그림16)

### 4) 오브제를 이용한 기법

오브제를 이용한 기법은 인체에 해가 되지 않으면서도 바디페인팅과 접목할 수 있는 다양한 재료를 사용함으로써, 입체적인 표현을 가능하게 하는 표현기법이다.<sup>80)</sup> 머드팩, 석고, 종이, 깃털, 비닐, 스톤, 레이스, 금속, 직물 등의 다양한 재료들은 새로운 흥미를 유발하는데 매우 효과적이며 특히 질감의 표현을 위해 오브제를 많이 사용한다.<sup>81)</sup>(그림17)

### 5) UV 발광기법

UV 발광기법은 바디페인팅용 수성 UV발광물감과 블랙라이트를 이용하여 표현하는 바디페인팅 기법으로 일반 조명에서도 색상을 보여주지만, 블랙라이트에서 보다 선명한 색상으로 보이며, 마치 투명한 불빛처럼 보이는

---

78) 최경옥 (2009), 전계서, P. 44.

79) 김공룡 (1991), “Airbrush Illustrations”, 조형사, p. 140.

80) 최경옥 (2009), 전계서, P. 47.

81) 박정임 (2005), “바디아트의 질감 표현에 관한 연구”, 한성대학교 대학원 석사학위논문, pp. 25-33

효과가 있다. 주로 무대공연에서 많이 쓰인다.<sup>82)</sup>(그림18)

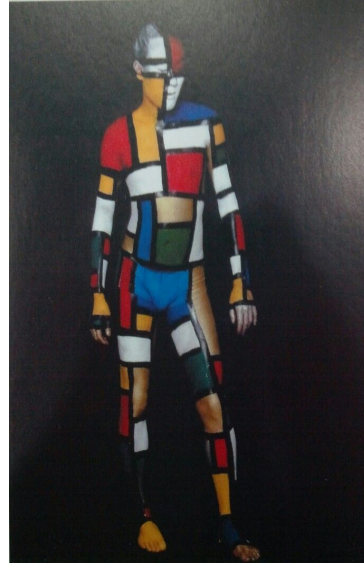
## 6) 디지털 기법

디지털 기법은 컴퓨터 기술을 이용해 인체에 간접적으로 바디페인팅을 시현하는 기법이다. 모델과 디자인 모티브 모두 디지털 이미지를 사용함으로써 다른 표현기법에 비해 표현영역이 폭넓다는 장점을 가지고 있다.



<그림14> 회화적 기법 바디페인팅

출처 : 오인영외(2010)아트메이크업디자인, 훈민사, p. 21



<그림15> 그래픽적 기법 바디페인팅

출처 : 오인영외(2010)아트메이크업디자인, 훈민사, p. 46

82) 공영희 (2007), 전계서, P. 40



<그림16> 에어브러시법 바디페인팅  
출처 :<http://koreabodypainting.com/>  
(검색일 : 2014. 11. 3)



<그림17> 오브제기법 바디페인팅  
출처 :<http://koreabodypainting.com/>  
(검색일 : 2014. 11. 3)



<그림18> UV발광기법 바디페인팅  
출처 : 강대영 (1999), 한국분장예술, 지인당

### Ⅲ. 작품제작

#### 1. 제작의도 및 방법

##### 1) 제작의도

바디아트는 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료인 예술형태로 조형예술의 한 분야라 할 수 있다. 이에 본 연구에서는 예술의 여러 분야에서 활용되고 있는 사이키델릭의 특성을 활용하여 바디아트의 일종인 바디페인팅 작품을 제작하고자 하였다.

사이키델릭 특성을 응용한 바디아트 작품제작을 위하여 본 연구의 이론적 연구에서는 선행연구를 토대로 사이키델릭의 개념 및 특성을 고찰하여 착시성, 유희성, 신비성, 역동성으로 정리하였고, 각 특성별로 대표적인 표현 방법들을 살펴보았다.

본 연구에서는 음패턴과 색채에 의한 착시성, 동화적인 이미지, 네온컬러와 블랙의 대비, 그래픽적 표현에 의한 유희성, UV램프를 이용한 빛의 발광, 인디언 문양에 의한 신비성, 소용돌이, 방사형 모양에 의한 역동성을 표현하고자 하였으며, 사이키델릭의 각 특성별로 2점씩, 모두 8점의 작품을 기획 및 제작하였다.

작품Ⅰ, Ⅱ는 착시성을, 작품Ⅲ, Ⅳ는 유희성을, 작품Ⅴ, Ⅵ는 신비성을, 작품Ⅶ, Ⅷ은 역동성을 표현한 작품이다.

##### 2) 제작방법

본 연구의 작품제작은 크게 다섯 가지 기법을 이용하여 제작하였다.

첫 번째는 회화적 기법으로 바디페인팅의 표현기법 중 가장 많이 쓰이는 방법이며, 작품Ⅲ, 작품Ⅳ, 작품Ⅴ 제작 시 다양한 색채 표현을 위하여 바디페인팅용 수성물감과 브러시를 이용하여 이 방법을 이용하였다.

두 번째는 그래픽적 표현기법으로 기하학적인 형태를 반복하거나 단순한 형태의 모티브를 강렬한 색채대비를 통해 역동적으로 표현하는 방법이며, 작품Ⅰ, 작품Ⅳ, 작품Ⅵ, 작품Ⅶ, 작품Ⅷ 제작 시 이 방법을 이용하였다.

세 번째는 UV 발광기법으로 작품Ⅴ의 제작 시 화려하고 생동감 있는 표현을 위하여 이 방법을 이용하였다.

네 번째는 에어브러시를 이용한 표현기법으로 작품Ⅷ 제작 시 정확하고 깔끔한 디자인 표현을 위하여 이 방법을 이용하였다.

다섯 번째는 디지털 기법으로 컴퓨터를 이용한 기술이 핵심이 되며, 다른 표현기법에 비해 표현의 영역이 다양하다. 작품Ⅱ의 제작 시 디지털 이미지의 효과적인 표현을 위하여 이 방법을 이용하였다.

각각의 작품디자인 계획은 <표1>과 같다.

<표1> 작품 디자인 계획

사이키델릭 특성	작품	디자인 스케치	제작기법	색채
착시성	작품 I		그래픽적 기법	
	작품 II		디지털 기법	
유희성	작품 III		회화적 기법	
	작품 IV		그래픽적 기법, 회화적 기법	
신비성	작품 V		UV 발광기법, 회화적 기법	
	작품 VI		그래픽적 기법	
역동성	작품 VII		그래픽적 기법	
	작품 VIII		에어브러시 기법, 그래픽적 기법	

## 2. 작품 및 해설

### 1) 작품 I

#### (1) 제작의도

사이키델릭 디자인에서 자주 응용되는 옹 패턴의 가장 중요한 특징은 일상적인 시각이나 다른 형식의 예술작품에서는 볼 수 없는 특별한 심리적인 과정이 눈을 통하여 뇌에 전달됨으로써 나타나는 효과라는 점이다. 다시 말해, 그 시각적 효과에 있어서 안정된 감각보다는 시각적 움직임을 일으킨다.

<그림19> 작품 I 은 착시성을 바탕으로 옹 패턴을 모티브로 디자인하였다. 두 가지 색깔의 바둑 판 무늬의 옹 패턴의 모서리에 흰색과 핑크색의 꽃모양 문양을 규칙적으로 배열하여 정지되어있는 이미지가 움직이는 것처럼 보이게 하는 착시현상을 주었다.

규칙적인 옹 패턴을 표현하기 위하여 일정한 간격으로 디자인 하였고 바디페인팅용 수성물감과 브러시를 이용해 그래픽적 표현기법으로 표현하였다.

#### (2) 제작방법



<표2>는 작품 I 의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

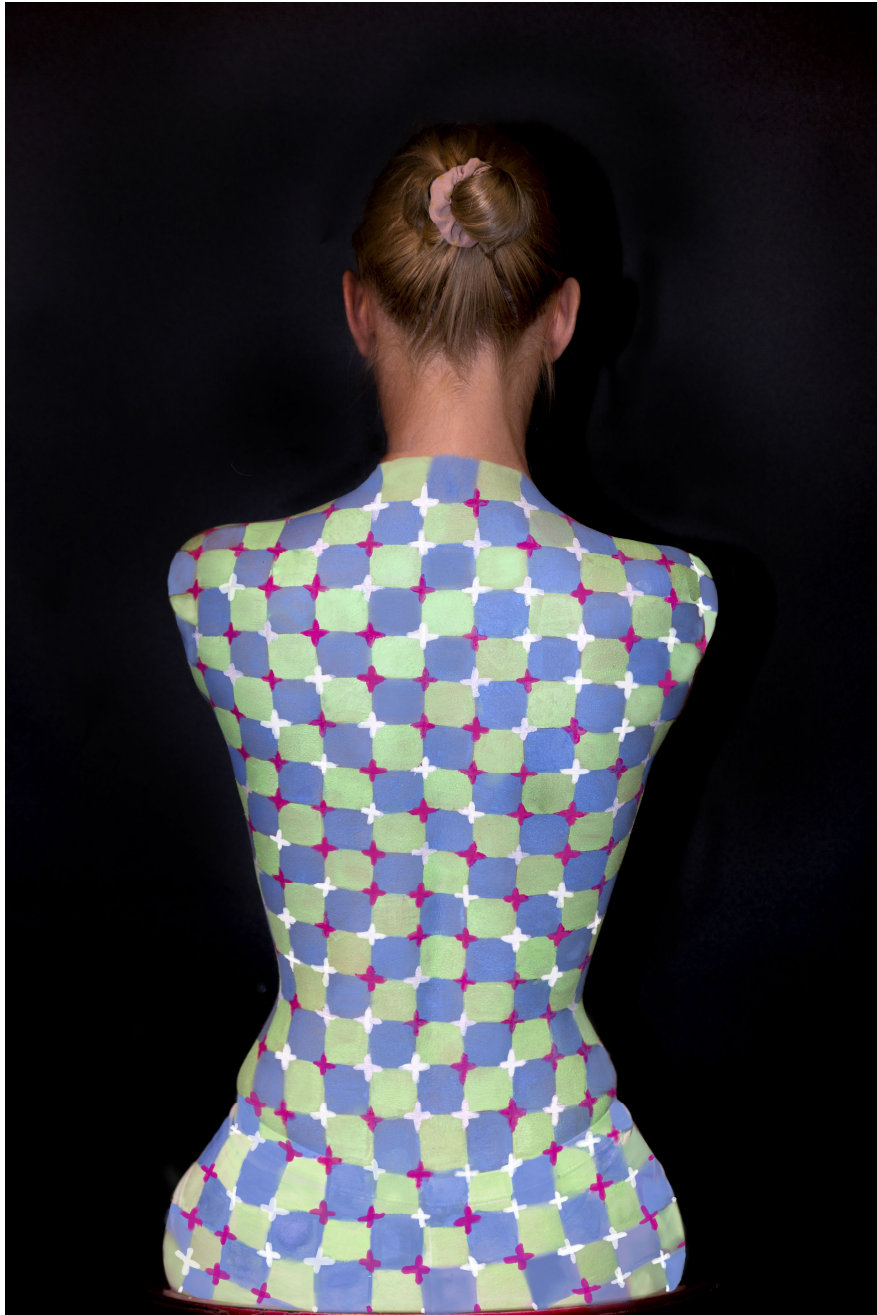
① 모델의 상반신 후면에 눈금이 있는 자와 바디페인팅용 디자인펜슬을 이용하여 일정한 간격의 바둑 판 무늬를 그린다.

② 바디페인팅용 브러시와 두 가지 색상의 수성물감을 이용하여 바둑 판 무늬를 색칠한다.

③ 바둑 판 무늬의 모서리에 두 가지 색상의 수성물감을 이용하여 규칙적인 꽃무늬를 그려준다.

<표2> 작품 I 의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	착시성
재료	눈금자, 바디페인팅용 디자인펜슬, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	그래픽적 표현기법
색상	



<그림19> 작품 I

## 2) 작품 II

### (1) 제작의도

사이키델릭의 여러 이미지에서 보이고 있는 색채 착시란 실제적인 색채 혼합이 아닌 눈을 통한 색광의 혼합인 착시로 인해 색채가 시각적으로 섞여지는 것을 말한다.

<그림20>작품II는 색채의 착시를 바탕으로 디자인하였고 Photoshop 7.0을 이용하여 실물이미지의 바디 위에 디자인이미지를 맵핑(Mapping)하여 표현하였다.



### (2) 제작방법

<표3>은 작품II의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 모델의 누드이미지와 합성할 이미지를 연다.
- ② 합성할 이미지를 이동툴을 이용해 드래그 하여 모델의 이미지위에 올려놓는다.
- ③ Ctrl+T로 크기조정을 하여 몸의 밖으로 나가거나 모자라지 않도록 놓는다.
- ④ 오른쪽 레이어 팔레트(Layers)에서 그림 레이어1 왼쪽에 있는 눈을 클릭하여 감긴다.
- ⑤ 레이어 팔레트(Layers)의 누드 그림 레이어를 선택하고 매직원드툴(magic wand tool)배경을 선택한다.
- ⑥ 4번 과정에서 감긴 눈을 다시 클릭하여 뜨게 한다.

- ⑦ 그림 레이어 선택 후 Delete 키를 눌러 배경을 삭제 한다.
- ⑧ 우측의 레이어 팔레트에서 Normal을 Multiply로 선택하여 바꾸고 우측 Opacity(투명도)를 70~80% 사이로 낮게 조정한다.
- ⑨ 그림의 흰 배경이 사라지면서 합성이 자연스럽게 될 수 있지만 가슴부분이 그림의 진한 부분에 가려지면서 자연스러움을 감소시킬 수 있으므로, Feather 값을 80px이상 입력시킨 원형 선택도구(Elliptical Marquee tool)틀을 이용해 원을 크게 그리고 Delete를 눌러 지운다.
- ⑩ 오른쪽에 위치한 누드그림 레이어를 선택하고 Ctrl+L을 눌러 전체적인 밝기를 조절한다.
- ⑪ 양쪽 어깨부분이 자연스럽게 보이게 하기 위하여 오른쪽 상단에 원형 선택도구(Elliptical Marquee tool)틀을 클릭하여 Feather값을 50px 정도 준 후 양쪽 어깨 주변을 조심스럽게 Delete를 눌러 지우면서 완성한다.

〈표3〉 작품Ⅱ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	착시성
재료	Photoshop 7.0
표현기법	디지털 기법
색상	



<그림 20> 작품 II

### 3) 작품 Ⅲ

#### (1) 제작의도

사이키델릭에 있어서 유희의 특징은 일상적 혹은 실제의 생활이 아닌 오히려 실제의 삶을 벗어나서 아주 자유스러운 활동의 영역으로 들어간다는 것이다. 즉, 유희는 허구이며 흥미의 세계, 감흥의 세계, 착각의 세계라 할 수 있다.



<그림21>작품Ⅲ은 유희성을 바탕으로 동화적이고 평화적인 이미지를 모티브로 디자인하였다. 유희적인 느낌을 표현하기 위하여 원색적인 색상과 네온컬러를 이용하였으며, 회화적인 표현기법으로 표현하였다.

#### (2) 제작방법

<표4>는 작품Ⅲ의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 모델의 상반신 후면에 바디페인팅용 펜슬로 이미지를 디자인한다.
- ② 동화적인 표현을 위하여 빨강, 주황, 노랑, 파랑, 초록 등의 원색과 함께, 다양한 네온컬러를 이용하여 채색한다.
- ③ 회화적인 표현을 위하여 색상의 그라데이션에 중점을 두었으며, 바디라인의 아름다움을 강조하기 위하여 어깨에서 허리부분, 허리에서 엉덩이부분까지 곡선을 이용하여 디자인하였다.

<표4> 작품Ⅲ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	유희성
재료	바디페인팅용 디자인펜슬, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	회화적 표현기법
색상	



<그림21> 작품Ⅲ

#### 4) 작품 IV

##### (1) 제작의도

사이키델릭 스타일에서 나타나는 유희성은 1960년대 팝아트를 통해서도 많이 나타나는데 <그림22>작품Ⅳ는 사이키델릭의 주체였던 히피들이 추구 하였던 ‘LOVE’와 ‘PEACE’를 모티브로 디자인하였으며, 팝아트적 유희성을 표현하기 위하여 네온컬러와 블랙의 대비를 강조하였고, 그래픽적 표현기법과 회화적인 표현기법으로 표현하였다.

##### (2) 제작방법



<표5>는 작품Ⅳ의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 팝아트적인 유희성의 표현을 위하여, 바디페인팅용 펜슬로 ‘LOVE & PEACE’의 영문 이미지를 그래픽적 표현기법으로 디자인한다.

② 유희적인 표현을 위하여 별, 하트, 비둘기 등의 이미지를 이용하고, 다양한 네온컬러와 블랙의 대비를 이용하여 채색한다.

③ 회화적인 표현을 위하여 색상의 그라데이션 또한 중점을 두었으며, 인체의 바디라인 특성을 활용하기 위하여 모델이 무릎을 꿇고 엎드린 자세에서 모델의 측면에 디자인하고, 측면으로 누운 상태에서 작업하였다.

<표5> 작품Ⅳ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	유희성
재료	바디페인팅용 디자인펜슬, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	그래픽적, 회화적 표현기법
색상	



<그림 22> 작품 IV

## 5) 작품 V

### (1) 제작의도

사이키델릭에서 보이는 신비적인 환각의 효과는 본질적으로 시각적인 것으로, 휘황찬란한 조명 등이 뒷받침이 되어 더욱 효과를 발휘한다. 또한 네온, 인공조명, 초자연적인 효과를 주는 형광 페인트인 데이글로의 사용 등 환상적인 사이키델릭의 색상이 두드러지게 나타난다.

<그림23>작품V는 신비성을 바탕으로 지브라 문양을 모티브로 디자인하였고, 신비적인 느낌을 표현하기 위하여 UV 발광물감을 이용하여 회화적인 표현기법으로 작업하였으며, 효과적인 사진촬영을 위하여 UV 블랙라이트를 사용하였다.



### (2) 제작방법

<표6>은 작품V의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 접착이 가능한 시트지에 유성 펜으로 지브라 문양을 디자인하여 칼을 이용하여 자른다.
- ② 자른 지브라 문양의 시트지를 모델의 전신 후면에 접착한다. 이때, 지브라 문양이 자연스럽게 배열되도록 간격과 모양에 유의하여 접착한다.
- ③ 여러 가지 UV 발광물감을 회화적 표현기법을 이용하여 불규칙하게 바른다.
- ④ 물감이 마른 후 붙였던 시트지를 떼어낸다.
- ⑤ 시트지를 떼어낸 부분에 형광물감이 묻어있을 경우 UV 블랙라이트에

발색이 될 수 있으므로, 젖은 면봉을 이용하여 깨끗하게 정리하여 준다.

<표6> 작품 V의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	신비성
재료	유성 펜, 시트지, 바디페인팅용 UV물감, 브러시, 블랙라이트
표현기법	회화적, UV발광물감과 블랙라이트 표현기법
색상	



〈그림 23〉 작품 V

## 6) 작품 VI

### (1) 제작의도

1960년대의 서구인들은 동양에 대한 환상, 신비로움, 추상적인 동양성을 통해 자신들이 당면한 현실로부터 도피하고자 하였고, 동양을 ‘자연’으로 도피하고자 할 때 꿈꾸었던 비역사적이고 원초적인 시공간으로 여겼다. 또한, 인디언들의 장식스타일을 차용하기도 하였는데, 이것은 인디언 자연주의에 대한 신비감을 표현한 것이라 할 수 있다.

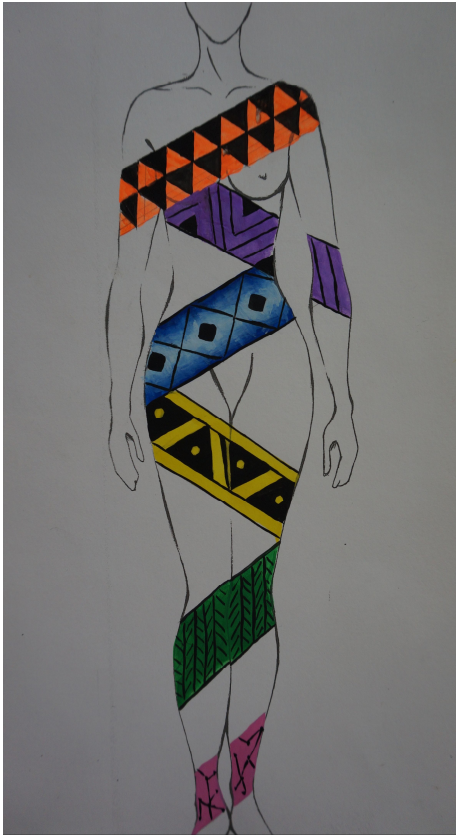

<그림24>작품VI은 신비성을 바탕으로 인디언 문양을 모티브로 하여 그래픽적 표현기법으로 표현하였다.

### (2) 제작방법

<표7>은 작품VI의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 모델의 전신 전면에 인디언문양을 응용하여 바디페인팅용 디자인펜슬을 이용하여 그래픽적으로 디자인한다.
- ② 전체적인 디자인은 인디언 문양의 직물을 이용해 몸을 감싸 내려온 듯한 느낌으로 하였다.
- ③ 인디언 문양의 디자인을 제외한 부분은 디자인의 강조를 위하여 흰색 수성물감으로 칠해주었다.

〈표7〉 작품Ⅵ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	신비성
재료	바디페인팅용 디자인펜슬, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	그래픽적 표현기법
색상	



〈그림 24〉 작품 VI

## 7) 작품 VII

### (1) 제작의도

사이키델릭의 여러 이미지들 중, 소용돌이나 모아레 문양 등이 자주 활용됨을 볼 수 있는데, 이러한 문양들은 힘찬 이미지를 표현하는데 매우 효과적이다.

<그림25>작품VII은 사이키델릭의 특성 중 역동성을 바탕으로 소용돌이 문양을 모티브로 디자인하였으며, 읍 패턴을 병행하여 그래픽적 표현기법으로 표현하였다.

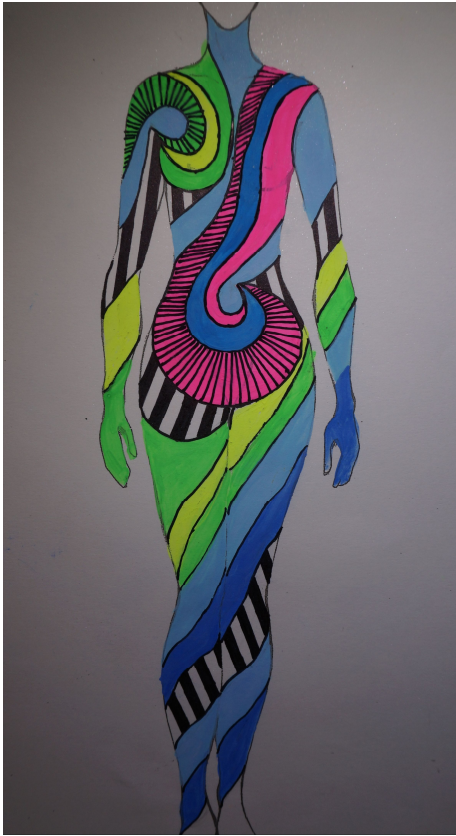

### (2) 제작방법

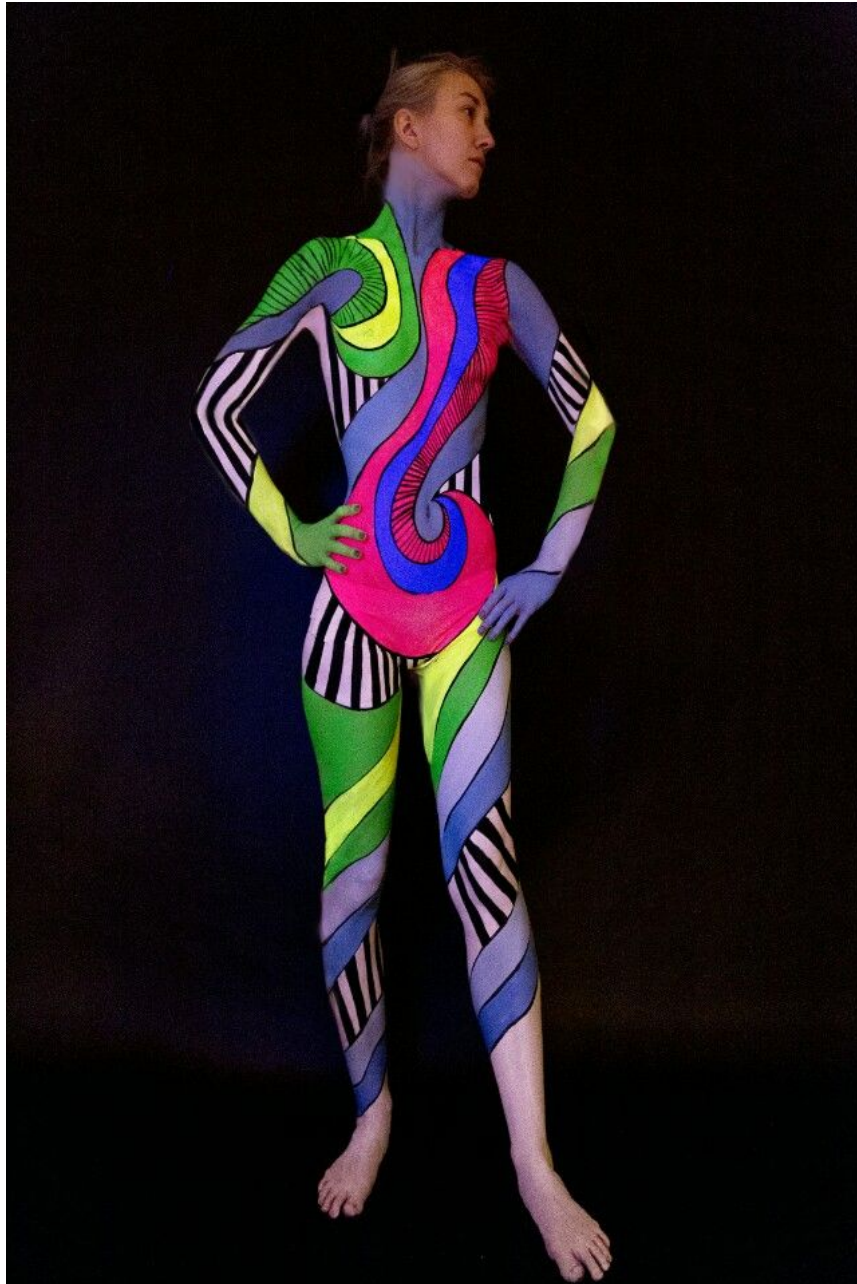
<표8>은 작품VII의 디자인이미지와 구성내용으로 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 모델의 전신 전면에 바디페인팅용 디자인펜슬을 이용하여 소용돌이 문양을 디자인하였으며, 강렬한 역동성과 사이키델릭의 특성을 강조하기 위하여 브러시를 이용하여 네온컬러를 채색하였다.

② 소용돌이의 역동적인 느낌을 강조하기 위하여 각각의 소용돌이에 직각으로 배치되는 검정색의 직선을 표현 하였고, 사이키델릭에서 자주 보이는 읍 패턴 또한 응용하였다.

〈표8〉 작품Ⅶ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	역동성
재료	바디페인팅용 디자인펜슬, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	그래픽적 표현기법
색상	



<그림 25> 작품 VII

## 8) 작품 VIII

### (1) 제작방법

사이키델릭에 있어서 외부로 확장하는 빛을 표현한 방사형의 모양은 역동적인 이미지를 표현하고 주목성이 높은 색상을 이용하여 역동성을 강조한다.

<그림25>작품VIII은 역동성을 바탕으로 방사형 모양을 모티브로 디자인하였으며, 옅 패턴을 응용하였다. 복잡한 옅 패턴의 정확한 디자인을 위하여 에어브러시 표현기법과 그래픽적 표현기법으로 표현하였다.



### (2) 제작의도

<표9>는 작품VIII의 디자인이미지와 세부내용으로 제작과정은 다음과 같다.

- ① 에어브러시를 이용하여 디자인하기 위하여 접착이 가능한 시트지에 유성 펜을 이용하여 방사형 모양의 이미지를 디자인하여 커팅 하였다.
- ② 모델의 상반신 전면부에 디자인된 시트지를 부착하였다. 이때, 정확한 그래픽의 표현을 위하여 정확한 위치에 접착하도록 주의하여야 한다.
- ③ 에어브러시를 이용하여 시트지를 부착하지 않은 부분에 에어브러시용 블랙물감을 도포한다.
- ④ 블랙물감이 마른 후 접착된 시트지를 떼어낸다.
- ⑤ 시트지를 떼어내고 난 후 아무색깔도 입혀지지 않은 부분에 브러시를 이용하여 다른 색상을 바른다. 블랙과의 강렬한 대비효과로 역동성을 강조하기 위하여, 형광주황색을 사용하였다.

⑥ 에어브러시로 표현한 블랙색상부분에 다시 한 번 브러시를 이용하여 블랙을 강하게 표현하여 준다.

<표9> 작품Ⅷ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인이미지	
	
사이키델릭 특성	역동성
재료	에어브러시건과 컴프레셔, 바디페인팅용 수성물감, 브러시
표현기법	에어브러시, 그래픽적 표현기법
색상	



〈그림26〉 작품Ⅷ

## IV. 결 론

1960년대 말 많은 젊은이들은 새로운 자유에 대한 열정을 강렬한 빛, 색채 등의 자극을 연출함으로써 열광적으로 표출하였고, 그 영향은 현대예술이나 패션에서 보이는 사이키델릭의 특성으로 나타난다.

또한, 몸에 직접 그림을 그리는 바디아트가 옷을 대신하기도 하였으며, 사이키델릭 바디 페인팅은 남녀의 구분 없이 히피들 사이에서 유행되어 급속히 대중들 사이로 퍼져 나갔다.

따라서 본 연구의 목적은 인체에 행해지는 조형예술인 바디아트와 바디페인팅에 대하여 고찰하고, 현대예술의 많은 부분에서 표현되고 있는 사이키델릭의 특성과 의미를 도출하여 바디페인팅 작품을 제시하는데 의의가 있다.

연구의 내용 및 방법은 이론적 고찰을 위하여 국내·외 학위논문 및 학술지에 발표된 선행연구 자료 등에서 자료를 수집하여 정리하였고, 이론적 배경과 실증적 연구 결과를 바탕으로 사이키델릭 특성을 바디아트 디자인 컨셉으로 설정하여 사이키델릭 특성이 적용된 바디페인팅 8작품으로 유형화하여 제작하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 착시성은 사물의 객관적인 성질과 눈으로 본 성질 사이에 차이가 큰 경우로 시각적 자극 속성에 대한 바르지 못한 시각적 해석을 뜻한다. 대표적으로 옅 패턴, 색채의 혼합이나 색상의 변화, 기하학적 패턴에 의한 착시 등이 그 예이다.

둘째, 유희성은 예술가가 자신의 내면세계를 표현하는 행위자체로 이러한

인간의 유희성을 통한 표현은 순수한 실체의 표현인 동시에 진정한 창의라고 할 수 있다. 유아기적 장식, 동화적인 프린트, 장난스러운 화장, 아동적인 꽃문양, 강렬하고 환상적인 색채를 사용한 것에서 유희성을 볼 수 있다. 사이키델릭 이미지에 나타난 유희성은 안정과 균형이 파괴되는 모습을 통해 지각의 지배에서 벗어나고 싶은 충동, 또는 의식의 혼란을 일으키고 싶은 욕망들을 만족시킨다.

셋째, 신비성은 어떠한 현상이 보통의 이론이나 상식으로는 이해할 수 없을 정도로 신기함을 나타내는 특징으로, 동양에 대한 환상과 신비로움, 추상적인 동양성을 통해, 동양을 ‘자연’으로 도피하고자 할 때 꿈꾸었던 원초적인 시공간으로 여겼다. 또한, 우주시대의 비현실적인 미래적 의상들에 네온이나 인공조명과 초자연적인 효과를 주는 형광 페인트인 데이글로의 사용, 에어브러시의 사용으로 미래적 이미지를 구성하였다.

넷째, 역동성은 힘차게 움직이는 특성으로 외부로 확장하는 빛을 표현한 방사선 기법, 소용돌이 문양을 통한 회전하는 듯한 힘의 표현, 모아레 문양을 이용한 힘찬 이미지, 주목성이 높거나 대비가 강한 색의 사용을 통한 운동감과 리듬의 강조들이 그 예이다.

착시성, 유희성, 신비성, 역동성의 사이키델릭의 특성을 응용한 바디아트 작품을 제작하는데 있어서, 상반신 바디페인팅 3점, 전신 바디페인팅 4점, 측면 바디페인팅 1점을 제작하였고, 총 8 작품을 디자인 계획하여 구성하였다.

작품 I, II는 사이키델릭의 특성 중 착시성에 관한 작품으로 읍 패턴에 의한 움직임의 착시, 색상의 변화에 의한 착시를 상반신 바디페인팅, 전신 바디페인팅으로 나누어 표현하였다.

작품 Ⅲ, Ⅳ는 유희성을 표현한 작품으로, 유아기적 이미지와 색상을 이용하여 상반신 바디페인팅, 측면 바디페인팅으로 나누어 표현하였다.

작품 Ⅴ, Ⅵ은 신비성을 표현한 작품으로, UV발광물감과 블랙라이트를 이용한 작품과 인디언문양을 모티브로 한 작품을 전신바디페인팅 2점으로 표현하였다.

작품 Ⅶ, Ⅷ는 역동성을 표현한 작품으로, 소용돌이와 방사형을 이용하여 상반신 바디페인팅과 전신 바디페인팅으로 나누어 표현하였다.

이상의 연구 결과로 현대 예술과 패션의 많은 부분에서 표현되고 있는 사이키델릭의 특성과 의미를 바디아트 작품을 통해 도출함으로써, 바디아트의 이론적 지평을 넓히고, 표현 범위를 넓히는데 기여할 수 있을 것이라 기대한다.

## 참고문헌

### 국내문헌

#### 단행본

- 강대영 (1999), “한국분장예술”, 지인당
- 김공몽 (1991), “Airbrush Illustrations”, 조형사
- 김영희 외 6인 (2004), “토털 메이크업”, 서울, 정문각
- 방근택 (1989) “예술과 사이키델릭 아트 : 오감이 개방된 교감 예술에  
로”, 월간미술세계 : 경인미술관
- 빅토리아 에빈 / 임숙자 역 (1988), “신체장식”, 서울, 경춘사
- 알렉산더쿠퍼 저 박민수 역 (2000), “신의 독약”, 책세상
- 오인영, 신원선, 안성준 (2010), “아트 메이크업 디자인”, 훈민사
- 유송옥, 이은영, 황선진 (1999), “복식 문화”, 교문사
- 이유경 · 이은숙 (1991), “가시적 자아”, 서울, 경춘사
- 조현설 (2003), “문신의 역사”, 서울 : (주) 살림출판사
- 진현용, 최성민 (2002), “The body art”, 도도컴
- 한명숙 외 2인 (2006), The Body Art, 서울, 청구문화사
- Bevis Hillier저 조규화 역 (1993) “20세기 양식”, 서울, 수학사
- Cyril Barrett SJ / 정미희역 (1992), OP Art, 미진사

## 학위논문

- 공영희 (2007), “구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구”, 전국대학교대학원 석사학위 논문
- 김가연 (2004), “1960년대 이후 의복에 나타난 프린트 디자인의 표현문화 연구”, 경희대학교대학원, 석사학위 논문
- 김동현 (1983), “1920년대와 1960년대 구미복식에 대한 연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김미경 (2006), “사이키델릭 패션의 디지털 이미지에 관한 연구”, 세종대학교대학원 박사학위논문
- 김연희 (2006), “현대 패션에 나타난 사이키델릭 아트”, 영남대학교 대학원 석사학위논문
- 문정은 (2003), “바디아트의 표현적 특성과 형태 연구”, 한성대학교 대학원 석사학위논문
- 박성실 (1995), “1960년대 미국의 진즈 패션에 관한 연구” 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 박정임 (2005), “바디아트의 질감 표현에 관한 연구”, 한성대학교 대학원 석사학위논문
- 박혜경 (2011), "현대 패헌에 표현된 광기 이미지 연구", 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 서유리 (1994), "American Hippie 와 그 복식에 관한 연구", 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 송아름 (2009), “사이키델릭 프린트를 활용한 패션디자인 개발 연구”, 홍익대학교 대학원, 석사학위논문

- 유현민 (1995), “인간의 유희성을 통한 시각표현연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 윤수경 (2003), “저항적 하위문화로서의 히피와 그 전후 스타일에 관한 연구”, 세종대학교 대학원 박사학위논문
- 이승은 (1999), “현대패션에 표현된 용문에 관한 연구” 홍익대학교 대학원 석사학위논문
- 이현주 (2003), “피카소의 회화를 응용한 바디아트에 관한 연구”, 한성대학교대학원 석사학위논문
- 최경옥 (2009), “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 태동숙 (2011), “투명성을 응용한 바디아트 표현 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 하경호 (1992), “신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구”, 계명대학교 대학원 박사학위논문
- 한미경 (2000), "1990년대의 히피패션에 관한 연구", 계명대학교 대학원 석사학위논문
- 한명숙 (2005), “바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구”, 대구대학교 대학원 박사학위논문
- 한수연 (1994), “1960년대 衣裳에 나타난 美와 에로티시즘에 관한 연구”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문

## 학술지 논문

- 안선경, 양숙희 (1999), “복식에 나타난 사이키델릭 이미지”, 한국의류학회지, Vol.23, No.1.
- 조정미 (2003), “Hippism이 20세기 패션에 미친 영향에 대한 연구”, 가톨릭대학교 생활과학연구논집 Vol. 23, No.1
- 최경옥, 이건희 (2007), “디지털 아트로서 바디페인팅에 관한 연구”, 한국미용학회지 Vol. 13, No. 1
- 하지수 (1994), “현대패션에 표현되는 유희성”, 복식, Vol. No. 22.
- 황춘섭, 정현주 (1995), “마오리족 전통 복식과 문신 고찰”, 복식문화 3(2)

## 국외문헌

### 단행본

- George B Sproles, Leslie Davis Burns, (1994), “Changing Appearances”, Fairchild Publications

### 인터넷자료

네이버 지식백과, ‘사이키델릭’

<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=280367&cid=42822>  
&categoryId=42822, (검색일자 : 2014. 9. 14)

네이버 지식백과, ‘사이키델릭 아트’

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894438&cid=42642  
&categoryId=42642](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894438&cid=42642&categoryId=42642), (검색일자 : 2013. 9. 14)

Nouveau Frisco. Time (April 7, 1967)

<http://content.time.com/time/printout/0,8816,843547,00.htm>  
1, (검색일자 : 2014. 10. 1)

네이버 지식백과, ‘착시’

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270644&cid=42641  
&categoryId=42641](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270644&cid=42641&categoryId=42641), (검색일자 : 2014. 10. 1)

네이버 지식백과, ‘유희’

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132988&cid=4094  
2&categoryId=31936](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1132988&cid=40942&categoryId=31936)  
(검색일자 : 2014. 10. 1)

네이버국어사전, ‘신비’

<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=23817200>, 검색일자:  
2014. 10. 1

네이버국어사전, ‘역동’

<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=26727800>, 검색일자 :  
2014. 10. 1

네이버지식백과, ‘미래주의’

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1096263&cid=4094  
2&categoryId=32856](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1096263&cid=40942&categoryId=32856), 검색일자 2014. 10. 1

네이버지식백과, ‘문신’

[http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1095440&cid=40942  
&categoryId=31614](http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1095440&cid=40942&categoryId=31614) (검색일 : 2014. 10. 1)

<그림1> Adam Cosmo, Peter Max, 1968

<http://www.petermax.com/>(검색일 : 2014. 10.1)

<그림2> Vega, Victor Vasarely, 1957

<http://www.op-art.co.uk/victor-vasarely/>(검색일 : 2014. 10. 1)

<그림3> Vega-Nor, Victor Vasarely, 1968

<http://www.op-art.co.uk/victor-vasarely/>(검색일 : 2014. 10. 1)

<그림4> Zqp comix, Robert Crumb, 1968

<http://www.google.co.kr> (검색일 : 2014. 10. 2)

<그림5> RollingStones album, 1967

<http://music.naver.com/album/index.nhn?albumId=190788>

(검색일 : 2014. 10. 2)

<그림6>Family Dog Poster, Victor Moscoso

<http://www.victormoscoso.com/gallery3.htm>

(검색일 : 2014. 10. 2)

<그림7> Holly Warbuton

<http://www.google.co.kr> (검색일 : 2014. 10. 2)

<그림8> Street Lamp, Giacomo Balla, 1909

[http://te2575\\_000\\_1/20130702181420943\\_QE6JBKT7Trms.naver.c  
om/imageDetail.nhn?docId=260553&imageUrl=http://dbsctthumb.p](http://te2575_000_1/20130702181420943_QE6JBKT7Trms.naver.com/imageDetail.nhn?docId=260553&imageUrl=http://dbsctthumb.p)

[hinf.naver.net/.jpg/i689.jpg?type=m4500\\_4500fst\\_n&mode=simple](http://hinf.naver.net/.jpg/i689.jpg?type=m4500_4500fst_n&mode=simple)

[&cid=42635&categoryId=42635](http://cid=42635&categoryId=42635) (검색일 : 2014. 10. 2)

<그림9> Explosion, Martin Sharp, 1968

<http://sharphendrix.blogspot.kr/> (검색일 : 2014. 10. 2)

<그림10> 마오리족의 문신

<http://blog.naver.com/>(검색일 : 2014. 10. 1)

<그림11> 파푸아족의 피어싱

[http://blog.naver.com/russha/220099759865nadysey/  
138768662](http://blog.naver.com/russha/220099759865nadysey/138768662)(검색일 : 2014. 10. 1)

<그림12> 헤나

[http://terms.naver.com/entrynhn?docId=1227813&cid=40942  
&categoryId=32160](http://terms.naver.com/entrynhn?docId=1227813&cid=40942&categoryId=32160) (검색일 : 2014. 10. 3)

<그림13> 바디페인팅

<http://koreabodypainting.com/> (검색일 : 2014. 10. 3)

## ABSTRACT

### A Study on the application of Body Art on the psychedelic properties

Kim Hyo Jin

Make-up · Special Effect Make-up Major  
The Graduate School of Convergence Design and Arts  
Sungshin women' s University

Characteristics of psychedelic seen in contemporary art and fashion can be called explosive notch. In the late 1960s a number of young people were exposed to intense light, sound, color, and passion for new free by directing the simultaneous stimulation of the vibration fanatical, its effects are graphics, display, fashion, music, and visual field were spread far.

In addition, the 1960s were out to enjoy the freedom from the oppression of gender stereotypes and the influence of the hippie and feminist movement, body art is drawing directly on the body were also replace the clothes, body painting psychedelic hippie men and women without distinction of the trend among, rapidly spread through the masses.

Body painting, tattoos, scars, body piercing, body art in

various types of henna body painting, represented by such enlargement is becoming increasingly fashion in various fields of art, theater, advertising, performance and more.

The purpose of this study was investigated in a plastic body art and body painting artists performed on the human body, and is in many parts of modern art to derive the nature and meaning of being represented psychedelic offer body painting artwork.

Specific details and methods of the present study was to collect data etc. Cleanup published prior research on domestic and foreign dissertations and Society for Theoretical and theoretical background and empirical research based on the psychedelic properties with body art design concept settings, psychedelic images were produced by typed attributes applied body art 8 piece.

The results of this study are as follows.

Characteristics of psychedelic illusion castle is based on previous research, playfulness, can be seen as a mystery, dynamics, etc.

First, the illusion castle is a difference between the nature and objective eye to the nature of things, especially when telling the characteristics of large, size or shape, length or distance, means a visual interpretation of the visual stimulus

did not apply attributes such as color and motion . Typically option (op) pattern, mix or change the color of the color, etc. An example is an optical illusion caused by the geometric pattern.

Second, the concept of the play may be said that the act of an artist to express their inner world, represented by these human playfulness will be able to at the same time as a true representation of the window of the pure substance. Miracle Baby chakjang and decoration, printing, causing the fairy tale fantasy, playful makeup, girls and children of the flower, you can see the playfulness from intense fluorescent dye and mixed with fantastic colors. Play psychedelic images displayed on Castle satisfies the stability and balance, causing you want to get out like impulse, or the confusion of consciousness in the late reign of destruction through the state temporarily desire.

Third, the mystery is characterized by indicating the receiver can not understand any phenomenon is a common theory and common sense and myoham. Westerners through fantasy and mystery, abstract dynamic positive about the Orient, was considered by the East dreamed of primordial space and time when you want to escape the 'natural'. In addition, the use of the unreal futuristic space-age costumes

with neon or artificial light and fluorescent paint which gives a supernatural effect Daigle (dayglo), use of the airbrush (air brush) has formed a futuristic image.

Fourth, the words mean power dynamics garage actively moving characteristic, representing the light radiation technique that extends to the outside, which seemed to represent a rotation force through the vortex pattern, powerful image with moiré pattern, the noted sex hot or contrast an example is the emphasis that the sense of movement and rhythm through the use of strong colors.

In the body to produce an application the characteristics of the psychedelic art, body painting bust three-point, four-point body body painting, body painting side was added 1 point was configured with a total of eight work plan design.

Works I, II to work on gender of the characteristics of the psychedelic optical illusion, optical illusion of motion due to the option pattern, an optical illusion caused by a change in color torso body painting, body painting body divide expressed as.

Works III, IV to work expresses a playfulness, using the infant miracle image and color upper body body painting, body painting side by dividing expressed.

Works V, VI representation of the work is a mystery, and

mystery using the airbrush effect of neon-colored body paint body and expressed as 2 points.

Works VII, VIII is dynamism in the representation of the work, using the radial swirl and expressed divided into upper body body body painting and body painting.

By deriving the nature and meaning of the psychedelic which is expressed in many parts of contemporary art through body art works on the basis of the above findings, broaden the theoretical horizons of body art, and expected to be able to contribute to broadening the range of expression.