



저작자표시 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.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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
박사학위 청구논문

시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적
이미지 표현에 관한 연구

2011

성신여자대학교 대학원
의류학과
이 유 나

시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적
이미지 표현에 관한 연구

김 경 희 교수지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함.

2010년 10월

성신여자대학교 대학원
의류학과
이 유 나

인 준 서

이유나의 박사학위 논문으로 인준함

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 대학원

논문개요

현대 사회는 새롭게 다양한 미디어의 발달과 커뮤니케이션의 영향으로 쏟아지는 이미지 범람 속에서 우리의 주체적 성찰과 지각을 마비시키며 순간적으로 스치고 지나가는 이미지들이 현실이 되어 현실감조차 잃어버리게 한다. 이렇듯 의미가 상실된 수 많은 이미지와 복제된 이미지는 지시대상이 없는 순수한 가상의 이미지로 표출되는 문화현상, 즉 이미지와 이미지를 합성하여 새로운 이미지를 창조해내고 조작하는 ‘시뮬라시옹의 시대’라고 할 수 있다.

본 연구는 지각되는 이미지 자체를 고정적으로 보지 않고 실제와 도출된 이미지간의 관계를 가변적이고 유동적인 바디아트(body art)로 표현하고자 한다. 따라서 시뮬라시옹(simulations) 이론을 바탕으로 바디아트 이미지 표현을 위한 이론적 개념과 표현특성을 문헌연구 방법에 의하여 고찰하고 창의적인 바디아트 작품으로 제작하는데 그 목적이 있다. 또한 현대 바디아트 디자인 연구에 대한 이론적 방향성을 제시함으로써 바디아트 디자인 연구의 체계적인 접근 방법을 보여주는 데 의의가 있다.

본 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 장 보드리야르의 시뮬라시옹 이론과 바디아트에 대한 이론적 고찰을 위하여 국내·외에서 출판된 단행본 및 간행본, 국내·외 학위논문 및 학회지에 발표된 선행연구 자료 등에서 자료를 수집하여 정리한다.

둘째, 시뮬라시옹에 대한 개념 및 형성배경을 살펴보고 개념적 특성과 표현양식적 특성을 분석하여 이론적 배경으로 삼는다. 또한 바디아트의 정의 및 유형, 표현기법에 대하여 알아본다.

셋째, 실증연구를 위하여 시뮬라시옹에서 이미지와 변화과정의 특성이 표

현된 현대 바디아트의 시각적 이미지를 시·공간적 신체, 상징적 기호, 이질적 결합의 4가지 유형으로 세분화하여 분석한다.

넷째, 이론적 배경과 실증적 연구의 결과를 바탕으로 시뮬라시옹 이론을 바디아트에 적용하여 현대 사회의 사회·문화적 현상을 컨셉으로 설정하고 시뮬라시옹의 이미지 특성이 적용된 바디아트 작품으로 제작한다.

다섯째, 작품의 제작과정 및 결과물을 통하여 바디아트의 이미지 형성과정 에 대한 체계적인 이론적 배경을 제시함으로써, 현대의 사회·문화적 이미지를 창출하는 시각예술로서 바디아트의 방향과 가능성을 모색한다.

연구 범위는 시뮬라시옹의 개념적 바탕인 현대 소비사회의 특징적 현상인 ‘양면성(duality)’ 모티브로 선정하여 바디아트의 선행연구 자료를 토대로 연구자가 문신, 바디 페인팅, 변형과 제거로 구분하였으며, 작품제작을 위하여 여성 모델 2인을 대상으로 페이스 페인팅 5점, 상반신 바디 페인팅 5점, 전신 바디 페인팅 5점으로 나누어 페인팅 기법, 일루미네이션 기법, 오브제 기법을 표현기법으로 사용하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 장 보드리야르의 시뮬라시옹은 원본이나 사실성이 없는 실재, 즉 하이퍼리얼리티(hyperreality)를 만들어내는 작업이며 개념적 특성으로 실재의 복제 또는 재생산의 의미인 시뮬라크르와 시뮬라크르의 대표적인 기호만이 남는 내과현상, 실재가 없는 초과실재인 하이퍼리얼리티로 구분할 수 있었다. 또한 표현양식적 특성으로 원본에 의한 재현성, 실재와 상징성이 제거된 인공적인 가상성, 과도실재의 파생으로 인한 탈근대적 기호를 생산하는 기호성과 다원화 현상으로 실재적 특성들이 혼합된 혼성성으로 분류하였다.

둘째, 바디아트는 인간의 신체에 행해지는 장식품과 장식물, 즉 신체를 새롭게 만드는 헤어드레싱, 패션 등의 모든 것을 포함하며 문신, 바디 페인팅, 변형과 제거의 유형으로 구분 할 수 있었다. 바디아트의 이미지의 표현은 현대에 이르러 다양한 방법과 재료의 발전으로 표현 방법과 재료 및 도구의

사용에 따라 크게 페인팅 기법, 일루미네이션 기법, 오브제 기법으로 표현되었다.

셋째, 시뮬라시옹에서의 이미지는 탈현대사회의 정치, 경제, 사회, 예술의 현상을 모두 상징적인 이미지와 기호의 논리로 설명하였다. 실재는 상징적인 기호의 질서에 의하여 구조화되며 이미지가 자율적인 독립성을 획득하는 이미지의 연속적인 단계를 거쳐 시뮬라시옹의 기호로서 이미지가 생성되었다.

넷째, 바디아트에서의 시뮬라시옹의 시각적 이미지는 신체의 일체, 왜곡, 변형을 통한 시·공간적 신체에 상징적 기호의 이미지를 텍스트화, 추상화의 형식으로 표현 하였다. 또한 소재의 다양성 및 디지털 기술과의 융합으로 인한 이질적 결합을 통하여 새로운 이미지의 표현이 가능하다는 결과를 도출하여 이를 바디아트 작품 제작의 특성으로 삼았다.

다섯째, 작품 제작을 위하여 현대 사회의 전환점을 상황에 따라 유연하게 표현하고 각자의 특징적인 코드를 허물고 새로운 모습으로 겹치거나 융합되는 현상을 보여주는 ‘양면성’으로 해석하고 작품의 컨셉으로 설정하여 바디아트 작품으로 계획하였다.

본 작품은 시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지를 표현하는 작품으로 제작하여 페이스 페인팅 5점, 상반신 바디 페인팅 5점, 전신 바디 페인팅 5점, 총 15점을 제작하였다.

작품 I, II는 직선과 곡선의 재현성의 페이스 페인팅으로 신체와의 일체성으로 표현 하였다.

작품 III, IV는 얼굴이 가지고 있는 유기적인 곡선과 입체적인 형태를 평면과 입체적인 가상성으로 표현한 작품으로 얼굴의 시·공간적 신체의 이미지를 표현 하였다.

작품 V, VI, VII은 자연의 실재와 상징적 기호의 이미지를 오브제와 색상의 대비를 적용하여 바디아트로 표현 하였다.

작품 VIII, IX는 딱딱한 평면과 부드러운 입체의 조화를 혼성성의 특성을 바탕으로 시·공간적 신체의 이미지가 표출되도록 제작하였다.

작품 X, XI은 딱딱한 직선과 부드러운 곡선을 상징적 기호의 가상성으로 표현 하였다.

작품 XII, XIII은 자연을 부드럽고 거친 이미지를 소재의 다양성을 통하여 이미지의 혼성성을 특징으로 표현 하였다.

작품 XIV, XV는 텍스트와 이미지를 시·공간적 신체 및 이질적 결합의 바디아트로 표현함으로써 새롭고 다양한 시각적 이미지의 모색 할 수 있었다.

이는 단순히 그리는 개념에서 벗어나 다양하고 혼합된 시물라시옹 특성을 살린 바디아트의 표현 가능성을 모색할 수 있었으며 인간의 신체를 새로운 현상으로 해석하고 기존의 틀에서 벗어난 새로운 이미지를 추구할 수 있음을 알 수 있었다.

이와 같이 새로움을 갈망하는 현대 사회에서 바디아트는 시대상을 반영하고 독창적인 조형예술로서의 가능성이 충분하지만 급변하는 현대사회에서 시물라시옹의 현상에 국한하여 작품을 제작하였다는 한계점이 있다.

따라서 일부에 치중되어 있는 개념과의 연계된 연구가 더욱 포괄적으로 이루어져야 할 것이며, 단순한 신체 표현의 한계에서 벗어나 실용학문으로서의 체계적인 이론 수립과 함께 예술적이고 조형적인 이미지를 창출하기 위하여 다각도에서의 이론적이고 실증적인 연구가 지속적으로 진행되어야 할 것으로 사료된다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 의의 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	4
II. 이론적 배경	6
1. 시물라시옹의 이론적 고찰	6
1) 시물라시옹의 개념 및 형성배경	6
2) 시물라시옹의 특성	9
2. 바디아트의 이론적 고찰	29
1) 바디아트의 정의 및 유형	29
2) 바디아트의 이미지 표현기법	38
III. 바디아트에 나타난 시물라시옹의 시각적 이미지	43
1. 시물라시옹에서의 이미지	43
1) 이미지와 기호	43
2) 시물라시옹 이미지의 변화과정	45
2. 바디아트에서의 시물라시옹의 시각적 이미지	50
1) 시·공간적 신체	50
2) 상징적 기호	56
3) 이질적 결합	61

IV. 시물라시옹 개념에 의한 바디아트 작품제작	67
1. 디자인 의도 및 방법	67
1) 디자인 의도	67
2) 제작방법	70
2. 작품 제작	71
V. 결론 및 제언	130

참 고 문 헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 시뮬라시옹의 개념적 특성	15
<표 2> 선행연구에 나타난 시뮬라시옹의 표현특성	16
<표 3> 시뮬라시옹 이미지의 표현양식적 특성	26
<표 4> 선행연구에 나타난 바디아트의 유형	32
<표 5> 바디아트의 유형과 특징	36
<표 6> 바디아트의 표현기법	40
<표 7> 시뮬라시옹 이미지 변화과정	46
<표 8> 바디아트에서 시뮬라시옹의 시각적 이미지	66
<표 9> 시뮬라시옹 개념에 의한 양면성의 바디아트 디자인 계획	69
<표 10> 작품 I의 디자인 이미지와 구성내용	73
<표 11> 작품 II의 디자인 이미지와 구성내용	76
<표 12> 작품 III의 디자인 이미지와 구성내용	79
<표 13> 작품 IV의 디자인 이미지와 구성내용	83
<표 14> 작품 V의 디자인 이미지와 구성내용	86
<표 15> 작품 VI의 디자인 이미지와 구성내용	89
<표 16> 작품 VII의 디자인 이미지와 구성내용	94
<표 17> 작품 VIII의 디자인 이미지와 구성내용	98
<표 18> 작품 IX의 디자인 이미지와 구성내용	103
<표 19> 작품 X의 디자인 이미지와 구성내용	107
<표 20> 작품 XI의 디자인 이미지와 구성내용	111
<표 21> 작품 XII의 디자인 이미지와 구성내용	115
<표 22> 작품 XIII의 디자인 이미지와 구성내용	119
<표 23> 작품 XIV의 디자인 이미지와 구성내용	123

<표 24> 작품 XV의 디자인 이미지와 구성내용 127

그림 목 차

<그림 1> 시물라시옹의 개념도	9
<그림 2> 팝아트의 시물라시옹	17
<그림 3> 앤디 워홀, 마를린 먼로	27
<그림 4> 마르셀 뒤샹, L.H.O.O.Q	27
<그림 5> 디즈니랜드	27
<그림 6> 풍피두 센터	27
<그림 7> 눈속임 회화	27
<그림 8> 앤디워홀, 브릴로의 상자	27
<그림 9> 피터 헬리, 굴뚝과 통로가 있는 감옥과 방	28
<그림 10> 파블로 피카소, 아비뇰의 아가씨들	28
<그림 11> 마르셀 뒤샹, 자전거 바퀴	28
<그림 12> 데이비드 살르, Bigger Rack	28
<그림 13> 강인함을 나타내는 페이스 페인팅	37
<그림 14> 얼굴 문신	37
<그림 15> 헤나	37
<그림 16> 상흔에 의한 신체장식	37
<그림 17> 출신과 소속을 나타내는 바디 페인팅	37
<그림 18> 신체변형에 의한 장식	37
<그림 19> 회화적 페인팅 기법	41
<그림 20> 액션 페인팅 기법	41
<그림 21> 디지털 페인팅 기법	41
<그림 22> 에어브러시 기법	41
<그림 23> UV 발광 페인팅 기법	41

<그림 24> 일루미네이션 기법	41
<그림 25> 오브제 기법	42
<그림 26> 시뮬라시옹 변화 특성에 따른 바디아트 이미지	49
<그림 27> 신체의 곡선을 활용한 바디 페인팅	54
<그림 28> 신체와 이미지의 일체성	54
<그림 29> 위장 형태의 페이스 페인팅	54
<그림 30> 위장 형태의 바디 페인팅	54
<그림 31> 신체의 왜곡을 이용한 바디 페인팅	54
<그림 32> 신체의 변형과 왜곡으로 인한 바디 페인팅	54
<그림 33> 페이스 페인팅의 시각적 착시효과	55
<그림 34> 신체의 왜곡을 이용한 바디 페인팅	55
<그림 35> 이미지와 일체를 통한 신체의 변형	55
<그림 36> 신체의 왜곡과 변형	55
<그림 37> 단축과 확장으로 인한 신체의 변형	55
<그림 38> 신체의 변형으로 인한 바디 페인팅	55
<그림 39> 페이스 페인팅에 표현된 상징적 기호	59
<그림 40> 텍스트를 활용한 바디아트	59
<그림 41> 가변적 이미지의 바디아트	59
<그림 42> 광고에 나타난 바디아트의 상징적 기호	59
<그림 43> 상징적 추상화의 바디 페인팅	59
<그림 44> 추상화 된 신체의 이미지	59
<그림 45> 추상적 페이스 페인팅	60
<그림 46> 추상적 바디 페인팅	60
<그림 47> 오브제를 활용한 바디아트	64
<그림 48> 조형적 요소를 활용한 바디아트	64
<그림 49> 이질적 질감을 활용한 바디 페인팅	64

<그림 50> 촉각적 질감을 활용한 바디 페인팅	64
<그림 51> 디지털 기술을 이용한 바디아트	64
<그림 52> 디지털 바디아트	64
<그림 53> 이미지 합성을 통한 바디아트	65
<그림 54> 광고에 활용된 디지털 합성의 바디아트	65
<그림 55> 디지털 신체에 표현된 바디아트	65
<그림 56> 양면성(duality)의 이미지 맵	68
<그림 57> 작품 I - 직선의 재현성	74
<그림 58> 작품 II - 곡선의 재현성	77
<그림 59> 작품 III - 평면적 얼굴의 가상성	80
<그림 60> 작품 IV - 입체적 얼굴의 가상성	84
<그림 61> 작품 V - 실재의 기호성	87
<그림 62> 작품 VI - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (1) - 1	90
<그림 63> 작품 VI - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (1) - 2	91
<그림 64> 작품 VII - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (2) - 1	95
<그림 65> 작품 VII - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (2) - 2	96
<그림 66> 작품 VIII - 평면의 혼성성 1	99
<그림 67> 작품 VIII - 평면의 혼성성 2	100
<그림 68> 작품 IX - 입체의 혼성성 1	104
<그림 69> 작품 IX - 입체의 혼성성 2	105
<그림 70> 작품 X - 딱딱한 직선의 기호성 1	108
<그림 71> 작품 X - 딱딱한 직선의 기호성 2	109
<그림 72> 작품 XI - 부드러운 곡선의 가상성 1	112
<그림 73> 작품 XI - 부드러운 곡선의 가상성 2	113
<그림 74> 작품 XII - 부드러운 자연의 재현성 1	116
<그림 75> 작품 XII - 부드러운 자연의 재현성 2	117

<그림 76> 작품 XIII- 거친 자연의 기호성 1	120
<그림 77> 작품 XIII- 거친 자연의 기호성 2	121
<그림 78> 작품 XIV- 텍스트의 상징적 기호성 1	124
<그림 79> 작품 XIV- 텍스트의 상징적 기호성 2	125
<그림 80> 작품 XV- 이미지의 상징적 기호성 1	128
<그림 81> 작품 XV- 이미지의 상징적 기호성 2	129

I. 서론

1. 연구의 의의 및 목적

현대 사회는 새롭고 다양한 미디어의 발달과 커뮤니케이션의 영향으로 쏟아지는 이미지와 정보 속에서 살며 소통하고 있다. 다양한 미디어의 발달로 인해 텔레비전, 컴퓨터, 영화, 사진 등의 기호와 이미지들이 우리를 둘러싸고 있고, 모든 것이 기호와 이미지의 형태를 띠고 있다. 그리고 우리는 그것을 기의(signifié, 記義)¹⁾와 기표(signifiant, 記標)²⁾의 구분 없이 단지 기호와 이미지로 이해하며 수동적으로 받아들이고 있다. 이것은 실재 자체가 중요한 것이 아니라 실재를 대신하는 기호와 이미지가 중요하게 대두된 것을 의미한다.³⁾

새로운 매체들은 인간의 삶의 내용과 경험에 지대한 영향을 미치며 현실세계와 비현실세계의 경계를 무의미하게 만드는 모습을 연출한다. 사람은 사물과 기호의 관계를 활용하고 있다기보다는 무수한 이미지나 기호적인 관계 속에서 살아가게 되며⁴⁾ 이미지의 범람은 우리의 주체적 성찰과 지각을 마비시키고 순간적으로 스치고 지나가는 이미지들이 현실이 되어 현실감을 잃어버리게 한다. 이렇듯 의미가 상실된 수 많은 이미지와 복제된 이미지는 지시대상이 없는 순수한 가상의 이미지로 표출되기 시작하였다.

이러한 현상에 대하여 장 보드리야르(Jean Baudrillard)는 이미지와 이미지를 합성하여 새로운 이미지를 만들어내고 조작하는 시물라시옹(simulations),

1) 기의: 기호의 요소 중 하나로 추상적인 내용, 개념, 의미를 뜻하며 기호의 내용과 정신적인 측면을 가리킨다. 김경용 (1994), 기호학이란 무엇인가, 서울: 문학과 지성사, pp. 20~22.

2) 기표: 의미의 운반체인 물질적 측면으로 직접적이고 객관적인 특성을 가지며 어떤 지시체를 하나의 단어로 표현할 때의 글자나 말 등의 표현을 뜻한다. 김경용 (1994), 기호학이란 무엇인가, 서울: 문학과 지성사, pp. 20~22.

3) 윤난지 (2000), 현대미술의 풍경, 서울: 예경, p. 234.

4) John Berger, 편집부 역 (1995), 이미지: Ways of Seeing, 서울: 동문선, p. 304.

즉 기호에 의해 실재보다 우월한 초과실재가 산출되는 과정으로 설명하였다.

보드리야르의 시물라시옹은 기호/이미지가 현실이나 실재를 대체하고 지배하는 현상, 그리고 실재보다 더 실재적인 초과실재(simulacre)에 포위되어 버린 현대의 존재론적인 조건을 탁월하게 규명하는 이론⁵⁾으로 기호와 이미지에 의해 통제되고 조작되는 현대 사회를 대표하는 개념이라고 할 수 있다.

시물라시옹 이론에서 현대 사회는 사물의 기능보다 기호를 소비하는 이미지의 시대로 어떤 사물을 소비하느냐에 따라 자신을 어떻게 표현할 수 있는지에 대한 욕구의 표출을 중요시한다고 보았다. 또한 몸이 소비의 가장 아름다운 대상이며 여러 기호 형식 중에 하나로써 조작되는 것으로 주장하였다.

이에 본 연구에서는 신체를 장식하는 바디아트를 통하여 시물라시옹의 이미지를 형성하고 기호화하여 바디아트 작품으로 제작하고자 한다.

바디아트는 인간의 신체에 행해지는 장식품과 장식물, 즉 신체를 새롭게 만드는 헤어드레싱, 패션 등 모든 것을 포함한 말이며 그것은 주얼리나 기타 장식물을 달기 위한 피어싱, 영구적인 문신, 브랜딩, 상처 또는 일시적으로 행해지는 페인팅이나 염색을 의미한다.⁶⁾ 이러한 신체 이미지의 표출은 실재 대상을 고정된 이미지가 아닌 이미지의 변형과 왜곡으로 인해 새롭게 구성되는 시물라크르의 속성 자체를 시각화 한 것으로 설명할 수 있다.

본 연구에서는 보드리야르의 이론인 시물라시옹 개념이 오늘날의 바디아트의 이미지 표현에 미친 영향을 분석하고 바디아트의 시각적 이미지 표현을 위한 이론적·방법적 근거를 마련하여 이론적 토대로 삼고자 한다.

5) 배영달 (2005), 보드리야르와 시물라시옹, 서울: 살림, p. 17.

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

최경옥 (2009), “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p. 27. 재인용

지금까지 바디아트의 이미지에 관한 연구는 패션 현상의 일부분으로 입증하는데 머무르고 있으며 현대사회의 문화현상에 관련된 바디아트의 선행연구도 포스트모더니즘에 국한되어 있다.

따라서 본 연구에서는 시뮬라시옹 개념을 바탕으로 이미지 자체를 고정적으로 보지 않고 실재와 도출된 이미지간의 관계를 가변적이고 유동적인 바디아트의 이미지 표현을 위하여 작품으로 제작하고자 한다. 또한 현대 바디아트 디자인 연구에 대한 이론적 방향성을 제시함으로써 바디아트 디자인 연구의 체계적인 접근 방법을 모색하고자 한다.

새로운 2010년대로 넘어가는 전환점인 현 시점은 어둡고 암울하였던 무드가 낙관적인 무드로 옮겨가는 경계 위에서 이미지들이 상황에 따라 유연하게 변화하고 기호화 되고 있다. 이러한 경향은 각자의 특징적인 코드를 허물고 새로운 모습으로 겹치거나 융합되는 현상, 즉 현실세계와 가상세계의 이중적인 경향의 양면성(duality), 즉 차분하고 실용적인 현실세계와 컬러풀하고 인공적인 판타지의 가상세계의 시뮬라시옹 시대로 설명 할 수 있다.

따라서 본 연구에서는 이러한 현대 사회의 이중적인 경향의 양면성이 가지고 있는 특성을 이미지화, 기호화하여 바디아트 작품으로 제작함으로써 바디아트 분야의 이론적 연구를 위한 기초 자료를 제공하고자 한다.

본 연구의 목적은 시뮬라시옹 이론을 바탕으로 바디아트 이미지 표현을 위한 이론적 고찰과 표현특성을 고찰하여 창의적인 바디아트 작품을 제작하는데 그 목적이 있다. 또한 바디아트 디자인 연구에 대한 이론적이고 체계적인 접근방법을 제시하고 작품을 통하여 시각예술로 바디아트의 중요성을 인식시켜 새로운 예술을 위한 다양한 시도의 구축으로 그 영역을 확대하는 데 의의가 있다.

2. 연구내용 및 방법

본 연구는 현대 소비사회에 나타난 이미지의 변화를 체계적으로 확립한 보드리야르의 시뮬라시옹 이론을 토대로 시뮬라시옹의 이미지 특성을 도출하고 바디아트의 이미지 표현에 미친 영향을 분석함으로써 현대 사회·문화현상이 적용된 바디아트 작품을 제작하고자 한다.

본 연구의 구체적인 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 보드리야르의 시뮬라시옹 이론과 바디아트에 대한 이론적 고찰을 위하여 국내·외에서 출판된 단행본 및 간행본, 국내·외 학위논문 및 학회지에 발표된 선행연구 자료 등에서 자료를 수집하여 정리한다.

둘째, 시뮬라시옹에 대한 개념 및 형성배경을 살펴보고 개념적 특성과 표현양식적 특성을 분석하여 이론적 배경으로 삼는다. 또한 바디아트의 정의 및 유형, 표현기법에 대하여 알아본다.

셋째, 실증연구를 위하여 시뮬라시옹에서 이미지의 특성과 변화과정을 분석하여 현대 바디아트에 나타난 시뮬라시옹의 시각적 이미지를 시·공간적 신체, 상징적 기호, 이질적 결합의 4가지 유형으로 세분화하여 분석한다.

넷째, 이론적 배경과 실증적 연구의 결과를 바탕으로 시뮬라시옹 이론을 바디아트에 적용시킨 디자인 의도 및 제작 방법을 제시하고 현대 사회의 사회·문화적 현상을 컨셉으로 설정하여 시뮬라시옹의 이미지 특성이 적용된 바디아트 작품으로 제작한다.

다섯째, 작품의 제작과정 및 결과물을 통하여 바디아트의 이미지 형성과정에 대한 체계적인 이론적 배경을 제시함으로써 현대의 사회·문화적 이미지를 창출하는 시각예술로서 바디아트의 방향과 가능성을 모색한다.

연구 범위는 시뮬라시옹의 개념적 바탕인 현대 소비사회의 특징적 현상인 양면성을 모티브로 선정하였으며 바디아트의 선행연구 자료를 토대로 연구

자가 문신, 바디 페인팅, 변형과 제거로 구분하였다. 또한 작품제작을 위하여 여성 모델 2인을 대상으로 하며 페이스 페인팅 5점, 상반신 바디 페인팅 5점, 전신 바디 페인팅 5점의 총 15점의 작품으로 페인팅 기법, 일루미네이션 기법, 오브제 기법을 사용하고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 시뮬라시옹의 이론적 고찰

1) 시뮬라시옹의 개념 및 형성배경

현대 사회는 어떤 사물을 소비함으로써 자신을 어떻게 표현할 수 있는가라는 것이 소비의 중요한 조건이 된다. 즉, 사물이 지니고 있는 이미지가 중요한 것이지 사물 자체의 기능이 중요한 것이 아닌 기호와 이미지에 의해 통제되고 조작되고 있는 시뮬라시옹 시대에 살고 있다.⁷⁾

시뮬라시옹(simulations)이란 시뮬라크르(simulacre)의 동사적 의미⁸⁾로 원본도 사실성도 없는 실재(實在), 즉 파생실재를 모델들을 가지고 산출하는 작업⁹⁾이며 본질적 실체로서의 지시대상이 없는 단지 기호체계 속에서 인위적으로 부활됨으로 강화되는 것이다. 이 이론의 핵심개념인 ‘시뮬라크르’¹⁰⁾는 실재하지 않는 어떤 존재의 대상을 존재하는 것처럼 만든 인공물로 복제에 복제를 통해 원본을 넘어선 복제를 가리킨다.¹¹⁾

프랑스의 사회학자이자 문화 비평가인 장 보드리야르(Jean Baudillard)는 1981년 미디어·정보·시뮬라시옹·사이버네틱스 같은 새로운 현상들이 인간 경험의 새로운 영역, 역사의 새로운 단계, 사회의 새로운 형태를 구성한다는 가정을 근거에 두고 시뮬라시옹 이론을 발표하였다.¹²⁾

7) 배영달 (2005), op. cit., p. 16.

8) Jean Baudrillard, 하태완 역 (2010), 시뮬라시옹, 서울: 민음사, p. 10.

9) Ibid., p. 12.

10) 이 말을 전문용어로서 처음 사용한 사람은 프랑스 작가 피에르 클로소프스키(Pierre Klossowski)였다. 그는 1940년대와 50년대에 특히 고대 그리스 신화와 종교적 관습을 연구할 때 이 개념을 사용했다. ‘시뮬라크르’는 로마 제국 말기 도시의 입구에 정렬한 신의 조각상을 가리켰는데 조각하는 조각을 통해 신의 외적 유사성이 아니라 신의 내적 마력(혹은 권능)을 ‘모사(simulate; 라틴어로는 *simulare*)’하려고 했다. 원래 신의 권능을 의미하던 이 라틴어는 클로소프스키의 예술이론과 철학에서, 격렬히 파동치는 인간 육체의 내적 ‘충동’을 가리키는 말로 변용되었다.

11) Baudillard, J (1981), *Simulations et simulation*, Paris: Galilée, p. 30.

보드리야르는 하이테크 혁명에 의한 매스미디어가 지배하는 현대 사회의 다양한 사회문화 영역에서 나타나는 포스트모던 현상에 대해 논리적으로 상응할 수 있는 포스트모더니즘의 핵심이론을 구축하였다. 또한 급진적인 사유방식을 통해 현대의 사회와 문화에 대한 독창적인 통찰력과 탁월한 분석¹³⁾으로 시뮬라시옹의 이론을 정립하였다.

시뮬라시옹은 흉내 낼 대상이 없는 이미지이며, 이는 그 자체로서 현실을 대체하고, 현실을 지배하게 되므로 오히려 현실보다 더 현실적인 시뮬라시옹은 순수한 환영(illusion)이며 가짜(simacrum)이다. 이 개념에서 실재란 하나의 ‘효과’ 내지 ‘환상’에 불과하며, 모든 재현은 이미 존재하는 실재의 반영이 아니라 원본과 전혀 다른 복제를 생산함으로써 원본을 초월한 초과실재가 되는 것이다.¹⁴⁾

보드리야르는 문화이론과 미디어 연구에서 더 이상 재현의 논리에 따르지 않는 새로운 사회적 환경을 설명하기 위해 ‘시뮬라시옹’이라는 용어를 사용한다. 그는 시뮬라시옹화 된 것들 즉, 고정된 지시 대상이나 토대가 없는 대상과 담론이 지배하는 하이퍼리얼리티(hyperreality)의 문화를 설명한다.¹⁵⁾

시뮬라시옹의 특징은 시뮬라크르를 선행한다고 말한 미디어 효과에 의해 모형이 실재를 앞지르는 현상으로, 과거처럼 오리지널리티가 정당하게 대접받을 수 없는 시대가 도래하였음을 주장하면서 각종 미디어의 범람으로 복제문화를 끊임없이 양산하는 것이다. 따라서 현대 사회는 오리지널의 실체가 상실되어 그것의 주장은 더 이상 무의미하며 모조를 기호로 대신하는 일만이 남았다고 역설¹⁶⁾하기도 한다.

12) 배영달(2005), op. cit. p. 19.

13) Victor E. Taylor, Charles E. Winqvist, 김용규 외 4인 역 (2007), 포스트모더니즘 백과사전, 부산: 경성대학교 출판부, p. 560.

14) 남수진 (2007), “현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위 논문, p. 7.

15) Victor E. Taylor, Charles E. Winqvist, 김용규 외 4인 역, op. cit., p. 57.

16) 안연희 (1999), 현대미술사전, 서울: 미진사, p. 245.

가령 사람들이 코카콜라를 마실 때 소비하는 것은 거품이 있는 검은 액체라기보다는 그것의 기호학적 가치인 ‘젊음’이다. 코카콜라는 코카콜라 자체로 교환가치나 사용가치를 지니는 것이 아니라 코카콜라가 속한 관계 속에서 기호학적 가치를 지닌다는 것으로 사물이 지니고 있는 이미지가 중요한 것이지 사물 자체의 기능이 중요한 것은 아니다¹⁷⁾라고 설명한다.

또한 시물라시옹 이론은 오리지널리티와 원작자의 가치를 예술의 전부로 떠받들던 모더니즘의 순수미학에 반발한 일부 포스트모더니즘 작가들에게 명확한 이론적 근거를 제시하였으며 모조나 위작의 예술적 당위성을 세우는데 근거로 작용하였다.

이러한 보드리야르의 이론은 1980년대 후반에는 미술계 전체를 떠들썩하게 만들 정도로 그 영향력을 부각시켰으며 당시 급부상한 제프 쿤스(Jeff Koons), 애슐리 비커튼(Ashley Bickerton), 메이어 바이스먼(Meyer Vaisman), 피터 헬리(Peter Halley)가 이끈 네오 지오(Neo-Geo)¹⁸⁾의 주요 이론적 배경이 되었다.¹⁹⁾

시물라시옹 이론이 현대 미술에 영향을 미쳤을 뿐만 아니라 현대 사회의 많은 사람들에게 시물라시옹의 시대로 이해될 정도로 엄청난 영향력을 발휘하는 것은 탈현대이론에서 시물라시옹에 관한 담론들이 흔히 우리가 새로운 현대 사회 혹은 새로운 패러다임 속에 살고 있다는 생각으로부터 파토스(pathos)²⁰⁾와 반향을 얻고 있기 때문이다.²¹⁾

17) 배영달 (2005), op. cit., pp. 15~16.

18) 네오지오: 신기호학적 개념주의(Neo- Geometric Conceptualism)의 약어로 넓게는 신개념주의에 포함된다. 1980년대 중반 이후 뉴욕의 이스트 빌리지를 중심으로 성행한 미술경향으로, 신표현주의의 절제감 없는 표현성에 식상하여 포스트모더니즘 정신을 고수하면서 방법론만을 바꾸어 미디어, 테크놀로지 등에 기초하였으며 보드리야르의 시물라시옹 이론은 네오 지오의 이론적 근거를 마련해주었다. 안연희 (1999), 현대미술사전, 서울: 미진사, p. 245.

19) 안연희, op. cit., pp. 246~247.

20) 파토스: 아리스토텔레스는 이것을 *ētos*(풍속, 성격, 도덕 등 지속적인 것을 의미)에 대하여 일시적인 정감, 격정 등을 가리키는 것으로 사용하였다. 그 후 예술상으로도 일시적으로 주관적인 정열을 나타내는 것에 이 말을 사용, 항상 숭고한 도덕적인 감정 쪽은 에토스라 하였다. 현재에도 이 말이 때때로 사용되고 있는데, 일시적인 강한 감정 상태를 말하거나 또 한편으로는 강력하고 지속적인 감정, 열정, 정욕 등을 의미하기도 한다. 임석진 외 30인 (2009), 철학사전, 서울: 중원문화, p. 964.

이러한 특성은 영화 「매트릭스」나 「아바타」에도 나타나 있듯이 보드리야르의 현실세계와 가상세계 속에서의 철학적 사유가 잘 녹아 있는 시뮬라시옹 이론을 차용하여 현대 사회를 표현하고 있다.

이에 본 연구에서는 시뮬라시옹 이론이 현대 사회의 근본적인 문제에서부터 예술에 이르기까지 유용하게 활용이 가능하다고 보고 바디아트와의 연계를 통한 시각적 이미지 표현에 대하여 연구하고자 한다.

2) 시뮬라시옹의 특성

이미지가 재현되고 다시 복제된 이미지를 만들어 가면서 이미지는 어떤 실재와 관계를 갖지 않음 자신의 순수한 시뮬라크르가 된다. 실재와는 동떨어진 이미지만이 넘쳐나는 세상, 현실/실재가 아닌 이미지가 현실보다 더 현실적이고, 실재보다 더 실재적인 ‘하이퍼리얼리티’의 세계는 바로 우리 시대, 즉 시뮬라시옹 시대이다(그림 1).²²⁾

본 장에서는 기호와 이미지에 의해 통제되고 조작되는 현대 사회, 즉 실재가 없는 시뮬라시옹의 핵심요소인 시뮬라크르와 내파, 하이퍼리얼리티의 세 가지 개념들에 대하여 살펴보고자 한다.



<그림 1> 시뮬라시옹의 개념도

21) 배영달 (2005), op. cit., p. 14.

22) Ibid., pp. 110~111.

(1) 개념적 특성

① 시물라크르 (simulacres)

시물라시옹 이론의 핵심개념인 시물라크르는 실재하지 않는 어떤 존재의 대상을 존재하는 것처럼 만든 인공물로 복제에 복제를 통해 원본을 넘어선 복제, 즉 모방이나 재현과 반대로 실재로는 존재하지 않는 대상을 존재하는 것처럼 만들어 놓은 원상 없는 이미지이다.²³⁾ 이미지, 유사, 재생을 뜻하며 오늘날 사용되는 가장 평범한 의미로는 “이미지나 비슷한 것, 불분명한 재현이나 닮은 것, 단순한 속임수나 가짜”²⁴⁾를 가리킨다.

시물라크르는 원래 1960년대 맥루언(McLuhan)이 사용하였던 것을 보드리야르가 예술과 대중문화에 관한 담론 속으로 끌어들이는 것으로²⁵⁾ 우리말로 가장(假裝)으로 번역하는 것이 가장 유사하다.²⁶⁾

플라톤에 따르면 세상은 ‘원형(이데아)-복제(현실)-복제의 복제(시물라크르)’로 구성되어있다. 이를테면 현실의 삶 자체가 불완전하게 나뉘어진 복제물인데 이것 자체를 다시 불완전하게 복제한 것들이 시물라크르이며 우리가 영위하는 대부분의 삶은 ‘복제의 복제, 시물라크르’²⁷⁾라고 주장하였다.

예술사적 측면에서의 시물라크르는 모방의 모방, 재현의 재현이라는 의미로 해석하는데 이것은 미메시스(mimesis)²⁸⁾의 의미이다. 오늘날 보드리야르가 지칭하는 시물라크르는 단순한 모방의 단계를 넘어서 차별과 되고 변이 되는 실제의 존재, 즉 예전의 실재 이상으로 존재하기 때문에 또 다른 실재

23) 최광진 (2007), 재현에서 이미지로: 현대 미술비평의 탈재현 전략, 조형예술학연구 12, p. 131 각주참조

24) Victor E. Taylor, Charles E. Winquist, 김용규 외 4인 역, op. cit., p. 556.

25) 진중권 (2004), 현대미학강의, 과주: 아트북스, p. 260.

26) Jean Baudrillard, 하태완 역 (2010), op. cit., p. 9.

27) 이진재 (2004), “시물라시옹 이론의 이미지 변화 과정으로 본 건축 형태 표현에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, pp. 30~31.

28) 미메시스: 어떠한 대상을 자신의 것으로 동화시키고 새롭게 재해석하여 드러내거나 보여주는 것으로 최초의 의미는 사제가 행하는 무용, 흉내 내기, 음악 등에 숭배행위였다. 주로 ‘모방’으로 번역되며 재현, 묘사 표현 등의 포괄적인 개념을 포함한다. 이주영 (2005), 재현의 관점에서 본 예술과 실제의 관계, 미학·예술학연구 22, p. 9.

로 취급되어 지는 것으로 파생실재(派生實在), 가상실재(假想實在)로 설명할 수 있다. 원본의 실재는 여러 가지 변위적 층위와 우발적 현상들에 의해 충격을 받고 충돌하며 혼재되는데 이것은 시뮬라크르를 위한 또 다른 저지전략(沮止戰略)²⁹⁾이다. 프로그램화 되어 있지 않은 우발적 상황들에서 시뮬라크르들은 또 다른 변이들을 만들어 내며 실재와 같은 듯 보이지만 다른 실재가 되는³⁰⁾ 이러한 과정을 시뮬라시옹이라고 한다. 오늘날의 시뮬라시옹은 원본도 사실성도 없는 실재이며, 즉 파생실재는 모델들을 가지고 산출하는 작업이다.

우리는 주변에서 수많은 광고들을 접하게 되고, 이런 미디어 자체가 메시지를 생산한다는 것을 쉽게 알 수 있다. 이렇게 생산된 이미지나 기호들이 현실에서 독립하여 자율화된 현상을 시뮬라시옹으로 해석한다.

오늘날 현대 사회는 우리의 현대성이 낳은 부산물인 기호(이미지)가 또 다른 기호를 산출하는 과정을 반복하면서 실재와 기호를 구분 할 수 없는 단계에 이르게 되고, 점점 더 실재보다 더 실재적인 초과실재(시뮬라크르)가 생겨나게 된다. 실재가 없는 기호만이 넘치는 세계가 바로 우리의 시대, 즉 시뮬라크르와 시뮬라시옹의 시대이다.³¹⁾

실제적으로 시뮬라크르는 기호론적 측면에서의 기의나 기표에 대한 구분이 없기 때문에 절대적 의미는 사라진다.³²⁾ 따라서 많은 것을 내포할 수가 있는 가능성이 있는 반면에 모든 것이 될 수 있다는 것은 다의적인 의미가 된다는 것으로 무한한 잠재적 가능성을 의미하는 것이며 확장 가능성을 의미

29) 저지전략: 파생실재의 전략으로 실재를 시뮬라크르로 대체해 버린 이후에도 혹시라도 시뮬라크르가 아닌 고전적 의미의 실제 상황이, 프로그램화하지 않은 우발적 상황이 발생하는 것을 저지하는 전략이다. 또는 모든 것이 시뮬라크르로 대체되어 버린 상황에서 모든 것이 시뮬라크르가 아니라 실제인척 보이도록 하기 위하여 자신의 부정적인 요소를 조작하는 작업을 이르기기도 한다. 보드리야르, 하태완역 (2010), 시뮬라시옹, p. 28. 참조

30) Jean Baudrillard, 장 누벨, 배영달 역 (2003), 건축과 철학, 서울: 동문선, p. 19.

31) 배영달 (2005), op. cit., pp. 16~17.

32) 이희정 (2007), “부티크호텔에 나타나는 하이퍼-리얼리티 표현특성”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp. 30~31.

하는 것이다.

② 내파(implosion)

내파란 우선 실재가 사라지고 다름이 없는 시뮬라크르로 전환되는 것으로 시뮬라크르의 가장 대표적인 기호만이 남아 실재를 대체하는 현상이다.³³⁾

보드리야르는 사회적인 것이 인간 상호작용, 의사소통 등의 모든 이상화된 반향과 더불어 대중 속에서 내파되었다고 주장하면서 내파란 블랙홀로 모든 것이 흡수되어 응축되는 현상으로 사회와 관련하여서는 사회적인 것의 포화에 대한 격렬한 반응, 수축이라고 파악한다.³⁴⁾

내파는 외파와 상반되는 가치로서 어떤 특정한 폭발의 진원지가 없기 때문에 중심이 존재하지 않으며 어느 곳이나 중심이 될 수 있다는 것을 의미한다.³⁵⁾ 즉, 내파현상은 기호와 정보가 과잉으로 증식하는 과정에서 발생하는 일종의 재난³⁶⁾으로 기호화 정보의 증식이 마치 암의 증식에서처럼 통제할 수 없을 정도로 발생하는 의미이며, 차이의 극한이 오히려 차이를 지우고 동일자의 무한 증식으로 전락하는 극한현상을 일컫는 말이다.³⁷⁾

탈근대의 사회에서 경계를 허무는 일종의 엔트로피(entrophy)의 과정³⁸⁾으로 내파에 의해 계급, 정치 이데올로기, 문화적 형태들 사이의 차이, 그리고 미디어 기호와 현실 사이의 차이가 사라지는 것이다. 즉, 긍정과 부정이 서로를 야기시키고 겹쳐지며 능동도 수동도 존재하지 않고, 모든 행위가 모든 사람에게 이익을 주고 모든 방향으로 흩어지며 원의 끝에서 끝이 맞춰지는 유동적인 인과관계를 산출하는 것, 즉 내파하는 것³⁹⁾이라고 할 수 있다.

33) Jean Baudrillard, 하태완 역 (2010), op. cit., p. 42. 역주 참조.

34) 배영달 (2005), op. cit., p. 81.

35) 임지연 (2008), “보드리야르의 시뮬라시옹 이론에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 30.

36) 배영달(2005), op. cit., pp. 101~102.

37) 진중권, op. cit., p. 261.

38) 배영달 (2005), op. cit., p. 84.

39) Jean Baudrillard (1983), *Simulations*, New York: Smitext(e), pp. 30~31.

보드리야르의 견해에 따르면, 정보는 의사소통과 사회적인 것을 소진시키면서 시물라시옹의 과정을 거치게 되고 미디어를 통하여 대중 속으로 사회적인 것을 내파하며 의미와 메시지는 정보와 광고 속으로 사라져버린다⁴⁰⁾고 주장한다. 즉, 정보는 의미와 의미작용의 직접적인 파괴자 혹은 중화자가 된다. 따라서 의미의 소멸은 정보, 매체 대중매체의 분해적이고 저지적인 행위와 직접적으로 연결⁴¹⁾되어 있다고 할 수 있다.

③ 하이퍼리얼리티(hyper-reality)

하이퍼리얼리티란 재현과 그것의 원본의 지시대상(referent)간의 구분이 더 이상 존재하지 않는 이론상의 상태⁴²⁾로 보드리야르의 시물라시옹 이론에서 기호나 이미지의 마지막 단계에서 이미지가 더 이상 어떤 지시물이나 대체물을 갖지 않고, 원본이나 실재가 없는 ‘초과실재’⁴³⁾를 말한다. 즉, 현실보다 더 현실적인 것, 즉 현실이 모델을 따라 생산된다는 것을 의미한다.⁴⁴⁾

‘하이퍼리얼한 것’은 자연적 세계와 그 모든 지시대상이 점차 기계공학과 자기-지시적 기호로 대체되는 역사적 시물레이션 과정의 최종 결과⁴⁵⁾로서 ‘실제적인 것’보다 더욱 사실적이다. ‘실제적인 것’을 ‘하이퍼(hyper)’로 만드는 것은 그것이 더욱 더 실제적이라는 의미이며 실재는 우리가 생각하는 전통적 개념으로서 현실 혹은 사실을 지칭한다.

보드리야르는 상품이 마르크스가 정의한 것처럼 사용 가치를 내포하고 있는 것이 아니라, 소쉬르(Saussure)가 정의한 것처럼 기호들로 이해되어야만 한다고 주장한다.⁴⁶⁾ 이러한 경향은 소비사회에서의 사물의 의미에서 찾아

40) 배영달 (2005), op. cit., p. 83.

41) Jean Baudrillard (1983), op. cit., p. 120.

42) Victor E. Taylor, Charles E. Winquist, 김용규 외 4인 역, op. cit., p. 287.

43) Baudillard, J (1984), *The Precession of simulacra: Art after modernism Rethinking Representation*, New York: The museum of contermporary art.

44) Jean Baudrillard (1983), p. 23.

45) G. Genosko (1994), *Baudillard and signs*, London and New York: Routledge, p. 157.

46) Victor E. Taylor, Charles E. Winquist, 김용규 외 4인 역, op. cit., p. 287.

볼 수 있는데 새로운 사물의 개념은 탈근대적 기호의 개념을 바탕으로 한다. 기호는 어떤 대상을 재현하지 않고 자기 자신을 지시하며 대상을 창조하며 자연적 대상보다 더 실재적이고 우월하여 초과실재를 생성하게 되는 것으로 초과 실재는 실재보다 더 실재적이며, 사물의 재현도 아닌 초과실재를 만들어 내는 것이다.⁴⁷⁾ 그러므로 기호의 세계에 존재하는 사물은 현실적인 실재가 아닌 대기도 없는 파생공간(hyperspace)속에서 조합적 모델로부터 발산되어 나온 합성물로서의 초과실재⁴⁸⁾이다.

보드리야르는 이러한 초과실재의 단적인 예를 디즈니랜드에서 찾는데 “디즈니랜드는 ‘실재’의 나라, ‘실재’의 미국 전체가 디즈니랜드라는 사실을 숨기기 위하여 거기에 있으며 다른 세상이 실재라고 믿게 하기 위해 가상적으로 제시된 것이다. 그런데 디즈니랜드를 둘러싸고 있는 로스앤젤레스와 미국 전체는 더 이상 실재가 아니며 초과실재와 시뮬라시옹의 질서에 속한다.”⁴⁹⁾고 설명하고 있다.

보드리야르는 이러한 이미지의 범람을 토대로 정보를 포화하고 미디어가 지배하는 현대 사회는 리얼리티 자체가 소멸하는 하이퍼리얼리즘의 시대⁵⁰⁾이며, 이 세계는 모조품이 지배하는 추상적이라는 비판적인 세계관으로 피력하였다.

이렇듯 오늘날 하이퍼리얼리즘의 시뮬라시옹 차원을 구체화하는 것은 정치적, 사회적, 여가적, 경제적 형태의 일상적 실재⁵¹⁾이며, 실재 그 자체를 구성하게 됨에 따라 시뮬라시옹과 실재의 구별이 없어지고 시뮬라시옹의 실재가 실재 자체의 기준이 된다. 뿐만 아니라 의미가 연출되기 때문에 진정한 의미도 사라져 버리는데 이는 의미와 의사소통을 재산출하고 재생산하는 시뮬

47) 배영달 (2005), op. cit., pp. 71~72.

48) Baudillard, J (1984), op. cit., p. 11.

49) Jean Baudrillard (1981), op. cit., pp. 25~26.

50) 김현미 (2008), “현대공간에서 나타나는 재현성에 관한 연구”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 25.

51) Jean Baudrillard (1981), op. cit., p. 123.

라시옹과 초과실재의 과정이며 의미와 의사소통의 시뮬라시옹과 초과실재, 실재보다 더 실재적인 것으로 말미암아 실재는 내파된다. 따라서 의미와 의사소통을 연출하는 대중매체와 정보는 실재와 사회적인 것을 ‘저항할 수 없는 탈구조화’속에서 내파시킨다.⁵²⁾

이상에서 살펴 본 바와 같이 본 연구에서는 이러한 시뮬라시옹의 개념을 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 시뮬라시옹의 개념적 특성

구분 \ 내용	개념	특성
시뮬라시옹 (simulation)	원본과는 전혀 다른 복제물의 생산과정	시뮬라크르의 동사형
시뮬라크르 (simulacres)	원본도 사실성도 없는 실재	허구의 인공물
내파 (implosion)	실재가 사라진 시뮬라크르의 전환	대표적 기호 생성
하이퍼리얼리티 (hyperreality)	원본이나 실재가 없는 초과실재	초과실재

(2) 표현양식적 특성

보드리야르의 시뮬라시옹의 이론에서 살펴본 바와 같이 시뮬라크르와 내파, 하이퍼리얼리티는 각각의 고유한 개념적 특성을 가지고 있는데 이러한 특성은 시각 예술, 특히 현대 미술과 건축물에서 그 표현양식적 특성을 찾아 볼 수 있다.

본 연구에서는 보드리야르의 시뮬라시옹 개념에 따라 작품을 제작함에 있어 표현양식을 고찰하여 바디아트의 시각적 이미지 표현을 위한 이론적 배경으로 삼고자 한다. 예술작품에 나타난 재현성과 유사성에 관한 연구⁵³⁾ 및

52) 배영달 (2005), op. cit., p. 103.

시물라시옹의 이미지의 가상화에 관한 연구⁵⁴⁾, 현대 건축에 나타난 다양한 표현 특성에 관한 연구⁵⁵⁾를 토대로 시물라시옹의 표현양식적 특성을 <표 2>와 같이 정리하고 재현성, 가상성, 기호성, 혼성성으로 분류하였다.

<표 2> 선행연구에 나타난 시물라시옹의 표현특성

선행연구	표현특성	연구자
이주영(2005)	재현성, 유사성	재현성
이승신(2006)	가상성	가상성
김현미(2008)	모방성, 유기성, 혼성성, 유희성, 환상성, 투명성, 모호성, 상징성, 무한성, 연속성	기호성
		혼성성

① 재현성

시물라시옹의 근원적 출발은 미메시스에 의한 모방, 즉 원본의 재현에 의해 시작되었으며, 역사적 맥락이 모방에서 시작한 이미지는 원본을 닮아가려하고 그것을 현실화 하려 한다. 선행적 경험에 의한 재현이야말로 시물라크르적 하이퍼리얼리티의 진실⁵⁶⁾이라고 설명할 수 있다.

플라톤이 예술을 정의하기 위해 사용한 모방 개념은, 예술적 재현이 이데아의 진리를 담보하지 못하고 현상 세계의 외양을 모방한 허상이라는 폄하의 의미를 담고 있었다.⁵⁷⁾

이것은 재현 체계에서 기표와 기의의 일대일 대응 관계가 기의에 의해 확정되는 구조주의의 이상적 전제와는 입장 차이를 분명히 하고 있는데, 그는

53) 이주영 (2005), 재현의 관점에서 본 예술과 실제의 관계, 미학·예술학연구 22.

54) 이승신 (2006), “이미지의 가상화 연구”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.

55) 김현미 (2008), “현대공간에서 나타나는 재현성에 관한 연구”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.

56) 이희정, op. cit., p. 63.

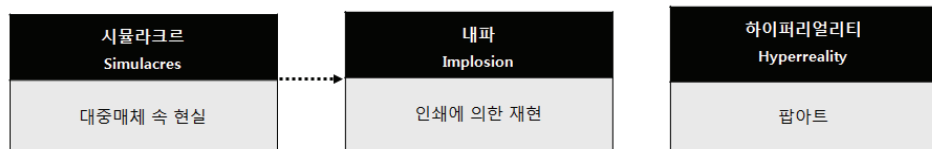
57) 플라톤, 최현 역 (1996), 플라톤의 국가론, 파주: 집문당, pp. 404~409.

기표와 기의가 유리되어 현전과 부재가 동일시되는 것을 '순수한 모사(pure simulacrum)'라는 용어로 개념을 정리하고 있다.⁵⁸⁾

보드리야르는 사물은 이미지에 의해서 재현되며 상상된 이미지들이 구축한 세계를 상상의 세계로 보고 재현할 이미지가 없는 상상의 세계는 그 존재의 의미 자체를 상실한다고 보았다. 또한 주어진 이미지를 차용하여 다른 것을 말하고자 하는 이미지의 의미의 관계는 쌍방향적 지시 관계를 이루는 포스트모던적인 은유적 재현(metaphorical representation)⁵⁹⁾으로 설명한다.

근대의 환영주의 재현 체계에서 현실 세계의 실재를 가장 잘 재현하는 것이 가장 훌륭한 이미지이며 실재에 가장 가까운 이미지는 결국 자기 자신이 되는데 여기서 실재와 이미지를 구분하던 모더니즘의 이원론 대신 일원론이 등장하게 되었다. 이렇듯 실재와 이미지가 하나가 되는 단계가 바로 보드리야르가 말하는 시물라시옹의 단계이다.⁶⁰⁾

이러한 시물라시옹의 단계를 거쳐 이미지가 형성되어 표현되어 나타난 팝아트에서 다루어지는 현실은 대부분이 인쇄에 의해 재현된 이미지들인 경우가 많은데, 팝아트에서 다루어지는 표현 방식의 대상들은 일상적인 현실이 아니라 그래픽 디자인이나 대중 매체 속에서 경험하는 현실을 바탕으로 한다.⁶¹⁾



<그림 2> 팝아트의 시물라시옹

58) J. Baudrillard (1988), *The mass: The implision of the social in the media*, Selected Writing, M. Poster(ed), California: Stanford University Press, p. 170.

59) 박현신 (2003), “20세기 후기 패션의 신체부재와 탈재현 현상”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문, p. 7.

60) 임지연, op. cit., p. 2.

61) John Walker, 정진국 역 (1988), *대중매체시대의 예술*, 서울: 열화당, p. 23.

1960년대 중엽 팝아트의 대표적 작가인 앤디 워홀(Andy Warhol)은 대중매체적인 시각문화의 기술을 미술에 접목하여 사물과 지각의 세계를 구성하는 원리가 시물라크르에 있음을 최초로 지각하고 실크스크린 기법을 적극 활용하여 현실을 그대로 재현하고 기계적으로 반복하였다.⁶²⁾

<그림 3>의 워홀의 『마를린 먼로』는 스타를 직접 모델로 사용한 것이 아니라 스타의 사진을 실크스크린으로 복제한 것이다. 워홀이 관심을 가진 것은 실제 스타가 아니라 대중매체에서 만들어진 이미지였다. 스타의 참모습보다는 미디어를 통해 가공된 스타의 이미지가 중요하였으며 복제된 소재에 존재하는 것은 이미지의 표면일 뿐 작가의 심오한 내면적인 고뇌 따위는 부재한다.⁶³⁾

여기에서 워홀의 작품은 결코 원본이 될 수 없는 현존의 실재 즉, 유사성을 표방은 복제의 복제로 다른 실재로 표현하는 시물라크르를 생산한 것으로 설명 할 수 있다. 또한 워홀이 나타낸 것은 ‘유사의 진리’가 아닌 ‘상사(相似)의 진리’로 미세한 뉘앙스의 차이를 내며 동일한 이미지를 여러 번 반복할 때 얻어지는 어떤 시각적 효과인 것이다. 그런 의미에서 그것은 원본 없는 복제, 원본과의 일치가 필요 없는 복제가 되는 것이다.⁶⁴⁾

시각예술분야에서 재현은 대상의 형태를 유사하게 다시 제시하면서 대상의 존재를 강하게 부각시키는데, 이 때 재현의 진실성을 가름하기 위해서는 모방된 것과, 실재를 지시하는 원본 사이의 ‘유사성(similarity)’이 중요한 준거가 되었다.⁶⁵⁾

<그림 4>의 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 『L.H.O.O.Q. 수염난 모나리자』는 레오나르도 다빈치의 모나리자의 작품에 ‘L.H.O.O.Q.’라는 글을 적어 넣어 재현하였는데 이는 반(反)예술적 행위로 유희화된 모나리자를 나타낸

62) 전지예 (2005), “Pop-Art에 나타난 시물라크르 현상 연구”, 경북대학교 대학원 석사학위논문, p. 44.

63) 2010.2.3 주간동아 아트북스 정민영

64) 이진재, op. cit., p. 32.

65) 이주영, op. cit., p. 15.

것이다. 뒤샹의 모나리자는 시뮬라시옹의 관점에서 단순한 복제나 재현의 개념이 아닌 모나리자의 고유성과 시대의 아이러니를 표현한 것으로 당시 시대의 상황을 모나리자라는 작품으로 이미지화 하고 기호화하여 대변한 것으로 설명 할 수 있다.

대부분의 팝아트의 작품들은 원본을 그대로 활용하면서 주관이나 상상은 개입하지 않으며 사실성을 바탕으로 이미지를 활용하는 재현의 의미가 강하다고 설명할 수 있다. 즉, 재현의 재매개(remediation)를 의미하며 재현에서 드러난 예술 작품의 실재를 재매개에 의해 해석과 의미가 다변화 되어 해석 될 수 있는 것이다.

문자 그대로 재현이란 지금 당장 현실이 아닌 것을 다시 현실로 만든다는 말⁶⁶⁾이지만 시뮬라시옹에서의 재현은 모티브로서의 재현일 뿐 실재의 의미는 이미 사라진 인공적인 실재, 즉 시뮬라크르이며 이 때 시뮬라크르는 모더니티를 요체로 사실성과 유토피아적 상상력을 반영한 유사·모방·위조 개념의 재현 현상인 것이다.

이러한 전반적인 상황들에 대하여 20세기 후반의 새로운 예술 경향과 포스트모더니즘적 담론은 기존의 예술적 관습들의 위기 상황으로 인한 시각적 재현의 능력에 대한 회의의 결과이자 이를 주시한 것으로 해석할 수 있는데, 전통적인 의미의 실재관념이 무너지는 지점에서 새로운 재현 개념이 등장해야하는 상황에 직면한 것이라고 할 수 있다. 따라서 이러한 포스트모던 사회의 상황에 대해 시뮬라크르 개념을 제시하는 보드리야르의 관점은 의미 있다고 할 수 있다.⁶⁷⁾

그러므로 재현성이란 전통적인 의미에서의 모방의 개념이 아니라 대상의 형태를 유사하게 다시 제시하면서 대상의 존재를 강하게 부각시키는 유사성을 가지고 있다. 이러한 특성은 복제의 단계를 거치면서 실재의 모습이 사

66) 오병남 외 (2007), 미학으로 읽는 미술, 서울: 월간미술, pp. 10~12.

67) Jean Baudrillard (1999), *The ecstasy of communication*, the postmodern reader, C.Jenks(ed.), New York: St. Matrtin's press, p. 152.

라지는 하이퍼리얼한 새로운 이미지를 형성하는 표현양식이라고 설명 할 수 있다.

② 가상성

시물라시옹에서 나타나는 가상성은 현실을 사라지게 하는 것⁶⁸⁾으로서 실제의 연장으로서의 가상성, 즉 실제와 상징성이 제거된 실제에 대한 증명으로서의 기표를 보증하기 위해 텅 빈 기표 위에 인위적으로 조작된 지시대상을 기입하는 형식으로 인위적인 상징성을 회복시킨다.⁶⁹⁾

시물라시옹 이론에서 보드리야르는 우리가 당면하고 있는 현실을 ‘과잉 현실의 사회(society of hyper-reality)’라고 진단하면서 근거 없는 실재가 실재를 대치하고 철저하게 인공적이며 독립된 정체성을 갖는다고 주장한다. 또한 근거 없는 실재의 유토피아적 발상으로서 일종의 코드이자 기호이며⁷⁰⁾ 기호로서의 이미지가 내파에 의해 지시대상과 지시기능을 상실하고 그에 따라 상징성을 배제시킴으로써, 고정적인 의미의 획득이 불가능해지는 방식의 결과로 이미지가 가상성을 지니게 되는 것이다.

오늘날의 가상성 개념은 현실성과 실재성의 의미와 비교 될 수 있는데, 현실은 시공간에서 직접적으로 지각 가능한 대상이나 사건, 혹은 그것들에 대한 경험을 가리키며 실재는 보다 넓은 의미로 실재 중에는 현실화된 실재도 있고 현실화되지 않은 실재도 있다.⁷¹⁾

가상은 실재에 대해 그것의 절대적 타자로서이든 아니면 그것의 현현태(顯現態)로서이든 간에, 그것에 맞서 있는 또 하나의 존재영역으로 간주되어 왔으며 극도의 디지털 매체의 발달로 가상과 실재에 대한 무차별성이 주장되기에 이르렀다.⁷²⁾

68) Jean Baudrillard, 배영달 역 (1998), 보드리야르 문화읽기, 서울: 백의, p. 32.

69) 이승신, op. cit., p. 17.

70) 코디 최 (2006), 동시대 문화의 이해를 위한 20세기 문화 지형도, 과주: 안그래픽스, p. 138.

71) 이민정 (2003), “현대 패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구”, 연세대학교 대학원 박사학위논문, p. 79.

보드리야르는 실재가 증발해 버린 이미지의 세계로 미국을 묘사하고 미국은 초과실재의 세계⁷³⁾임을 강조하면서 그 예로 미국의 디즈니랜드(그림 5)에 대하여 언급하였는데, 이와 같은 개념에서 시뮬라시옹의 가상성을 설명하는 대표적인 건축물로 풍피두 센터(Centre Pompidou)(그림 6)를 들 수 있다. 가상성의 개념에서 풍피두 센터는 일종의 블랙홀이고 내과의 장소로서 그 곳이 함축하는 문화적 또는 미적인 모든 메시지와 의미는 실제로 현대 사회 속에서 내과되어 사라지고 대중을 생산해내는 공간을 제공한다.⁷⁴⁾ 이러한 논리에 따르면, 현대 건축은 현대의 사회문화적 현상과 테크놀로지 지배 사회의 사물의 운명에서 벗어날 수 없는 물리적 실체로서 사물의 가치 대신에 이미지와 기호로서 소비되고 교환되고 있는 것⁷⁵⁾으로 설명할 수 있다.

<그림 7>과 같은 눈속임 회화(trompe l'oeil) 역시 시뮬라시옹의 실재를 소멸시키는 유혹이며 현실의 과도함이라는 아이러니를 가지고 있다. 눈속임 회화에서 원근법 효과는 사물들이 일종의 내적인 입체감에 의해 시선을 속이는 것⁷⁶⁾으로 눈속임 회화의 특징은 우선 평범하고 일상적인 사물들만이 재현의 권리를 갖는다는데 있다. 큰 주제는 사소한 사물들의 형상화에 의해 왜곡되고 상실되면서 사물은 반재현적, 반 기념비적인 텅 빈 기호가 되며 이러한 일상적 사물들은 사회적 삶과 관계를 끊고 그것을 패러디하게 된다. 이것은 어떠한 체계적인 구성이 아니라 우연히 배열되는 것으로 18~19세기의 회화양식인 정물화의 리얼리티가 단순하고 일상적인 사실성을 재현하는데 비해, 보드리야르가 말하는 눈속임 회화는 현실적인 것의 제거에 특징이 있다.⁷⁷⁾

72) 미학대개간행회 (2007), 미학의 문제와 방법: 미적가상, 서울: 서울대학교 출판부, p. 456.

73) Baudillard, J (1981), pp. 25~26.

74) 배영달 (2005), op. cit., pp. 123~126.

75) 배영달 (2005), op. cit., pp. 114~115.

76) Jean Baudrillard, 배영달 역 (1998), op. cit., pp. 86~94.

77) 최광진 (2004), 현대미술의 전략, 파주: 아트북스, p. 170.

즉, 보드리야르가 정의한 눈속임 회화는 무중력적이고 다차원적인 것으로서 기존의 사물성이 소멸된 죽음의 입체감⁷⁸⁾을 특징으로 하며 르네상스식 원근법적 공간과 다른 내적인 입체감으로 우리의 눈을 속인다. 결국 눈속임 회화가 3차원적으로 실재의 효과를 흉내 내고 능가하는 중에 3차원적 리얼리티와 리얼리티의 원리에 근본적인 의심을 던지는 시뮬라시옹을 생산 하는 것이라고 말한다.⁷⁹⁾ 그로 인해 원근법적 모조물이 사라지고, 마치 만질 수 있고 잡을 수 있는 것 같은 촉각적인 현존의 환영이 등장하게 되는데 여기서 나타나는 환영은 실제 촉감과는 관계없는 초현존이라 부를 수 있는 것으로써, 회화의 영역을 넘어서 모든 분야가 식별할 수 없을 정도로 뒤섞여 있고 그들 모두가 흉내 내고, 패러디 할 수 있기 때문에 더는 회화의 범주가 아니라고 할 수 있다. 따라서 눈속임 회화는 실재 그 자체보다도 더 심오한 시뮬라시옹의 범주가 된 것이다.⁸⁰⁾

즉 가상성은 실재가 내파되어 시뮬라크르로 전환되면서 지시대상과 지시기능을 상실하고 상징성을 배제하는 가상의 특성을 표출하면서, 이로 인해 실재와 관련을 갖지 않는 기호를 생성하여 새로운 의미의 이미지를 창조하는 기호성의 의미를 파생시켰다고 설명 할 수 있다.

③ 기호성

시뮬라시옹에서의 기호는 기표와 기의의 결합으로 궁극적 지시대상을 지시하거나 재현하지 않는다. 기호는 자기 자신이 지시하며 대상을 창조하고 그 기호가 창조한 대상은 자연적 대상보다 우월한 하이퍼리얼리티가 되는 탈근대적 기호를 생산한다. 이러한 시뮬라시옹의 기호체계에서 사물은 과거처럼 사용가치나 상징가치가 중요한 것이 아니라 ‘문화적 기호로서의 가치’가 중요해졌다. 사물은 하나의 기호이고, 소비는 하나의 사회적 언어로서 기호체

78) 보드리야르, 김윤희, 양은희 역 (1995), 기호학과 시각예술, 서울: 시각과 언어, p. 186.

79) Ibid., p. 188.

80) 보드리야르, 김윤희, 양은희 역, op. cit., p. 187.

계 안에서 이해 될 수 있다.⁸¹⁾

오늘날 다양한 미디어에서 쏟아져 나오는 수 많은 정보와 이미지들이 사물에 너무 많은 의미를 부여하게 되면서, 오히려 그것들이 의미를 상실하게 만들어 버리고 과도실재를 과생시켰다. 현실적인 대상물이라기보다는 하나의 기호로 대체되어 존재하면서 더 실재적이고 탁월한 과도실재가 표상의 순서로 역전되었다.⁸²⁾ 또한 기품의 비밀스러운 원천이자 목적으로 권력 체계의 모든 억압적, 환원적 전략은 이미 기호의 내면적 논리 속에 존재하게 되었다.⁸³⁾

<그림 8>의 워홀의 『브릴로의 상자』는 슈퍼마켓 마분지 상자를 본 나무상자들을 무더기로 쌓아 놓은 것에 지나지 않은 듯 보이지만 브릴로(Brillo), 델몬트(Del Monte), 헤인즈(Heinz) 상표들은 현대 사회에서 식품을 대표하는 기호적 상표들로 실제 제품을 경험하지 않더라도 어떤 제품인지 알 수 있고 동시에 무의식적으로 어떤 맛인지도 느낄 수 있다. 이는 실제 보지 않고 맛보지 않더라도 느낄 수 있는 기호화 된 식품들이 이미 인간의 이미지에 각색되어 나오고 있다는 것, 즉 시뮬라크르에 의한 이미지의 기호성으로 설명 할 수 있다.

워홀 뿐만 아니라 보드리야르의 시뮬라크르 이론을 근거로 발생한 네오 지오의 대표 작가로서 피터 헬리(Peter Halley)가 있는데 그의 작품은 <그림 9>와 같다. <그림 9>에 나타난 기하학적 형태는 미니멀리즘과 기하추상의 형태를 차용한 것으로 볼 수 있는데, 그의 작품 속에 만들어내는 공간은 컴퓨터나 비디오게임의 디지털 필드와 같은 모조 공간으로 사회전체를 시뮬라크르로서 바라보고 그것을 패러디한 기하형태는 차용된 방법으로서의 기하형태이다. 헬리는 기하형태를 산업혁명 이후 현대 사회 전반에 침투하여 인

81) 최광진, op. cit., p. 22.

82) 박기현 (2006), 제 4장 보드리야르 - 시뮬라크르 세계와 초미학, 문화컨텐츠를 위한 미디어 미학, 서울: 도서출판 만남, p. 73.

83) Douglas Kellner (1994), *Baudillard : A critical reader*, Cambridge: Blackwell, p. 53.

류의 삶과 사고를 지배하고 있는 기호로서 파악하였고 그러한 표현기법 자체를 시물라크르 함으로써 그의 작품은 모조된 작품, 즉 모조추상(simulated abstraction)을 만들어냈다.⁸⁴⁾

그러므로 기호성은 실제의 의미는 상실되었으나 새로운 이미지가 생성되어 어떤 대상을 재현하지 않고 자기 자신을 지시하며 대상을 창조하는 실제보다 우월한 초과실재를 표현하는 것으로 볼 수 있다.

④ 혼성성

다양성과 다원화에 대한 의미는 탈근대 시대에 접어들면서 일반화 되어 탈근대적 성향을 그대로 대표하는 어휘로 자리하게 되었다. 근대적 사고방식을 벗어나 일원화 되어있던 실제적 특성들이 여러 가지 방식으로 혼합되고 혼성화 되는 성질을 가지면서, 각각의 특징적 요소들에 대한 것도 뒤섞이는 과정을 통해 복합적 성격을 띠게 되었다.⁸⁵⁾

보드리야르를 비롯한 후기 구조주의자들은, 데리다(J. Derrida)의 ‘현전의 형이상학’을 해체하려는 시도나, 주체를 언어에 의해 구성되는 존재로 보는 라캉(J. Lacan)의 정신분석학적 관점에서, 이들은 표상에 내재한 정체성을 폭로하고 주도적인 하나의 담론 체계에 저항하여 차이, 복수적 형식, 다양성을 옹호한다.⁸⁶⁾ 또한 포스트모더니스트 이론가들은 예술과 일상적 삶 사이에 존재하는 경계선의 소멸과, 고급 예술과 대량·대중 예술 사이의 차이 붕괴, 통상적인 스타일의 혼란, 규칙들의 유희적인 뒤섞임 등의 특징들을 강조하고 있다.⁸⁷⁾

이러한 특징들은 1970년에서 1990년대에 이르러 포스트모더니즘이 부각된 예술 경향에서 부각되었는데, 절충적인 방식을 취하면서 대중과 다수의 시

84) 윤난지 (2005), 현대미술의 풍경, 파주: 한길아트, pp. 336~339.

85) 이희정, op. cit., p. 67.

86) Hans Bertens (1995), *The idea of the postmodern: A history*, London and New York: Routledge, pp. 6~8.

87) 김옥동 (1992), 포스트모더니즘의 이론: 문학, 예술, 문화, 서울: 민음사, p. 177.

각적 언어를 추구하였다. 또한 규칙을 거부하고 과거의 스타일을 재현하거나 의미를 상실한 것들이 나열되어 엘리트적인 세련미 대신 대중문화의 사회적 메시지를 표현하기도 하였다.⁸⁸⁾

미술 분야에서는 혼성성 경향이 탈 평면화, 탈 캔버스화를 통한 콜라주의 사용, 오브제의 결합으로 대중 속의 미술을 추구하였고 타 매체와의 결합으로 나타난 탈장르 현상이나 해체 개념으로 인하여 평면과 입체의 경계가 모호성을 드러내며 부각되었다.

이러한 현상은 <그림 10>과 같이 파블로 피카소(Pablo Ruiz Picasso)의 『아비뇰의 아가씨』로부터 시작되었는데 원시적인 아프리카 조각의 표현성과 자유로운 조형성의 혼성으로 다다이즘과 초현실주의의 혼합적인 다원성을 보여준다. 또한 마르셀 뒤샹의 『자전거 바퀴』(그림 11)는 일상적인 용도가 아닌 독립된 오브제로서 예술품이 된 기성품을 통한 독립적 자율성과 조형성의 조합을 특징으로 하는 혼성성으로 설명할 수 있다.

현대 미술에서의 이러한 시도들은 시뮬라시옹의 영향을 받은 네오 지오의 대표적 작가인 데이비드 살르(David Salle)의 작품에서 혼성성의 표현을 찾아 볼 수 있다. <그림 12>을 살펴보면 가능한 다의적인 의미를 유도하기 위한 혼성의 방법으로 도상학적인 이미지 조작, 양식, 병치, 겹치기 등을 통해 정보의 양을 배가시킴으로써 이미지들 자체가 일종의 알레고리가 되게 한다. 즉, 두 개의 다른 원천으로부터 의미를 찾아내게 함으로써 복잡하게 혼성시키는 방식을 이용한다. 이러한 측면에서 살르의 회화는 복제된 인식 가능한 이미지는 관습화된 전통적인 의미가 상쇄되고, 그러한 권위의 부재에 의해 그의 작품은 여러 개의 의미를 획득하게 되는 것이다. 그 결과 새로운 이미지들은 암호처럼 해독되어야 하는 문자나 파편들과 같이 미완성적인 것으로 출현한다.⁸⁹⁾

88) 하미희 (2009), “현대 패션에 나타난 하이브리드 디자인 트렌드 연구”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문, p. 14.

89) 조은기 (2004), “현대미술의 혼성성에 관한 고찰”, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 73.

시뮬라시옹의 표현에 있어서 혼성성이란 다양하고 다원화 된 재현적 이미지와 이질적 소재와의 결합으로 나타나는 표현양식으로 설명 할 수 있다.

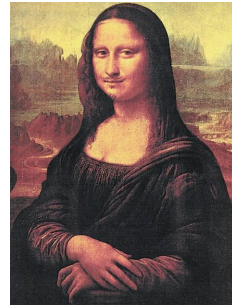
이와 같이 현대 시각예술에 나타난 시뮬라시옹 이미지의 표현양식적 특성을 <표 3>으로 정리하였다.

<표 3> 시뮬라시옹 이미지의 표현양식적 특성

구 분	특 성
재현성	이미지 재현의 다른 상상의 세계
가상성	실재(현실)의 소멸과 부재
기호성	과도실재의 과생으로 인한 기호화
혼성성	실재적 특성들의 혼합



<그림 3>
앤디 워홀, 마블린 먼로
(이자벨 쿨, 정연진 역, 앤디 워홀, p. 72)



<그림 4>
마르셀 뒤샹, L.H.O.O.Q
(재니스 밍크, 정진아 역,
마르셀 뒤샹, p. 65)



<그림 5> 디즈니랜드
(<http://100.naver.com/100.nhn?docid=52694>)



<그림 6> 풍피두 센터
(매리 홀링스워스, 제정인 역,
세계 미술사의 재발견, p. 476)



<그림 7> 눈속임 회화
(마르셀 파커, 김영선 역,
르네 마그리트, p. 11)



<그림 8>
앤디 워홀, 브릴로의 상자
(매리 홀링스워스, 제정인 역,
세계 미술사의 재발견, p. 542)



<그림 9> 피터 헬리,
굴뚝과 통로가 있는 감옥과 방
(윤난지, 현대 미술의 풍경, p. 334)



<그림 10> 파블로 피카소,
아비뇰의 아가씨들
(피에르 텍스, 정진국, 엄인경 역,
파블로 피카소, p. 50)



<그림 11>
마르셀 뒤샹, 자전거 바퀴
(제니스 밍크, 정진아 역,
마르셀 뒤샹, p. 50)



<그림 12>
데이비드 살르, Bigger Rack
(www.saatchi-gallery.co.uk/artists/david_salle)

2. 바디아트의 이론적 고찰

1) 바디아트의 정의 및 유형

(1) 바디아트의 정의 및 기원

바디아트란 신체에 문신(tattoo)이나 피어싱(piercing), 보석장식을 장식하는 것을 관행으로 여기는 행위⁹⁰⁾에서 비롯되어 인간의 몸을 대상으로 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물이다. 또한 인간의 신체를 형상화하는 조형예술 분야의 하나이며 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는 예술형태⁹¹⁾라고 할 수 있다. 1966년 아트 디렉터인 리트(Ritt Martin)에 의해 현대적 예술의 한 장르로 표현되기 시작⁹²⁾하여 작가나 모델의 신체가 작업에 필수적으로 사용되기에 이르렀다.

이러한 경향을 미술사적 관점에서는 개념미술로 분류하면서 신체를 캔버스화하여 재료로서 사용하는 퍼포먼스 아트(performance art)의 형태로 설명할 수 있으며 단순한 칠하는 개념에서 시작된 신체장식에서 진보적인 형태로 발전하였음을 알 수 있다.

바디아트의 기원은 한가지로 설명할 수는 없으나 옛 조상들은 수천 년 전부터 삶과 죽음을 향한 존엄성을 표현해 온 것으로 기록되어 있다.⁹³⁾ 자신의 신체를 아름답게 장식함으로서 타인에게 화신의 미적 우월성을 드러내고 싶어 하는 장식설과 자신의 힘과 용기, 능력, 부를 과시하고자 하는 트로피즘(trophyism), 상대방에게 공포와 위압감을 주기 위한 테러리즘(terrorism),

90) <http://www.oxforddictionaries.com>

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

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

93) Karala Barendregt (2008), *Bringing body painting to Life: A guide to the world of body painting*, Vienna: Kreiner Druck, p. 11.

장식을 통해 악은 물리치고 행복을 가져올 거라고 믿는 토테미즘(totemism), 신체 일부를 의도적으로 강조함으로써 시선을 끌어 자신의 성적 매력을 과시하거나 증가시키기 위한 에로티시즘(eroticism) 등을 그 기원으로 보는 것이 일반적이다.⁹⁴⁾

원시 미개사회에서는 의복, 장식, 메이크업의 분리가 뚜렷하지 않은 미분화 상태로 본질적으로 동일시하였으나 후에 신체를 소재로 실용적인 목적 보다는 얼굴, 손, 발 등 신체 노출부의 표면적을 미화하는 역할로 변화하며 주로 얼굴을 중심으로 미적인 가치를 추구하는 행위로서 분리되었다.⁹⁵⁾

식욕, 성욕과 아울러 화장욕구는 인간의 3대 본능⁹⁶⁾으로 원시인들이 언제부터 자기 신체에 페인팅하여 창조적 충동을 표현하고 색을 사용하게 되었는지 모르지만 색의 마력에 유혹되어 자기 나름대로 변형시키고 아름답게 꾸미고자 하는 원초적 충동을 따랐다고 한다.⁹⁷⁾

신체는 인간의 영혼과 실체를 연결시키는 유기적 존재로써 사회생활 속에 인간 자신을 직접 투영시켜주는 매개체로 육체적 표현의 관습들은 특정사회의 가치관을 이해할 수 있는데,⁹⁸⁾ 미개민족의 얼굴 채색연구에 의하면 최초의 화장은 몸을 보호하기 위해서 일종의 위장(camouflage)으로서 행한 것으로 기록되어 있다. 또한 초기의 문신의 경우, 성인이 되기 위한 의식과 관련되어 있거나 주술적 의미로 여겨지며 그 기원은 고대 이집트까지 거슬러 올라가게 되는데 미개민족 사이에서는 신분이나 지위를 나타내었다.⁹⁹⁾

이것은 일종의 주술적, 종교적 행위로서 기원전 25000년 경, 동굴인들은 스스로 자연으로부터 에너지를 얻을 수 있다고 믿어 피부에 피의 색인 빨강색

94) 최경옥(2009), op. cit., pp. 28~29.

95) 노효경 (2006), “2001년 이후 파리 컬렉션에 나타난 메이크업의 표현기법 분석”, 대전대학교 대학원 박사학위논문, p. 34.

96) 전완길 (1999), 한국화장문화사, 서울: 열화당, p. 13.

97) 김영숙 외 6인 (2006), The Art Make-up, 서울: 예림, p. 11.

98) Victoria Ebin, 임숙자 역 (1988), 신체장식, 서울: 경춘사, p. 5.

99) Richard Carson (2003), *Fashion in make-up: From ancient to modern times*, Chester Springs: Peter Owns, p. 1.

을 그려 강함을 의미하였고 노란색으로 태양의 힘을 얻으며 흰색을 그어 적과 악마로부터 두려움을 없앤 것으로 해석된다(그림 13).¹⁰⁰⁾

이렇듯 바디아트는 다양한 형태와 의미를 가지고 발전하였으며, 원시미술 이후 서양 미술에서 신체의 직접적 표현 대신 미적 대상으로서의 신체의 개념이 등장하면서 인간의 행동과 몸짓 등을 사실적으로 표현하는 신체미술로 보는 관점과 인간의 표현적 욕구를 시간의 흐름에 따라 나타내는 행위예술로 보는 관점, 피부화장이나 장신구 달기, 머리염색, 손톱 기르기 등과 같은 신체장식 등의 여러 각도에서 해석되고 있다.¹⁰¹⁾

현대의 바디아트는 인간의 신체를 바탕으로 이미지를 형상화함으로서 예술성을 추구하고 시각적으로 표출하는 창조적인 활동으로, 기존의 일반적이고 정형화된 채색에서 탈피한 표현의 도구이자 수단을 의미한다. 또한 이미지를 표현함에 있어 의상 및 헤어, 액세서리 등 다양한 소품을 사용하여 시각적 이미지를 극대화 시키고, 소재와 재료면에서 새로운 시도와 표현을 통하여 조형적 특징을 부각시켜 그 표현영역을 확대하고 있다.

(2) 바디아트의 유형

인류의 모든 인종은 피부를 자신들의 예술적 감성을 표현할 수 있는 표면이자 광범위하고 다양한 의미를 전달할 수 있는 여러 가지 장식으로 자신을 아름답게 꾸밀 수 있는 공간으로 사용한다.¹⁰²⁾

인류의 발생 초기부터 인간은 태어나면서 물려받은 신체를 아름답게 가꾸고 꾸미며 변화를 주기 위해서 다양한 형태의 관습을 따르고 그것에 관련한 기술들을 이용하여 왔다. 그 관습은 아주 오래 전부터 현재에 이르기까지 다양한 방법으로 행해지고 있으며 일시적인 장식과 거의 영구적인 장식으로

100) Lynn Schnurnberger (1991), *Let there be clothes: 40,000 years of fashion*, New York: Wakerman publish, p.14.

101) 한명숙, op. cit., pp. 11~12.

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

구분하여¹⁰³⁾ 몸에 색칠을 하는 바디 페인팅, 문신, 신체에 상처를 내어 파손 시키거나 형태를 바꾸는 방법¹⁰⁴⁾으로 분류할 수 있다.

본 연구에서는 바디아트에 관련된 문화 현상적 특성에 관한 연구¹⁰⁵⁾, 표현적 특성과 형태에 관한 연구¹⁰⁶⁾ 및 미술사조¹⁰⁷⁾¹⁰⁸⁾를 응용한 바디아트의 선행연구를 토대로 하여 바디아트의 유형을 <표 4>와 같이 정리하고 문신, 바디 페인팅, 변형과 제거로 분류하여 살펴보고자 한다.

<표 4> 선행연구에 나타난 바디아트의 유형

선행연구	유형구분	연구자
문정은(2003)	상흔, 문신, 헤나, 페인팅, 제거(피어싱), 신체변형	문신
이현주(2003)	문신, 바디 페인팅, 바디피어싱, 헤나	바디 페인팅
한명숙(2005)	문신, 상흔, 채색, 변형 및 제거	변형과 제거
최경옥(2009)	문신, 바디 페인팅, 상흔, 피어싱	

① 문신 (tatto)

문신은 바늘을 이용하여 피부 아래 층으로 염료를 넣어 영구적으로 장식을 하는 것으로 신석기 후기에 전 대륙에서 나타났지만 특히 남태평양에서 기원을 찾을 수 있다.¹⁰⁹⁾

103) 이승은(2000), “현대패션에 표현된 신체장식의 미적특성”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, pp. 6~7.

104) 강혜원 (1999), 의상사회심리학, 서울: 교문사, p. 33.

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

106) 문정은 (2003), “바디아트의 표현적 특성과 형태 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문.

107) 이현주 (2003), “피카소의 회화를 응용한 바디아트에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문.

108) 최경옥 (2009), “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.

역사를 통해 문신은 <그림 14>와 같이 충성심의 표시, 종교적 헌신, 전쟁터에서 용맹을 위한 표시, 성적 유혹 등¹¹⁰⁾을 목적으로 다양하게 나타났으며, 현대에 이르러 자신을 가장 잘 표현 할 수 있는 유일하고 영구적인 무엇인가 간직하고 싶어 하는 인간의 소망에 의해 나타난 상징적 표상이자 유행의 일면¹¹¹⁾으로 표출되고 있다.

일반적인 영구적 문신 방법 외에 식물성 천연염료인 헤나(henna)를 이용하여 피부의 겉을 물들이는 일시적인 방법인 헤나장식(그림 15)은 악마와 질병을 쫓아내는 보호의 의미¹¹²⁾와 예비 신부들의 얼굴과 손과 발에 하는 종교적 행사나 결혼을 위한 관습적인 장식이었다. 또한 문신의 범주에 속하지만 피부색이 짙은 경우 문신이 효과를 볼 수 없을 때 사용하는 대응적 문신¹¹³⁾인 상흔(scar)은 ‘반흔 문신’이라고도 불리며, 피부 자체에 상처를 내어 상처가 아물 때 까지 그대로 두어 흉터를 만드는 행위이다. <그림 16>과 같이 면도칼이나 송곳 등 예리한 도구를 이용하여 원하는 모양의 상처를 피부 깊숙이 낸 뒤 상처의 부위를 솟이나 채, 모래 등으로 문질러 흉터가 부풀어 오르게 하여 인위적으로 상흔을 만들어 표현 하였다.

② 바디 페인팅 (body painting)

바디 페인팅은 <그림 17>과 같이 특정한 목적을 위하여 얼굴을 포함하는 신체 전반에 비영구적으로 채색하는 행위 또는 채색된 인체로 정의 내릴 수 있다.¹¹⁴⁾ 생존을 목적으로 행한 여러 행위 중 하나로 치열한 생존 경쟁시대에 주위의 적들로부터 자신을 보호하거나 또는 위협의 대응수단¹¹⁵⁾으로 특

109) Virginia Smith, 박종운 역 (2008), *클린: 개인의 위생과 화장술의 역사*, 서울: 동아일보사, p. 53.

110) Steve Gilbert (2000), *Tatto history*, New Jersey: Princeton, p. 160.

111) Victoria Lutman (1996), *The new tatto*, New York: Abbeville Press, p. 7.

112) Rufus C. Camphausen (1997), *Return of tribal: A celebration of body adornment*, Rochester: Park street Press, p. 47.

113) Kaiser, S.B, 김순심 외 역 (1991), *복식사회심리학*, 서울: 경춘사, p. 38.

114) 최경옥, 이건희 (2007), 디지털 아트로서 바디 페인팅에 관한 연구, *한국미용학회지* 13(1), p. 367.

115) 강대영, op. cit., p. 255.

정한 민족이 가지고 있는 가치와 믿음, 역사를 응축한 색채나 모티브와 기법들의 상징적 결정체로서 전통적인 자신들의 문화를 대표하는 시각적 상징물로 변모¹¹⁶⁾하며 발전해 왔다.

원시 시대에는 흙에서 나온 광물, 안료, 황토를 신체에 바르거나 칠하여 표현하였는데 이후에 망간에서 검은색을, 석회에서는 흰색과 같은 광물안료를 추출하여 다양한 색조를 사용하였다.¹¹⁷⁾

20세기에 접어들면서 인간의 신체를 이미지화시켜 재구성하고 무대와 조명, 테마에 맞는 소품, 음악, 특수효과, 모델의 율동과 안무 등이 결합되어 만들어지는 ‘종합예술’¹¹⁸⁾로 발전하고 있으며, 신체 일부 혹은 몸 전체에 특정 행위나 이미지를 전달하고 극대화 시키는 중요한 역할을 하므로 메시지가 강한 주제를 표현할 수 있으며 창조적이고 조형적인 특성이 부각되어 다양한 분야에서 활용되고 있다.

③ 변형과 제거 (deformation)

신체에 상처를 내어 파손시키거나 형태를 바꾸는 방법은 <그림 18>과 같이 원시시대부터 귀나 코를 뚫어 조개껍질, 동물의 뼈, 깃털, 쇠붙이 등을 꿰어 왔으며 현대에 이르기까지 귀, 코, 입술, 눈썹 그리고 혀 등 얼굴의 모든 곳과 배꼽, 유두, 성기까지 신체의 모든 곳에 구멍을 뚫거나 보석장식을 하였다.¹¹⁹⁾

또한 제거나 변형의 표현방법은 신체의 일부에 대한 구조적 변화를 일으키는 형태로 더 많은 인내와 고통을 감수해야 하는 영구적인 변형방법¹²⁰⁾이다. 할레, 화인, 컷붙이나 목을 늘이는 것, 입술이나 코에 고리를 끼우는 것, 팔과 다리뼈, 허리, 발, 두개골을 묶어 형태를 왜곡하는 것은 전적으로 개인

116) Ted Polhemus (2004), *Hot body: Cool styles*, New York: Thamas & Hudson, p. 6.

117) Karl Gröning, op. cit., p. 16.

118) 한명숙, op. cit., p. 73.

119) Nancy Etcoff (1999), *Survival of the prettiest*, New York: Random House Inc., p. 99.

120) 한명숙, op. cit., p. 76.

이 태어난 공동체의 전문적인 기술에 의존하였으며¹²¹⁾ 대부분의 제거형태의 장식은 성년식과 관련을 가지고 표현의 수단으로 사용되었고 일반적으로 변형을 통한 표현방법은 여성에게, 제거를 통한 표현방법은 남성에게 많이 이루어졌다.¹²²⁾

변형과 절단의 방법에는 절개(切開), 천공(穿孔), 완전 또는 부분적 제거, 조각법, 박리(剝離), 부착, 이물질의 삽입, 압축, 확대, 전환, 확장 등이 있으며 이들 방법 중 한 가지 또는 두 가지 이상을 함께 쓴다.¹²³⁾

이외에도 피어싱(piercing)은 몸의 일부에 구멍을 내어 각종 장신구로 치장하는 표현방법으로 최초의 피어싱은 용감함의 표시로써 유두 피어싱과 기능적으로는 외투를 잠그는 수단으로 사용했던 로마인들에 의해 시행되었다고 알려져있다.¹²⁴⁾ 현대에 이르러 최근에도 개인의 개성을 표출하는 행위로 지속되고 있으며 바디아트의 유형과 특징에 대하여 <표 5>로 정리하였다.

121) Virginia Smith, 박종윤 역, op. cit., p. 53.

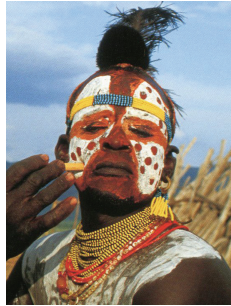
122) 유송옥 외 (1997), 복식문화, 서울: 교문사, p. 16.

123) 문정은, op. cit., p. 15.

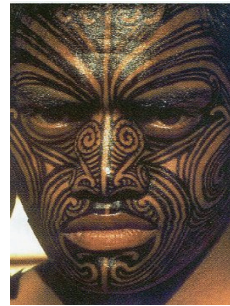
124) 한명숙, op. cit., pp. 76~77.

<표 5> 바디아트의 유형과 특징

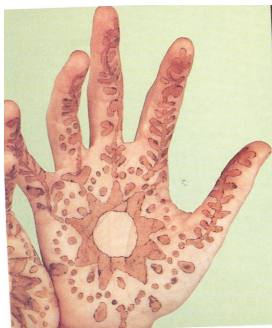
분류	구분	표현범위	표현특징		
문신	문신	신체 일부~ 신체 전반			
	헤나				
	상흔				
바디 페인팅	페이스 페인팅	얼굴			
	바디 페인팅	신체 일부~ 신체 전반			
변형과 제거	피어싱 등	신체 일부~ 신체 전반			



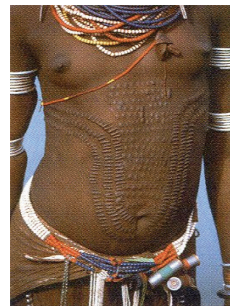
<그림 13> 강인함을 나타내는
페이스 페인팅
(Karala Barendregt, *Bringing body painting
to life*, p. 23)



<그림 14> 얼굴 문신
(Karl Gröning, *Decorated skin:
A world survey of body art*, p. 99)



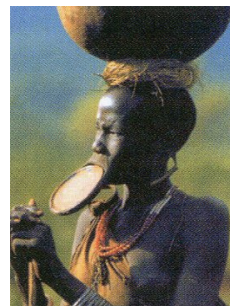
<그림 15> 헤나
(Mariarita Macchiavelli, *Body art*, p. 40)



<그림 16> 상흔에 의한 신체장식
(Karl Gröning, *Decorated skin:
A world survey of body art*, p. 134)



<그림 17>
출신과 소속을 나타내는 바디 페인팅
(한국색채학회 편, *색이 만드는 미래*, p. 37)



<그림 18> 신체변형에 의한 장식
(大沼 淳, *西洋服装史*, 文化服装學院編, p. 11)

2) 바디아트의 이미지 표현기법

바디아트의 이미지의 표현은 현대에 이르러 다양한 방법과 재료의 발전에 따라 여러 가지의 기법이 등장하였는데, 본 연구에서는 현대 바디아트에 사용되는 양식적 기법을 표현 방법과 재료 및 도구의 사용에 따라 크게 페인팅(painting)기법, 일루미네이션(illumination)기법, 오브제(object)기법으로 구분하였다.

(1) 페인팅(painting) 기법

바디아트에서 기본적인면서 일반적으로 가장 많이 사용되는 페인팅 기법은 사실적인 묘사에서부터 작가의 창의적인 아이디어와 예술적 감각의 표현이 가능하여 어떤 도구와 재료를 사용하느냐에 따라서 새로운 이미지로 표출될 수 있다.

모든 시각예술 표현을 아우르는 ‘그리다’의 가장 기본적인 행위인 페인팅은 눈에 보이는 존재 대상만을 표현 하는 것이 아니라 개념, 사고, 감정 등 추상적 형태와 상징을 직접적으로 그려 표현하는 것으로 바디아트에 있어서도 얼굴 에서부터 신체 각 부분을 이용하여 이미지를 나타낸다.

본 연구에서는 표현 방법과 도구 및 재료에 따라 페인팅 기법을 5가지로 분류하였다. <그림 19>와 같이 주로 자연물이나 대상을 형상화시켜 주제의 메시지를 전달하며 정밀묘사, 관념적 묘사, 약화 등의 회화적 요소를 이용하는 회화적 페인팅 기법과 우연적으로 만들어 내는 이미지를 위해 물감을 던지고 흘리고 뿌리는 방법을 이용하는 액션 페인팅(action painting) 기법(그림 20)이 있다.

또한 디지털 아트의 한 형태인 디지털 페인팅(digital painting) 기법은 2, 3차원의 컴퓨터 그래픽 이미지를 창출하며 정지된 화상의 미적 개념¹²⁵⁾을

125) 박천신 (2008), 디지털 아트 디지털 페인팅, 서울: 한언, p. 16.

<그림 21> 과 같이 신체에 간접적으로 시현하여 표현하는 방법이다. 이 외에도 에어브러시 페인팅(airbrush painting) 기법은 콤프레셔로 압축된 공기를 이용, 에어브러시 건을 통해 원하는 부위에 물감을 일정하게 분사하여 채색하는 기법을 말한다. (그림 22)

UV 발광물감과 빛을 결합시킨 UV 페인팅(UV painting) 기법은 일반 조명에서는 불투명한 색채로 보이지만 <그림 23>과 같이 블랙라이트를 사용시 더욱 선명한 색상을 발광하여 화려하고 독특한 효과를 연출할 수 있다.¹²⁶⁾

단순히 그러서 표현하는 페인팅기법 뿐만 아니라 페인팅 재료의 표면적 질감에 따라 다양한 효과를 나타낼 수 있다.

(2) 일루미네이션(illumination) 기법

일루미네이션 기법¹²⁷⁾이란 신체에 직접적으로 페인팅을 하는 것이 아니라 특정한 형상을 프로젝트를 사용하여 인체에 투영시킴으로서 간접적으로 신체에 페인팅 하는 방법이다(그림 24).

이 기법으로 페인팅하기 위해서는 먼저 신체에 투영할 디지털 이미지를 제작 한 후 어두운 공간에서 촬영한 영상을 투영시킨다. 이때 빛으로 투영되는 촬영의 모티브를 효과적으로 표현하기 위해서는 벽면을 검게 하는 것이 작가가 의도하는 최상의 결과물을 얻을 수 있다.

(3) 오브제(object) 기법

오브제 기법은 단순히 신체에 그리고 칠하는 개념에서 벗어나 <그림 25>에서와 같이 메이크업 재료 외의 다양한 소재를 활용하여 조형성을 표현하는 방법을 말한다.

20세기 초 조르주 브라크(Georges Braque)와 피카소가 물감 이외에 다양

126) 강대영 (1999), op. cit., p. 260.

127) 최경옥, op. cit., p. 46.

한 재료를 화면에 부착함으로써 부조적 이미지의 오브제를 처음 시도하였던 파피에 콜레(papier collé)와 콜라주(college)기법이 바디아트와 접목한 것으로 기존에 사용하던 화장품 이외에 숨이나 레이스, 깃털, 패브릭, 펄, 글리터, 스팅글, 비즈 등을 이용해 표현하는데 작가의 표현에 적합하다면 어떠한 것도 소재의 사용으로 가능하다.

현대 바디아트에서의 이미지 표현은 다양하고 실험적인 표현을 위하여 비일상적이고 특수한 재료의 이질적인 소재를 도입하여 조형적이고 예술적인 요소를 부각시켜 창조적인 조형예술로서 입지를 다지고 있다.

이와 같이 바디아트의 이미지 기법 및 특징을 <표 6>으로 정리하였다.

<표 6> 바디아트의 표현기법

구분		특징	도구 및 재료
페인팅 기법	브러시/스펀지 페인팅	사실적 묘사, 추상적인 형태 등	브러시, 스펀지
	액션 페인팅	우연성에 의한 그래픽적 효과	수성물감 등
	에어브러시 페인팅	부드러운 표현감	스텐실 에어브러시
	UV 발광 페인팅	선명한 색상, 화려한 효과	UV 발광물감, 블랙 라이트
	디지털 페인팅	컴퓨터 그래픽의 활용 → 표현영역이 넓음.	컴퓨터 그래픽
일루미네이션 기법		특정한 형상을 프로젝트를 사용, 인체에 투영 → 간접적 페인팅 기법	프로젝트 빔
오브제 기법		메이크업 재료 외의 다양한 소재를 활용 → 조형성	종이, 와이어 등



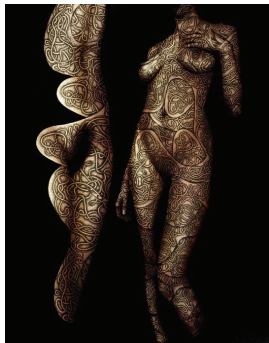
<그림 19> 회화적 페인팅 기법

(www.bodypainting-festival.com)



<그림 20> 액션 페인팅 기법

(Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, p. 346)



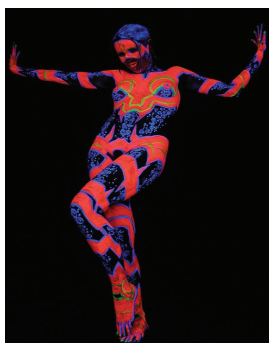
<그림 21> 디지털 페인팅 기법

(www.onethousandandonedreams.com)



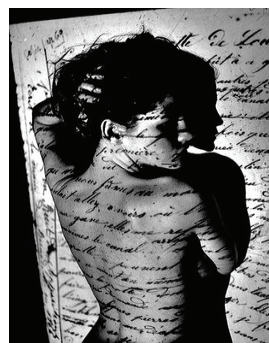
<그림 22> 에어브러시 기법

(Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, p. 161)



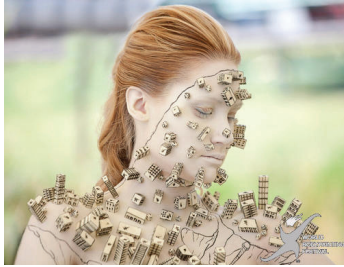
<그림 23> UV 발광 페인팅 기법

(www.wolf-bodymagic.de)



<그림 24> 일루미네이션 기법

(<http://windowtohersoul.blogspot.com/2009/06/on-your-shore.html>)



<그림 25> 오브제 기법
(www.bodypainting-festival.com)

Ⅲ. 바디아트에 나타난 시물라시옹의 시각적 이미지

1. 시물라시옹에서의 이미지

보드리야르는 이미지가 곧 힘인 세상, 이미지가 곧 현실이자 권력인 세상인 이미지 시대¹²⁸⁾에서 탈현대사회의 정치, 경제, 사회, 예술의 현상을 모두 상징적인 이미지와 기호의 논리로 설명하면서 신체란 소비의 가장 아름다운 대상이며 여러 기호 형식 중의 하나로 보았다.

본 장에서는 이러한 이론을 바탕으로 신체에 나타난 이미지와 기호의 표현 특성을 살펴보기 위하여 시물라시옹에서의 이미지와 기호, 이미지 변화과정을 고찰하고 바디아트에 표현된 시물라시옹의 시각적 이미지를 분석하고자 한다.

1) 이미지와 기호

보드리야르의 시물라시옹 이론은 현대 사회를 분석하기 위해 이미지의 개념을 포괄적으로 사용하는데 그의 이론을 이해하기 위해서는 무엇보다도 현대 사회와 이미지의 관계를 다각적으로 연구하는 것이 필요하다.¹²⁹⁾

그는 데카르트의 ‘나는 생각한다. 그러므로 나는 존재한다.’라는 명제를 ‘나는 소비한다. 그러므로 나는 존재한다.’¹³⁰⁾로 변형시켜 여타의 학자들이 탈공업화 사회, 후기자본주의 사회, 스펙타클 사회, 테크놀러지의 사회 등으로 부르는 현대의 사회를 ‘소비의 사회’라고 지칭하며 현대 대중사회를 사회학적으로 분석하였다.¹³¹⁾

128) 배영달 (2005), op. cit., p. 109.

129) 배영달 (2006), 보드리야르: 현대사회와 이미지, 프랑스문화예술연구 16, p. 82.

130) 배영달 (2005), op. cit., p. 38.

131) 김외곤 (2002), 한국현대소설탐구, 서울: 역락, p. 50.

미디어, 정보, 이미지의 시대라고 불리는 현대 사회는 이미지와 이미지를 합성해서 새로운 이미지를 만들어내고 조작하는 시뮬라시옹 과정으로 자리 잡고 있다고 주장하면서¹³²⁾ 이미지는 물질적인 존재여부와 상관없이 어떤 실체를 가리키는 것으로 흔히 가정된다. 이 때 가리키는 기능이 지시기능이며 이미지의 이러한 지시기능이 해석할 대상으로서의 의미를 발생시키게 되면서¹³³⁾ 새로운 교환가치의 수단으로 모든 미디어 이미지뿐만 아니라 어떤 기능적인 환경적 사물도 고정관념과 분석적 모델에 따라 반응하는 메카니즘을 자유롭게 하는 시험으로 작용한다.¹³⁴⁾

따라서 이미지 자체로는 아무런 가치도 없지만 그 자신이 통합되는 모든 사회적인 것, 그가 구성하는 것, 어느 정도 매력을 지니면서 이미지가 늘 상기시키고 드러나게 하는 모든 사회적인 것으로부터 그 힘을 이끌어 낸다.¹³⁵⁾ 즉, 실재라는 것이 있다면 상징적인 기호의 질서에 의하여 구조화되고 대상에 대한 우리의 인식도 끊임없이 기호의 유희와 반복적인 시뮬라시옹의 순환을 통해 구성된 초과실재에 의하여 조건화 된다고 보았다.¹³⁶⁾

현대 세계의 일상성을 표현하는 광고를 예로 들면, 이미지는 사물의 본질과는 아무런 관련도 없는 상징적인 의미를 산출한다. 광고의 메시지 속에 담겨 있는 패션은 전략이고, 침대는 과학이며, 주방은 디자인이고, 화장은 유희이다. 이는 개념적으로 상징적 의미를 지닌 이미지를 표현하는 것이다.¹³⁷⁾

오늘날 현실이 더 이상 기호의 힘을 지니지 못하고, 기호는 더 이상 의미의 힘을 지니지 못한다고 할 때, 의미가 폐기된 기호로서의 이미지는 순수한 가상이 되고 가상세계의 시뮬레이션이 된다. 현실의 세계를 가상화하는

132) 배영달 (2005), op. cit., p. 106.

133) 이승신, op. cit., p. 13.

134) P. Crowther (1996), *Critical aesthetics and postmodernism*, Oxford: Clarendon Press, p. 12.

135) 김현미, op. cit., pp. 23~25.

136) 남수진, op. cit., pp. 16~17.

137) 배영달 (2006), op. cit., p. 83.

하나의 거대한 ‘시물라시옹’, 즉 현실 효과는 기표들의 놀이에 의해 이루어 지는데¹³⁸⁾ 다음의 시물라시옹 이미지의 변화 과정을 통하여 설명 할 수 있다.

2) 시물라시옹 이미지의 변화과정

보드리야르는 소비사회에서 사물은 기호와 이미지에 의해 가치가 결정되며 실제로 상품의 생산관계보다 상품의 기호학적 가치를 더 중요하게 여긴다.¹³⁹⁾ 이러한 가상의 이미지들은 스스로 새로운 실재를 만들고 이미지들은 상호작용을 하면서 시물라시옹 과정으로 이끌어 가며 이미지 또한 시물라시옹의 순환 속에서만 존재할 뿐이다.¹⁴⁰⁾ 이러한 현상으로 인하여 어떤 사물을 소비함으로써 자신을 어떻게 표현할 수 있는가라는 것은 소비의 중요한 조건으로 작용하게 되었고 사물이 지니는 이미지의 중요성이 부각되었다.

보드리야르는 『시물라크르와 시물라시옹(Simulacres et Simulation)』에서 이미지가 자율적인 독립성을 획득하는 단계에 이르기까지의 이미지의 연속적인 단계¹⁴¹⁾를 기술하였는데 시물라시옹의 기호로서 이미지, 즉 시물라크르가 만들어지는 단계이다. 유사성과 닮음, 즉 재현이 중시되는 첫 번째 질서의 모사물에서 기술복제에 의해 등가의 시리즈물을 만들어내는 것을 모더니티의 요체로 보았고, 두 번째 단계에서 모델들이 사물보다 우위를 차지하며 새로운 지위를 확보하는 것을 포스트모더니티로 읽어 내고 있다. 그는 기호 이미지가 원래 실재의 반영 내지 재현을 뜻하는 것에서 실재와 전혀 무관한 시물라크르로 변화하는 과정을 4단계¹⁴²⁾를 <표 7>과 같이 설명하였다.

138) 이승신, op. cit., pp. 20~21.

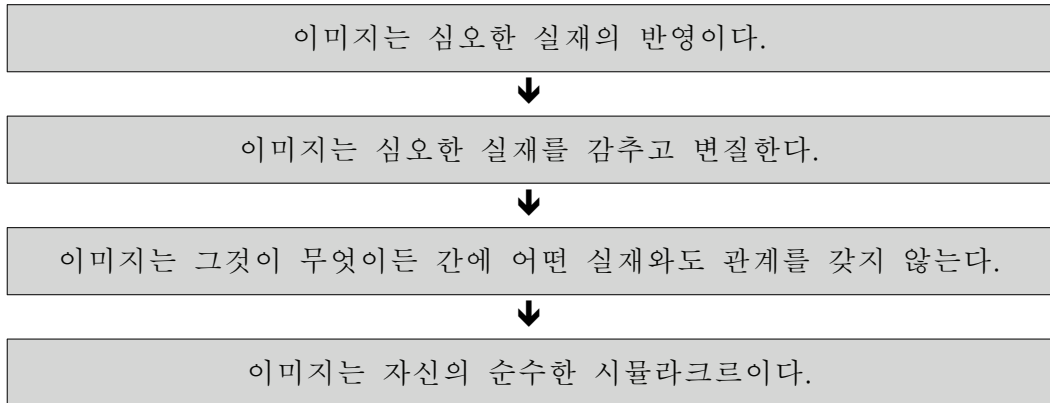
139) 배영달 (2005), op. cit., pp. 70~71.

140) 이가연 (2006). “현대공간에 나타나는 시물라크르 현상의 표현특성에 관한 연구”, 국민대학교 디자인 대학원 석사학위논문, p. 10.

141) Jean Baudrillard (1981), op. cit., p. 17.

142) Jean Baudrillard (1984), op. cit., p. 256.

<표 7> 시뮬라시옹 이미지 변화과정



이미지의 변화 첫 번째 단계에서는 이미지는 실재를 반영한 사실성을 부각시킨다. 다음 단계에서는 이미지가 실재를 감추고 왜곡하기 시작하는데 이때부터 주관이 개입되며 실재의 특징을 강조하며 이미지에 반영한다. 이는 원본과의 차이를 드러내게 되고 원본의 특징을 주관적으로 해석하며 부각시킴으로써 변질되는 것이다. 이미지가 무엇인가를 감추는 단계로부터 아무것도 없음을 감추는 단계에 이르면 마침내 이미지와 실재 사이에는 아무런 관계도 존재하지 않게 되면서 실재와 다른 모습을 연출하기 시작한다. 이 단계에서는 실재를 기반으로 상상이라는 요소를 적용하여 실재와 다른 모습을 나타내며 시뮬라크르의 도입단계에 접어든다. 점차 이미지는 자율적 독립성을 획득하고 실재는 처음의 모습을 점점 잃고 어떠한 실재와도 무관한 상태, 즉 실재의 무한변화를 상징하는 시뮬라시옹화된 시뮬라크르의 모습을 띄게 되는 것이다.

지시대상이 사라지고 기호체계 안에서 인위적으로 만들어진 시뮬라크르는 더욱 강화되어, 결국 이미지는 자기 자신의 순수한 시뮬라크르가 된다.¹⁴³⁾

143) Jean Baudrillard, 하태환 역 (1992), 시뮬라시옹, 서울: 민음사, p. 27.

보드리야르는 이 시물라크르가 이루어지는 세 가지 질서를 이미지, 모방, 위조라는 것에 위치시키고 있다.¹⁴⁴⁾

시물라크르는 어떤 현실 세계와도 관계가 없으며, 오히려 독자적인 존재라고 할 수 있다. 본래 이미지가 원본인 실재 대상을 흉내 내거나 모방하는 것이었지만, 지금은 오히려 현실 세계가 가장된 이미지를 따르게 되었다. 결국 오늘날 지금껏 우리가 실재라고 여겼던 것들이 시물라크르에서 나오게 된 것이다.¹⁴⁵⁾

여기서 우리의 관심을 끄는 것은 보드리야르가 “반영·왜곡·독립성에 이르는 이미지의 역사를 필연성의 역사로” 바꾸어 놓는다는 점으로 역사 속에서 연속적으로 이루어지는 이미지의 단계에 따라 그가 기획하는 시물라시옹의 단계는 모든 것이 기호화되고 모든 실재가 사라지는 단계¹⁴⁶⁾로 설명한다. 그러므로 보드리야르는 시물라시옹이 지배하는 현대 사회에서는 “실재가 이미지와 기호의 안개 속으로 사라진다”고 주장하였다.¹⁴⁷⁾

이러한 보드리야르의 과도현실과 시물라시옹의 탈근대세계는 실체와 이미지가 동일한 하나가 되는 단계, 즉 시물라시옹의 단계이고 이는 시물라크르의 질서에 의해 전개된다.

그 질서의 층위를 세 가지로 구분하고 있다. 첫 번째 층위의 시물라크르는 이미지, 모방, 위조 위에 형성되는 자연적이고 순수한 재현적 실체로 유토피아적 상상력인 자연적이고, 순리적인 이미지의 표현이다. 두 번째 층위의 시물라크르는 정보, 모델, 정보 통신학적 게임 위에 형성되는 시물라시옹의 시물라크르로 공상 과학의 한계를 넘어선 무엇이다. 특히, 현대 사회의 특성을 잘 반영하고 있는 부분이기도 하다. 즉, 다시 말해 첫 번째와 두 번째의 시물라크르 질서들은 근대적 사고에서의 재현의 의미를 가지는 모방과 복제의

144) 신방훈 (2001), 시각예술과 언어철학, 서울: 생각의 나무 p. 105.

145) 존 스토리, 박모 역 (1999), 문화연구와 문화이론, 서울: 현실문화연구, p. 95.

146) 배영달 (2005), op. cit., p. 108.

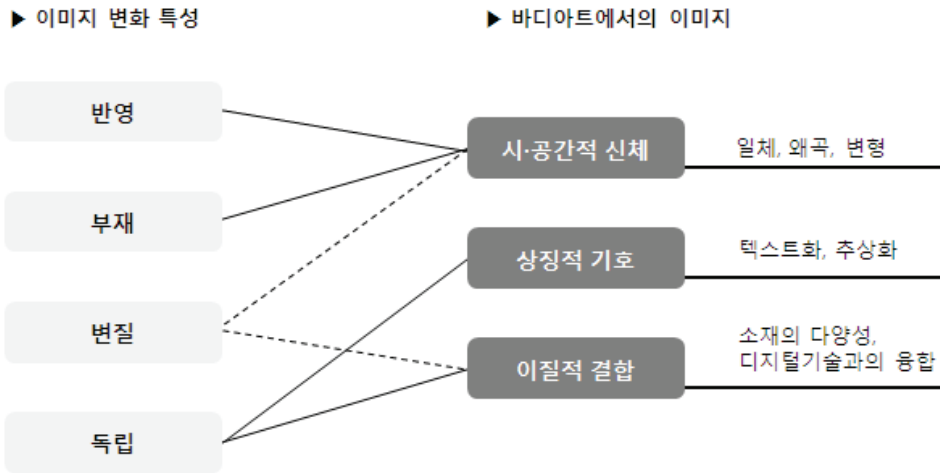
147) Jean Baudrillard (2000), *Cool memories IV*, Paris: Galilée, p. 208.

시물라크르들이다. 그러나 현대 정보 사회의 개념적 층위의 시물라크르는 우리에게 새로운 상상적 세계를 구축해 나아가는 의미를 가진다. 두 번째 층위의 시물라크르들은 에너지와 힘의 생산적 시스템으로 실제 세계를 투영하고 내파로 인해 에너지는 폭발하게 되며 더 이상 실제 세계의 투영이 아닌 초월적 존재로 실재에 대한 상상의 산물이 아닌 것이 된다. 세 번째 층위의 시물라크르는 모든 실재를 0과 1의 이원적 대립으로 설명하는 디지털 코드와 같다. 보드리야르는 이 이원적 대립의 방법을 변화의 시작이라 한다. 본질은 재귀적 반복을 거듭하면서 시물라시옹의 관계 형성의 구조를 변화시키면서 변형되어 나타난다. 따라서 이들 사이에서는 실재와 재현을 구분할 수 없는 과정이 존재하게 된다. 이것이 바로 시물라시옹이며, 시물라크르이다.¹⁴⁸⁾

이러한 과정을 통하여 실재가 반영되어 재현되면서 본래의 모습과 의미는 사라지고 변형된 독립적인 이미지, 즉 하이퍼리얼리티한 새로운 이미지를 창출하게 된다. 이 때 나타나는 반영, 부재, 변질, 독립적 특성을 바탕으로 바디아트에서의 시각적 이미지는 시·공간적 신체, 상징적 기호, 이질적 결합의 표현으로 분류할 수 있었다.

시물라시옹에서의 이미지 변화체계 특징에 따른 바디아트에서의 표현된 시물라시옹의 시각적 이미지 표현을 <그림 26>과 같이 정리하였다.

148) P. Crowther (1997), *The Language of twentieth-century art*, New York: Yale University Press, pp. 190~192.



<그림 26> 시물라시옹 변화 특성에 따른 바디아트의 이미지

2. 바디아트에서의 시물라시옹의 시각적 이미지

1) 시·공간적 신체

(1) 일체

바디아트에서 신체는 입체적인 형을 가진 형태와 신체에 그려 표현하는 평면의 형태로 다양하게 지각되어 표현할 수 있다. 신체의 일체성은 신체 위에 이미지를 그려 결합시키는 방법으로 ‘겹침과 합침’의 형태가 부각되면서 분명한 의미의 이미지를 갖는 것이 불가능 해진다. 즉, 더 이상의 실재의 이미지가 아닌 모호성을 띤 이미지끼리 결합되는 시물라시옹이 형성된다.

이러한 현상은 대상들이 원본에 따라 반복적으로 재현될 때, 대상들은 실제 서로 구별할 수 없을 뿐만 아니라 그것들을 산출한 원본과도 구별할 수 없게 되며 반복에 의해서 실재가 변질되는 시물라시옹의 효과¹⁴⁹⁾로 설명할 수 있다.

따라서 바디아트에서는 신체의 일부분에서부터 전신에 이르기까지 신체의 근육과 관절 운동에 의한 형태와 이미지의 동적인 변화를 고려하여 정적효과와 동적효과를 통한 표현의 극대화 현상을 시물라시옹의 이미지 표현에 적용한다.

<그림 27>과 <그림 28>은 신체의 곡선과 이미지를 일체화시킴으로써 실제의 신체보다는 신체에 이미지화 되어 그려진 동물의 형상이 하이퍼리얼한 세계에서 재생된 현실로 표현된 것으로, 본 연구의 핵심개념인 보드리야르의 하이퍼리얼리티 논리에 따르면 오직 시물라크라만이 존재할 뿐 어떠한 현실도 존재하지 않기 때문에¹⁵⁰⁾ 동물의 형상들이 시물라시옹화 되어 사실상 현실의 양상을 띄고 있는 것으로 설명할 수 있다.

149) 남수진, op. cit., p. 10.

150) Victor E. Taylor, Charles E. Winquist, 김용규 외 4인 역, op. cit. p. 287.

또한 <그림 29>, <그림 30>과 같이 주로 자연환경의 일부나 무생물의 형태, 자세, 색채, 모양 등의 닮음에서 기인하는 위장술인 카무플라주의 형태는 주요 경계선을 보다 지배적인 다른 형태 속으로 혼합시켜 그 형태를 감추거나 없애는 경우가 많다. 이러한 형태는 시각에 관해 생기는 착각인 착시현상으로 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 둘 이상의 시각적 자극, 시각 대상의 속성에 대한 바르지 못한 지각이라 정의할 수 있으며 사고의 한계점¹⁵¹⁾으로 해석 할 수 있다.

(2) 왜곡

형태의 왜곡이란 규칙적인 기하학적 조화를 벗어난 것을 뜻하는 것으로 일반적으로는 자연계에 주어진 비례를 무시하는 것을 의미한다.¹⁵²⁾ 보드리야르에 의하면 하나의 사물에서 다른 사물이나 이미지로, 다시 사물의 이미지에서 사물에 대한 담론으로 나아가는 과정 속에서 일반 소비자들은 사물의 새로운 질서를 파악하는 것은 점차 불가능하게 된다고 보았다. 이는 사물과 생산물, 이미지들이 단지 다양화되거나 완벽해지는 것을 의미하는 것이 아니라 그것들의 의미가 변질되어 버린다는 것을 의미한다.¹⁵³⁾

이러한 현상은 바디아트에서 신체가 파괴되고 왜곡되거나 변형됨으로써 때로는 사실보다 더욱 극사실적으로 묘사되거나 과장되는 형상¹⁵⁴⁾으로 표현되었다. 바디아트에서의 왜곡은 <그림 31>, <그림 32>와 같이 신체의 일부분이 사실적인 신체가 아닌 다른 의미로 해석되는 경우로 신체를 다르게 보이게 함으로써 시물라시옹화 된 시각적 이미지를 표출하게 된다. 이 과정을 통해 형성되는 시물라크르는 또 다른 현실의 기준으로 나타나게 되어 자기

151) 유한태 (1987), 시각디자인-착시의 조형 심리, 월간 시각디자인, p. 91.

152) 박선위 (1999), 패션일러스트레이션에 있어서 인체변형에 관한 연구, 부천대학 논문집 20, p. 100.

153) 박정희 (2007), 소비사회의 시각예술 인식변화 연구, 한국일러스트학회지 10(3), p. 25.

154) 김성희 (2006), “20세기 후기 미술에서 신체 기호의 의미 분석과 해석”, 홍익대학교 대학원 박사학위 논문, p. 98.

영속적이고 모방적이며, 뒤틀린 실재는 현대 사회의 새로운 패러다임을 형성¹⁵⁵⁾하게 된다.

<그림 33>은 실제 얼굴에 또 다른 얼굴의 형상을 그려 실재의 이미지와 신체를 왜곡시켰으며 <그림 34>는 거꾸로 되거나 기울어진 대상을 인식하는데 어려움을 느껴 나타나는 회전착시 현상을 단순한 페인팅 효과와 더불어 인체의 왜곡을 통하여 이미지를 시물라시옹화 시킨 것으로 설명할 수 있다.

(3) 변형

변형은 예술표현에 있어서 대상을 의도적으로 변형함으로써 특수한 미적 효과를 나타내는 수법¹⁵⁶⁾으로 미술사적 측면에서 신체가 자연의 여러 가지 형상 중에서도 가장 조형적으로 탐구할만한 조직체¹⁵⁷⁾로 해석되었던 것처럼 주술적 목적에서부터 시작되어 현대에 이르기까지 다양한 형태로 변형되어 발전하였다.

일반적으로 신체는 항상 비례와 조화, 균형을 지닌 정상적인 형태이지만 다각도에서 살펴본 신체의 표현은 새로운 양상으로 표현되었는데 바디아트에서도 신체의 해체와 변형을 통한 형상들로 나타나기 시작하였다.

바디아트에 나타난 인체의 변형은 <그림 35>과 같이 과장되고 변형된 신체들은 객관적인 재현이라는 절대적인 명제를 거부하고 인간 내부의 세계를 표출하려는 경향을 보이면서 새로운 형태로 재구성되어 실재적인 신체의 이미지를 조형적으로 해체하고 변형시켰다.

이러한 신체 변형은 신장(伸張), 단축(短縮), 확장(擴張), 생략(省略), 단순화(單純化) 등의 구체적인 방법들이 사용되는데 <그림 36>과 <그림 37>은 신체와 일부분을 위와 같은 방법을 적용하여 신체의 이미지가 변형된 대상

155) 이희정, op. cit., p. 33.

156) 박선위, op. cit., p. 100.

157) 한림미술관, 이화여자대학교 기호학연구소 (1999), 몸과 미술, p. 7.

이 갖는 형태의 특수성과 시각의 창의성으로 표출되었다.

이는 똑같은 이미지를 반복하여 변형시킴으로써 복제된 이미지들이 우리가 알고 있던 이미지가 아닌 지각하지 못하고 있었던 일상의 이미지로 재인식시키고 여러 개의 서로 다른 이미지로 재창조한 것으로 설명 할 수 있다.

또한 <그림 38>은 전체적인 형태를 무너뜨리지 않고 신체의 형태를 자유롭게 파악하고 대상이 지니는 본질적인 측면을 강조, 혹은 암시하기 위하여 신체의 변형을 통해 다면적 이미지, 즉 실재인 신체가 사라지고 새로운 개체로 인식된 시물라시옹적인 신체 이미지로 표현 한 것이다.



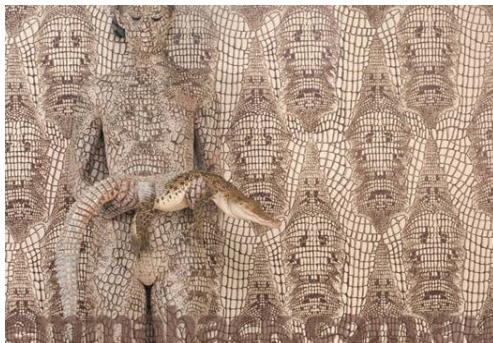
<그림 27>
 신체의 곡선을 활용한 바다 페인팅
 (www.craigtracy.com)



<그림 28>
 신체와 이미지의 일체성
 (www.craigtracy.com)



<그림 29>
 위장 형태의 페이스 페인팅
 (www.veruschka.net)



<그림 30>
 위장 형태의 바다 페인팅
 (www.emmahackartist.com)



<그림 31> 신체의 왜곡을 이용한
 바다 페인팅
 (www.joannegair.com)



<그림 32> 신체의 변형과 왜곡으로
 인한 바다 페인팅
 (www.emmahackartist.com)



<그림 33>
 페이스 페인팅의 시각적 착시효과
 (Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, p. 220)



<그림 34>
 신체의 왜곡을 이용한 바디 페인팅
 (www.aigoo.com/2009/07/amazing-body-art)



<그림 35> 이미지와의 일체를 통한
 신체의 변형
 (www.emmahackartist.com)



<그림 36> 신체의 왜곡과 변형
 (www.iocoart.com)



<그림 37> 단축과 확장으로 인한
 신체의 변형
 (www.howardschatzfineart.com)



<그림 38> 신체의 변형으로 인한
 바디 페인팅
 (www.howardschatzfineart.com)

2) 상징적 기호

(1) 텍스트화

이미지는 인간이 가진 상상력에서 비롯되어 이미지를 생산하는 원동력으로 풀이 할 수 있으며 실제 세계를 표상한다. 회화, 착시, 지도, 다이어그램, 꿈, 환상, 패턴, 기억 그리고 언어까지도 이미지에 포함되는데¹⁵⁸⁾ 특히 언어는 관념을 나타내는 이미지라 볼 수 있다. 언어와 이미지의 관계는 표상, 의미 작용, 커뮤니케이션 영역 내부에서 우리가 가정하는 상징과 세계, 기호와 의미 사이의 관계를 반영한다.¹⁵⁹⁾

바디아트에서의 상징적 기호들은 무제한적인 조합에 의해 이루어진 구성적 이미지 형태로 상징체계를 형성하면서 보여지는 것 이상의 의미 작용을 유도하게 된다. 단순하게 신체 표면에 표현된 것은 그림 자체이지만 신체라는 대상과 결합하여 차별화된 커뮤니케이션이 창출된다. 이러한 특징은 대상의 의미를 함축하고 단순화하여 총체적으로 표현하는 텍스트화 된 기호로 설명할 수 있다.

현대에서의 텍스트는 절대적이거나 닫혀있는 대상이 아니라 입장에 따라 다양하게 의미를 생산하고 해석되는 열려진 다차원적 공간으로 이해되며 음성, 음향, 문자, 그림, 사진들이 어우러져 조화를 이루는 다중매체도 텍스트로 간주한다.

<그림 39>의 페이스 페인팅과 같이 손바닥이 가지고 있는 상징적 의미나 표현이 실제의 고정된 의미보다 폭 넓게 해석될 수 있으며, <그림 40>은 직접적인 텍스트를 부각시킴으로서 전달성 있는 기호의 상징을 표현 하였다.

바디아트에서 이러한 텍스트 기호는 기본적 리얼리티의 부재와 함께 주관

158) 최길열 (2000), 디자인발상연구, 서울: 디자인신문사, pp. 65~67.

159) 미셸 W.J.T, 임산 역 (2005), 아이코놀로지: 이미지, 텍스트, 이데올로기, 서울: 시지락, p. 60.

이 개입되는데 실재의 특징을 이미지에 강조를 하는 시물라시옹의 단계를 거치게 된다. <그림 41>과 <그림 42>처럼 광고 양식 속으로 잠재적인 모든 표현양식들을 흡수하여¹⁶⁰⁾ 지각되는 이미지 자체를 고정적으로 보지 않고 실재와 도출된 이미지간의 관계를 가변적이고 유동적으로 표출한 것으로 설명 할 수 있다.

바디아르트에서의 텍스트 의미는 시기나 해석자의 위치, 그리고 상황에 따른 해석 전략에 의해 생산되어 부여되는 시물라시옹 특성의 표출이라 할 수 있다.

(2) 추상화

보드리야르는 70년대 뉴욕 빈민지구의 벽과 방책, 지하철과 버스에 나타난 많은 낙서와 그래피티(graffiti)에 주의를 기울인 바 있는데 그것들의 주요 특징은 내용과 메시지가 없다는 사실이다. 그것들은 의미도 없고 고유명사나 그 어떤 정치적 요구도 없는 공허한 기표이다. 그러나 그것들에는 체제를 공격할 수 있는 일종의 혁명적 직관이 표현되어 있다고 판단하였다.¹⁶¹⁾

그래피티가 아무 의미도 없는 문자로 된 길바닥 낙서에 실재를 가리키는 기능으로부터 독립한 채 자유롭게 유동하는 기호체계로 해석하고 의도적으로 의미를 없앴던 것처럼¹⁶²⁾ <그림 43>과 같이 바디아르트에 표현된 상징은 추상이라는 형식을 빌어 내용을 의미화 시켰다.

상징은 하나의 관념을 어떤 구체적인 대상을 통하여 나타내는 방식을 일컬으며 사물을 지시하고 사실을 전달하는 것이 아니라 관념을 표현하는 것으로¹⁶³⁾ 바디아르트에서 추상의 개념은 <그림 44>와 같이 무의식적이고 형이

160) 보드리야르, 하태완 역 (2003), 시물라시옹, 서울: 민음사, p. 154.

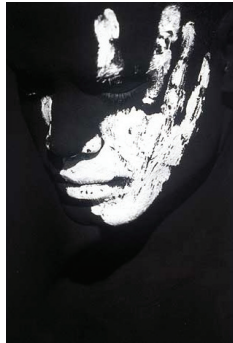
161) Michel Richrd 외, 이상률, 양운덕 역 (1998), 오늘의 프랑스 사상가들, 서울: 문예출판사, pp. 286~287.

162) 진중권, op. cit., p. 276.

163) 강영선 편저 (1988), 세계출판대사전, 서울: 교육출판공사, p. 518.

상학적인 초자연의 초현실로 표현되어 하이퍼리얼리티한 신체의 이미지를 표출한다.

일반적으로 감각적이고 개체적인 형상을 통해 정신적, 보편적 내용의 표현 외에도 <그림 45>와 <그림 46>처럼 우연성에 기초하여 개인적 관념에 의한 해석이나 생리적 변화나 심리학적 변화에 의해 의미의 표출로 액션 페인팅의 기법을 이용한 추상적 의미로 다양화되고 있다.



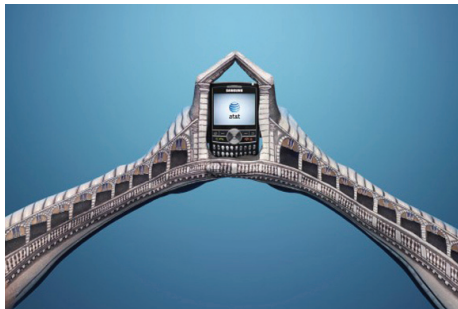
<그림 39>

페이스 페인팅에 표현된 상징적 기호
 (Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, p. 113)



<그림 40>

텍스트를 활용한 바디 페인팅
 (www.thebrokenheeldiaries.com/tag/mac-cosmetics/page/2)



<그림 41> 가변적 이미지의 바디아트
 (http://lorenasepiphany.com/category/body-art)



<그림 42> 광고에 나타난 바디아트의 상징적 기호
 (Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, p. 125)



<그림 43>

상징적 추상화의 바디 페인팅
 (www.emmahackartist.com)



<그림 44>

추상화 된 신체의 이미지
 (www.iocobodyart.com)



<그림 45> 추상적 페이스 페인팅
(www.craigtracy.com)



<그림 46> 추상적 바디 페인팅
(www.emmahackartist.com)

3) 이질적 결합

(1) 소재의 다양성

현대 미술에 나타난 오브제의 개념은 표현기법이나 재료의 제한을 없애고 일상의 사물에 예술적 가치를 부여하여 새로운 조형예술의 개념을 형성하였는데, 이러한 경향은 바디아트에서 있어서 풍부한 표현의 효과를 제시하면서 <그림 47>과 같이 오브제를 사용하여 조형성을 가미하고 새로운 이미지를 표현하는 요소로 작용하기에 이르렀다.

다양하고 이질적인 소재를 도입함으로써 재현과 복제의 단순함에서 탈피하여 새로운 바디아트의 이미지를 창출하게 되었으며, 관념적인 시물라시옹 개념의 표현적 다양성과 확대성으로 표현범위가 확대 되었다. 이러한 경향은 일상의 사물, 즉 소재 지향적 사물관에서 벗어나 사물의 존재가치를 부여하였으며 단순히 신체를 이용한 바디아트 장르를 새로운 조형양식과 시각적 이미지로 확장시키게 되었다.

<그림 48>과 같이 조형적 오브제와의 결합으로 양식적인 변화를 통해 혼성의 이미지를 나타내었는데 여기에서 사용된 오브제란 보는 사람, 또는 대부분 그것을 체험하는 사람의 잠재의식에 강하게 작용하는 특별한 물체로 갖가지의 소재를 사용하여 작가가 조형하는 물체를 뜻하는 것이다. 결국 오브제란 물질로 가득한 현실 속에서 허무함과 무효용성에 반발하여 실제의 대상을 끌어들이므로써 새로운 미학을 창조해 낸 것이라 할 수 있다.¹⁶⁴⁾

또한 <그림 49>와 <그림 50>에 표현된 질감의 특성으로 인한 소재의 이질성을 들 수 있는데, 질감이란 물체의 조성성질을 뜻하며 이는 감각을 통해 형태에 대한 지식을 제공하는 물체의 표면질(surface quality)¹⁶⁵⁾로 만지

164) 유정주(2003), “아트메이크업에 나타난 오브제의 소재에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 21.

165) 민경우 (2002), 디자인의 이해, 서울: 미진사, p. 189.

거나 보아서 인식 할 수 있는 촉각적 질감과 시각적 질감으로 분류할 수 있다.

촉각적 질감(tactile texture)은 촉감을 통해 인식하며 시각적 질감(visual texture)은 시각을 통해 인식 할 수 있다. 촉각적 질감은 종종 시각적 질감이 되기도 하는데 빛에 따라 서로 다른 대비를 만들어 내고 재질을 서로 다르게 보이도록 하기 때문이다.¹⁶⁶⁾

이러한 소재의 다양성은 바디아트에 있어서 물감 이외의 어떠한 사물도 바디아트의 재료로 사용할 수 있는 소재 확장의 계기를 마련하였다는데 그 의미가 매우 크다. 또한 다양성과 조형적 요소의 결합으로 시물라시옹적 바디아트 이미지 표현이 개념적·양식적으로 변화한 것에 큰 의미를 둘 수 있다.

(2) 디지털 기술과의 융합

과학기술의 발전에 따라 여러 분야의 기술과 재료들이 융합되고 복합적으로 사용되고 있는데, 바디아트에서는 표현의 극대화를 위해 가시적 효과를 높이기 위하여 다양한 소재와 재료를 사용한 이미지의 혼합을 의미한다.

보드리야르의 하이퍼리얼리티의 세계에서는 재현 대상이 되는 세상이나 존재 자체가 복제물이기 때문에 원본의 독창성을 따진다는 행위 자체가 불가능 하기 때문에 작품의 생산은 창조적 생산이 아닌 이미 있는 다른 작품의 기호들을 혼성모방의 방식으로 재조합한다. 따라서 모조를 복제하여 또 하나의 모조를 만들어 내는 순수한 복사 행위¹⁶⁷⁾로 바디아트에서는 이러한 혼성모방적 방식을 앞서 서술한 소재의 다양성과 디지털 기술과의 융합으로 설명 할 수 있다.

<그림 51>과 <그림 52>와 같이 서로 다른 이질적인 소재나 이미지들을 컴퓨터 프로그램을 이용한 디지털 기술과의 융합을 통하여 이미지를 재구성

166) 데이비드 A. 라우어, 이대일 역 (2002), 조형의 원리, 서울: 예경, p. 202.

167) 도정일 (1994), 시물레이션 미학 또는 조립문학의 문제와 전망, 시인은 숲으로 가지 못한다, 서울 : 민음사, pp. 209~210.

함으로써 신체라는 차원을 넘어 다양한 이미지로 표현할 수 있다.

패션에서의 하이퍼리얼한 이미지들이 혼합하여 복합 이미지로서 상호텍스트, 혼성모방, 하이브리드 되어 나타나는 이미지와 일맥상통하는 개념¹⁶⁸⁾으로 해석함과 마찬가지로 <그림 53>와 같이 바디아트에서도 양식의 차이를 초월하여 서로 다른 특질을 적절히 조화 시켜 새롭고 다양한 이미지를 창출하게 되었다. 따라서 다양한 장르를 혼합하고 병치시켜 절대관념에서 탈피한 하이퍼리얼한 표현이 가능하게 되었으며 <그림 54>와 같이 광고 분야에서 활용함으로써 새로운 표현을 창출할 수 있다.

뿐만 아니라 <그림 55>처럼 디지털 기술로 만들어진 가상적인 인공적 신체에 이미지를 합성하여 극단적 이질성으로 인식되어 오던 것들을 화해시키고 완성된 형태로 혼합하여 새로운 신체를 표현함으로써 보드리야르의 하이퍼리얼한 표현의 한 사례로 볼 수 있다. 이러한 표현은 세상을 보는 다양한 시각, 서로 다른 중심과 주변부의 혼합, 전통에 따르는 기존 법칙들의 분해, 절충적이고 이중 교배적이고 복합적인 스타일을 특징이 부각된 것으로 설명할 수 있다.

이러한 특성들은 <표 8>과 같이 재현을 통한 신체와의 일체에서부터 실재를 없애고 새로운 이미지를 창출하는 디지털 기술과의 융합에 이르기까지 그 다양성과 범위가 확대되고 있다.

168) 이송림, op. cit., p. 27.



<그림 47> 오브제를 활용한 바디아트

(www.style.com)



<그림 48>
조형적 요소를 활용한 바디아트

(Karala Barendregt, *Bringing body painting to life*, Kreiner Druck, p. 133)



<그림 49>

이질적 질감을 활용한 바디 페인팅

(Karl Gröning, *Decorated skin: A world survey of body art*, p. 225)



<그림 50>

촉각적 질감을 활용한 바디 페인팅

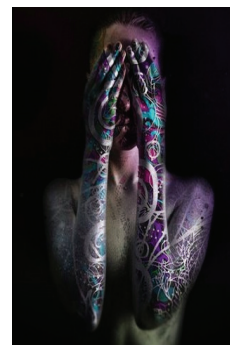
(www.iocobodyart.com)



<그림 51>

디지털 기술을 이용한 바디아트

(www.burdu976.com)



<그림 52> 디지털 바디아트

(http://new-body-painting.blogspot.com)



<그림 53>
이미지 합성을 통한 바디아트
(www.onethousandandonedreams.com)



<그림 54>
광고에 활용된 디지털 합성의 바디아트
(www.joelapompe.net/2009/09/03/drips)



<그림 55>
디지털 신체에 표현된 바디아트
(www.kimjoon.co.kr)

<표 8> 바디아트에서 시물라시옹의 시각적 이미지

구분	분류	개 념	표현특성
시·공간적 신체	일체	실재의 재현성, 모호성	중첩, 결합
	왜곡	실재 의미의 변질	부조화, 착시
	변형	새로운 형태의 재구성	생략, 과장, 확장
상징적 기호	텍스트화	이미지의 커뮤니케이션화	단순화 된 언어
	추상화	감각적·우연적 관념의 표출	형이상학 이미지의 상징화
이질적 결합	소재의 다양성	소재의 이질성을 통한 조형성 구축	질감, 촉감, 시각적 소재
	디지털 기술과의 융합	컴퓨터 그래픽을 이용한 새로운 이미지 창출	분해, 절충, 복합

IV. 시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트 작품제작

1. 디자인 의도 및 방법

1) 디자인 의도

보드리야르는 현대 사회는 단순히 흉내내기의 차원이 아닌 원본이나 사실성이 없는 실재, 즉 하이퍼리얼리티를 만들어 내는 시뮬라시옹의 시대¹⁶⁹⁾라고 주장하면서, 현대 사회에서 몸이 소비의 가장 아름다운 대상이며 여러 기호 형식 중에 하나로써 조작되는 것으로 간주하였다. 즉, 신체란 타고나는 신체를 의미하지 않고 그 위에 의상을 비롯하여 여러 요소들로 치장되어 가꾸어져 완성된 ‘신체 이미지’로 설명하였다. 이러한 신체는 맨얼굴과 메이크업한 얼굴의 관계와 같이 자아를 극대화 시킨 이미지로써 결핍된 부분의 자아를 보충한 이미지 즉 기호로써의 신체를 말한다.¹⁷⁰⁾

이에 본 연구에서는 현대 사회의 다양하고 이중적인 경향이 각자의 특징적인 코드를 허물고 새로운 모습으로 겹치거나 융합되는 현상을 신체를 통하여 이미지화하여 시뮬라시옹으로서의 바디아트를 창출하고자 한다.

새로운 2010년대로 넘어가는 전환점인 현 시점을 실재와 현실의 경계를 모호하게 만들며 변질시키는 자율적인 모습의 시뮬라시옹 현상으로 설명할 인식하고 <그림 56>과 같이 상반되는 이미지, 즉 겉과 속이 다른 ‘양면성(duality)’으로 해석하여 작품의 컨셉으로 설정하고 바디아트 작품으로 제작하고자한다.

신체의 자연적이고 유기적인 곡선, 즉 얼굴과 몸의 입체적인 형태과 곡선을 바디아트의 이미지로 표현함에 있어서 실재인 신체의 곡선과 반대되는

169) 진경아 (2010), 시뮬라크르 이미지에 나타난 탈중심화, 한국디자인포럼 27, p. 232.

170) 이송림 (2008), 현대패션에 나타난 스타의 신체 이미지에 대한 시뮬라시옹 연구, 한국지역사회생활과학회지 19(3), p. 434.

개념을 양면성의 특성으로 부각시켜 이미지화 하고자 한다. 따라서 신체의 곡선의 이미지와 상반되는 직선 이미지와의 결합 및 입체적인 신체와 반대 개념의 평면적 신체의 특성으로 풀이하여 <표 9>와 같이 직선과 곡선, 평면과 입체, 실재와 재현-가상의 개념을 표현하고자 한다. 또한 신체의 부드러운 이미지를 이질적 소재와 결합시켜 다양한 이미지를 생성하고 신체가 가지고 있는 이미지의 특성을 텍스트와 이미지로 표현하는 바디아트 디자인으로 계획하였다.



<그림 56> '양면성'의 이미지 맵

<표 9> 시물라시용 개념에 의한 양면성의 바디아트 디자인 계획

작품명	표현유형	표현범위	시물라시용 표현특성	바디아트 이미지 특성	모티프	표현기법	
작품 I	페이스 페인팅	얼굴	재현성	시·공간적 신체 (일체)	직선	페인팅 기법	
작품 II					곡선		
작품 III			가상성	시·공간적 신체 (일체/왜곡/변형)	평면의 도형	페인팅 기법 오브제 기법	
작품 IV					입체의 곡선		
작품 V					기호성		시·공간적 신체 (일체)
작품 VI							
작품 VII							
작품 VIII							
작품 IX							
작품 X	바디 페인팅	상반신 (얼굴~허리)	혼성성	시·공간적 신체 (왜곡/변형)	사각형	페인팅 기법 오브제 기법	
작품 XI					원형 및 곡선		
작품 XII			가상성	상징적 기호 (추상화)	직사각형	페인팅 기법 오브제 기법	
작품 XIII							곡선
작품 XIV							자연 (꽃)
작품 XV	자연 (숲)						
작품 XVI	혼성성	이질적 결합 (소재의 다양성)	상징적 기호 (텍스트화)	영자신문	오브제 기법		
작품 XVII							
작품 XVIII							
작품 XIX	기호성	상징적 기호 (추상화)	영자신문	손	오브제 기법		
작품 XX							
작품 XXI	기호성	상징적 기호 (추상화)	영자신문	손	페인팅 기법		
작품 XXII							

2) 제작 방법

본 연구의 작품 제작은 바디아트를 중심으로 얼굴에만 표현을 한정하는 페이스 페인팅(face painting)과 신체의 일부분이나 전신(全身)을 사용하는 바디 페인팅(body painting), 즉 팔, 다리의 일부분 또는 상반신, 하반신, 전신을 표현 범위로 하였다.

디자인은 앞서 연구 분석한 시뮬라시옹의 표현양식적 특성과 바디아트에 나타난 시뮬라시옹의 이미지 특성을 바탕으로 페이스 페인팅 5점(작품 I ~ 작품 V)과 상반신 바디 페인팅 5점(작품 VI ~ 작품 X), 신체의 일부분과 전신을 사용한 바디 페인팅 5점(작품 XI ~ 작품 XV), 총 15점의 바디아트 작품으로 계획하였다.

바디아트의 재료는 일반적으로 가장 많이 사용하는 아쿠아 컬러(aqua color)를 사용하여 디자인에 따라 다양한 소재와 재료를 사용하여 작품을 제작하고자 한다.

2. 작품 제작

1) 작품 I - 직선의 재현성

주제 : 재현성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 페이스 페인팅

모티브 : 직선

작품 I 은 시물라시옹의 재현적 표현 특성을 바탕으로 직선을 모티브로 하여 실재의 재현 이미지를 얼굴을 중심으로 재구성하였다.

신체의 일부분인 얼굴은 눈, 코, 입과 함께 입체적인 형태와 유기적인 곡선으로 이루어져 있다. 이러한 자연적 실재인 얼굴의 곡선과 반대되는 개념인 직선의 이미지를 눈썹과 콧날, 이마 등에 재구성하여 신체와 일체된 이미지로 표현함으로써 상반된 느낌의 새로운 이미지로 나타내었다.

실재의 직선의 이미지를 재현하고 신체의 곡선의 이미지와 중첩되어 모호한 느낌이 재현된 바디아트로 표현하였으며, 바디아트로의 시각적 이미지의 특성이 부각될 수 있도록 하였다.

이는 인위적인 선의 방향과 형태에 따른 실재인 얼굴의 입체와 곡선이 시물라시옹화 되어 직선과 곡선의 재현으로 실재가 하이퍼리얼한 이미지로 재창출 된 것을 의미하며 작품 I 의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 리퀴드 파운데이션과 펄 베이스를 혼합하여 파운데이션 브러시로 자연스러운 피부를 표현한다.



② 얼굴의 곡선과 직선면을 고려하여 직선의 이미지를 배치하고 재구성 한다.

③ 아이새도를 사용하여 눈썹을 그린다.

④ 옐로우와 브라운 색상의 아쿠아 컬러와 아이새도를 사용하여 이마와 콧등, 볼에 계획한 직선의 이미지를 페인팅하고 그라데이션 효과를 주어 실제의 직선과 얼굴의 곡선, 눈썹의 곡선이 주는 모호한 느낌의 직선 이미지를 표현한다.

작품 I 은 얼굴에만 한정된 페이스 페인팅의 형태로 아쿠아 컬러와 아이새도를 사용하여 그라데이션 효과를 부각시키는 브러시 페인팅 기법으로 표현하였으며 디자인 이미지와 구성내용은 <표 10>과 같이 정리하였다.

<표 10> 작품 I 의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
표현방법	페인팅 기법 (그라데이션)
재료	아쿠아 컬러, 아이섀도
컬러	



<그림 57> 작품 I - 직선의 재현성

2) 작품 II - 곡선의 재현성

주제 : 재현성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 페이스 페인팅

모티브 : 곡선


작품 II는 작품 I 과 같이 얼굴을 중심으로 곡선의 이미지를 재구성한 작품으로 얼굴이 가지고 있는 실재의 자연스러운 곡선과 인위적인 곡선을 시물라시옹의 재현적 특성을 표현한 작품이다.

얼굴에서도 곡선의 느낌이 강하게 나타나는 눈썹과 콧날이 이어지는 부분을 페이팅 기법을 사용하여 그라데이션하여 신체와 이미지가 일체 되도록 페인팅하였다. 또한 평면적 느낌의 볼 부분에도 인위적인 곡선을 배치하여 실재의 얼굴에 나타난 곡선과 인위적인 곡선과의 조화로 실재의 이미지가 모호해지는 시물라시옹의 특성을 표현하였으며 작품 II의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 리퀴드 파운데이션과 펄 베이스를 혼합하여 피부를 표현한다.
- ② 얼굴의 곡선의 특징을 살려 인위적인 곡선의 이미지를 배치하여 재구성한다.
- ③ 옐로우와 그린 색상의 아쿠아 컬러와 아이섀도를 사용하여 얼굴에서 곡선이 부각 될 수 있는 눈썹, 콧등에 계획한 직선의 이미지를 페인팅한다.

작품 II는 얼굴에만 한정된 페이스 페인팅의 형태로 아쿠아 컬러와 아이섀도를 사용하여 그라데이션 효과를 브러시 페인팅 기법으로 표현하였으며 디자인 이미지와 구성내용은 <표 11>과 같이 정리하였다.

<표 11> 작품 II의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구성	내용
표현방법	페인팅 기법 (그라데이션)
재료	아쿠아 컬러, 아이섀도
컬러	



<그림 58> 작품 II - 곡선의 재현성

3) 작품 III - 평면적 얼굴의 가상성

주제 : 가상성

분류 : 시·공간적 신체 (일체/왜곡/변형)

표현유형 : 페이스 페인팅

모티브 : 평면의 도형(원형, 사각형 등)


신체의 일부분인 얼굴은 다양한 곡선과 입체적인 형태로 이루어져있는데 작품 III과 작품 IV에서는 이러한 얼굴의 입체적인 특성으로 표현함에 있어 시물라시옹을 통한 가상적인 이미지로 나타내었다.

입체 및 형태감을 가지고 있는 얼굴에 평면화 된 1차원적 도형의 형태(사각형, 원형 등)를 배치하고 해체적인 이미지의 평면적 도형으로 재구성함으로써 왜곡, 변형된 신체로서의 가상적인 이미지를 가지는 얼굴의 형태로 표현 하였다. 이는 신체와의 일체를 통해 얼굴이 가지고 있는 본연의 형태감과 입체감을 상실시켜 하이퍼리얼한 얼굴의 이미지로 표현한 것으로 설명할 수 있으며 작품 III의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 화이트 색상의 아쿠아 컬러로 얼굴 전체를 채색한다.
- ② 평면적인 도형을 입체감 있는 얼굴에 배치하여 평면적이고 왜곡·변형된 신체의 이미지가 나타나도록 블랙 색상의 아쿠아 컬러로 페인팅한다.
- ③ 레드 색상의 아쿠아 컬러로 변형된 형태의 입술을 과장되게 표현하고 글리터를 덧발라준다.

작품 III은 브러시를 사용한 페이스 페인팅으로 디자인 이미지와 구성내용은 <표 12>와 같이 정리하였다.

<표 12> 작품 Ⅲ의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시뮬라시옹 표현양식	가상성
표현방법	페인팅 기법
재료	아쿠아 컬러, 글리터, 립글로스
컬러	<div style="display: inline-block; width: 100px; height: 15px; background-color: black; margin-right: 50px;"></div> <div style="display: inline-block; width: 100px; height: 15px; background-color: red;"></div>



<그림 59> 작품 Ⅲ - 평면적 얼굴의 가상성

4) 작품 IV - 입체적 얼굴의 가상성

주제 : 가상성

분류 : 시·공간적 신체 (일체/왜곡/변형)

표현유형 : 페이스 페인팅

모티브 : 입체의 곡선

작품 IV는 입체적인 형태의 실재인 얼굴을 시뮬라시옹의 가상성의 표현특성을 부여하고 얼굴에 일체화 시켜 표현한 작품이다.

얼굴의 입체적인 형태감을 에어브러시를 사용하여 부드러운 느낌으로 표현하고 부직포를 이용하여 눈의 형태를 부각시킴으로써 입체적이고 조형적인 느낌의 변형된 형태로 표현 하였다.

이는 얼굴의 본래 이미지와 상징을 배제시키고 눈의 변형된 이미지의 특성을 표출시키면서 입체적인 얼굴의 형태의 실재를 상실시키고 새로운 가상의 이미지를 나타낸 것이다.

또한 이질적 소재와의 결합으로 복제의 복제를 거듭하는 시뮬라시옹을 통하여 새로운 이미지를 창조하여 고정적인 의미에서 탈피된 신체의 이미지를 표현하였다고 설명 할 수 있으며 작품 IV의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 화이트 리퀴드 물감으로 에어브러시를 사용하여 부드러운 느낌의 피부로 표현한다.

② 부직포 레드 색상을 눈이 부각 될 수 있도록 아이섀도의 형태로 크게 잘라 눈에 부착한다.

③ 부직포 블랙 색상으로 아이라인을 표현하고 긴 속눈썹을 사용하여 조형적 특성을 부각시킨다.

작품 IV는 얼굴을 중심으로 페이스 페인팅하고 오브제 기법으로 조형성을 강조한 작품으로 디자인 이미지와 구성내용은 <표 13>으로 정리하였다.

<표 13> 작품 IV - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시뮬라시옹 표현양식	가상성
표현방법	페인팅 기법, 오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 부직포, 속눈썹
컬러	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="width: 30px; height: 15px; background-color: black; margin-right: 20px;"></div> <div style="width: 60px; height: 15px; background-color: red;"></div> </div>



<그림 60> 작품 IV - 입체적 얼굴의 가상성

5) 작품 V - 실재의 기호성

주제 : 기호성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 페이스 페인팅

모티브 : 자연

작품 V, 작품 VI, 작품 VIII은 자연을 주제로 실재(자연)가 시물라크르를 통하여 기호화 된 이미지를 표현한 작품이다.

작품 V는 나무, 꽃, 생물체 등의 자연의 이미지를 깃털이라는 상징적 기호로 이미지화하여 신체와의 일체를 통한 기호적 특성을 나타냈다.

부드럽고 자연적인 깃털을 곡선의 형태를 가진 눈썹과 일체시키고 회화적인 페인팅 기법과 이질적 소재의 오브제를 사용하여 기호화함으로써 자연의 이미지가 깃털의 이미지로 대변되는 기호성으로 표현하였으며 작품 V의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 리퀴드 파운데이션과 펄 베이스를 혼합하여 파운데이션 브러시로 자연스러운 피부를 표현한다.



② 눈썹에서 볼로 이어지는 자연스러운 곡선의 형태에 부드럽고 자연적인 느낌의 깃털을 부착한다.

③ 아쿠아 컬러를 사용하여 사실적이고 회화적인 페인팅 기법으로 깃털을 묘사하여 신체와의 일체감을 부각시킨다.

④ 오른쪽 눈썹에 깃털을 속눈썹으로 사용하여 부착한다.

작품 V는 얼굴에만 한정된 페이스 페인팅의 형태로 아쿠아 컬러와 깃털을 사용하였으며 디자인 이미지와 구성내용은 <표 14>로 정리하였다.

<표 14> 작품 V의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시물라시옹 표현양식	기호성
표현방법	페인팅 기법, 오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 깃털
컬러	



<그림 61> 작품 V - 실재의 기호성

6) 작품 VI - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (1)

주제 : 기호성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 자연

작품 VI과 작품 VII은 작품 V에서 표현된 자연이라는 실재를 시물라시옹화하여 색상의 대비현상으로 나타내고 깃털의 가벼운 느낌과 무거운 느낌의 양면성을 표현한 작품이다.

작품 VI은 유연한 곡선의 신체 이미지에 동적인 리듬감이 나타나도록 깃털이 날리는 듯 가볍고 자유스러운 자연의 이미지로 페인팅하고, 그린과 실버 색상의 배색을 통하여 동적인 느낌을 부각시켰다.

목에서 가슴으로 이어지는 신체의 유기적인 곡선의 이미지가 훑날리는 듯한 느낌의 표현으로 색상의 대비와 함께 정형적이고 획일화 된 신체의 이미지에서 탈피하여 동적인 느낌의 리듬감이 부각되도록 표현한 작품 VI의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 목과 가슴까지 그린 색상의 아쿠아 컬러로 전체적으로 페인팅한다.
- ② 그린과 실버 색상을 사용하여 색상대비 효과를 나타내고 눈 부분도 상반신과 동일한 이미지를 상징화 하여 표현한다.
- ③ 깃털의 특징을 가진 속눈썹을 붙여 시각적 이미지를 부각시킨다.

작품 VI은 회화적 페인팅 기법을 바탕으로 상반신을 바디 페인팅 하였으며 <표 15>로 디자인 이미지 및 구성내용을 정리하였다.

<표 15> 작품 VI의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시물라시옹 표현양식	기호성
표현방법	페인팅 기법
재료	아쿠아 컬러
컬러	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="width: 40px; height: 15px; background-color: #cccccc; margin-right: 10px;"></div> <div style="width: 40px; height: 15px; background-color: #006400; margin-right: 10px;"></div> </div>



<그림 62> 작품 VI - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (1) - 1



<그림 63> 작품 VI - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (1) - 2

7) 작품 VII - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (2)

주제 : 기호성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 자연

작품 VII은 작품 VI과 반대되는 개념으로 블랙 색상을 이용한 색상의 대비를 이용하여 실재의 기호성을 표현한 작품이다.

작품 VI과는 상반되는 양면성의 이미지를 표현함에 있어 골드와 블랙 색상을 배색하여 페인팅함으로써 정적이고 무거운 느낌을 부각시켰다. 가슴의 중앙부분은 드라이 브러시 기법을 사용하여 회화적으로 표현하였으며 신비스러운 이미지가 표출될 수 있도록 펄 느낌의 그린 색상의 아쿠아 컬러를 사용하여 표현 하였다.

자연이라는 실재를 상징적으로 추상화 한 시물라시옹의 기호적 표현 특성을 나타낸 작품 VII의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 아랫입술에서 가슴까지 나누어 블랙 색상의 아쿠아 컬러로 페인팅한다.
- ② 회화적 느낌을 표현하기 위하여 그린 색상의 아쿠아 컬러로 가슴 중앙부분을 드라이 브러시 페인팅기법으로 무채색의 정적인 느낌과 조화를 이루도록 표현한다.
- ③ 골드 색상으로 가슴부분에 상승감 있는 곡선으로 페인팅하고 눈 부분에도 골드와 블랙 색상으로 동일한 이미지가 표현되도록 사실적으로 묘사한다.

작품 Ⅶ은 브러시 페인팅 기법을 바탕으로 회화적 느낌을 부각시켜 상반신을 바디 페인팅 하였으며 <표 16>으로 디자인 이미지와 구성내용을 정리하였다.

<표 16> 작품 Ⅶ의 디자인 이미지와 구성표

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시뮬라시옹 표현양식	기호성
표현방법	페인팅 기법
재료	아쿠아 컬러, 속눈썹
컬러	



<그림 64> 작품 VII - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (2) - 1



<그림 65> 작품 VII - 색상대비를 이용한 실재의 기호성 (2) - 2

8) 작품 VIII - 평면의 혼성성

주제 : 혼성성

분류 : 시·공간적 신체 (왜곡/변형)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 사각형

신체는 다양한 굴곡을 가지고 있는데 작품 VIII에서는 평면적 이미지의 사각형을 모티브로 하여 상반신에 페인팅하고 우드스틱으로 조형성을 강조한 작품이다.

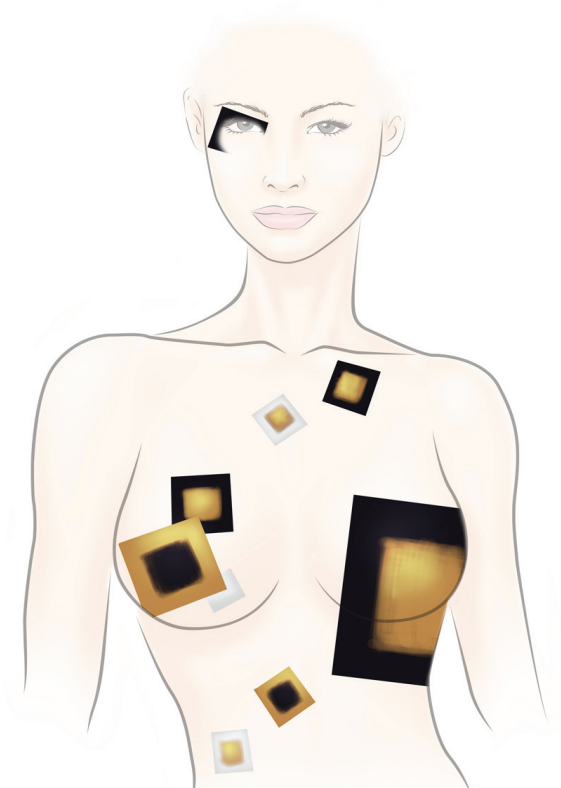

작품 VIII에 표현된 사각형은 단순한 이미지의 평면적 특성과 딱딱한 느낌의 사각형을 극대화 시켜 블랙과 골드, 화이트 색상으로 그라데이션 효과를 주어 원근감과 입체감을 부각시키는 시각적 착시 효과를 표현 하였다.

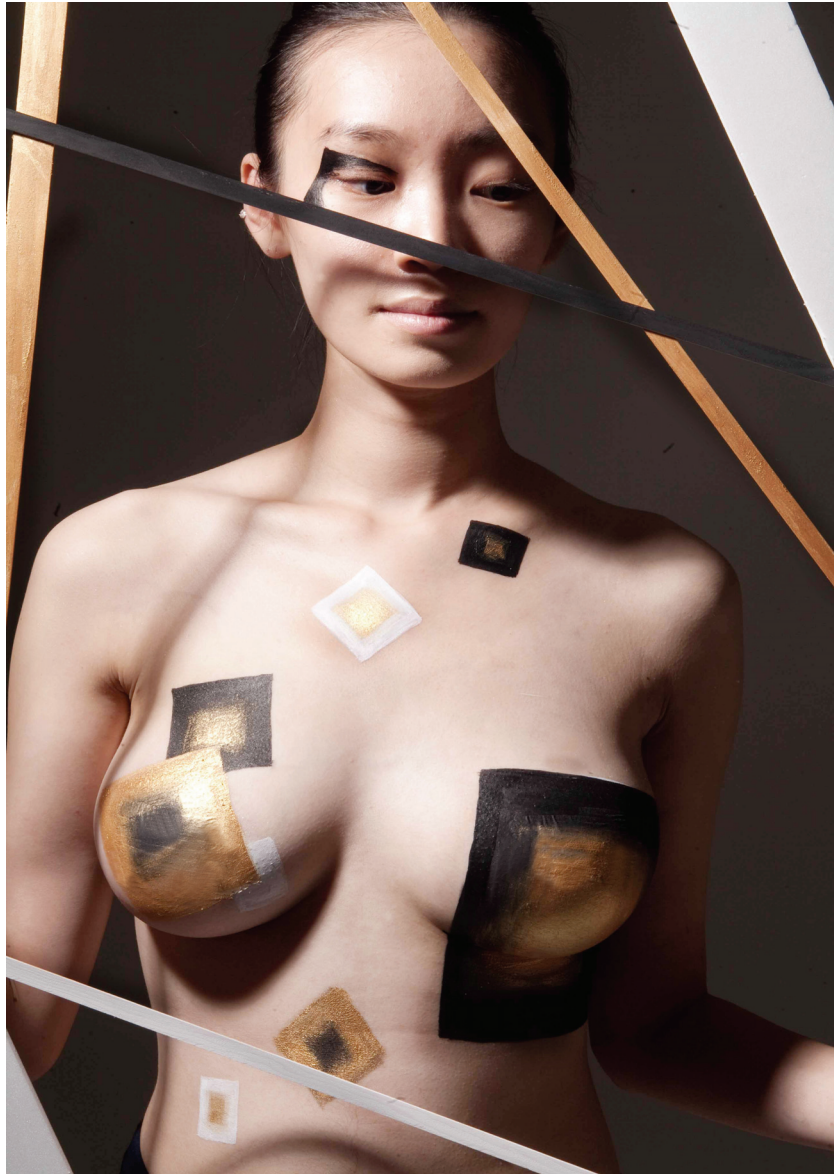
또한 넓적한 우드 스틱을 사용하는 오브제 기법을 적용하여 사각의 이미지 형태를 강조함으로써 원근감을 표현하고 왜곡·변형된 신체의 이미지로 표현한 작품 VIII의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 신체의 상반신에 리듬감을 부여할 수 있는 다양한 크기의 사각형을 여러 개 그려준 후 골드, 블랙, 화이트 색상으로 그라데이션한다.
- ② 눈 주위에도 아이새도의 느낌을 주는 사각 형태를 그린다.
- ③ 우드 스틱으로 구성된 액자 형태를 적용하여 평면적이고 원근감 있는 사각의 형태를 부각시켜 표현한다.

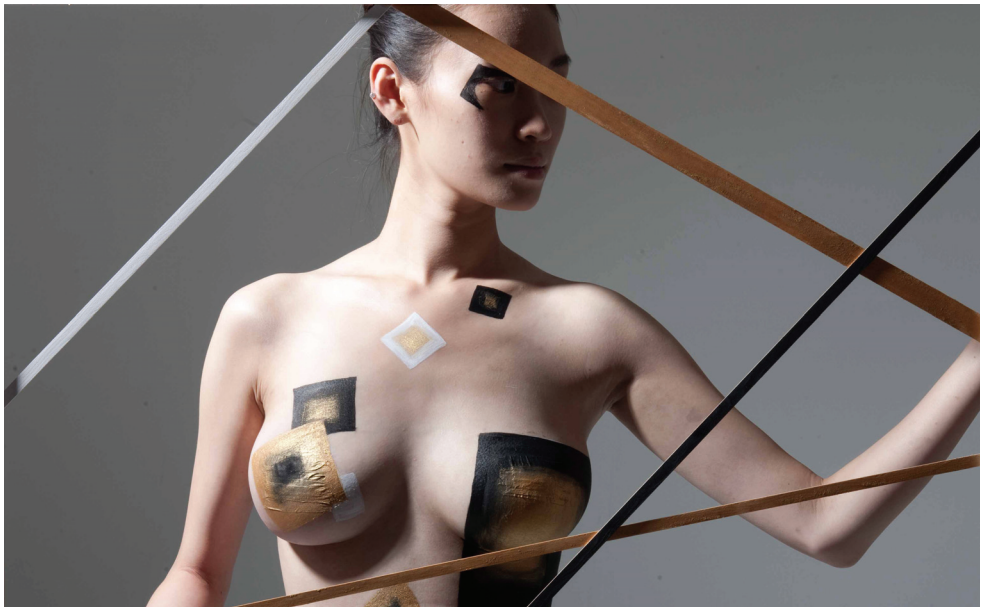
작품 VIII은 페인팅 기법을 사용한 바디 페인팅과 조형적 요소의 오브제로 평면적 이미지를 부각시켰으며 디자인 이미지와 구성내용은 <표 17>과 같다.

<표 17> 작품 VIII의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시물라시옹 표현양식	혼성성
표현방법	페인팅 기법, 오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 우드 스틱
컬러	



<그림 66> 작품 VIII - 평면의 혼성성 1



<그림 67> 작품 VIII - 평면의 혼성성 2

9) 작품 IX - 입체의 혼성성

주제 : 혼성성

분류 : 시·공간적 신체 (일체)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 원형 및 곡선

작품 IX는 신체의 입체적인 형태와 원형의 모티브를 조형성이 강조되는 오브제를 사용하여 입체적인 특성을 강조한 작품이다.

소용돌이 치는 듯한 원형의 이미지를 신체의 곡선의 형태가 강조된 가슴을 중심으로 표현함에 있어 페인팅 기법을 사용하였으며 그라데이션 효과를 통해 작품 VIII의 사각의 형태와는 반대되는 부드럽고 입체적인 느낌으로 표현하였다.

화이트, 핑크, 바이올렛 색상의 그라데이션 배색으로 통일감 있는 신체와의 일체성을 강조하였으며, 주름지를 이용하여 다양한 사이즈의 오브제를 부착하여 입체적인 가지 효과를 부각시켰다.

작품 IX의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 상반신의 곡선 형태를 파악하여 가슴을 중심으로 원형의 이미지를 구성하고 아쿠아 컬러를 사용하여 페인팅한다. 그라데이션 배색과 기법으로 곡선의 역동적인 느낌을 페인팅기법으로 표현한다.


② 주름지를 이용하여 크기가 다른 원형의 오브제를 만들어 부착하고 신체의 곡선미를 입체화 시켜 조형성을 강조한다.

③ 그라데이션 효과를 준 페인팅 면에 클리터를 발라 시각적 질감을 높여

준다.

작품 IX는 페인팅 기법을 바탕으로 상반신을 바디 페인팅하였으며 원형의 조형적 요소를 강조한 디자인으로 <표 18>로 디자인 이미지와 구성내용을 정리하였다.

<표 18> 작품 IX의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시물라시옹 표현양식	혼성성
표현방법	페인팅 기법, 오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 주름지, 속눈썹, 글리터
컬러	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 15px; background-color: #d62728; margin-right: 20px;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 15px; background-color: #9467bd;"></div>



<그림 68> 작품 IX - 입체의 혼성성 1



<그림 69> 작품 IX - 입체의 혼성성 2

10) 작품 X - 딱딱한 직선의 가상성

주제 : 가상성

분류 : 상징적 기호 (추상화)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 직사각형

작품 X은 딱딱한 직선을 복제하여 시물라시옹의 기호적 특성을 표현한 작품으로 복제의 복제를 통하여 중첩의 효과를 적용함으로써 딱딱한 느낌을 부각시켰다.

얼굴을 중심으로 나누어 떨어지는 직사각형의 굵기를 다양하게 배치하고 리듬감 있게 구성하였으며 직선의 이미지가 강조되도록 표현 하였다.

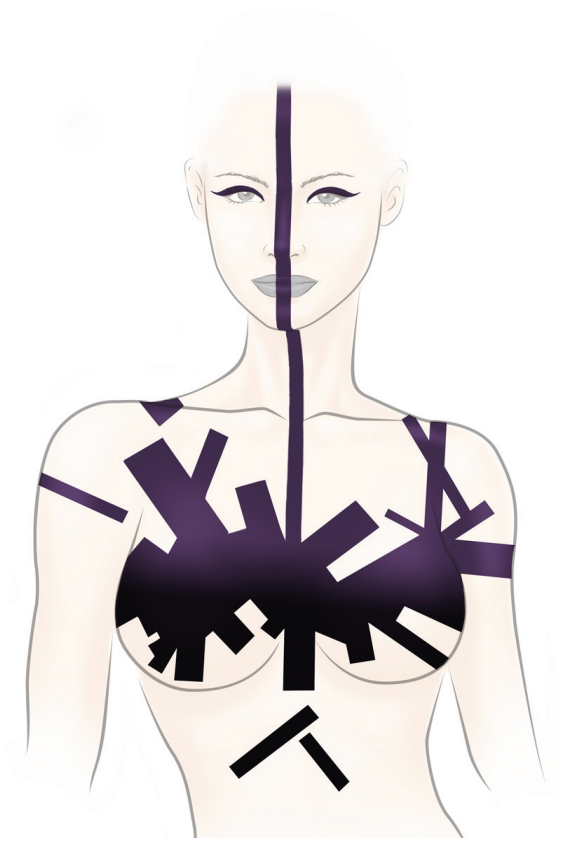

굵은 직사각형태의 반복적 재현은 무질서하고 혼돈스러운 이미지를 신체에 표현한 것으로 가상의 특성으로 표출한 것으로 설명할 수 있다.

작품 X의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 얼굴의 중앙과 가슴까지 직선으로 2등분하여 페인팅 한다.
- ② 가슴 중앙부터 가슴 끝부분까지 다양한 굵기와 방향을 가진 직사각형 모양을 리듬감 있게 블랙, 그린 색상으로 그라데이션하여 채색한다.
- ③ 입술은 실버 색상으로 칠하여 색채감 있게 표현한다.

작품 X은 페인팅 기법을 바탕으로 그라데이션 효과를 주어 상반신을 바디 페인팅 하였으며 <표 19>로 디자인 이미지와 구성내용 정리하였다.

<표 19> 작품 X의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시플라시옹 표현양식	가상성
표현방법	페인팅 기법, 오브제 기법
재료	아쿠아 컬러
컬러	



<그림 70> 작품 X - 딱딱한 직선의 가상성 1



<그림 71> 작품 X - 딱딱한 직선의 가상성 2

11) 작품 XI - 부드러운 곡선의 가상성

주제 : 가상성

분류 : 상징적 기호 (추상화)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 곡선

작품 XI은 작품 X과 양면성을 가진 부드러운 곡선의 느낌을 전신에 바디 페인팅 하여 신체의 왜곡과 변형의 이미지로 추상화 하여 표현한 작품이다.



작품 X이 딱딱한 직사각을 이용하여 가상적 이미지를 표현하여 무거운 이미지를 연출하였다면 작품 XI은 화이트 색상로 전신을 페인팅한 후 블랙 색상으로 등고선의 모양과 같이 다양한 크기와 굵기의 곡선을 그려줌으로써, 시각적 차이에 따라 신체가 왜곡과 변형을 다양한 형태로 연출할 수 있도록 표현 하였다.

이러한 등고선의 곡선 이미지는 추상적이고 기호화된 이미지로 설명 할 수 있으며 작품 XI의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 전신을 부드러운 느낌이 나도록 화이트 색상의 아쿠아 컬러로 얇게 페인팅한다.
- ② 신체의 곡선을 파악하여 다양한 형태와 크기의 곡선을 블랙 색상의 아쿠아 컬러로 곡선의 모양으로 그린다.
- ③ 신체의 특징과 곡선의 이미지가 부각되도록 왜곡되고 변형된 신체의 이미지로 연출한다.

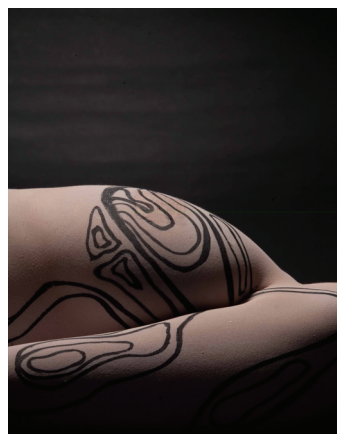
회화적 페인팅 기법을 바탕으로 전신을 페인팅 한 작품 XI은 <표 20>으로 디자인 이미지와 구성내용을 정리하였다.

<표 20> 작품 XI의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시뮬라시옹 표현양식	가상성
표현방법	페인팅 기법
재료	아쿠아 컬러
컬러	



<그림 72> 작품 XI - 부드러운 곡선의 가상성 1



<그림 73> 작품 XI - 부드러운 곡선의 가상성 2

12) 작품 XII - 부드러운 자연의 혼성성

주제 : 혼성성

분류 : 이질적 결합 (소재의 다양성)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 자연 (꽃)

작품 XII는 인체의 부드러운 곡선을 부각시키고 소재의 다양성을 표현한 작품으로 부드러운 질감의 미용티슈와 한지를 물에 적셔 꽃의 형상으로 나타냄으로써 혼성적 특성이 나타나도록 하였다.

꽃이라는 자연의 재현적 이미지를 신체의 유기적인 곡선과 일체화 시키고 이질적 소재를 사용하여 물든 듯한 느낌으로 핑크와 블랙의 수채화 물감을 사용하여 표현 하였다.


오브제 기법을 적용하여 전신에 미용티슈와 한지를 물 스프레이를 뿌린 후 적셔서 붙였으며 그 위에 물감을 덧입혀 물든 듯한 꽃의 이미지를 형상화 하였으며 작품 XII의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

① 한지와 미용티슈를 물 스프레이를 이용하여 적신 후, 모델의 신체 위에 자연스러운 느낌의 꽃의 이미지가 형상화 되도록 다양한 크기로 붙여준다.

② 한지와 티슈가 마르지 않도록 계속하여 물 스프레이를 뿌려주면서 핑크와 블랙 색상의 수채화 물감을 이용하여 물든 듯한 꽃의 이미지를 표현한다.

작품 XII는 전신을 이용한 바디아트의 형식으로 디자인 이미지와 구성내용은 <표 21>으로 정리하였다.

<표 21> 작품 XIII의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시플라시옹 표현양식	혼성성
표현방법	오브제 기법
재료	수채화 물감, 미용티슈, 한지, 물 스프레이
컬러	<div style="display: inline-block; width: 20px; height: 15px; background-color: black; margin-right: 20px;"></div> <div style="display: inline-block; width: 20px; height: 15px; background-color: red;"></div>



<그림 74> 작품 XII - 부드러운 자연의 혼성성 1



<그림 75> 작품 XII - 부드러운 자연의 혼성성 2

13) 작품 XIII - 거친 자연의 혼성성

주제 : 혼성성

분류 : 이질적 결합 (소재의 다양성)

표현유형 : 바다 페인팅

모티브 : 자연 (숲)

작품 XIII은 거친 느낌의 숲의 이미지로 자연의 기호성을 석고를 이용한 재질감으로 표현한 작품으로 전신에 석고가루를 바르고 마르는 과정에서 신체의 움직임에 따라 자연스럽게 갈라지는 거친 표면의 느낌을 혼성의 특성으로 강조 하였다.



작품 XIII와는 상반되는 개념으로 차가운 느낌의 화이트 색상의 석고를 사용하여 시각적으로 색상이 부각되도록 하였으며 추상화 된 상징적 기호를 인간의 신체가 사라진 가상성의 개념으로 나타내었다.

또한 석고의 거친 느낌 위에 부드러운 깃털과 특징적인 문양의 속눈썹을 가미함으로써 소재의 이질적인 결합을 통하여 자연의 양면성을 표현하였으며 작품 XIII의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 그레이 색상의 아쿠아 컬러로 전신의 표면을 부드럽게 페인팅한다.
- ② 석고가루를 개어 전신에 도포하고 말리는 과정에서 신체의 움직임에 따라 자연스럽게 갈라지는 느낌을 표현할 수 있도록 한다.
- ③ 깃털과 속눈썹을 적용하여 거친 느낌의 표현을 극대화 시킬 수 있도록 연출한다.

오브제 기법을 바탕으로 전신을 이용한 바다 페인팅으로 디자인 이미지와 구성내용은 <표 22>로 정리하였다.

<표 22> 작품 XIII의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시플라시옹 표현양식	혼성성
표현방법	오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 석고가루, 깃털, 속눈썹
컬러	



<그림 76> 작품 XIII - 거친 자연의 혼성성 1



<그림 77> 작품 XIII - 거친 자연의 혼성성 2

14) 작품 XIV - 텍스트의 상징적 기호성

주제 : 기호성

분류 : 상징적 기호 (텍스트화)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 영자신문

작품 XIV는 텍스트의 기호성을 신체를 통하여 텍스트화 된 상징적 기호로 표현한 작품이다. 영자 신문에 표기된 텍스트를 상징적인 기호로서 인식하고 신체에 일체화 시켜 이미지의 기호성으로 표현 하였다.

이를 표현함에 있어 물 스프레이를 이용하여 영자신문을 적셔서 신체에 붙여줌으로써 신체의 곡선미를 살리고 자연스러운 느낌으로 연출하였으며, 아쿠아 컬러를 사용하여 회화적 느낌의 페인팅으로 마무리하였다.

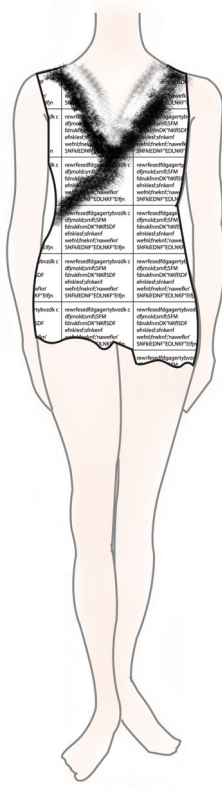

마치 옷을 입고 있는 듯 착각을 불러일으키지만 신문의 텍스트가 커뮤니케이션의 수단이 아닌 상징적 이미지로 단순화 되어 표현되었다. 이러한 텍스트의 이미지는 오브제 기법을 바탕으로 회화적 페인팅으로 효과를 더해 전신을 페인팅 하였다.

작품 XIV의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 영자 신문을 불규칙적으로 찢는다.
- ② 물 스프레이로 신문을 적시면서 옷을 입은 듯 전신에 붙여준다.
- ③ 다크 그레이와 화이트 색상의 아쿠아 컬러로 페인팅하여 표현 효과를 높여준다.

작품 XIV의 디자인 이미지와 구성내용을 <표 23>으로 정리하였다.

<표 23> 작품 XV의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시플라시옹 표현양식	기호성
표현방법	오브제 기법
재료	아쿠아 컬러, 영자신문, 물 스프레이
컬러	



<그림 78> 작품 XV - 텍스트의 상징적 기호성 1



<그림 79> 작품 XV - 텍스트의 상징적 기호성 2

15) 작품 XV - 이미지의 상징적 기호성

주제 : 기호성

분류 : 상징적 기호성 (추상화)

표현유형 : 바디 페인팅

모티브 : 손

작품 XV는 손의 이미지를 신체에 재현하여 신체의 시물라시옹 이미지를 기호적 특성으로 표현하여 손이라는 실제의 개념이 아닌 하나의 이미지, 즉 기호로 인식하도록 구성하였다.



손바닥을 신체와 일체화시킴에 있어 일반적인 페인팅 기법을 찍어 내는 프린팅의 방법을 이용하여 신체의 곡선에 자연스럽게 나타날 수 있도록 하였으며 움직임 있는 연출을 통하여 왜곡·변형된 신체의 이미지가 표현 될 수 있도록 하였다.

작품 XV의 세부적인 제작과정은 다음과 같다.

- ① 전신을 화이트 색상의 아쿠아 컬러로 페인팅한다.
- ② 오렌지, 레드, 블루 색상 등의 아쿠아 컬러를 손바닥에 칠한 후, 신체에 불규칙적으로 찍어 표현한다.
- ③ 다양한 움직임으로 시·공간적 신체의 이미지가 표현될 수 있도록 연출한다.

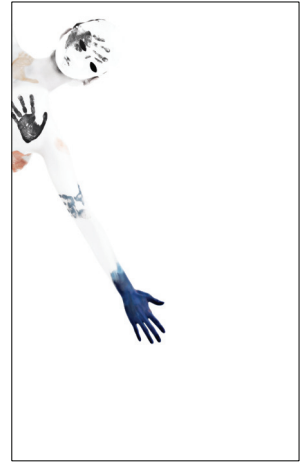
작품 XV는 전신을 이용한 바디아트의 형식으로 디자인 이미지와 구성내용은 <표 24>로 정리하였다

<표 24> 작품 XV의 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
시물라시옹 표현양식	기호성
표현방법	페인팅 기법
재료	아쿠아 컬러
컬러	



<그림 80> 작품 XV - 이미지의 상징적 기호성 1



<그림 81> 작품 XV - 이미지의 상징적 기호성 2

V. 결론 및 제언

본 연구는 현대 이미지 사회를 반영한 시뮬라시옹의 개념을 바탕으로 바디아트에 나타난 시각적 이미지 표현을 분석하고 바디아트 작품을 제작하여 바디아트 디자인 연구에 대한 이론적 방향을 제시함으로써 바디아트 디자인 연구의 체계적인 접근 방법을 제시하는데 그 의의를 두었다.

연구 방법은 국내·외 전문서적과 연구논문 등을 바탕으로 문헌연구와 바디아트 작품을 중심으로 실증연구를 병행하여 시뮬라시옹의 이미지 특성을 바디아트의 이미지로 디자인을 계획하여 작품 제작을 하였다.

연구범위는 현대 소비사회의 특징적 현상인 ‘양면성’을 컨셉으로 설정하고 페이스 페인팅, 상반신 바디 페인팅 및 신체 일부와 전신을 사용하는 바디 페인팅으로 한정하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 시뮬라시옹은 시뮬라크르가 작동하는 것으로 존재하진 않지만 존재하는 것처럼 보이는, 때로는 존재하는 것보다 더 생생하게 인식되는 것을 말한다.

보드리야르에 따르면 시뮬라시옹은 단순히 흉내내기의 차원이 아니며 ‘원본이나 사실성이 없는 실재, 즉 하이퍼리얼리티를 만들어내는 작업이다. 시뮬라시옹의 개념적 특성으로 실재의 복제 또는 재생산의 의미인 시뮬라크르와 시뮬라크르의 대표적인 기호만이 남는 내과현상, 실재가 없는 초과실재인 하이퍼리얼리티로 구분할 수 있었다.

또한 표현양식적 특성으로 원본에 의한 재현성, 실재와 상징성이 제거된 인공적인 가상성, 과도실재의 파생으로 인한 탈근대적 기호를 생산하는 기호성과 다원화 현상으로 실재적 특성들이 혼합된 혼성성으로 분류할 수 있었다.

둘째, 바디아트는 인간의 신체에 행해지는 장식품과 장식물, 즉 신체를 새롭게 만드는 헤어드레싱, 패션 등을 모든 것을 포함하며 문신, 바디 페인팅, 변형과 제거의 유형으로 구분 할 수 있었다.

바디아트의 이미지의 표현은 현대에 이르러 다양한 방법과 재료의 발전으로 표현 방법과 재료 및 도구의 사용에 따라 크게 페인팅 기법, 일루미네이션 기법, 오브제 기법으로 표현되었다.

셋째, 시뮬라시온에서의 이미지는 탈현대사회의 정치, 경제, 사회, 예술의 현상을 모두 상징적인 이미지와 기호의 논리로 설명하였다. 실재는 상징적인 기호의 질서에 의하여 구조화되며 이미지가 자율적인 독립성을 획득하는 이미지의 연속적인 단계를 거쳐 시뮬라시온의 기호로서 이미지가 생성되었다.

넷째, 바디아트에서의 시뮬라시온의 시각적 이미지는 신체의 일체, 왜곡, 변형을 통한 시·공간적 신체를 활용하여 상징적 기호의 이미지를 텍스트화, 추상화의 형식으로 나타났다. 또한 이질적 결합을 통하여 소재의 다양성과 디지털과의 융합으로 새로운 이미지의 표현이 가능하다는 결과를 도출하여 이를 바디아트 작품 제작의 특성으로 삼았다.

다섯째, 시뮬라시온 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현을 위하여 위와 같은 결과를 얻었으며 현대 사회의 전환점을 상황에 따라 유연하게 표현하고 각자의 특징적인 코드를 허물고 새로운 모습으로 겹치거나 융합되는 현상을 보여주는 ‘양면성’으로 해석하고 작품의 컨셉으로 설정하여 디자인을 계획하여 구성하였다.

차분하고 실용적인 현실세계와 컬러풀하고 인공적인 판타지의 가상세계는 실재와 현실의 경계를 모호하게 만들고 변질시키면서 자율적인 모습을 형성하는 시뮬라시온의 현상으로 설명할 수 있는데, 이러한 현실세계와 가상세계의 이중적인 경향을 자연과 테크놀로지, 부드러움과 딱딱함, 평면과 입체, 일체와 변형 등 양극에 놓인 개념들을 페이스 페인팅 5점, 상반신 바디 페

인팅 5점, 전신 바디 페인팅 5점 총 15점의 작품을 제작하였다.

여섯째, 작품 I, II는 직선과 곡선의 재현성의 페이스 페인팅으로 신체와의 일체성으로 표현 하였다.

작품 III, IV는 얼굴이 가지고 있는 유기적인 곡선과 입체적인 형태를 평면과 입체적인 가상성으로 표현한 작품으로 얼굴의 시·공간적 신체의 이미지를 표현 하였다.

작품 V, VI, VII은 자연의 실재와 상징적 기호의 이미지를 오브제와 색상의 대비를 적용하여 바디아트로 표현 하였다.

작품 VIII, IX는 딱딱한 평면과 부드러운 입체의 조화를 혼성성의 특성을 바탕으로 시·공간적 신체의 이미지가 표출되도록 제작하였다.

작품 X, XI은 딱딱한 직선과 부드러운 곡선을 상징적 기호의 가상성으로 표현 하였다.

작품 XII, XIII은 자연을 부드럽고 거친 이미지를 소재의 다양성을 통하여 이미지의 혼성성을 특징으로 표현 하였다.

작품 XIV, XV는 텍스트와 이미지를 시·공간적 신체 및 이질적 결합의 바디아트로 표현함으로써 새롭고 다양한 시각적 이미지의 모색 할 수 있었다.

작품 XIV, XV는 텍스트와 이미지를 시·공간적 신체와 이질적 결합의 바디아트로 표현함으로써 새롭고 다양한 시각적 이미지의 모색 할 수 있었다.

이상의 연구결과로 지각되는 이미지 자체를 고정적으로 보지 않고 실재와 도출된 이미지간의 관계를 가변적이고 유동적인 바디아트, 즉 그 자체로 존재하는 바디아트 이미지 표현을 확인하였으며 현대 바디아트 디자인 연구에 대한 이론적 방향성을 제시함으로써 바디아트 디자인 연구의 체계적인 접근 방법의 가능성을 모색할 수 있었다. 그러나 급변하는 현대 사회에서 시물라시옹의 현상에 국한되었다는 한계점이 있으므로 일부에 치중되어 있는 개념과의 연계된 연구가 더욱 포괄적으로 이루어져야 할 것으로 사료된다.

이에 후속 연구를 위하여 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 단순한 신체 표현의 한계에서 벗어나 실용학문으로서의 체계적인 이론 수립을 위해 일부 개념에 치중되어 있는 연구의 범위를 확대하여 다각도에서의 이론적이고 실증적인 연구가 이루어져 바디아트의 방향성을 제시 할 필요가 있다.

둘째, 조형성과 예술성을 겸비한 바디아트의 구축을 위하여 새롭고 실험적인 다양한 시도를 통하여 시각 예술로서의 바디아트 디자인 연구가 필요할 것이다.

참 고 문 헌

국내문헌

- 강대영(1999). 한국분장예술, 서울: 지인당.
- 강영선 편저(1988). 세계출판대사전, 서울: 교육출판공사.
- 강혜원(1999). 의상사회심리학, 서울: 교문사.
- 김경용(1994). 기호학이란 무엇인가, 서울: 문학과 지성사.
- 김영숙 외 6인(2006). The Art Make-up, 서울: 예림.
- 김성희(2006). “20세기 후기 미술에서 신체 기호의 의미 분석과 해석”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 김옥동(1992). 포스트모더니즘의 이론: 문학, 예술, 문화, 서울: 민음사.
- 김외곤(2002). 한국현대소설탐구, 서울: 역락.
- 김현미(2008). “현대공간에서 나타나는 재현성에 관한 연구”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 남수진(2007). “현대패션에 나타난 시뮬라시옹 표현에 관한 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 노효경(2006). “2001년 이후 파리 컬렉션에 나타난 메이크업의 표현기법 분석”, 대전대학교 대학원 박사학위논문.
- 도정일(1994). 시뮬레이션 미학 또는 조립문학의 문제와 전망, 시인은 숲으로 가지 못한다., 서울: 민음사.
- 데이비드 A. 라우어, 이대일 역 (2002). 조형의 원리, 서울: 예경.
- 마르셀 파커, 김영선 역(2008). 르네 마그리트, 서울: 마로니에북스.
- 매리 홀링스워스, 제정인 역(2009). 세계 미술사의 재발견, 서울: 마로니에북

스.

- 문정은(2003). “바디아트의 표현적 특성과 형태 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 미첼 W.J.T, 임산 역(2005). 아이코놀로지: 이미지, 텍스트, 이데올로기, 서울: 시지락.
- 미학대계간행회(2007). 미학의 문제와 방법: 미적 가상, 서울: 서울대학교 출판부.
- 민경우(2002). 디자인의 이해, 서울: 미진사.
- 박기현(2006). 제 4장 보드리야르: 시뮬라크르 세계와 초미학, 문화컨텐츠를 위한 미디어 미학, 서울: 도서출판 만남.
- 박선위(1999). 패션일러스트레이션에 있어서 인체변형에 관한 연구, 부천대학 논문집 20, pp. 97~115.
- 박정희(2007). 소비사회의 시각예술 인식변화 연구, 조형미디어학 제 10권 제 3호.
- 박천신(2008). 디지털 아트 디지털 페인팅, 서울: 한언.
- 박현신(2003). “20세기 후기 패션의 신체부재와 탈재현 현상”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 배영달(2005). 보드리야르와 시뮬라시옹, 서울: 살림.
- 배영달(2006). 보드리야르: 현대사회와 이미지, 프랑스문화예술연구 제 16집, pp. 81~100.
- 신방훈(2001). 시각예술과 언어철학, 서울: 생각의 나무.
- 안연희(1999). 현대미술사전, 서울: 미진사.
- 오병남 외(2007). 미학으로 읽는 미술, 서울: 월간미술.
- 유송옥 외(1997). 복식문화, 서울: 교문사.
- 유정주(2003). “아트메이크업에 나타난 오브제의 소재에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문.

- 유한태(1987). 시각디자인: 착시의 조형 심리, 월간 시각디자인.
- 윤난지(2000). 현대미술의 풍경, 서울: 예경.
- 윤난지(2005). 현대미술의 풍경, 파주: 한길아트.
- 이가연(2006). “현대공간에 나타나는 시물라크르 현상의 표현특성에 관한 연구”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 이건재(2004). “시물라시옹 이론의 이미지 변화 과정으로 본 건축 형태 표현에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
- 이민정(2003). “현대 패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구”, 연세대학교 대학원 박사학위논문.
- 이송림(2009). “밀리터리룩의 시물라시옹 현상”, 동덕여자대학교 패션전문대학원 박사학위논문.
- _____ (2008). 현대패션에 나타난 스타의 신체 이미지에 대한 시물라시옹 연구, 한국지역사회생활과학회지 19(3). pp. 431~444.
- 이승신(2005). “이미지의 가상화 연구”, 홍익대학교 대학원 박사학위논문.
- 이승은(2000). “현대패션에 표현된 신체장식의 미적특성”, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이자벨 쿨, 정연진 역(2008). 앤디 워홀, 서울: 예경.
- 이주영(2005). 재현의 관점에서 본 예술과 실재의 관계, 미학·예술학연구 제 22집. pp. 5~38.
- 이현주(2003). “피카소의 회화를 응용한 바디아트에 관한 연구”, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 이희정(2007). “부티크호텔에 나타나는 하이퍼-리얼리티 표현특성”, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 임석진 외 30인(2009). 철학사전, 서울: 중원문화.
- 임지연(2008). “보드리야르의 시물라시옹 이론에 관한 연구”, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.

- 보드리야르, 김윤희, 양은희 역 (1995). 기호학과 시각예술, 서울: 시각과 언어.
- 재니스 밍크, 정진아 역(2006). 마르셀 뒤샹, 서울: 마로니에북스.
- 전완길(1999). 한국화장문화사, 서울: 열화당.
- 전지예(2005). “Pop-Art에 나타난 시물라크르 현상 연구”, 경북대학교 대학원 석사학위논문.
- 조은기(2004). “현대미술의 혼성성에 관한 고찰”, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 존 스토리, 박모 역(1999). 문화연구와 문화이론, 서울: 현실문화연구.
- 진경아(2010). 시물라크르 이미지에 나타난 탈중심화, 한국디자인포럼 제 27집. pp. 225~234.
- 진중권(2004). 현대미학강의, 파주: 아트북스.
- 최경옥, 이건희(2007). 디지털 아트로서 바디 페인팅에 관한 연구, 한국미용학회지제 13권 제 1호, pp. 366~373.
- 최경옥(2009). “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구”, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 최광진(2004). 현대미술의 전략, 파주: 아트북스.
- 최광진(2007). 재현에서 이미지로: 현대 미술비평의 탈재현 전략, 조형예술학연구 제 12집, pp. 125~143.
- 최길열(2000). 디자인발상연구, 서울: 디자인신문사.
- 플라톤, 최현 역(1996). 플라톤의 국가론, 파주: 집문당.
- 피에르 텍스, 정진국, 엄인경 역(1990). 파블로 피카소, 서울: 열화당.
- 코디 최(2006). 동시대 문화의 이해를 위한 20세기 문화 지형도, 파주: 안그라픽스.
- 하미희(2009). “현대 패션에 나타난 하이브리드 디자인 트렌드 연구”, 중앙대학교 대학원 박사학위논문.

- 한국색채학회 저(2002). 색이 만드는 미래 , 서울: 국제.
- 한명숙(2005). “바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구”, 대구대학교 대학원 박사학위논문.
- 한림미술관, 이화여자대학교 기호학연구소 (1999). 몸과 미술.
- Baudrillard, Jean. 배영달 역(1998). 보드리야르 문화읽기, 서울: 백의.
- Baudrillard, Jean. 장 누벨, 배영달 역(2003). 건축과 철학, 서울: 동문선.
- Baudrillard, Jean. 하태완 역(2010). 시뮬라시옹, 서울: 민음사.
- Berger, John. 편집부 역(1995). 이미지: Ways of Seeing, 서울: 동문선.
- Walker, John. 정진국 역(1988). 대중매체시대의 예술, 서울: 열화당.
- Kaiser, S.B, 김순심 외 역(1991). 복식사회심리학, 서울: 경춘사.
- Richrd, Michel 외, 이상률·양운덕 역 (1998). 오늘의 프랑스 사상가들, 서울: 문예출판사.
- Victor E. Taylor, Charles E. Winqvist, 김용규 외 5 역(2007). 포스트모더니즘 백과사전, 부산: 경성대학교 출판부.
- Victoria Ebin, 임숙자 역(1988). 신체장식, 서울: 경춘사.
- Smith, Virginia , 박종윤 역(2008). 클린: 개인의 위생과 화장술의 역사, 서울: 동아일보사.

국외문헌

- Baudillard, J.(1981). *Simulations et simulation*, Paris: Galilée.
- Kellner, Douglas.(1994). *Baudillard : A Critical reader*, Cambridge: Blackwell.
- Encarta World English Dictionary [North American Edition] © & (P) 2001 Microsoft Corporation. All right reserved. Developed for

- Microsoft by Bloomsbury Publishing Plc.
- G. Genosko(1994). *Baudillard and signs*, London and New York: Routledge.
- Bertens, Hans(1995). *The idea of the postmodern: A history*, London and New York: Routledge.
- J. Baudrillard(1988). *The mass: The implision of the social in the media*, Selected Writing, M. Poster(ed), California: Stanford University Press.
- Jean Baudrillard(1983). *Simulations*, New York: Smitext(e).
- Jean Baudrillard(1984). *The procession of simulacra, art after modernism: Rethinking Represetation*, New York: The new museum of contemporary art.
- Jean Baudrillard(1999). *The extasy of communication, the postmodern reader*, C.Jenks(ed.), Newyork: St. Matrtin's press.
- Jean Baudrillard(2000). *Cool memoriesIV*, Paris: Galilée.
- Karala Barendregt(2008). *Bringing body painting to life: A guide to the world of body painting*, Vienna: Kreiner Druck.
- Karl Gröning(1997). *Decorated skin: A world servey of body art*, New York: Thames & Hudson.
- Lynn Schnurnberger(1991). *Let there be clothes: 40,000 years of fashion*, New York: Wakerman publish.
- Mariarita Macchiavelli (1999), *Body art*, Milano: Fabbri Editori.
- Nancy Etcoff(1999). *Survival of the prettiest*, New York: Random House Inc.
- P. Crowther(1996). *Critical aesthetics and postmodernism*, Oxford: Clarendon Press.

- P. Crowther(1997). *The language of twentieth-century art*, New York: Yale University Press. Rethinking Representation, New York: The museum of contermporary art.
- Richard Carson(2003). *Fashion in makeup: From ancient to modern times*, Chester Springs: Peter Owns.
- Rufus C. Camphausen(1997). *Return of tribal*, Rochester: Park street Press.
- Steve Gilbert(2000). *Tatto history*, Princeton: Power House Books.
- Victoria Lutman(1996). *The New tatto*, New York: Abbeville Press.
- Ted Polhemus(2004). *Hot body: Cool styles*. New York: Thamas & Hudson.

인터넷 자료

- 세계 바디 페인팅 대회, www.bodypainting-festival.com
- 아티스트 Alberto Seceso, www.burdu976.com
- 아티스트 Craig Tracy, www.craigtracy.com
- 아티스트 Emma Hacker, www.emmahackartist.com
- 아티스트 Howard Schatz, www.howardschatzfineart.com
- 아티스트 Filippo Ioco, www.iocobodyart.com
- 아티스트 Joanne Gair, www.joannegair.com
- 아티스트 김준, www.kimjoon.co.kr
- 아티스트 Yasmina Alaoui & Marco Guerra, www.onethousandandonedreams.com
- 온라인 옥스퍼드 사전, www.oxforddictionaries.com

아티스트 Verushka, www.veruschka.net

아티스트 Wolf Reicherter, www.wolf-bodymagic.de

Saatchi gallery, www.saatchi-gallery.co.uk/artists/david_salle.htm

STYLE.COM, www.style.com

www.aigoo.com/2009/07/amazing-body-art

www.joelapompe.net/2009/09/03/drips

www.thebrokenheeldiaries.com/tag/mac-cosmetics/page/2/

<http://100.naver.com/100.nhn?docid=52694>

<http://lorenasepiphany.com/category/body-art>

<http://new-body-painting.blogspot.com>

<http://windowtohersoul.blogspot.com/2009/06/on-your-shore.html>

ABSTRACT

A Study on Visual Image Expression of Body Art by the Simulation Concept

Lee, You - Na
Department of Clothing
The Graduate School of
Sungshin Women's University

With numerous images and information due to the development of new and various communications and the effect of media in modern society, the spread of images paralyzes subjective thinking and perception, and images that just have flashed by become the reality and lose sense of reality. Like this, numerous images without meaning and replicated images create the cultural phenomena expressed as pure virtual images without the target, which can be called the era of simulation of combining images to create and operate a new image.

This study doesn't consider the perceived image fixed and it aims to analyze theoretical backgrounds and expression characteristics to express body art images and create the work on the basis of variable and

flexible body art or the simulation theory that exists itself in terms of the relations between existence and the drawn image.

In addition, this study is meaningful in that it shows the systematic approach of body art design research by suggesting theoretical direction for the study on the modern body art design. The purpose of this study is to suggest the basic data of theoretical studies on body art, recognize importance of body art as the visual art through the given work, and expand the area of body art by making various attempts for the new art. Specific contents and methods of this study are as follows.

First, the study collected data from domestic and foreign books and theses as well as precedent studies published in journals and grasped the theoretical background to examine Jean Baudrillard's simulation theory and body art theoretically.

Second, for the literary study, it looked into the concept of simulation and the background, analyzed conceptual characteristics and expression characteristics, and then used them as the theoretical background. In addition, it examined the meaning, types, and expression methods of body art.

Third, for the empirical study, it analyzed image characteristics and transitions in simulation and classified visual images of simulation in the modern body art into time·spatial body, symbolic sign, and different combination for the analysis.

Fourth, based on the theoretical background and empirical study findings, the study suggested the design intention that applied the simulation theory to body art and the manufacturing methods, and made the body art work with image characteristics of simulation by

establishing social and cultural phenomenal in modern society as the concept.

Fifth, it suggested the direction and possibility of body art as the visual arts creating today's social and cultural images on the basis of systematic theoretical background about the image creation process of body art through the work production process and the result.

The study results are as follows.

First, simulation means that it is seen as if it exists even though it is not existent as simulacra works and sometimes regarded more vividly rather than being. According to Jean Baudrillard, simulation is not simply mimicking but the work of making hyper-reality or existence without original or truth.

Conceptual characteristics of simulation were divided into simulacra meaning duplication of existence or recreation, implosion phenomena that representative symbols of simulacra remain, and hyperreality that is excessive existence without being. Also, expression characteristics could be divided into representation by the original, artificial virtuality without existence and symbols, symbolism creating postmodern signs due to derivation of excessive being, and hybridity with mixed existent characteristics as the diversification phenomena.

Second, body art types were divided into changes and reductions in accessories for human body, ornaments, tattoo, and body painting.

Third, simulation image explained politic, economic, social, and art phenomena of postmodern society with symbolic images and theories of symbols. The existence is being structured by the order of symbolic signs, and the image was created as the symbol of simulation

throughout the successive steps of image of having free independence. Fourth, in terms of the visual image of simulation in body art, symbolic signs were expressed in a form of text and abstract by using time-spatial body by uniting, twisting, and changing the body.

In addition, through the different combination, the study draw the conclusion that new image expression is possible through the combination between various materials and digital and regarded this as characteristics of the body art work creation.

Fifth, for visual image expression of body art by the simulation concept, the result above was obtained. The study created body art work by interpreting as Duality of expressing transitions of modern society flexibly according to different situations, breaking unique codes and showing newly overlapped or combined phenomenon and establishing it as the work concept.

This study aims to express relations between existence and the drawn image as variable and flexible body art instead of regarding image itself steady. Therefore, based on the theory of simulations, the purpose of the study is to examine a theoretical concept and expression characteristics for body art image expressions through a literature research and make creative body art works. In addition, it is meaningful in that it suggests a systematic approach of body art design studies by giving a theoretical direction for modern body art design studies.

For the work production, this study expressed a turning point of modern society flexibly according to situations and planned as body art work by interpreting as 'duality' that breaks each of characteristic codes and is newly overlapped or mixed and designating as 'work concept'.

This work expresses visual image of body art by a concept of simulations and consists of total 15 of 5 face paintings, 5 bust paintings, and 5 whole body paintings.

Work I, II expressed integrity with a body as face painting reproducing straight and curve lines.

Work III, IV expressed organic curves and 3D shapes as virtuality of planes and 3D and also showed space-time body image of a face.

Work V, VI, VII expressed natural existence and symbolic mark image through body art by applying the contrast between objet and colors.

Work VIII, IX were designed to make space-time body image express harmony between hard planes and soft 3D based on characteristics of hybridity.

Work X, XI expressed hard straight lines and soft curve lines as virtuality of symbolic marks.

Work XII, XIII perceived nature of soft and image as symbolic characteristics of image through diversity of materials.

Work XIV, XV could seek for new and various visual images through body art of space-time body and different combination between text and image.

This study could find out a possibility to express body art highlighting various and mixed simulations characteristics by getting out of a concept of drawing, interpret human body as a new phenomenon, and pursue a new image breaking a previous frame.

In a modern society pursuing newness, body art reflects the times and is fully potential as unique formative art, but this study has a limit in that it made limited works focusing on simulations in a rapidly changing

modern society.

Therefore, studies related to the concept that is partially dealt with should be conducted more widely. Besides, to get out of limits of simple body expression, build a systematic theory as a practical scholarship, and create artistic and formative image, theoretical and empirical studies should be conducted constantly from various angles.