



## 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

석사학위 청구논문

옹아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구

-디지털 기법 사용을 중심으로-

2014

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공

최 성 진

오피아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 연구  
-디지털 기법 사용을 중심으로-

김 경 희 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2014년 5월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원  
융합디자인예술학과 메이크업·특수분장 전공  
최 성 진

# 인 준 서

최성진의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

심사위원 \_\_\_\_\_인

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

## 논문개요

현대 사회에서의 ‘미(美)’란 다양한 문화가 가치를 가지고 변화를 거듭하고 있는데 단조로움보다는 역동적임을 강조하기도 하고 정적임보다는 활동적임을 선호하고 있다. 이러한 경향은 일정한 틀 속에 매어있던 미의 기준이 다변화 됨을 의미하며 보편적이고 객관적인 미의식과 더불어 인터넷, 모바일과 같은 커뮤니티(SNS)를 통한 정보의 교류와 나눔을 통하여 시·공간을 초월하고 있기 때문에 미에 대한 개인의 견해에 대한 공감과 확산은 이루 말할 수 없을 정도로 빠르게 전파되고 있다.

이렇듯 현대 사회는 창조와 변화의 연속이라고 할 수 있을 정도로 급격한 시대적 변화를 거듭하고 있으며, 디지털 기술과 콘텐츠의 개발로 인해 예술과 그 가치에 대한 혼란이 야기되고 있는 현실이다.

따라서 본 연구는 옵아트의 개념과 구성요소에 대하여 살펴보고 현대 미술에 나타난 옵아트의 특성을 분석하여 이를 바디아트로 표현함에 있어 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 살린 바디아트 작품으로 완성하는데 그 목적이 있다. 또한 디지털 기법을 사용하여 작품을 제작하여 기존의 바디아트 표현을 탈피한 새로운 시도로 바디아트의 창조적 표현활동의 기초 자료가 될 것이며, 창의적인 표현의 실험적인 시도로 새로운 시각예술영역으로서의 바디아트의 발전을 모색하는데 의의가 있다.

본 연구의 내용과 연구 방법은 옵아트와 바디아트에 관하여 살펴보고 현대 미술에서의 옵아트 작품 특성을 분류하여 조형적 특성이 부각되는 바디아트 작품을 제작한다.

본 연구의 주제인 옵아트는 시각적 착시현상을 특징으로 하는데 이를 바디아트 작품으로 표현하는데 있어 기술적 표현효과를 위하여 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 극대화 시키도록 하고자 하며, 여성모델의 이미

지를 대상으로 총 15점의 작품을 제작하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

작품 I은 옵아트의 착시현상을 포토샵의 합성기능을 사용하여 착시현상을 효과적으로 표현하였다.

작품 II는 색상의 조화를 통해 옵아트의 이미지를 더욱 부각시키도록 표현하였다

작품 III은 바사렐리의 작품을 모티브로 배경과 함께 착시효과를 부각시키도록 하였다.

작품 IV는 내면적인 부분에 중점을 두어 몰입을 통한 다양함을 나타내었다.

작품 V는 색상의 변화를 중점으로 합성과 색상조정 기능을 활용하였다.

작품 VI은 색상변화를 중점으로 하였으며, 색상의 안정적인 변화를 통해 편안하고 안락한 분위기를 연출하고자 하였다.

작품 VII은 불규칙한 모양을 극대화한 패턴을 재해석하여 표현하였다.

작품 VIII은 원의 원근감과 규칙성을 바탕으로 작업하였다.

작품 IX는 점이 가지고 있는 단순성을 반복하여 사용하여 시각적 착시를 유도하도록 표현하였다.

작품 X는 옵아트의 주목성에 중점을 두어 옵아트의 특징을 부각시켰다.

작품 XI는 색의 변화에서 오는 변화적 요소와 느낌을 전달하고자 하였다.

작품 XII는 미지의 색감을 나타내기 위해 파스텔 톤의 색감조절을 시도하여 표현하였다.

작품 XIII 인체에서 느껴지는 동물적인 부분을 살리고 곡선의 아름다움을 표현하였다.

작품 XIV는 두 이미지 간의 색상 차이를 두었다. 흑백과 컬러를 통해 완벽한 분리를 이루었으나, 같은 시각적 방향을 통해 하나의 목적을 조명하였다.

작품 XV는 빅토르 바사렐리의 가장 대표적인 표현방식을 모티브로 옵아트의 특성을 표현하였다.

옵아트는 무수한 경우의 수를 동반하고 예측과 달리 표현되는 시각적 착시 현상을 특징으로 하여 다양한 바디아트 이미지를 창출할 수 있었다. 또한 이미지의 배경까지도 활용할 수 있는 디지털 기법의 효과를 부각시켜 변화 요인을 창출하게 하였다.

이와 같은 디지털 기법의 사용은 인체라는 유기적인 곡선과 옵아트의 조형성을 강조하는데 창조적인 근거를 마련하였으며, 이러한 융합적인 연구형태와 시도는 디지털을 기반으로 한 스마트 시대를 대표하는 한 장르로 자리잡아야 할 것으로 사료된다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서 론 .....	1
II. 이론적 배경 .....	3
1. 옵아트 .....	3
2. 바디아트 .....	12
III. 옵아트에 표현된 시각적 이미지 .....	22
1. 현대 미술에 나타난 옵아트 .....	22
2. 옵아트의 표현유형 .....	32
3. 옵아트의 조형성 .....	40
IV. 작품제작 .....	45
1. 디자인 의도 및 방법 .....	45
2. 작품 제작 .....	48
V. 결 론 .....	93

## 참 고 문 헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 이미지의 합성방법과 과정 .....	19
<표 2> 이미지변형의 방법과 과정 .....	20
<표 3> 색상조절의 방법과 과정 .....	21
<표 4> 선행연구에 나타난 옵아트의 표현유형 .....	33
<표 5> 옵아트의 표현유형 및 특성 .....	44
<표 6> 옵아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 계획 .....	47
<표 7> 작품 I의 디자인 이미지와 구성내용 .....	49
<표 8> 작품 II의 디자인 이미지와 구성내용 .....	52
<표 9> 작품 III의 디자인 이미지와 구성내용 .....	55
<표 10> 작품 IV의 디자인 이미지와 구성내용 .....	58
<표 11> 작품 V의 디자인 이미지와 구성내용 .....	61
<표 12> 작품 VI의 디자인 이미지와 구성내용 .....	64
<표 13> 작품 VII의 디자인 이미지와 구성내용 .....	67
<표 14> 작품 VIII의 디자인 이미지와 구성내용 .....	70
<표 15> 작품 IX의 디자인 이미지와 구성내용 .....	73
<표 16> 작품 X의 디자인 이미지와 구성내용 .....	76
<표 17> 작품 XI의 디자인 이미지와 구성내용 .....	79
<표 18> 작품 XII의 디자인 이미지와 구성내용 .....	82
<표 19> 작품 XIII의 디자인 이미지와 구성내용 .....	85
<표 20> 작품 XIV의 디자인 이미지와 구성내용 .....	88
<표 21> 작품 XV의 디자인 이미지와 구성내용 .....	91

## 그림 목 차

<그림 1> 점 .....	11
<그림 2> 점의 변화 .....	11
<그림 3> 옵아트에서의 선 .....	11
<그림 4> 면의 사용 .....	11
<그림 5> 입체구조의 옵아트 .....	11
<그림 6> 그래픽구조의 옵아트 .....	11
<그림 7> 바디아트에서의 채색 .....	15
<그림 8> 이벤트에서의 페이스페인팅 .....	15
<그림 9> 손을 이용한 바디페인팅 .....	15
<그림 10> 상반신 바디페인팅 .....	15
<그림 11> 문신 .....	15
<그림 12> 빅토르 바사렐리, 얼룩말 .....	25
<그림 13> 빅토르 바사렐리, 광대 .....	25
<그림 14> 빅토르 바사렐리의 옵아트 .....	25
<그림 15> 빅토르 바사렐리, 0771 oervegn .....	25
<그림 16> 빅토르 바사렐리, composition .....	25
<그림 17> 빅토르 바사렐리, composition 56 .....	25
<그림 18> 브리짓드 라일리, stretch .....	28
<그림 19> 브리짓드 라일리, 휘어짐 .....	28
<그림 20> 브리짓드 라일리, Britannia .....	28
<그림 21> 브리짓드 라일리, Left to Right .....	28
<그림 22> 브리짓드 라일리, 사각형의 움직임 .....	28
<그림 23> 브리짓드 라일리, 만곡선 .....	28

<그림 24> 조셉 알버스, 그래픽적 구조 .....	31
<그림 25> 조셉 알버스, 구조적인 형태 .....	31
<그림 26> 조셉 알버스, 격리 .....	31
<그림 27> 조셉 알버스, 사각형에 대한 경의 .....	31
<그림 28> 조셉 알버스, 조용한 거주지 .....	31
<그림 29> 착시현상 .....	39
<그림 30> 선의 착시효과 .....	39
<그림 31> 선의 패턴화 .....	39
<그림 32> 패턴효과 .....	39
<그림 33> 오버랩핑의 색채효과 .....	39
<그림 34> 반복형태의 색채효과 .....	39
<그림 35> 작품 I .....	50
<그림 36> 작품 II .....	53
<그림 37> 작품 III .....	56
<그림 38> 작품 IV .....	59
<그림 39> 작품 V .....	62
<그림 40> 작품 VI .....	65
<그림 41> 작품 VII .....	68
<그림 42> 작품 VIII .....	71
<그림 43> 작품 IX .....	74
<그림 44> 작품 X .....	77
<그림 45> 작품 XI .....	80
<그림 46> 작품 XII .....	83
<그림 47> 작품 XIII .....	86
<그림 48> 작품 XIV .....	89

<그림 49> 작품 XV ..... 92

# I. 서론

현대 사회는 창조와 변화의 연속이라고 할 수 있을 정도로 급격한 시대적 변화를 거듭하고 있으며, 디지털 기술과 콘텐츠의 개발로 인해 예술과 그 가치에 대한 혼란이 야기되고 있는 현실이다. 이러한 시대의 변화 속에 새로움을 창조하고 선도하는 새로운 예술장르 중 하나인 바디아트는 신체를 이용하여 표현하는 페인팅이나 염색 등의 일시적 혹은 영구적인 신체장식방법<sup>1)</sup>이다.

바디아트는 집단이나 개인의 표현수단에서 시작하여 시대의 사회상을 반영하는 표현수단으로 자리잡고 있으며<sup>2)</sup> 다양한 분야와의 융합을 통하여 여러 가지 의미를 나타내고 있다. 또한 인체를 예술의 대상으로 하며 다양한 표현기법, 예술사조의 표현, 역동성, 현실성, 사용자 참여 등 다양한 예술적 가치와 만족을 표현한다.<sup>3)</sup> 이러한 표현의 모티브는 미술, 건축, 패션 분야와의 창조적 융합을 통하여 새롭게 창조함으로써 새로운 각도에서의 시각예술을 창출하는 하나의 요소가 되어 바디아트를 표현하는 바탕이 되고 있다.

이에 본 연구에서는 인간의 시각을 통해 착각이 생기는 지각현상인 착시현상을 이용하고 응용한 미술사조인 옵아트(Op-Art)의 조형적 특성을 분석하여 바디아트 작품으로 제작하고자 한다.

옵아트의 패턴은 균형, 조화, 통일과 변화, 대비, 리듬, 긴장, 강조의 구성 원리로 되어 있으며, 패턴의 구성 원리를 형태, 색채, 입체적 요소에 응용하여 시각적 긴장감<sup>4)</sup>을 바디아트로 표현함에 있어 인체라는 캔버스와 배경에 디지

---

1) 조은숙(2004), 현대 메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 석사학위 논문, p. 20.

2) 서귀예라(2009), Body Painting을 활용한 광고 마케팅 사례 연구, 서경대학교 대학원 석사학위논문, p. 3.

3) 김금란(2009), 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구, 조선대학교 대학원 박사학위 논문, p. 1.

4) 노승석 외 2인(2010), 착시의 예술인 옵아트를 이용한 인터랙티브 작품 연구, 디지털 디자

털 기법을 적용하여 보다 극대화 된 옵아트의 이미지를 표현하고자 한다.

이러한 옵아트는 추상과 기하 형태, 기계적인 패턴, 스크린과 표적효과를 주 소재로 다루 이들을 변화시켜 감상자들로 하여금 시·지각적 착각을 경험 하게 하는데 초점을 두고 수학적으로 정제되고 철저히 계산된 정교한 작업을 바디아트 작품으로 표현하는데 디지털 기법의 사용은 인체라는 부드럽고 유기적인 곡선과 옵아트의 조형성을 강조하는데 창조적인 근거를 마련하는 토대가 될 것으로 사료된다.

따라서 본 연구는 옵아트의 개념과 구성요소에 대하여 살펴보고 현대 미술에 나타난 옵아트의 특성을 분석하여 이를 바디아트로 표현함에 있어 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 살린 바디아트 작품으로 완성하는데 그 목적이 있다. 또한 디지털 기법을 사용하여 작품을 제작하여 기존의 바디아트 표현을 탈피한 새로운 시도로 바디아트의 창조적 표현활동의 기초 자료가 될 것이며, 창의적인 표현의 실험적인 시도로 새로운 시각예술영역 으로서의 바디아트의 발전을 모색하는데 의의가 있다.

본 연구의 구체적인 내용은 옵아트와 바디아트에 관한 이론적 고찰을 통하여 옵아트의 개념 및 조형요소를 살펴보고 현대 미술에서의 옵아트의 표현유형 및 조형적 특성을 분석하여 바디아트 디자인을 계획하여 작품에 적용시키고자 한다.

본 연구방법은 연구의 주제인 옵아트는 시각적 착시현상을 특징으로 하는데, 이를 바디아트 작품으로 표현하는데 있어 기술적 표현효과를 위하여 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 극대화 시키도록 하고자 하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 옵아트의 이론적 고찰

#### 1) 옵아트의 개념 및 특징

옵아트(Op Art)란 옵티컬 아트(Optical Art)의 줄임말로 눈의 생리적인 것으로부터 비롯되어 그것이 심리적인 반응을 나타내기까지의 과정에서 얻어지는 조형현상<sup>5)</sup>이며, 시각적 착시를 현대 회화에 활용한 대표적인 시각예술 양식<sup>6)</sup>이다.

1960년대 미국에서 발생한 추상미술의 한 경향으로 인간의 시지각 과정을 연구하여 그에 관한 지식을 예술적인 대상의 매체로 이용한 회화 양식을 일컫는다.<sup>7)</sup> 단순히 옵아트라고 부르게 된 것은 팝아트 다음에 나오는 이 예술 사조에 대해 1964년 타임지의 한 미술 기자가 어감을 맞추어 ‘옵-아트’라고 부르면서 연유되었다고 한다.<sup>8)</sup>

옵아트는 눈으로 보이는 광학적 작용이 인간의 심리에 어떠한 영향을 미치는가에 대한 연구에서 기인되었으며,<sup>9)</sup> 원칙적으로 흑과 백만으로 구성되나 그것을 기하학적으로 변형시켜 반복하는 수법을 사용한다. 즉 눈의 착각을 이용하여 리듬감 있는 입체적 조형미를 느끼게 하는 예술이라 할 수 있다.<sup>10)</sup>

옵아트의 기원은 페루의 직조에서 나타는 형태를 시작으로, 스페인에서

---

5) 로버트 옛킨스, 박진선 옮김(2001), 알기 쉬운 현대미술의 개념풀이, 서울:시공사, p. 110.

6) 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울: 예경, p. 133.

7) 로버트 옛킨스, 박진선 옮김(2001), op. cit., p. 110.

8) Art Encyclopedia(1992), 서울 : 한국미술연감사, p. 1291.

9) 로버트 옛킨스, op. cit., p. 110.

10) 한국전문자료사전 편찬위원회(1997), FASHION 전문자료사전, 서울:한국사전연구사, p. 929.

발견된 모슬렘의 도자기에서 17~18세기의 거실바닥에 새겨진 대리석 문양, 19세기 서양 장기관에서 그 존재를 발견 할 수 있으며,<sup>11)</sup> 1920년대에 널리 유행한 러시아 추상예술인 구성주의와 독일의 바우하우스는 옹아트에 직접적인 영향을 준다. 즉, 옹아트는 구성주의와 연계되어 있으며, 과학과 기술적인 측면에서는 바우하우스의 영향을 받았다.<sup>12)</sup>

또한 신인상파 화가들은 옹아트의 형태와 거의 동일한 그림을 그렸는데, 특히 쇠라(Georges Seurat, 1859~ 1891)와 시냐크(Paul Signac, 1863~1935)의 그림을 특수한 부분으로 분리시키면 마치 옹아트의 그림처럼 보이며 이는 신인상파 화가들이 대비를 이루는 색을 촘촘히 점으로 찍어서 색채의 진동을 만들어내었기 때문이다.<sup>13)</sup>

이렇듯 옹아트의 특징은 기하학적 형태와 미묘한 색채관계, 원근법 등을 이용하여 사람의 눈에 착시를 일으켜 환상을 보이게 하는 과학적 예술 종류<sup>14)</sup>로, 원근법상의 착시나 색채의 장력(長力)을 통하여 순수한 시각상의 효과를 추구한다는 것이다. 이는 착시 현상을 근본적이고 의미 있는 방법으로 다루고, 2차원적인 캔버스의 논리를 거부하도록 자극되어져 추상적이면서 형식적이고 또한 정확성을 가지고 있는 시각적 현상으로서 망막적 예술이며, 조형으로서의 형이상학을 여는 합리적인 미술양식<sup>15)</sup>이라고 할 수 있다. 또한 우리가 일반적인 방법으로는 감지할 수 없고 일상적인 시각이나 다른 형식의 예술작품에서는 볼 수 없는 특별한 심리적인 과정이 눈을 통하여 뇌에 전달됨으로써 나타나는 효과<sup>16)</sup>를 표현한다.

---

11) 시릴 바레트, 정미희 옮김(1992), 옹아트, 미진사, p. 33.

12) 박주리(2010), 시지각 이론을 기반으로 한 이미지 반복 변형연구, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위 논문, p. 12.

13) 시릴바레트, 정미희 옮김(1992), op. cit., p. 33.

14) 김민정, 임지영(2012), 현대 미술이 응용된 아트메이크업의 표현 특성 연구, 한국디자인문화학회지 18(3), pp. 62~63

15) 유금화(1985), 옹아트 패턴을 응용한 디자인, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p. 21.

16) 시릴 바레트, 정미희 옮김(1992), op. cit., p. 7.

옵아트는 의도적이며 즉각적인 효과를 위하여 복잡한 서술을 피하고 하나의 요소 또는 여러 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름을 간략하고 일률적인 구성방식으로 표현하여 형태에 있어서 기하학 기계적 특징을 이루고 있다.<sup>17)</sup> 작가마다 기법과 패턴의 구성이 다양하며 사용한 착시 효과 역시 다르게 나타나기 때문에 형태의 단순성과 특정한 색을 사용함으로써 관람자의 의식을 일깨우는 지각 과정으로 공간의 움직임에 유도하는 착시 효과<sup>18)</sup>를 표현한다.

옵아트는 현재에 이르기까지 트렌드의 한 테마로 자리매김해 왔지만 모티프가 크고 작은 결합의 반복효과를 통해 긴장감을 주면서 움직임, 크기의 변화 등의 운동성을 강조하는 율동적인 이미지를 표현하고 있으나 착시현상으로 인한 어지러움, 울렁거림에 대한 부정적인 이미지<sup>19)</sup>를 가지고 있기도 하다.

이렇듯 옵아트는 시대적으로 각광을 받았던 작품들은 아닐 수 있으나 과거보다는 미래를 지향하고 현대에 이르러 ‘옵아트적’ 작품을 바라보는 보편적인 시선은 ‘옵아트’를 실용적인 미술의 한 분야로 정착시키기에 이르렀으며, 미술 뿐만 아니라 건축, 패션 등의 다양한 분야에서 활용되고 있다.

## 2) 옵아트의 조형요소

일반적으로 모든 디자인은 형태(form), 색채(color) 그리고 재질(texture)을 비롯한 그 기본 요소들에 의해 조직되고 결합되는데 옵티컬 아트는 특히 형태와 색채로 구성되고 지각되고 경험된다. 또 형태의 구성요소인 점(spot), 선(line), 면(surface)도 각각 옵티컬 아트를 이루는 중요한 요소<sup>20)</sup>로 옵아트

---

17) 정진아(2006), 점의 조형성과 착시적 공간감을 표현한 장신구, 국민대학교 대학원 석사학위논문, p. 17.

18) 임혜원, 김정혜 (2006), 옵티컬 아트의 원리를 응용한 의상 디자인 연구, 패션과 니트 4(1), p. 21.

19) 김옥현, 김지영 (2010), 옵티컬 패턴의 감성평가 및 이미지분석, 한국디자인문화학회지 16(1), p. 48.

를 표현하는 조형요소로서 살펴보고자 한다.

### (1) 점

점에 대한 일반적인 의미는 눈의 목표를 세우는 표식, 조그만 존재, 미세한 것으로,<sup>21)</sup> 일반적인 크기를 갖지 않고 위치만을 표현한다. 그러나 디자인상 구체적인 표현을 위해서 또는 시각적으로 인정시키기 위하여 여러 가지 크기를 갖는다.<sup>22)</sup> (그림 1)

크기가 작을수록 점으로서의 느낌이 강하고 큰 원이나 물체도 점으로 지각되기도 한다. 점은 주어진 조건에 따라 다른 것으로 지각될 수 있으며 <그림 2>와 같이 다른 점과의 관계, 점의 양, 점의 크기, 명암, 위치 등에 따라 그 느낌이 달라지며, 크기의 차이, 형태의 왜곡, 흑백의 대조에 의해 입체감을 나타낸다.<sup>23)</sup> 따라서 주어진 환경조건에 따라 점 이상의 것으로 지각될 수 있으며 다른 점과의 관계, 점의 양, 점의 크기, 명암, 위치 관계 등에 따라 그 느낌이 달라진다. 점은 주로 인간의 시지각의 피로 현상에 의해 생기는 장산 작용을 유발하며 크기의 차이, 형태의 왜곡, 흑백의 대조에 의해 입체감을 나타낸다. <sup>24)</sup>

점 자체는 하나의 복잡한 통일체이기 때문에, 점들이 반복되어 그 수를 더해 갈 경우, 폭풍과도 같은 어떤 울림이 화면 위에 어떻게 전개되어 가는가를 상상할 때, 그 표현성은 클 것이며,<sup>25)</sup> 이렇게 점들이 쌓이는 것은 무수한 점들의 운동, 밀도, 움직임 등으로 더욱 표현적이 될 수가 있다. 또한 점들이 쌓이는 방법에 따라서 더욱 그 표현력이 다양하게 나타나리라고 본다.

---

20) 조유하(2004), 표현 기법의 다양한 착시 효과에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 33.

21) 사토루 후지, 김복역 옮김(1994), 미와 조형의 심리학, 서울: 조형사, p. 32.

22) 임혜원, 김정혜(2006), op. cit., p. 21.

23) 노승석 외 2인(2010), op. cit., p. 89.

24) 임혜원, 김정혜(2006), op. cit., p.21.

25) 김민정(2002), 점선면으로 본 자연 이미지, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 10.

따라서 점은 옵아트에서 그림 그리는 도구가 화면이라는 물질, 즉 기초 평면과 부딪힘으로써 생겨나는 것이며 그 표현의 도구는 너무나도 다양하고 무한히 많은 성격의 질감을 가질 수 있다고 할 수 있다.

## (2) 선

선은 두께나 폭은 없고 길이와 방향을 나타내며 면을 구성하는 기본요소로,<sup>26)</sup> 점의 운동인 궤적(방향이나 표시)이며, 그것이 이동한 경로이고, 집합으로서 모든 형의 윤곽이며, 경우에 따라서는 운동감, 덩어리와 같은 윤곽 이상의 것일 수도 있다.<sup>27)</sup> (그림 3)

1차원적인 요소로 점이 이동 방향이 일정할 때에 생기며, 두께나 폭이 없고 길이와 방향, 형태만을 나타내는 것을 의미하며,<sup>28)</sup> 점의 지나간 자리로 모든 형태의 윤곽을 나타내며, 점보다 강렬한 심리적 효과를 가지고 있다. 선은 직선과 곡선이 있으며 형태의 부분을 강조하거나 보는 이의 시선을 유도하기도 한다.<sup>29)</sup>

또한 길이는 선의 대표적인 성격으로 속도와 도구의 변화에 따라 여러 가지 느낌을 나타낼 수 있다. 선을 긋는 속도의 변화, 굵기의 변화, 농담의 변화, 도구의 변화 등으로 우아한 느낌의 선, 속도감이 있는 선, 단순한 선, 평범한 선, 강한 선, 복잡한 선 등의 여러 느낌을 표현 할 수 있다.<sup>30)</sup>

옵아트에서 가장 중요한 시각적 요소인 선은 점보다 강렬한 심리적 효과를 가진다. 선은 직선과 곡선으로 나눌 수 있는데 직선은 명쾌, 단순, 남성적인 인상을 주고, 반대로 곡선은 우아함과 유연한 여성적인 느낌을 준다.

26) 김양은 이미희 송미영 김은주(2009), 아트메이크업, 파주:광문사, p. 36.

27) 하버트리드, 윤일주 옮김(1994), 예술이란 무엇인가, 서울:을유문화사, pp. 29~50.

28) 김수지(2010), 입체조형교육에서 시각적 유추를 활용한 이미지 표현 및 전달에 대한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 10.

29) 노승석 외 2인(2010), op. cit., p. 89.

30) 홍익대학교 미술디자인공학연구소(2002), 시각 디자인 일반, 서울:교육인적과학기술부, p. 142.

또한 선이 놓여지는 방향과 길이에 따라 방향성이나 운동성을 나타내기도 한다. 이와 같이 옵아트의 많은 작품들이 직선과 곡선을 이용하여 옵아트의 시·지각 효과를 잘 나타내고 있다.

### (3) 면

면은 공간을 구성하는 단위이며, 공간 효과를 나타내는 중요한 요소로 이동하는 선의 자취가 면을 이룬다. 면은 길이와 너비를 가지며, 넓이는 존재하나 두께는 가지고 있지 않으며, 면의 최소 형태로는 삼각형이다. 면은 위치와 방향을 가지는 선의 집합이며, 양을 감싸는 표면이다.<sup>31)</sup>

면은 평면의 선으로 둘러싸인 2차원적인 영역으로 크기와 율동의 변화에 의해 공간의 3차원으로 변화한다. 평면적인 면은 선의 이동에 따라 이루어지며 입체의 면은 면의 이동에 따라 이루어져서 ‘형태’라고 부른다.<sup>32)</sup>

평면적인 면의 형은 이것이 그려진 또는 칠한 것이나 칸에 배경과 구별된 것이면 결정적인 하나의 윤곽선만 갖는 것으로, 평면의 형을 shape라 하고 입체형, 즉 형태는 form 이라고 엄격히 구별되어야 한다. shape는 물체의 한계를 이루는 면, 평면상의 윤곽선, 입체형의 외곽선에 나타나는 평면적인 면<sup>33)</sup>까지를 뜻한다.

또 면에는 평면과 곡면이 있는데, 이 곡면은 단곡면과 복곡면으로 분별할 수도 있는데 단곡면은 원추형이나 원통형과 같이 직선을 옆으로 굴려서 형성되는 면이고, 복곡면은 구형 또는 동물의 형과 같이 전혀 직선이 없고 곡선만의 운동에 의하여 생긴 곡면들이 있다.<sup>34)</sup>

옵아트 초기의 작품들은 대체로 <그림 4>와 같이 면의 분할로부터 시작되었으며<sup>35)</sup> 이는 옵아트의 시·지각 효과를 가장 잘 나타낸다고 할 수 있다.

31) Ibid., p. 169.

32) 권상구(1988), 기초디자인, 서울:미진사, p. 77.

33) 김민정(2002), op. cit., pp. 11~12.

34) D.A. 라우어, 이대일 역(1985), 조형의 원리, 서울:미진사, p. 98.

옵아트에서의 면은 주로 원, 삼각형, 사각형, 마름모꼴로 다양하게 표현되고, 색채에 의한 그라데이션이나 면의 크기에 점층적인 변화를 줌으로써 입체감과 운동감의 착시현상을 가져오기도 한다.

옵아트의 경우 시각적인 의미만을 지닌 기하학적인 면의 모티브로 사용한 것이 대부분이고 입체적인 형태보다 평면으로 이루어진 것이 많으며,<sup>36)</sup> 이러한 면들은 크기나 모양에서 매우 독특하며 색이나 명도의 차이가 주어지면 공간감이나 입체감이 강조되는 특성을 가진다.

#### (4) 입체

입체는 공간 속에서의 위치적 기능과 부피를 나타내며 실제 만질 수 있고 부피를 느낄 수 있는 것으로<sup>37)</sup> 평면에 표현된 형태에서도 폭과 길이, 깊이를 느낄 수 있는 3차원 형태가 가능하다. 이러한 형태를 만드는 일반적인 예로 가까이 있는 것은 크게 멀리 있는 것은 작게 그리는 투시도나 음영을 주는 방법 등으로 표현할 수 있다.<sup>38)</sup>

면이 이동하여 만들어지는 자취이며, 길이, 넓이, 깊이, 형태와 공간, 위치 등의 특징을 가지고 있으며,<sup>39)</sup> 단순한 입체조형이 아니라 입체감을 표현함에 있어 여러 가지 움직임, 느낌 등을 표현함에 있어 입체조형의 요소를 통하여 동세를 표현하고, 단위형태의 반복 등으로 선, 면, 반복, 크기 등의 변화를 통하여 <그림 5>와 같이 다양한 표현방법<sup>40)</sup>으로 나타 낼 수 있다.

---

35) 김혜경(2013), 패션트렌드와 이미지, 서울: 교문사, p. 108.

36) 노승석 외 2인(2010), op. cit., p. 89.

37) 조열,김지현(1999), 형태 지각과 구성원리, 서울:창지사, p. 89.

38) 노승석 외 2인(2010), op. cit., p. 89.

39) 김수지(2010), 입체조형교육에서 시각적 유추를 활용한 이미지 표현 및 전달에 대한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p. 12.

40) Ibid., p. 24.

## (5) 색채

색채는 빛의 분광 특성이 인간의 시각을 자극해 일어나는 감각의 하나이다. 물체나 색료는 자연광을 받으면 일정한 파장의 빛만 반사시키고, 나머지 성질을 흡수하는 성질<sup>41)</sup>에 따라서 인간은 눈을 통해 여러 가지 색을 보게 되고 경험하게 되는 것이다. 화면을 이루는 색들이 서로 인접하고 있으며 전체를 지각하면서 상호작용이 이루어지기 때문에 색채의 배색이 시각적 효과를 증진시키는데 큰 역할을 담당한다. 흑과 백의 명도대비가 주로 사용되며, 색채변화나 색채혼합 등의 색채 착시를 이용하여 표현하기도 한다.<sup>42)</sup> (그림 6)

색의 착시는 색에 대한 과학적 접근과 미술학적 접근에 의한 성과로 가산 혼합, 감산 혼합, 닥터 랜드의 착시 이론 등 많은 색의 원리가 있다. 이러한 색의 연구 성과를 바탕으로 옵아트에 있어서 하나의 새로운 의미로 부각된 색상 착시<sup>43)</sup>가 있다. 옵아트 작가들은 색 사용에 있어서 가끔 애매한 공간 처리를 시도하는데, 그런 면에서 동등한 명암 혹은 흑백을 대비시키지 않은 것은 옵아트의 탁월한 원리 중의 하나<sup>44)</sup>로 볼 수 있다.

이렇듯 옵아트는 점, 선, 면의 기초적인 면을 바탕으로 입체와 색채를 덧입혀 만들어내는 시각예술로 바디아트의 표현에 있어 다채로운 이미지를 창출 할 수 있는 중요한 모티브라 할 수 있다.

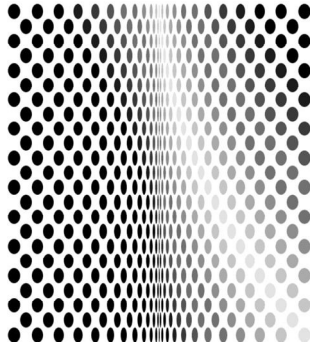
---

41) 홍익대학교 미술디자인공학연구소(2002), op. cit., p. 146.

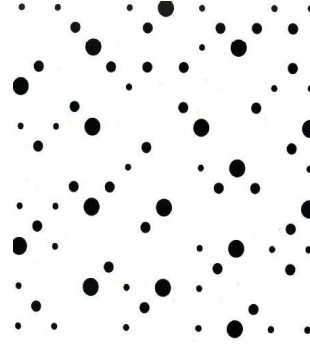
42) 노승석 외 2인(2010), op. cit., p. 89.

43) 이연주(2013), 자연문양의 옵아트 요소를 응용한 네일 보완 디자인 연구, 호서대학교 벤처 전문대학원 석사학위논문 p. 27.

44) Ibid., p. 28.



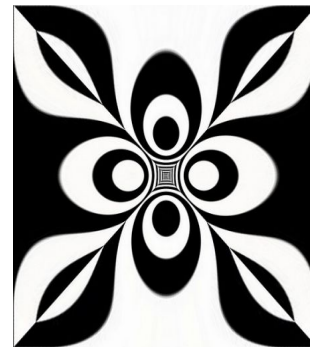
<그림 1>  
점  
(조열, 김지현, 1999, p.89.)



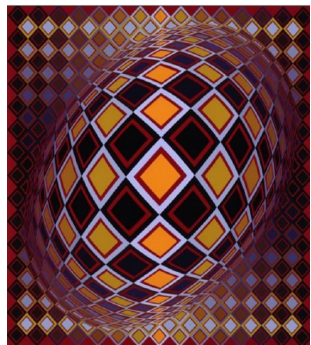
<그림 2>  
점의 변화  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p.112.)



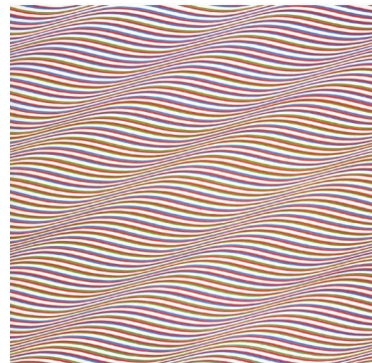
<그림 3>  
옵아트에서의 선  
(<http://macaulay.cuny.edu/eportfolios/weinroth2009/2009/09/23/op-art/>)  
(검색일자. 2014. 3. 7)



<그림 4>  
면의 사용  
(<http://liliansah.wordpress.com/2009/11/04/>)  
(검색일자. 2014. 3. 7)



<그림 5>  
입체 구조의 옵아트  
([http://aynews.net/sub\\_read.html?uid=3821&section=sc48](http://aynews.net/sub_read.html?uid=3821&section=sc48))  
(검색일. 2014. 2. 13)



<그림 6>  
그래픽 구조의 옵아트  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p. 135.)

## 2. 바디아트

### 1) 바디아트의 개념

바디아트의 개념은 엔카르타(Encarta) 세계 영어 사전에 따르면, 신체를 새롭게 만드는 것(헤어드레싱, 패션 등)들을 포함한 말이며 그것은 주얼리나 기타 장식품을 달기 위한 피어싱(peiercing), 영구적인 문신(tatto), 상처(scar)나 또는 일시적으로 행해지는 페인팅이나 염색<sup>45)</sup> 이외에도 또한 상흔, 채색, 제거, 변형 등을 통한 일시적 혹은 영구적 신체 장식방법<sup>46)</sup>이다. 즉, 인간의 몸을 대상으로 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물이며 인간의 신체를 형상화하는 조형예술 분야의 하나로 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는 예술형태이다.<sup>47)</sup>

신체장식의 주장자인 스타르(starr)는 ‘지구상의 모든 종족 중에서 의복을 착용하지 않는 종족은 있으나 장식을 하지 않는 종족은 하나도 없다’<sup>48)</sup>고 하였는데 여기에서의 장식이란 옷이나 보석일수도 있고 몸에 직접 그림을 그리거나 혹은 어떤 방법으로든 몸을 아름답게 보이고 싶은 표현을 하는 것을 뜻한다고 하였다.

이렇듯 원시시대부터 이미 존재한 바디아트는 수세기 동안 인간이 지닌 원초적이고 생명력 있는 활동으로써 한 집단이나 개인의 표현수단이었고 사회 문화적 반영체로 표현되어져 왔으며, 그 시대의 사회상을 대변해 주었다.<sup>49)</sup>

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

46) 조은숙(2004), 현대 메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 생활과학대학원 석사학위논문, p. 20.

47) 한명숙(2005), op. cit., p. 9.

48) 이인자(1988), 복식사회심리학, 서울:수학사, p. 49.

49) 서귀예라(2009), Body Painting을 활용한 광고 마케팅 사례 연구, 서경대학교 대학원 석사

사회·문화적으로 여러 가지 의미를 가지고 있었던 바디아트는 인체 그 자체를 예술적 대상으로 인식하는 현대 미술흐름 속에서 인간의 행동과 몸짓 등을 사실적으로 표현하는 신체미술로 발전하였고, 다양한 분야에서 광범위하게 행해지게 되었다.<sup>50)</sup>

바디아트의 유형은 일시적 또는 영구적인 형태<sup>51)</sup>로 나타나는데 일시적인 형태로는 <그림 7>의 페인팅(채색)과 염색(헤나)와 영구적인 형태의 문신, 상흔, 피어싱 등으로 구분할 수 있다.

일시적인 형태의 대표적인 유형인 페인팅은 특정한 목적을 위하여 얼굴을 포함하는 신체 전반에 비영구적으로 채색하는 행위 또는 채색된 인체로 정의 내릴 수 있는데,<sup>52)</sup> 얼굴의 전체나 일정한 부위만을 페인팅 하여 축제나 이벤트 등에 주로 사용되는 페이스 페인팅과 주로 어깨 윗부분을 위주로 주제에 맞게 상상한 것을 자유롭게 표현하는 판타지 메이크업 그리고 모든 시각적인 요소들을 접목하여 미술적 측면에서의 디자인과 색채뿐 아니라 신체의 구조나 곡선의 모든 지식을 습득하여야 표현할 수 있는 인체를 대상으로 표현하는 예술작품으로서의 바디 페인팅으로 나눌 수 있다.<sup>53)</sup> (그림 8), (그림 9), (그림 10).

영구적인 형태의 문신은 <그림 11>에서와 같이 피부에 상처를 만들고 색소 등을 고의로 넣어서 그림이나 문자 등을 나타내는 방법<sup>54)</sup>으로 일반적으로 미개민족이 문신을 하는 것은 성년식(成年式)을 행할 때이다. 이는 생물학적 존재에 불과한 인간이 사회학적인 존재, 즉 씨족이나 부족의 일원으로

---

학위논문, p. 3.

50) 최경옥, 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구, 성신여자대학교 박사학위논문, p. 29.

51) 이유나(2011), 시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 박사학위논문, p. 31.

52) 최경옥, 이건희(2007), 디지털 아트로 바디 페인팅에 관한 연구, 한국미용학회지 13(1), p. 367.

53) 김양은 외 3인(2009), ART-MAKE-UP, 서울: 광문각, p. 11.

54) 홍지현(2003), 현대 메이크업에 나타난 문신 유형 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 9.

다시 태어나는 표시에 해당하며, 할례(割禮)·발치(拔齒)·천이(穿耳) 등의 신체변공(身體變工)과 복합적으로 행해지는 경우가 많다.<sup>55)</sup>

문신은 피부색에 따라 두 가지 양식으로 나타나는 것이 보통인데 피부색이 아주 짙은 종족에서는 상흔 또는 난자(亂刺)의 방법이 이용되고 피부색이 옅은 종족에서는 색소를 사용하는 고유의 문신이 행해졌다.<sup>56)</sup>

바디아트는 시대적, 역사적 맥락으로서의 사회적 진술과 예술가의 의식을 나타내는 언어로서, 의미를 전달할 수 있는 속성소라고 할 수 있으며,<sup>57)</sup> 현대의 바디아트는 인간의 신체를 바탕으로 이미지를 형상화함으로서 예술성을 추구하고 시각적으로 표출하는 창조적인 활동으로 시각적 이미지를 극대화 시키고, 소재와 재료면에서 새로운 시도와 표현을 통하여 조형적 특징을 부각시켜 그 표현영역을 확대하고 있다.<sup>58)</sup>

따라서 바디아트란 신체를 바탕으로 의사를 전달하는 표현수단이나 매개체라고 할 수 있으며 현대에 이르러 광범위한 영역에서 다양한 의미로 직·간접적인 표현방법을 통한 전달 수단이라고 할 수 있다.

---

55) 네이버 백과사전

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

56) 최경옥(2009), op. cit., p. 30.

57) 이현주(2003), 원시미술에 나타난 바디아트 연구, 한국인체예술학회지 4(2), p. 168.

58) 이유나(2011), op.cit., p. 31.



<그림 7>  
바다아트에서의 채색  
(Karl Gröning, 1998, p. 99)



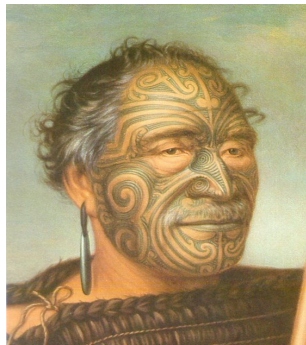
<그림 8>  
이벤트에서의 페이스페인팅  
(Karl Gröning, 1998, p. 1)



<그림 9>  
손을 이용한 바디 페인팅  
(<http://blog.daum.net/naban55/4864378>)  
(검색일자. 2014. 3. 19)



<그림 10>  
상반신 바디페인팅  
(<http://www.johannesstoetterart.com/>)  
(검색일자. 2014. 4. 1)



<그림 11>  
문신  
(Karl Gröning, 1998, p. 68)

## 2) 바디아트의 표현기법

21세기 디지털 기술은 예술 표현 영역을 무한한 가능성의 세계로 확장시키고 있으며 첨단 테크놀로지와 뉴 미디어의 등장으로 새로운 예술 문화 환경을 조성하였다. 특히 디지털 기술의 급격한 발달은 예술의 디지털화를 가능하게 하였으며, 디지털 시대의 예술은 예술과 기술의 단순한 결합이 아니라, 과학기술과 예술의 퓨전화, 융합의 가능성을 제시하고 있다.<sup>59)</sup>

옵아트 작품들은 근본적으로 시각적 착시현상을 바탕으로 하면서 감상자의 시각 행위를 대상으로 하여 감상자가 작품에 직접 개입하여 대중들의 친화감을 조성<sup>60)</sup>하기 때문에 기존의 바디아트의 표현과 더불어 배경도 함께 착시현상을 부각시킬 수 있어야 할 것이다.

따라서 본 연구에서는 바디아트 작품을 제작함에 있어 옵아트의 조형성을 어도비 포토샵 프로그램을 이용, 디지털 기법을 활용하여 배경과 인체의 기술적인 조화를 극대화 시켜 작품으로 완성하고자 한다.

### (1) 디지털 기법

디지털 미디어로 대표되는 현대사회에서 컴퓨터 아트와 네트워크, 가상공간까지 그 표현의 영역으로 하는 예술 활동이 활발하게 이루어지고 있으며, 이는 단순히 도구적 수단의 변화를 넘어 예술의 개념, 예술가의 행동 양식, 예술과 관중의 관계 등 폭 넓은 범위의 변화를 의미하고 있다.<sup>61)</sup>

이러한 디지털 미디어 기술은 사회 전반에 걸쳐 예술의 영역까지도 더욱더 확대되어 현실감 넘치는 영상 이미지를 재현하고 있으며, 실제와 허상의 유기적인 관계를 만들어내고 표현의 양식이나 기법에서도 기존의 한계를 극복한 그 이상의 가능성을 제시하고 있다.<sup>62)</sup>

---

59) 윤민희(2011), 가현운동을 활용한 리액티브 옵아트에 관한 연구, 한국디자인문화학회지 17(4), p. 289.

60) 이민선(2004), 포스트모던 사회의 패션에 표현된 옵아트, 복식54(5), pp. 158~160.

61) 이민정(2003), op. cit., p. 54.

디지털 기술은 디자인 과정상에 컴퓨터를 이용한 아이디어 발상 및 표현, 드로잉, 3차원 모델을 통한 시뮬레이션, CAD, CAM의 응용 등 디자인 도구의 활용을 가능하게 하였으며,<sup>63)</sup> 컴퓨터는 사용이 편리하고 작업시간을 단축시켜 반복적 작업을 용이하게 하는 장점을 가지고 있고 옵아트를 바디아트로 표현함에 있어 효과를 극대화 시킬 수 있기 때문에 바디아트의 표현하기 위한 수단으로 이용되고 있다.

컴퓨터그래픽을 이용한 예술은 컴퓨터 본체의 성능에 의존하여 까다롭다고 할 수 있으나 다양한 프로그램 및 기술 개발에 따라 표현의 다양성과 시각의 가능성을 넓힘으로서 다른 예술의 장르에서는 볼 수 없는 특성을 지니고 있다. 컴퓨터상 정교한 작업 및 저장하여 사용이 가능하며, 3D그래픽 작업을 프린트할 수 있는 장점을 가지고 있다.<sup>64)</sup>

따라서 디지털 기법은 컴퓨터 등의 디지털 매체를 사용하여 이미지를 표현하는 예술형태라 할 수 있으며 기술적으로 컴퓨터 그래픽 프로그램을 통하여 나타낼 수 있다.

본 연구에서는 디지털 기법을 이용한 2, 3차원의 컴퓨터그래픽 이미지를 창출하여 정지된 화상의 미적 개념을 옵아트로 표현하여 효과적인 바디아트의 표현을 나타내고자 한다.

## (2) 디지털 기법 프로그램

현대 사회에서의 이미지 표현방법은 매우 다양하며 이를 표현하는 프로그램 또한 광범위하게 발전하였다. 컴퓨터는 하이테크놀로지의 대표적인 매체로서 전 세계적으로 대중화 되어가고 있으며 이 컴퓨터 매체를 중심으로 하는 조형예술 역시 급속한 발전을 하고 있다.<sup>65)</sup>

---

62) 신월선(2012), 아트 메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스, 서경대학교 대학원 박사학위논문, p. 22.

63) 이민정(2003), op. cit., p. 31.

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

본 연구에서는 가장 보편적이면서도 표현이 자유로운 그래픽 프로그램인 어도비 포토샵(Adobe Photoshop)을 기본 툴로 사용하여 옵아트의 표현특성을 극대화시키고 바디아트만으로는 느낄 수 없는 착시적인 부분을 충족시키기 위해 디지털 기법을 적용하고자 한다. 포토샵 프로그램은 다양한 툴과 기능들이 존재하지만 본 논문의 작품제작에 필요한 이미지 합성과 변형, 색상의 변화에 따른 툴의 활용에 대하여 살펴보고자 한다.


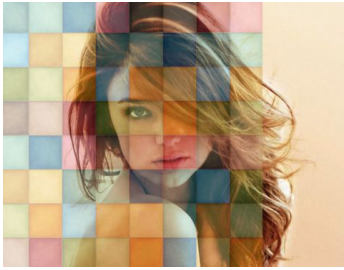

---

65) 이현숙(2004), 디지털아트의 특성과 분야별 표현 범주에 관한 연구, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 4.

① 이미지의 합성

본 연구에서 포토샵 프로그램을 사용함에 있어 가장 중요한 요소인 합성은 옵아트 이미지를 모티브로 하여 모델의 이미지와 결합시키는 방법으로 그 과정은 <표 1>과 같다.

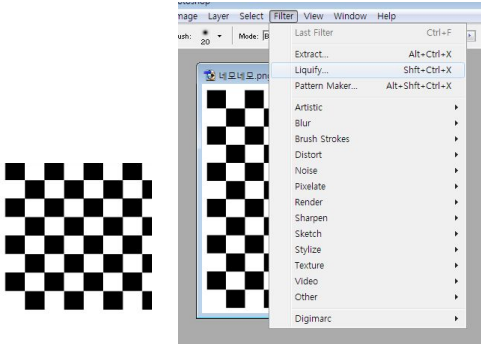
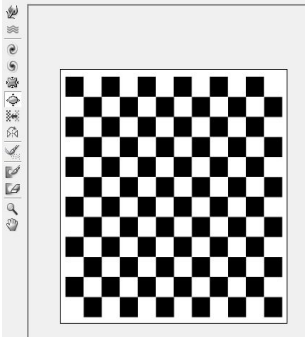
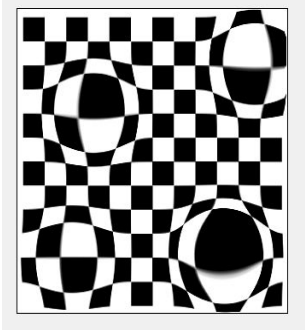
<표 1> 이미지의 합성방법 및 과정

방법 순서	이미지	방법
1		합성하고자 하는 두 이미지를 불러온다.
2		두 이미지를 한 페이지에 불러온 후 투명도를 조절하여 확인한다.
3		투명도를 조절하여 이질감이 없도록 조절하고 인물과 배경을 조화롭게 한다.

② 변형

위와 같이 이미지와 이미지의 합성 이후 이루어지는 변형은 옵아트의 착시현상을 극대화 시키는 방법으로 <표 2>와 같은 과정을 거치게 된다.


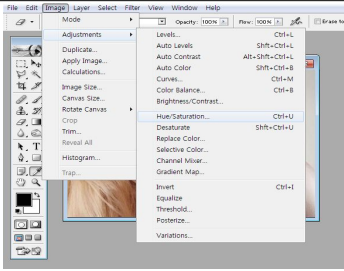
<표 2> 이미지변형의 방법과 과정

방법 순서	이미지	방법
1		<p>변형시키고자 하는 사진을 준비한 후 Filter메뉴에서 Liquify를 선택한다.</p>
2		<p>픽셀유동화를 선택하고 변형을 주고자 하는 곳에 압력조절을 하여 변형을 준다.</p>
3		<p>일정한 간격이었던 무늬모양에 볼륨감이 더해졌다.</p>

### ③ 색상조절

오피아트는 흑과 백을 기본으로 하지만 다양한 이미지 창출을 위하여 본 연구에서는 <표 3>과 같이 색상조절 효과를 더하여 표현하였다.

<표 3> 색상조절의 방법과 과정

순서	방법	이미지	방법
1			색상을 조절하고자 하는 이미지를 불러온다.
2			상단메뉴의 image메뉴에서 Adjustments > Hue/Saturation 을 선택한다.
3			색상값을 조절하는 버튼을 좌우로 이동하여 원하는 색상으로 조절한다.
4			원하는 색상이 나올때까지 반복적으로 색상값을 조절한다.

### III. 옵아트에 표현된 시각적 이미지

#### 1. 현대 미술에 나타난 옵아트

시각예술에서 환영은 단순히 대상의 실체적 인식뿐만 아니라, 무의식에 의해서 3, 4차원의 의미를 대상에 투사함으로써 시각적 착시에 의하여 사물의 의미를 다양한 시각에서 재발견하게 한다. 특히 환영을 극대화한 ‘실제보다 더 실제적인 그림’이나, 실제의 이미지의 형태의 대소 관계를 치환한 옵아트의 그림을 통하여 우리는 다양한 시지각의 심리적 현상을 느낄 수 있다. 66)

옵아트의 시각적 개념을 미술작품으로 이끌어 가는데 눈의 기능이 가장 중요한 역할을 담당하고 있는데, 67) 이러한 옵아트의 시각적 착시(optical illusion) 현상, 즉 가현운동(假現運動, apparent movement)은 색과 형태에 의해 화면 위에 전개해 나가는 순수 회화의 시각 현상을 지칭하며, 이는 객관적으로는 움직이지 않는데도 움직이는 것처럼 느껴지는 착시에 의한 움직임으로 이것은 심리적 현상이다. 68)

이러한 옵아트의 표현유형을 구분하고 현대 미술에 나타난 옵아트 작품들을 분석함에 있어 대표적인 옵아트 작가인 빅토르 바사렐리, 브리짓트 라일리, 조셉 알버스 3인의 작품을 살펴보고자 한다.

#### 1) 빅토르 바사렐리

빅토르 바사렐리(Victor Vasarely, 1908-1997)는 헝가리 출신 프랑스 추상

66) 윤민희 (2011), op. cit., p. 288.

67) 김혜진(1997), 옵.아트 패턴을 응용한 직물디자인, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문, p. 5.

68) 오성주 (2011), 가현 운동 연구 패러다임의 움직임 지각 이해에 대한 기여, 한국심리학회지 23(1), p. 5.

화가로 1908년 헝가리의 페치에서 출생하여 부다페스트에서 의학공부를 하다<sup>69)</sup> 1929년 부다페스트(Budapest)의 ‘바우하우스(Bauhaus)’로 알려진 알렉산드르 보르트니크(Alexander Bortnyik)의 뮤엘리 아카데미(Muhely Academy)에서 미술공부를 시작하였다.<sup>70)</sup> 이후 모홀리 나기의 수업을 들으며 말레비치, 몬드리안 같은 구성주의 화가들과 칸딘스키, 그로피우스의 품을 알게 되었고 기하학적 추상에도 관심을 갖게 되었으며,<sup>71)</sup> 그러한 바우하우스의 정신은 그의 모든 작품에서 엿볼 수 있다.<sup>72)</sup>

바사렐리가 옵아트에 매료되기 시작한 것은 어렸을 때부터 격자무늬의 선이 겹쳐지면서 짜여진 천과 그것을 통하여 볼 수 있는 재질감이었다. 팔을 다쳐 병상에 있을 때 가제 붕대의 실을을 빼내곤 하면서 가제가 겹쳐져 생기는 여러 가지 무늬와 선, 물리학에서 격자무늬의 겹쳐지는 부분에 같은 색이 나타나는 것에 흥미를 느끼게 되었다.<sup>73)</sup>

이후 바사렐리는 2차 대전 중에는 상업 미술가로 활동하였고, 전쟁 후에는 잠시 동안 타시즘과 상징주의 경향을 보였으며, 1947년에는 다시 격자무늬의 선을 표현하였고, 1953년에는 ‘투명한 그림’을 그렸으며 1954년에는 그 자신이 ‘화면에서 움직이는 작품’이라고 이름 붙인 옵아트의 그림을 그렸다.<sup>74)</sup>

바사렐리는 1930년 헝가리를 떠나 파리로 옮기면서 자신이 최초의 시각예술 작품이라고 명명한 첫 옵아트 그림을 그리게 되었는데, 이는 섬유디자인을 위한 스케치였다.<sup>75)</sup> (그림 12)

---

69) 정윤슬(2013), 옵티컬아트에 관한 연구: 착시현상을 중심으로, 호남대학교 석사학위논문, p. 57.

70) 김민혜(2011), 옵아트(Op-Art)패턴의 여행용 패션가방 디자인 연구, 창원대학교 대학원 석사학위논문, p. 26.

71) 정윤슬(2013), op. cit., p. 57.

72) 윤종수(1990), OPTICAL ART에 관한 연구, 경남대학교 석사학위논문, p. 21.

73) Ibid., p. 21.

74) 시릴바레트, 정미희 옮김((1992), op. cit., p. 65.

75) Ibid., p. 61.

바사렐리의 초기 작품은 <그림 13>, <그림 14>와 같은 대부분이 흑백이  
였지만 그 후 점차로 색을 사용하였으나 채색화는 초기의 흑백 작품만큼 큰  
효과를 나타내지는 못하였다. 그러나 색채와 동시에 색채 톤의 여러 단계를  
나타내는 작업을 하여 섬세한 시각적인 투명체를 나타내는 데 성공하기도  
하였다.<sup>76)</sup>

바사렐리는 하이테크한 기교로 다양한 작품활동을 하였으며, 선을 활용  
하여 패턴화된 형식의 옵아트 작품들을 볼 수 있는데, <그림 15>와 같이  
패턴화 하여 수학적으로 면밀히 계산된 조형적인 표현을 볼 수 있다. 이러  
한 표현은 시각적인 모호함을 주는 착시효과라고 할 수 있으며 <그림 16>  
과 같은 표현으로 보여진다.

바사렐리의 조형단위의 재현성에서 <그림 17>과 같이 독립된 색채와 형  
태의 특징을 궁극적으로 구현하고 있는데 이러한 특징은 러시아의 구성주  
의, 데스틸, 바우하우스 등 당시의 기하추상의 경향을 이어받은 것이다. 그  
러나 그는 구성주의자들과 같이 예술을 정치적인 이념의 수단으로 삼지 않  
으며, 예술의 순수성과 독자성을 고수하면서 작품의 조형성을 대중화시키고  
자 하였다.<sup>77)</sup>

바사렐리의 옵아트는 점, 선, 면, 입체와 색채의 요소를 충실히 이행하면서  
시각적 착시현상을 유발하였으며 이를 바탕으로 옵아트가 발전 되었다고 할  
수 있다.

---

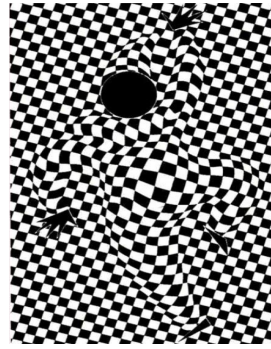
76) Ibid., p. 66.

77) 윤난지(1984), 바사렐리의 씨네띠즘에 제시된 “미술과 사회의 통합”에 관한 연구, 이화여  
대학교 대학원 석사학위논문, p. 94.



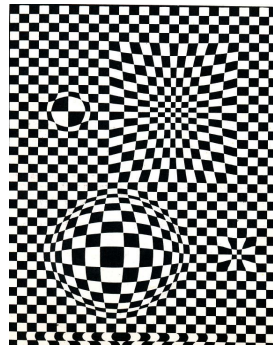
<그림 12>

빅토르 바사렐리, 얼룩말  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p. 6)



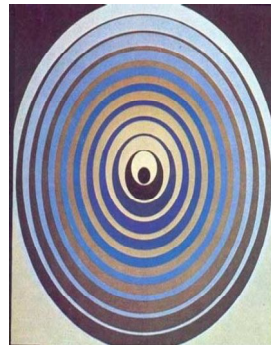
<그림 13>

빅토르 바사렐리, 광대  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p. 62.)



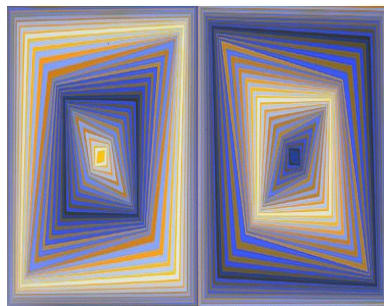
<그림 14>

빅토르 바사렐리의 옵아트  
(<http://www.opart.co.uk>)  
(검색일자. 2014. 3. 7)



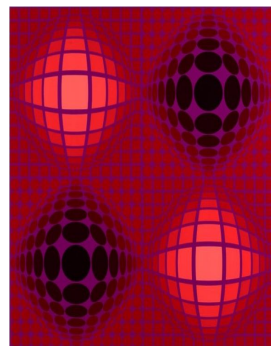
<그림 15>

빅토르 바사렐리, 0771-Oervegn  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p.46.)



<그림 16>

빅토르 바사렐리, Composition  
([http://www.artefeel.com/sub/sub1\\_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674](http://www.artefeel.com/sub/sub1_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674))  
(검색일자. 2014. 4. 2)



<그림 17>

빅토르 바사렐리, Composition 56  
([http://www.artefeel.com/sub/sub1\\_3.asp?page=9&idx=1655&peopleidx=674](http://www.artefeel.com/sub/sub1_3.asp?page=9&idx=1655&peopleidx=674))  
(검색일자. 2014. 4. 2)

## 2) 브리짓드 라일리

브리짓드 라일리(Bridget Riley, 1938- )는 런던 출생으로 1945년 골드스미스 미술대학에서 드로잉과 회화를 공부하고 1952년 왕립 미술대학에 진학하여 1955년 졸업하였다. 1962년 빅터 머스그레이브스 갤러리원에서 첫 번째 개인전을 열면서 ‘옵아트’작가 활동이 시작<sup>78)</sup>하였으며 1960년까지는 주로 인상주의적인 풍경화와 인물화를 그렸으나 점묘 화법을 연구한 뒤 색채의 병치효과를 실험하게 되었고, 바사렐리의 영향을 받아 기하학적 추상화를 그리게 되었다.<sup>79)</sup>

1965년 뉴욕 근대미술관에서 열린 ‘응답하는 눈’ 전람회에 출품하여 옵아트의 대표적 작가로서 국제적인 평가를 받으며 명성이 알려지기 시작하였다.

어릴 때부터 빛과 소리에 민감하게 반응을 보였는데, 그러한 자연과의 교감을 떠올리며 많은 영감을 받아 직관에 의해 고안된 패턴들을 체계적으로 발전시켰다. 때문에 <그림 18>, <그림 19>와 같이 작품에서 나타난 강렬한 흑색무늬는 파동 치는 선들과 다양한 형태의 변조로 보는 이의 망막에 강한 자극을 준다. <sup>80)</sup>

라일리는 시지각현상의 예술적 가능성을 끊임없이 연구한 작가이며 쇠라의 영향을 받아 보색관계와 색채 상호간의 관심을 가지고 있었다.<sup>81)</sup> 50년대 중반에 와서 브리짓드 라일리는 <그림 20>과 같은 날카로운 흑백의 대비에서 탈피하여 색채의 변화와 색채의 대비를 이용하였다. 거기에 나타난 시각적인 템포와 속도감에 따라 시선은 그림을 쫓아가야 했고 이러한 변화는 색

---

78) 김송희(2010), 브리짓 라일리의 작품을 응용한 옵아트 이미지의 패션디자인 연구: digital textile printing 기법 중심으로, p. 17.

79) 박정경(2009), 시각적 경험을 기초로 하는 종이 릴리프, 추계예술대학원 석사학위논문, p. 11.

80) 김수정(2003), 현대패션에 나타난 옵아트의 미적 특성에 관한 연구, 목포대 석사학위논문, p. 8.

81) 김송희(2010), op. cit., p. 17.

채 톤의 차이에 의하여 좌우되었다. 이를테면 검정, 중간 회색, 흰색의 다섯 가지 톤으로 점점 확대되어 가는 것으로 시각적인 템포의 결정은 브리짓드 라일리의 새로운 작품에 있어서 가장 중요한 전제 조건이었다. 82) (그림 21)

<그림 22>의 첫 번째 옵아트 작품 '사각형의 움직임'에서는 전형적 작업 방식을 나타내고 있다. 다양한 형태를 통하여 점진적으로 선과 선이 이루는 각도를 이용하여 다양한 방향으로 구성하여 부족한 예각에서 유연한 둔각을 이룬 삼각형이 되고 원은 원형이나 달걀모양이 되기도 하여 통일성이 이완할 때 특이한 리듬을 표현하기도 하고 중심부의 휘어지고 꺾어진 움직임이 그림의 가장자리를 향하여 나아가는 물결을 연상시키게 한다.83)

또한 <그림 23>은 직사각형이 짧아지면서 예상하지 않았던 원근법적인 축소가 나타나 옆에 있는 사각형을 끌어당기는 것처럼 보이는 공간효과를 거두고 있다.84)

이렇듯 브리짓드 라일리는 시지각 현상의 예술적 가능성을 끊임없이 연구한 작가로서, 복잡한 계획 속에서 형태와 형태간의 관계를 수학적 과정에 의해 표현하였다고 볼 수 있다.

---

82) 시릴바레트, 정미희 옮김((1992), op. cit., p. 118.

83) Ibid., p. 122.

84) Ibid., p. 113.



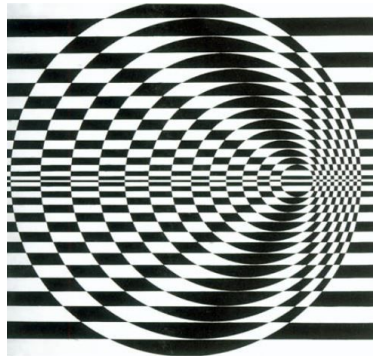
<그림 18>

브리짓드 라일리, Stretch  
<http://www.op-art.co.uk/op-art-gallery/bridget-riley/bridget-riley-stretch-1964>  
 (검색일자. 2014. 3. 31)



<그림 19>

브리짓드 라일리, 휘어짐  
 (시릴 바레트, 정미희 옮김, 1998, p.113.)



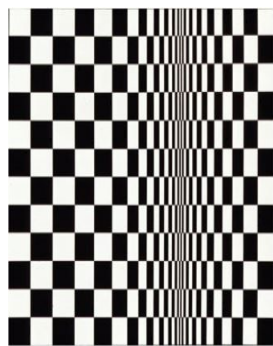
<그림 20>

브리짓드 라일리, Britannia  
[http://nadav.harel.org.il/Bridget\\_Riley/](http://nadav.harel.org.il/Bridget_Riley/)  
 (검색일자. 2014. 3. 31)



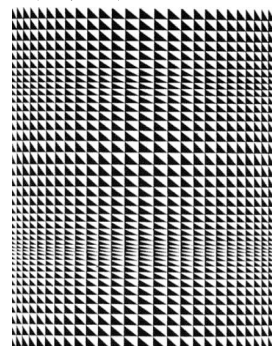
<그림 21>

브리짓 라일리, Left to right  
[http://nadav.harel.org.il/Bridget\\_Riley/](http://nadav.harel.org.il/Bridget_Riley/)  
 (검색일자. 2014. 4. 17)



<그림 22>

브리짓드 라일리, 사각형의 움직임  
 (시릴 바레트, 정미희 옮김, 1998, p.112.)



<그림 23>

브리짓드 라일리, 만곡선  
 (시릴 바레트, 정미희 옮김, 1998, p.17.)

### 3) 조셉 알버스

“미술의 근원은 물리적 사실과 심리적인 작용의 모순 사이에 놓여있다는 논리”로써 옹아트의 개념을 정립한 조셉 알버스(Josef Albers 1888-1976)는 초기의 표현주의적 단계를 거친 후, 1925년부터 바우하우스(Baubaus)의 교수로 일하였으며, 1933년 바우하우스가 폐쇄되자 미국으로 건너가 블랙마운틴(Black Mauntain)대학에 정착하였다.<sup>85)</sup>

1949년 블랙 마운틴 대학에서 관화, 형식구조, 색채연구 등에 전력하게 되며 특히 다양한 기하학적 추상을 시도 하면서 단순한 기하학적 형태와 색채 사이의 미묘한 관계 사이를 ‘색채간의 영향과 그 효과 창조’라는 강의를 맡으며 색상 상호간의 영향으로 ‘색채들이 서로 어떤 영향을 미치고 어떤 변화를 하는지, 예를 들어 서로 인접하거나 바탕이 되는 색상이 변함에 따라 같은 색상이 어떻게 보이는가 하는 것이 문제다’<sup>86)</sup>라고 말하며 연구하기 시작하였다.

알버스는 몬드리안(Mondrian) 이후의 기하학적 추상회화에 새로운 변모를 보여주고 있으며 점, 선, 색채라는 단위를 이미지 표현의 요소로 한다는 생각과 방법에서 벗어나 색채와 형태 그것 자체로 가치를 갖는 방법으로 전환시켰다. 또한, 투명한 선과 유리에 그리는 선으로 기하학적 공간의 표현, 평면위의 원근법, 계단의 시각적 착각을 기초한 두 개의 동시적 기하학적 투시법을 사용하였으며, 그의 작품인 <그림 24>의 “그래픽적인 구조”에서는 시각적인 효과와 옹아트적인 의미에서의 시각적인효과가 잘 나타나 있으며 보는 방법에 따라 각기 다른 공간적인 통일성이 표현되어진다. <sup>87)</sup>

조셉 알버스의 작품 특징은 색채에 의하여, 또는 색채 가운데서 형을 만들어 내려고 일을 한다는 것으로, 색채를 형태의 부가물로 생각하고 병치된

---

85) 전성혁(2004), 옹아트패턴을 응용한 의상디자인연구, 계명대학교 예술디자인대학원 석사학위논문, p. 11.

86) H.W 쟈슨, 김준수 옮김(1978), 미술의 역사, 금성출판사, p. 44.

87) 전성혁(2004), op. cit., pp. 11~12.

색채의 상호작용이 만들어내는 심리적 효과 그 미적 체험에 관심을 갖고 있다. 88)

또한 <그림 25>, <그림 26>과 같이 집중적으로 반복하며 그림으로써 사각형의 모서리와 연결된 선의 중심 원근법적인 구조와 심층적으로 이해되는 공간의 깊이를 색채효과로써 지각 하게 되었다. 일련의 작품들은 변화하는 색상 속에서 미묘하게 작용하는 색상 상호간의 색의 착시 효과를 보여주는 모범사례로서 색상과 명암의 상관선과 불안정성을 보여 주고 있다. 89)

동일한 색이라고 할지라도 그것을 에워싼 색들의 무리 혹은 연결한 색에 의하여 전혀 다른 양상이 되는 동시 대비의 착각을 사용하는 이러한 창작 방법은 자기 자신이 즐기고 또 사람들에게 보는 것을 실제적으로 가르치기 위한 것<sup>90)</sup>을 의미한다고 볼 수 있다. (그림 27), (그림 28)

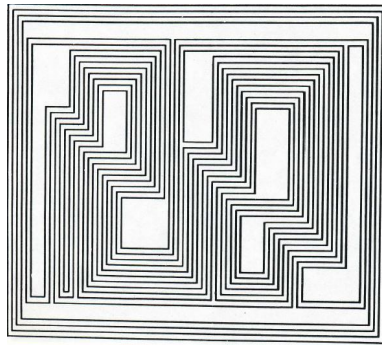
착시현상은 매우 동물적인 감각을 자극하는 1차원적인 예술이라고 할 수 있으며, 표현방식과 더불어 흥미와 효과에 있어서도 다양한 접근을 유도하고 원근감과 색채의 변화를 통하여 본 연구의 이론적 토대로 삼는다.

---

88) 윤종수(1990), OPTICAL ART에 관한 연구, 경남대학교 대학원 석사학위논문, p. 28.

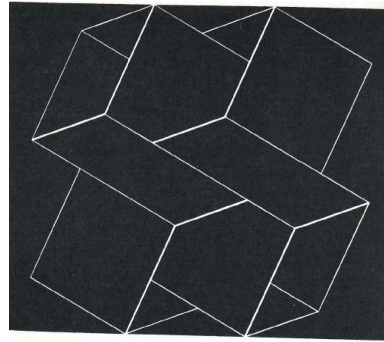
89) 김미노(2004), 옵아트 패턴 분석을 응용한 장신구디자인 연구, 단국대학교 디자인대학원 석사논문, p. 23.

90) 심용택(1983), Op Art 및 Op Art 작가에 관한 연구, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p. 15.



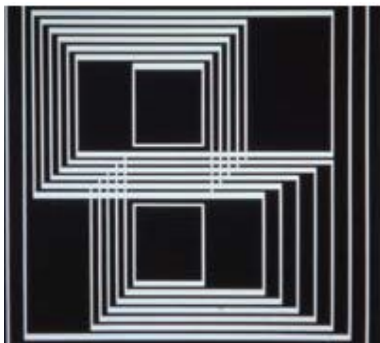
<그림 24>

조셉 알버스, 그래픽적인 구조  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p. 135.)



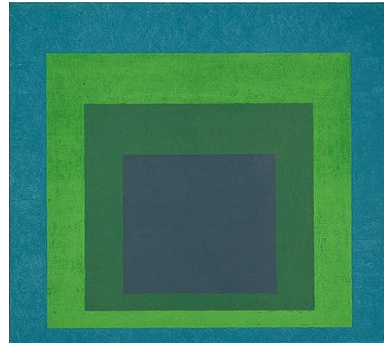
<그림 25>

조셉 알버스, 구조적인 형태  
(시릴 바레트, 정미희 옮김, 1992, p.133.)



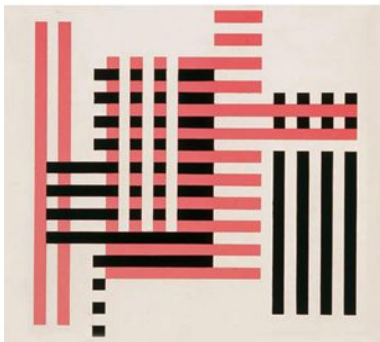
<그림 26>

조셉 알버스, 격리  
(<http://annlee.webzero.co.kr/tt/entry/Josef-Albers?category=0>)  
(검색일자. 2014. 3. 15)



<그림 27>

조셉 알버스, 사각형의 경의I  
([http://www.artefeel.com/sub/sub1\\_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674](http://www.artefeel.com/sub/sub1_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674))  
(검색일자. 2014. 3. 15)



<그림 28>

조셉 알버스, 조용한 거주지  
([http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk\\_no=960878](http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk_no=960878))  
(검색일자. 2014. 3. 20)

## 2. 옵아트와 표현유형

어떤 사물을 바라볼 때 가끔 그 대상이 실제와는 다른 형태로 보이는 것을 경험하는데 이는 인간의 시지각이 불완전하기 때문에 정상적인 지각이 방해 받는 것으로 '본다'라는 것은 단순히 대상을 응시하는 것이 아니라 실제 형상에 주관적으로 의미를 부여하는 것이라고 말할 수 있으며,<sup>91)</sup> 이렇듯 착시는 인지하지 못하는 상황에서도 실생활에서 사용되고 있으며 의도적인 착시효과를 반영하기도 한다.

또한 탈근대를 지향하는 최근의 철학적 분위기와 컴퓨터가 주도하는 최근의 미디어 환경을 고려할 때, 옵아트라는 현상을 최소한 지금보다는 더 진지하게 바라볼 필요가 있다.<sup>92)</sup>

본 연구에서는 옵티컬 일루전에 관한 연구<sup>93)</sup>, 착시의 조형요소에 관련된 연구<sup>94)95)96)</sup>를 응용한 옵아트의 선행연구를 토대로 옵아트의 표현유형에 대하여 <표 4>와 같이 정리하고 착시, 기하학형태와 패턴, 색채의 변화로 분류하여 살펴보고자 한다.

---

91) 방근택 김인환, op. cit., p.1422.

92) 진중권(2004), 옵아트 에세이, 월간 매거진 10월호

93) 김은영 (1994), 옵티컬 일루전을 위한 조직 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 논문.

94) 이재영 (2002), 착시의 조형요소를 응용한 장신구 디자인 연구, 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.

95) 윤민희 (2011), 가현운동을 활용한 리액티브 옵아트에 관한 연구, 한국디자인문화학회지 17(4), pp. 284-294.

96) 유영옥(2012), 포스트모더니즘 시대 '옵-타이포그래피'의 조형적 가능성에 대한 연구, 대구가톨릭대학교 대학원 박사학위 논문.

<표 4> 선행연구에 나타난 옵아트 표현유형

선행연구	분류	연구자
김은영(1994)	·형태- 반복구성, 방사구성, 접이, 유사구성, 변칙구성, 중첩 ·색채-색상조화, 명도조화, 채도조화	착시
이재영(2002)	색채 원근감, 왜곡, 역전되는 영상	기하학형태와 패턴
윤민희(2011)	시각적 착시회화, 흑과 백의 대조 모아레 패턴, 부조적·입체적 형태	
유영옥(2012)	형태, 색채	색채의 변화

### 1) 착시

착시(optical Illsion, 錯視)의 사전적인 의미는 시각에 관해 생기는 착각(錯覺)으로, 사물을 바라보는 인간의 물리적, 심리적, 생리적 요인으로 인해서 지각된 내용과 실제적인 모습이 일치하지 않는 현상이 발생하는 ‘시지각 상의 착각’<sup>97)</sup>으로 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 하나 또는 둘 이상의 시각적 자극 속성에 대한 바르지 못한 시각적 해석<sup>98)</sup>을 뜻한다.

착시는 경험한 대상이 실제 존재하는 것과 달리 인식되는 것으로 잘못된 경험이라는 뜻을 가지고 있으나 이것은 경험하는 세계와 실제 세계를 분리한 후 실제 세계와 비교해서 잘못된 것이라고 단정 짓는 것으로, 물리적인 측정과 일치하지 않는 시지각<sup>99)</sup>을 말한다.

실제로 착시 원리를 조형예술이나 회화의 새로운 표현방법으로서 활용하는 예술가들이 많이 있으며, 이들은 시지각 상의 여러 가지 오류가 오히려

97) 홍슬기(2013), 착시현상 표현방법을 적용한 화예디자인 연출 작품 응을 중심으로, 라이트 스타일디자인대학교 석사학위논문, p. 7.

98) 유한태(1987), 착시의 조형심리, 시각디자인, 제7호, p. 91.

99) 방우송(2006), 착시를 이용한 예술형태에 관한 연구, 한국콘텐츠학회논문지 6(5), p. 79.

시각 유희적 가능성을 내포하고 있다는 사실에 착안하여 독창적인 작품을 만들고 있다 100)

1960년대 이후부터 전 세계적으로 신세대에 속하는 화가와 조각가들이 착시를 비롯한 특정한 시지각적 측면과 관련된 미술 형태에 관심을 갖기 시작했다. <그림 29>와 <그림 30>과 같이 착시현상 그 자체를 주제로 한 옵티컬 아트<sup>101)</sup>의 전개로 인해 착시의 문제는 단순한 시지각적 속성의 문제에서 ‘시각적 예술’이라고 하는 독특한 회화의 한 표현 방법으로 개념화<sup>101)</sup> 되었다.

바사렐리 작품미학의 근본적인 원리는 착시로, 가능한 모든 방법으로 착시의 영역을 확장시켰다. 그로 인해 옵아트<sup>102)</sup>는 새로운 미술 예술양식으로 색이론, 시지각, 착시현상이 연구되었으며, 정확히 구성된 기하학적인 추상이 추구되고, 수학적으로 계산된 도형이 등장하였다. 이로 바사렐리는 새로운 기하학적 예술의 창시자라 할 수 있다.<sup>102)</sup>

눈을 통해 외부의 사물과 그 변화를 감지하는 과정을 시지각이라고 하는데 옵아트<sup>103)</sup>의 시지각 현상은 착시효과를 극대화<sup>103)</sup> 하고 있으며, .바사렐리는 수학적으로 계산된 기하학적 형태와 생생한 색채로 구성된 작품의 착시효과로 인하여 시각적으로 움직임의 느낌을 주는 작품을 발표하였다.

이처럼 착시라는 현상을 활용한 옵아트<sup>103)</sup>는 인간의 감각을 자극하여 감정적인 부분까지도 좌우할 수 있음을 내포하고 있는 기술적인 예술로, 이를 실생활에 적용함으로써 착시는 착각이 아니라 계획적인 시각 현상으로 거듭날 수 있으며 다양한 작품으로 활용이 가능하다고 볼 수 있다.

---

100) 방우송(2006), op. cit., p. 84.

101) C.A. Fiedler, 정미희 옮김(1985), 조형예술론, 서울:미진사, p. 84.

102) 엄미리(2013), 현대 패션에 표현된 옵티컬일루전의 유형과 미적 특성, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, p. 29.

103) 윤민희(2008), 새로운 조형예술의 이해, 서울:예경, p. 134.

## 2) 기하학 형태와 패턴

옵아트 그림을 오랫동안 관찰하고 있으면 마치 영화의 장면처럼 움직이게 되며, 그림 속의 선은 물결처럼 공간 속에서 움직인다. 바사렐리나 라일리의 작품은 '시각적(optical)'이며 동시에 '움직이는 것(kinetic)'을 모두 포함하고 있다. 옵아트의 가현운동은 실제의 움직임은 아니지만 마치 움직이는 것처럼 느껴지는 착시에 의한 움직임이다.<sup>104)</sup>

옵아트를 통한 옵티컬 일루전은 방사(Irradiation), '물결무늬'란 뜻으로 일반적인 선의 나열방식 혹은 선의 반복된 중첩, 기하학적인 형태의 반복과 겹쳐진 무늬를 통해 얻어지는 효과는 모아레 현상, 크기의 점이, 색상, 명암, 채도의 점 등을 통해서 나타난다.<sup>105)</sup>

옵아트는 패턴의 속성을 이용한 미술작품으로 착시효과를 위한 기하학적인 형태를 패턴화하여 균형, 조화, 통일과 변화, 대비, 리듬, 긴장, 강조의 조형원리를 바탕으로 하며 이를 형태, 색채, 입체적 요소에 응용하여 시각적 긴장감을 표현<sup>106)</sup>하였다.

이러한 표현은 아름다운 형태에는 관심을 가지지 않았으며 오직 순수한 움직임에만 관심을 두었다고 할 수 있으며, 사람들이 하나의 형태를 일정한 위치에 겹쳐두었을 때 움직임의 인상을 더욱 강하게 느끼는 것처럼 서로 겹쳐진 점으로 합성 유리판을 매우는 표현방법<sup>107)</sup>이 더욱 효과적임을 강조하였다고 볼 수 있다.

옵아트의 패턴은 대부분 <그림 31>과 <그림 32>에서와 같이 선의 특징을 효과적으로 이용하여 새로운 공간적 조형미와 형태미를 나타내고 있으며,<sup>108)</sup> 특히 두 개의 선이 서로 겹쳐지거나 어긋나면서 시각적으로 확대되

104) 윤민희(2011), op. cit., p. 289.

105) 엄미리(2013), op. cit., p. 24.

106) 노승석, 고창선, 박진완 (2010). op. cit., p. 88.

107) 시릴바레트, 정미희 옮김 (1992), op. cit., p. 71.

108) 윤종수(1990), OPTICAL, ART에 관한 연구, 경남대학교 대학원 석사학위논문, p. 25.

어 보이는 모아레(Moire) 현상<sup>109)</sup>은 옵아트 패턴의 독특한 표현방법이다.

시지각의 과정 중에 크기, 형태, 길이, 거리, 색채, 움직임 등과 같은, 하나 또는 둘 이상의 시각적 자극에 의해 본래의 형상과는 다른 시각적 해석을 하게 되는 것을 착시라고 하는데 이러한 착시효과는 잔상작용이나 모아레 효과<sup>110)</sup>로 나타나는 것이다.

이는 움직이는 것에서 작품의 움직임에 의하여 나타나는 인상과 감상자의 움직임에 의하여 나타나는 감상자의 반응을 구별한 것으로, 감상자의 어떠한 움직임 없이도 움직이는 인상을 매개하는 작품을 지저스 라바엘 소토 (Jesus Raphael soto, 1923- )라는 옵아트 작가는 시각적이라고 칭하고<sup>111)</sup> 움직이는 작품을 시작하면서 발견한 현상은 모아레(moire)효과라는 용어로 표현한 것이다.

즉 시각의 착각을 통하여 선이 굴곡되고 찌그러지는 변화에 빨리 들어감으로써 모아레의 기하학적인 현상이 나타나는 것이며,<sup>112)</sup> 이러한 기하학적인 현상과 점, 선, 면의 나열 방식 및 중첩효과 등을 통하여 패턴화 됨으로써 옵아트의 이미지가 형성된 것으로 볼 수 있다.

이렇듯 옵아트는 정적인 요소를 가지고 동적인 움직임을 만들어내는 복합적인 이미지를 추구하며, 비록 실제적인 움직임은 아니더라도 충분히 역동적인 움직임을 만들어낸다고 할 수 있다.

### 3) 색채의 변화

옵아트는 단순성을 모토로 하여 가장 중요하고 본질적인 특징을 표현하고자 하며, 의도적이고 즉각적인 효과를 위해 하나의 요소 또는 여러 요소들

---

109) 모아레효과: 두 개의 선이 서로 겹치면서 나타나는 현상으로 가벼운 각을 이룬 직선이 평행의 여러선과 만날 때 대각선이 지나가는 평행선의 일부분을 마치 약간씩 꺾인 것처럼 보이게 하는 현상. 윤민희(2008), op.cit., p. 134.

110) 윤민희(2008), op.cit., p. 134.

111) 시릴바레트, 정미희 옮김(1992), op. cit., p. 71.

112) Ibid., p. 74.

과의 질서 있고 규칙적인 흐름을 간략하고 일관성 있는 구성방식으로 표현한다는 것에 있어서 기하학적이고 기계적이다. 색채에 있어서는 색채의 대비가 가장 뚜렷한 흑과 백을 사용한 작품들이 많이 있으며, 시각적인 자극을 위해 색채 원근감(Color Perspective)을 도입하여 옵티컬 일루전을 얻고자 했다. 즉 바탕색과의 관계에서 명암에 의한 색의 진퇴는 영향을 받게 되고 <그림 33>과 같이 오버랩핑(overlapping)에 의해서도 색채의 공간감이 표현된다.<sup>113)</sup>

옵아트는 평행선이나 바둑판무늬, 동심원 같은 단순하고 반복적인 형태의 화면을 의도적으로 조작하고 보색을 병렬시켜 색채의 긴장감을 유발하였다. 옵아트를 관람하는 감상자는 그림이 움직이는 듯한 착시현상을 일으키게 된다. 옵아트의 작가들은 색과 형의 정적인 힘을 극적으로 변화시켰고, 동적인 심리반응을 통해 눈의 활성화를 도모한다고 하였다. 그러므로 옵아트는 원근법상의 착시나 색채효과를 통하여 순수한 시각상의 착시효과를 보여주고 있다.<sup>114)</sup> (그림 34)

즉, 시각에 의해 지각되는 대상의 형태는 일정하게 고정되는 것이 아니라, 보는 이의 심리상태, 주위의 환경이나 여건, 흥미나 관심의 정도, 과거의 경험누적 등, 혼합된 적극적 활동에 따라 변화의 폭이 크게 생성됨을 알 수 있다. 또한 이 이론에서는 인간은 정보의 한 조각이나 부분에 의미를 두어 일정한 패턴으로 체계화하려는데, 이는 자극이 조직된 형체적 용어로 지각<sup>115)</sup>된다는 것이다.

이처럼 옵아트는 극적인 효과를 더하기 위해 색채의 효과를 가미하여 극단적으로 보일 수 있는 옵아트의 단점을 보완하고 시각적인 착시를 더욱 확고히 한 것으로 볼 수 있다. 이를 통하여 옵아트는 진일보하고 있으며, 시대

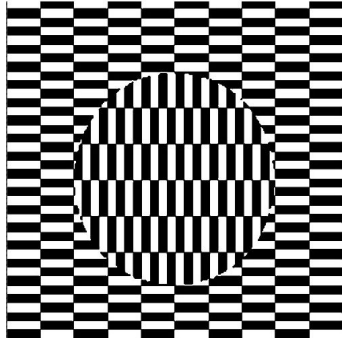
---

113) 엄미리(2013), op. cit., p. 24.

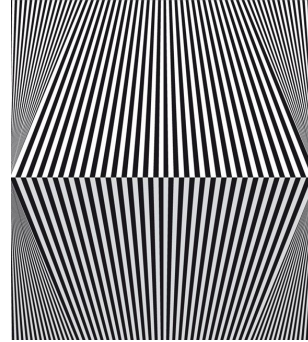
114) 임혜원,김정혜(2006), op. cit., p. 5

115) 정운술(2012), op. cit., p. 13.

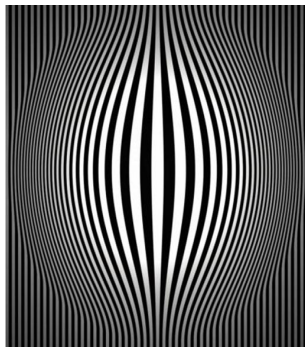
의 변화를 반영하면서 발전하고 있음을 알 수 있다.



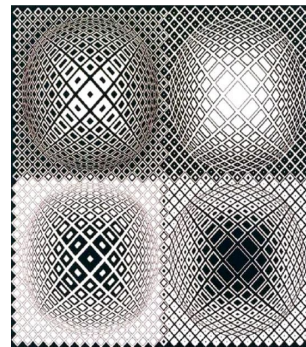
<그림 29>  
착시현상  
(<http://www.scientificamerican.com/slideshow/art-as-visual-research/>)  
(검색일자. 2014. 4. 18)



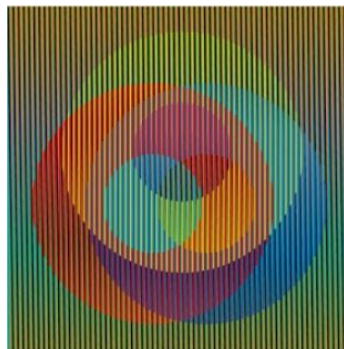
<그림 30>  
선의 착시효과  
(just-like.net.)  
(검색일자. 2014. 4. 18)



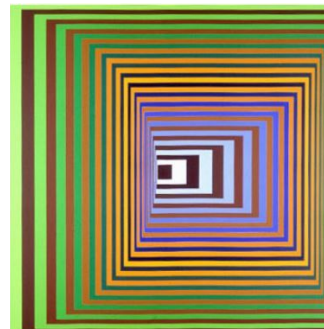
<그림 31>  
선의 패턴화  
(<http://www.artelista.com/en/artwork>)  
(검색일자. 2014. 4. 16)



<그림 32>  
패턴효과  
([http://aynews.net/sub\\_read.html?uid=3821&section=sc48](http://aynews.net/sub_read.html?uid=3821&section=sc48))  
(검색일자. 2014. 4. 15)



<그림 33>  
오버래핑의 색채효과  
(<http://morfol.blogspot.kr/2011/05/victor-vasarely.html>)  
(검색일자. 2014. 4. 15)



<그림 34>  
반복형태의 색채효과  
(<http://morfol.blogspot.kr/2011/05/victor-vasarely.html>)  
(검색일자. 2014. 4. 15)

### 3. 옵아트의 조형성

#### 1) 단순성

옵아트의 표현방법으로는 점, 선, 면의 기본 조형요소를 가지고 방향, 크기, 양, 색채, 질감, 분할에 의해서 형태를 변형시켜 착시현상을 불러일으키도록 하였으며 대비, 반복, 점이, 방사, 동심원, 원 중심의 이동, 중첩, 완곡과 굴절 형태의 구성 형식으로 입체적이고 운동감 있는 착시 공간을 창출하였다.

이는 점, 선, 면의 본질적인 특성을 활용하여 반복되고 중첩되도록 하여 하나의 새로운 성격을 나타내는 옵아트의 이미지로 창출하게 되는데, 여기에 색채의 다양성이 가미 될 경우 다양한 표현이 가능하다고 할 수 있다.

옵아트에서는 이러한 단순성이 가장 중요하고 본질적인 특징이며 표현하고자 하는 의도적이며 즉각적인 효과를 위하여 복합적인 서술을 피하고 하나의 요소 또는 여러 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름을 간략하고 일률적인 구성방식으로 표현하여 형태에 있어서 기하학적이며 기계적인 특징<sup>116)</sup>을 나타내는 것이다.

이렇듯 옵아트 화가들은 작품 소재를 그 누구도 구사하지 못한, 감상자의 적극적인 반응을 유도해 낼 수 있는 전혀 새로운 작업을 하는데, 순수한 광선과 구체적인 형태가 없는 색채, 그리고 투명한 질료의 미적인 아름다움을 가장 강력한 지각 시스템의 자극에 의하여 눈에 보이는 물결, 빛 그리고 색채의 현상으로 제시<sup>117)</sup>하는데 이는 옵아트의 단순한 조형요소들이 부각되면서 옵아트가 가지는 본질적인 단순성이 강조되는 것으로 볼 수 있다.

뿐만 아니라 색채와 형태의 조화에서 찾을 수 있는데, 바사렐리는 “형태와

---

116) 정진아(2006), 점의 조형성과 착시적 공간감을 표현한 장신구, 국민대학교 대학원 석사학위논문, p. 17.

117) 시릴 바레트, 정미희 옮김(1992), op. cit., p. 21.

색이 별도로 존재하는 것이 아니며 그것은 둘이 아니다”라고 말하였으며, 또한 “모든 형태는 색의 기반이며 모든 색은 형태에 예속된다.”고 지적<sup>118)</sup>하면서 단순성을 변화시킬 수 있는 방법으로 색채의 조화를 꼽으며 형과 색이 어우러지는 옵아트의 새로운 이미지 창출을 위한 근거를 마련하였다.

## 2) 반복성

옵아트의 이미지는 빛, 색, 형태를 통하여 평면적 그림이 아닌 역동적인 입체를 보여주는데, 이를 바탕으로 하는 착시현상은 옵티컬의 개념을 조형 예술로 형상화시키는 작업에 있어서 매개체 역할을 한다. 조형의 구성요소는 형태, 색채, 질감이며 이 요소들의 조화를 추구하는 것이 디자인이다. 착시는 조형의 구성 요소인 형태, 색채, 질감의 조화를 추구하는 디자인의 원리와 마찬가지로 그 구성 요소의 종합적인 결과에 의해 나타난다고 할 수 있다.<sup>119)</sup>

옵아트는 점, 선, 면을 조형요소로 하여 다양한 이미지를 창출하는데 일반적인 점의 성격을 살펴보면, 화면 위에 점이 1개 있을 경우 우리들의 주의력은 그 점에 집중하게 되고 여기에 또 다른 1개의 점을 갖게 되면 2개의 점과 사이에는 서로 심리적인 긴장감<sup>120)</sup>이 생기게 된다. 또한 점이 배치된 위치 변화에 따라서 느낌이 달라질 수 있으며, 한 화면에서 두 점이 같은 크기인 경우에는 주의력은 분산되지만 어느 한 쪽이 클 경우에는 주의력은 큰 점에 집중되고, 다음에 작은 점으로 이동된다. 점과 점 사이의 힘은 시각적 자극으로서 두 점간의 눈에 보이지 않는 심리적인 두 점을 연결하는 선으로 작용한다.<sup>121)</sup> 선의 경우, 방향과 위치에 따라 여러 종류의 선이 나타나

---

118) 채지영(1993), Piece조립에 의한 Optical Illusion효과, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문, p 10.

119) 임혜원, 김정혜 (2006), op. cit., p. 20.

120) 봉상균(1982), 기초디자인, 서울:조형사, p. 27.

121) 용영무(1999), 평면디자인, 서울:태학원, p. 27.

며 선의 굵기에 따라 시각적인 효과도 달라진다. 또한, 대부분의 작품들은 선에서 강한 긴장이 표현되고 유동에서의 선은 물질의 흐름처럼 강한 움직임이 보여진다.<sup>122)</sup>

이러한 작용은 점, 선, 면의 반복에 의한 효과로 옵아트의 이미지를 표현하는데 있어 가장 중요한 비중을 차지하는 부분으로, 착시현상과 조화되면서 본래의 의미에서 이탈한 새로운 이미지를 나타나게 한다.

이와 같이 옵아트는 탄탄한 기본기를 바탕으로 예술적인 측면과 실용적인 측면을 모두 만족시키는 형태로 더욱 발전하고 있다.

### 3) 주목성

착시는 시각 처리 과정을 이해하거나 로봇이나 기계가 물체를 시각으로 인식하도록 만들기 위한 노력의 일환으로 지각 심리학자들에 의해 광범위하게 연구되었다.<sup>123)</sup>

시각에 의해 지각되는 대상의 형태는 일정하게 고정되는 것이 아니라, 보는 이의 심리상태, 주위의 환경이나 여건, 흥미나 관심의 정도, 과거의 경험 누적 등 혼합된 적극적 활동에 따라 변화의 폭이 크게 생성<sup>124)</sup>되면서 주목성을 높이는 효과를 갖게 하였다.

실제로 착시 원리를 조형예술이나 회화의 새로운 표현방법으로서 활용하는 예술가들이 많이 있는데, 이들은 시지각 상의 여러 가지 오류가 오히려 시각 유희적 가능성을 내포하고 있다는 사실에 착안하여 독창적인 작품을 만들고 있다.<sup>125)</sup>

착시의 심리학적 실험의 결과를 직접 테마로 하여 예술작품에 적용하는 경우가 많았는데 이는 심리학자들의 끊임없는 시지각의 연구와 그 연구를

---

122) 전성혁(2004), op. cit., p. 25.

123) Richard D. Zakia, 박성완 박승조 역(2007), 시지각과 이미지, 서울:안그라픽스, p. 214.

124) 정윤술(2012), op. cit., p. 13.

125) 방우송(2006), op. cit., p. 84.

토대로 발전되고 진화된 학설과 과학기술의 발달이 착시 현상을 조형적 의미에서 뿐만 아니라 시각적 흥미를 갖게 하는 요소로 그래픽 디자인 분야에 아이디어를 제공하는 소스로 충분한 역할을 하였기 때문이다.<sup>126)</sup>

대중 매체 분야에서 주목성은 필수적인 요소이며, 주목성을 강조하기 위해서는 색채, 형태 등을 효과적으로 구사함으로써 옵아트의 시각 현상을 예리하게 그리고 과학적으로 탐구하는 경향이였다.<sup>127)</sup>

됨을 알 수 있다. 또한 이 이론에서는 인간은 정보의 한 조각이나 부분에 의미를 두어 일정한 패턴으로 체계화하려는데, 이는 자극이 조직된 형체적 용어로 지각된다는 것이다.

이렇듯 옵아트는 의도적으로 표현하고자 했던 즉각적인 효과를 위하여 매우 단순한 기하학적 형태를 선택하고 그 조형 요소들의 질서 있고 규칙적인 흐름으로 작업함으로써 일정한 패턴으로 체계화 시키고 주목성을 부각시키는 새로운 이미지를 창출하는 특성을 갖게 하였다.

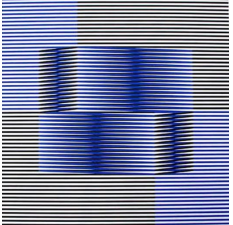
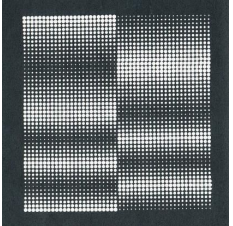
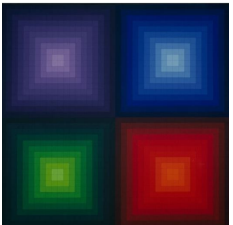
따라서 옵아트의 이미지는 간결함 속에서 가장 적극적인 공감을 자극하게 됨으로써 주목성을 유도하고 인간의 시지각이 본능적으로 반응하고 몰입하여 옵아트의 주목성에 호응하게 된다고 볼 수 있으며 <표 5>로 정리하였다.

---

126) Ibid., p. 84.

127) Atkins. R., 박진선 역 (1993), op. cit., p. 147.

<표 5> 옵아트의 표현유형 및 특성

특성	구분	특징	이미지
착시		시각 자극을 통한 인공적인 허상 창출	
기하형태와 패턴		중복, 중첩효과로 인한 반복성 표현	
색채의 변화		색의 유동적 변화로 인한 일루전 효과	

## IV. 작품제작

### 1. 디자인 의도 및 방법

#### 1) 디자인 의도

옵아트는 착시현상에 부각시키는 팽창과 수축, 반복과 중첩을 활용하여 평면에서 나타낼 수 있는 최대한의 공간감을 극대화시키는 작업이다. 그러나 현실적으로 이러한 특성들을 극대화시키기 위해 시각적으로 제약을 가지고 있다는 점이 있다. 다양한 기하학적인 패턴과 반복적 이미지를 지니고 있기 때문에 미적인 부분에 대한 감성이 부족하다고 느껴질 수 있기 때문이다. 그러나 이와 같은 문제점이 또 다른 시각의 감성을 더한다면 해결될 수 있으리라는 점에 착안하여 디지털 기법을 사용함으로써, 여성의 곡선을 통해 팽창과 수축의미를 살리고 내면의 의도까지도 전달할 수 있도록 하였다. 이는 새로운 시간으로의 접근을 가능케 하였으며, 이를 통하여 옵아트에서 추구하고자 하는 기본적인 가치 외에 또 다른 시각에서의 디자인을 계획하였다.

#### 2) 제작방법

본 연구는 바디아트 작품을 제작함에 있어 전신 및 상반신의 인체 이미지를 사용하고 디자인은 앞서 연구한 옵아트의 표현 특성 및 작가들의 이미지를 모티브로 삼고자 한다.

점, 선, 면의 평면적인 화면 요소를 통해 입체적인 긴장감을 유도할 수 있는 옵아트의 조형적 특징을 인체라는 캔버스에 표현하며, 인체 중에서도 여성의 자연스러운 곡선과 입체감을 살려 옵아트의 이미지를 극대화 시키는 바디아트로 완성하고자 한다.

작품 제작을 위한 표현 도구로는 어도비 포토샵 프로그램을 활용한 디지털 기법을 사용하여 이미지의 합성 및 변형, 색상의 변화를 표현하고자 한다. 디지털 기법의 사용으로 자칫 인체의 자연스러움 속에서 흐트러질 수 있는 옵아트의 계산적 디테일을 부각시켰으며, 기존의 바디아트와 구분될 수 있는 인체 이외의 여백까지도 활용하여 작가의 의도를 극대화 하도록 시도하였다. 여성 모델의 이미지와 옵아트 모티브를 바탕으로 총 15점의 바디아트 작품으로 완성하고자 하며, 작품의 디자인 모티브 및 특성을 <표 6>으로 정리하였다.

<표 6> 옵아트의 조형성을 활용한 바디아트 디자인 계획

작품명	옵아트의 조형성	모티브	이미지
작품 I	부드러움, 단순, 반복	브리짓 라일리 'movement in squares 1961'	
작품 II	단순, 반복, 물결, 색조화	브리짓 라일리의 곡선형태	
작품 III	원, 반복, 팽창, 색조화	빅토르 바사렐리 'Fery'	
작품 IV	단순, 반복, 몰입, 집중	원의 반복성을 이용한 원, 면	
작품 V	단순, 산만, 반복, 색조화	반복과 팽창의 기하학적 패턴	
작품 VI	반복, 원근, 확장	작은 원의 반복과 색의 조화	
작품 VII	역동, 반복, 불규칙	브리짓 라일리 'Blaze'	
작품 VIII	원의 반복, 확장, 색조화, 원근감	별의 움직임을 형상화한 원의 반복	
작품 IX	원, 반복, 원근감, 팽창	원, 원근감	
작품 X	반복, 몰입, 회전	소용돌이를 형상화한 선의 움직임	
작품 XI	확장, 입체, 팽창, 색대비	빅토르 바사렐리 'Chery pyr'	
작품 XII	원근, 반복, 팽창, 긴장, 색조화	빅토르 바사렐리 'Vega-Nor'	
작품 XIII	단순, 반복, 회전	선의 율동감, 선의 강약조절, 회전	
작품 XIV	반복, 주목, 몰입	빅토르 바사렐리 'Vonal ssz'	
작품 XV	단순, 주목, 반복, 팽창	착시효과를 부각시키는 반복적 팽창	



## 2. 작품 제작

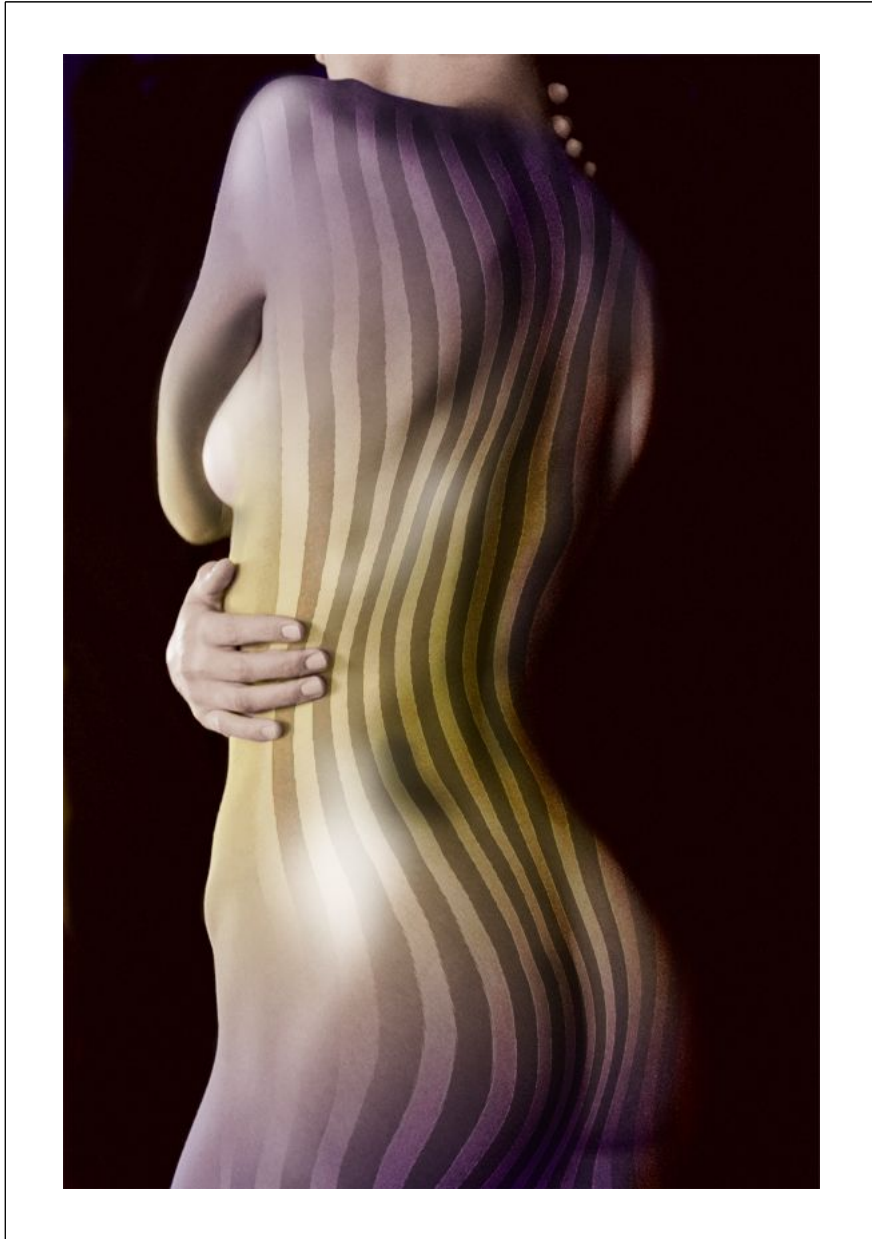
### 1) 작품 I - 무브먼트

작품 1 ‘무브먼트’는 브리짓 라일리의 작품인 ‘movement in squares 1961’에서 영감을 받아 선에서 느껴지는 역동적인 움직임을 선의 형태로 디자인하였다. 아름다운 곡선은 신체의 유기적인 부드러움과 같다는 것을 바탕으로 리듬감과 운동감이 표현되는 바디아트로 표현하였다. 인체를 타고 흐르는 곡선의 움직임과 강약의 두께조절을 통해 변화를 강조하였고, 어깨 - 허리 - 엉덩이를 따라 바탕색의 변화를 줌으로써 운동감이 더욱 살아날 수 있도록 강조하였다. 이러한 형태의 디자인은 현대여성들이 선호하는 의상디자인에서도 많이 볼 수 있다. 세로형태의 선을 통해 좀 더 날씬하고 길어 보이는 착시효과를 낼 수 있기 때문이다.

작품 I의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 7>로 정리하였다.

<표 7> 작품 1 - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	브리짓 라일리의 작품 'movement in square 1961'
표현특성	부드러움, 단순, 반복
컬러	



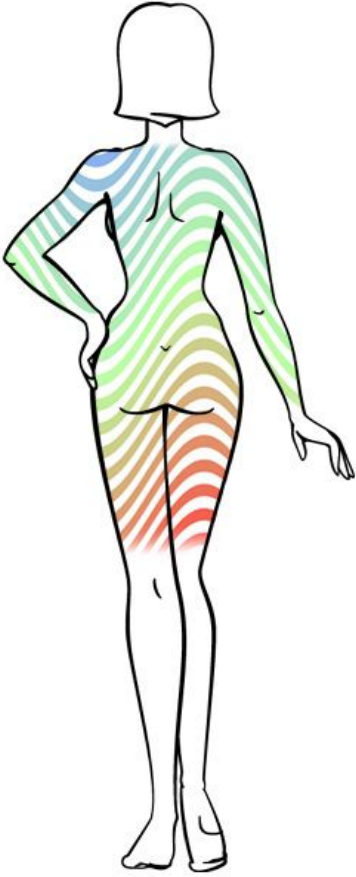

<그림 35> 작품 I - Movement

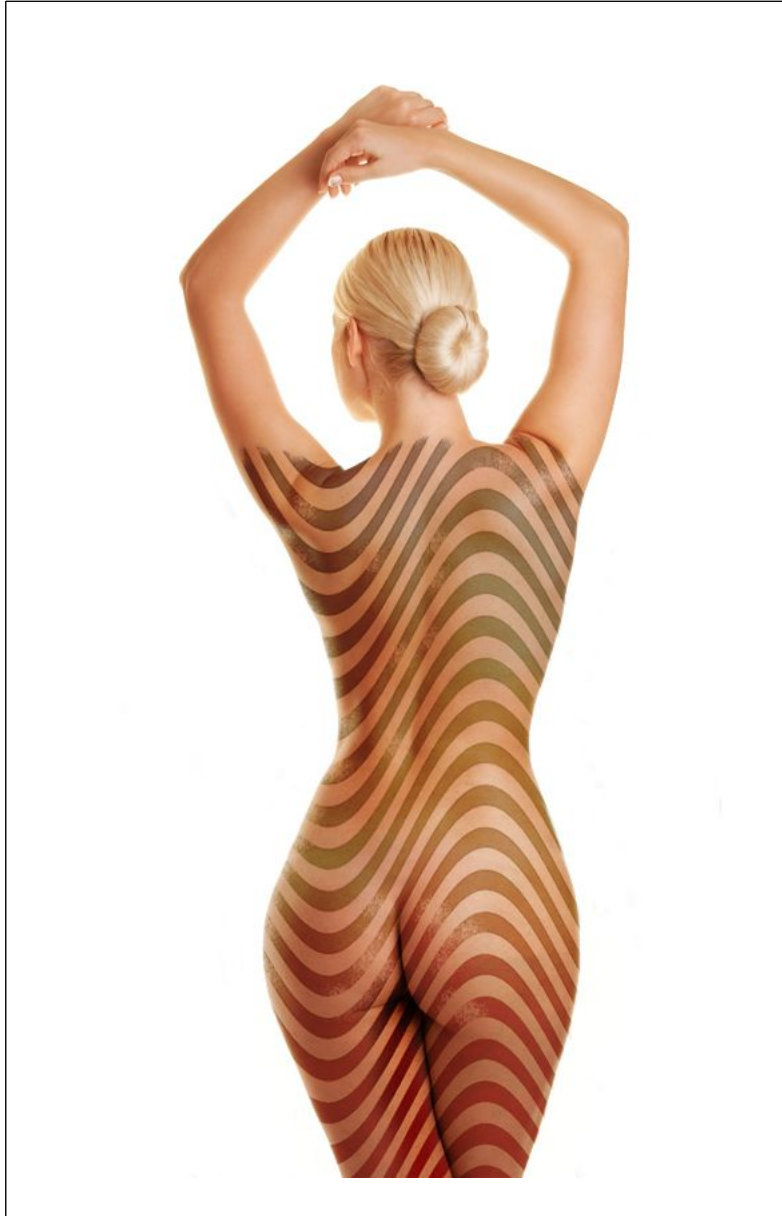
## 2) 작품 II - 파도

작품 II는 브리짓 라일리의 작품에서 많이 활용되는 곡선의 형태를 모티브로 하여 브리짓 라일리 작품의 특성인 부드러운 곡선과 기하학적 형태의 반복을 통해 일정한 흐름의 반복으로 강한 착시현상을 나타낼 수 있도록 하였다. 또한 브리짓 라일리가 추구했던 자연과의 교감을 표현하기 위하여 부드러움과 연결성을 강조하였으며 색상조절 효과를 적용하여 단조로운 느낌을 탈피하도록 하였다. 브리짓 라일리의 작품 후기에는 흑과 백의 단순한 색상의 연출이 아닌 컬러의 변화를 많이 보여주었는데, 작품II에서는 브리짓 라일리의 후기 작품처럼 컬러의 변화를 활용하였다.

작품 II의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 8>로 정리하였다.

<표 8> 작품 II - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	브리짓 라일리의 곡선형태
표현특성	단순, 반복, 물결, 색조화
컬러	





<그림 36> 작품 II - 파도

### 3) 작품 Ⅲ - 외로움

빅토르 바사렐리의 작품은 매우 화려하면서 강한 착시현상을 나타내는 것이 특징이다. 작품 Ⅲ은 '외로움'의 모티브가 된 빅토르 바사렐리의 작품도 매우 화려함을 나타내고 있는데, 단순한 원의 반복이지만 화려한 색감과 다양한 크기의 원이 지니고 있는 볼륨감을 표현하였다. 마치 화려한 옷을 입고도 일정한 공간에 갇혀 있는 형상을 통해 외로움이라는 감정을 나타내 표현하였다.

작품 Ⅲ의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 9>로 정리하였다.

<표 9> 작품 III - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	빅토르 바사렐리의 작품 'Fery'
표현특성	원, 반복, 팽창, 색상조화
컬러	




<그림 37> 작품 III - 외로움

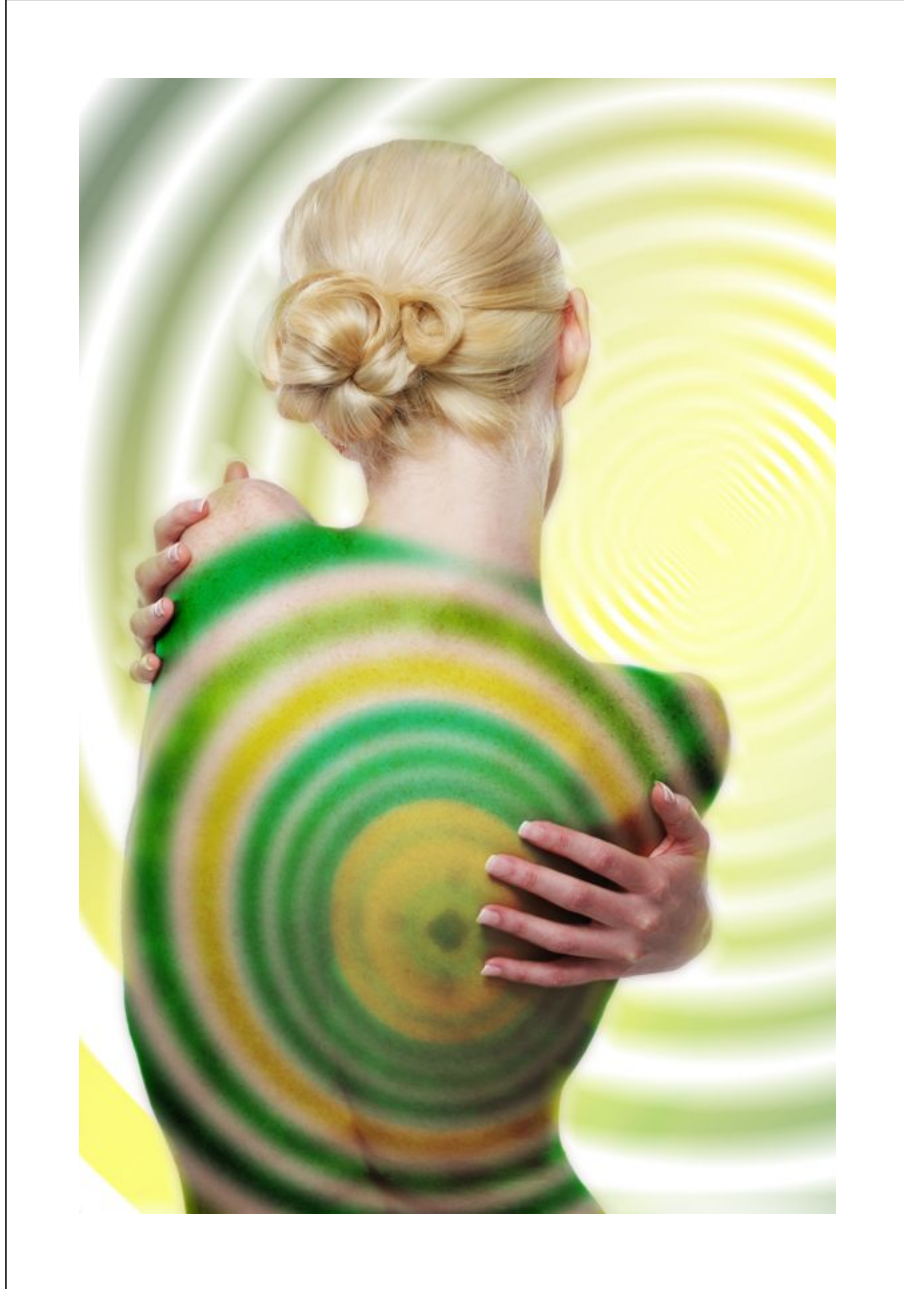
#### 4) 작품 IV - 표적

작품 IV는 옵아트의 기하학적 형태의 변화에서 착안하여 원의 반복적인 크기 변화를 활용하여 바디아트로 디자인 하였다. 다각도의 관점으로 표현함에 있어 안에서 밖으로 퍼져나가는 느낌이기도 하고, 밖에서 안으로 조여드는 느낌을 줄 수 있도록 하여 시각적인 착시현상이 부각되어 주목성을 높이도록 표현하였다. 어떠한 목표를 바라보는 시선도 존재하지만 인간은 누구나 무엇인가의 목표가 될 수 있음을 의미하는 현대사회의 다양한 관계성을 내재하고 있는 작품이다.

작품 IV의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 10>으로 정리하였다.

<표 10> 작품 IV - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	원의 반복성을 이용한 원, 면
표현특성	단순, 반복, 몰입, 집중
컬러	<div style="display: inline-block; width: 100px; height: 15px; background-color: #00ff00; margin-right: 20px;"></div> <div style="display: inline-block; width: 100px; height: 15px; background-color: #008000;"></div>





<그림 38 > 작품 IV - 표적

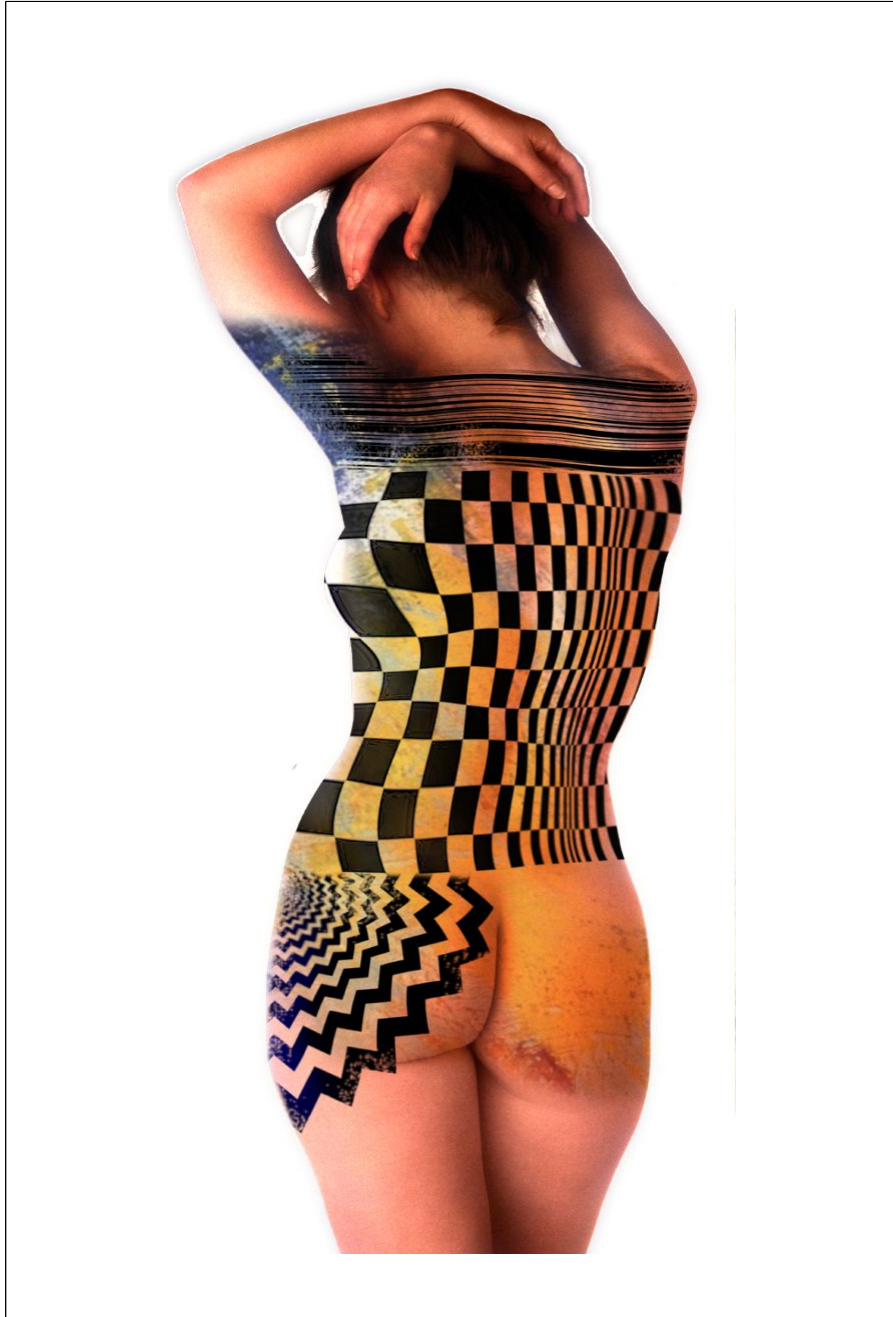
## 5) 작품 V - 뼈에로

작품 V는 여러 형태의 기하학적 모양을 활용하여 모델의 인체에 바디아트로 표현하였다. 다양한 형태의 이미지를 사용하였기 때문에 일정한 패턴의 반복을 활용한 착시현상보다는 자유분방한 이미지를 나타내고 있다. 배경색을 활용하여 좀 더 활동적인 이미지를 연출하여 경쾌한 느낌을 표현하려고 하였다. 바디아트의 중심을 차지하고 있는 격자무늬는 옵아트에서 반복적인 패턴화를 통하여 주로 사용되고 있어 바디아트로 디자인하였다.

작품 V의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 11>로 정리하였다.

<표 11> 작품 V - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	반복과 팽창의 기하학적 패턴
표현특성	단순, 산만, 반복, 색조화
컬러	



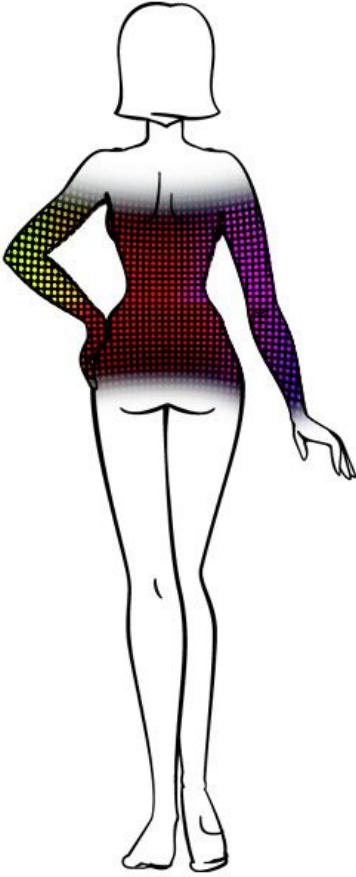

<그림 39> 작품 V - 삐에로

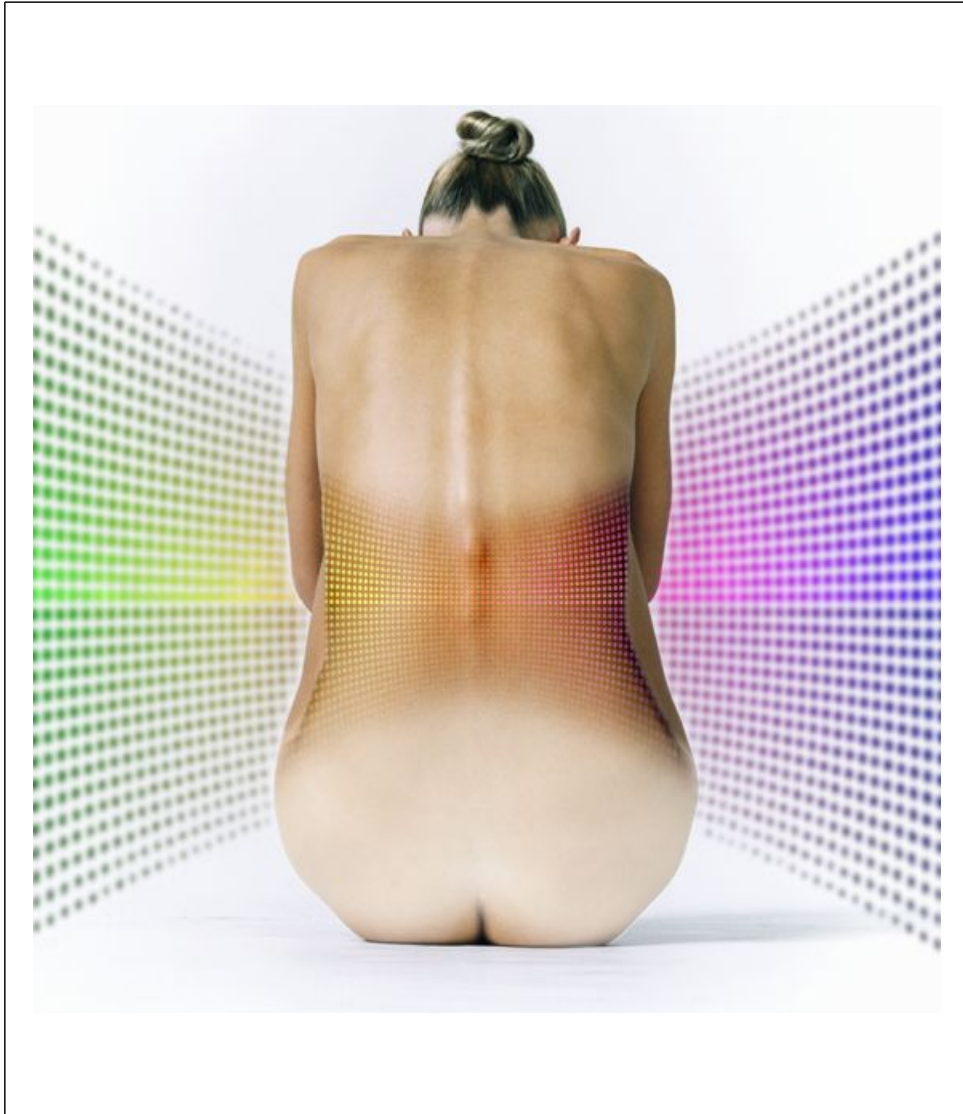
## 6) 작품 VI - 무지개 벽

작품 VI는 ‘무지개벽’은 디지털적인 느낌을 나타내도록 연출하여 현대 사회의 스마트한 문화를 표현한 것과 같은 느낌으로 작품을 표현하였다. 또한 인체의 움크리고 있는 모델의 모습과 무지개 색상의 반복적인 도트들이 만나 디지털적인 이미지가 부각될 수 있도록 하였다. 또한 시각적으로 보여지는 색상의 변화를 통하여 현대 사회의 다양한 경계선을 나타낸다는 의미를 표현하였다.

작품 VI의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 12>로 정리하였다.

<표 12> 작품 VI - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	작은 원의 반복과 색의 조화
표현특성	반복, 원근, 확장
컬러	



<그림 40> 작품 VI - 무지개 벽

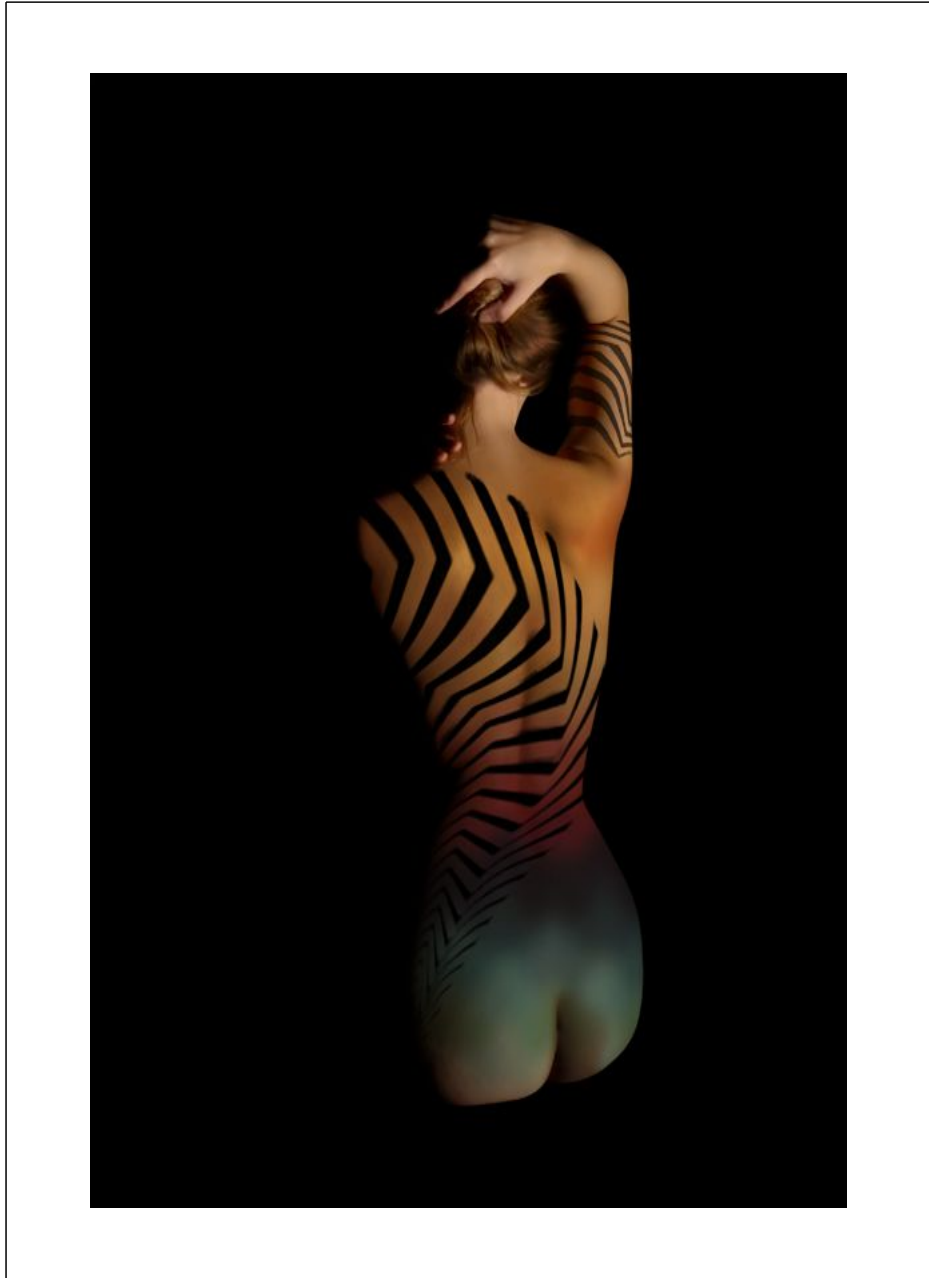
## 7) 작품 VII - 공작새

작품 VII의 모티브는 브리짓 라일리의 'blaze'로 공작새를 형상화하여 공작의 날개를 펼친 것과 같은 형상을 유펜아트적 시각에서 표현하였다. 공작새의 활동적이고 역동적인 이미지를 날개를 펼친 것과 같은 이미지로 연출하였으며 공작새의 온화하고 아름다운 모습을 내재하고 있는 것과 같은 색상을 적용하여 시각적 요소를 부각시켰다.

작품 VII의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 13>으로 정리하였다.

<표 13> 작품 Ⅶ - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	브리짓 라일리의 작품 'Blaze'
표현특성	역동, 반복, 불규칙
컬러	



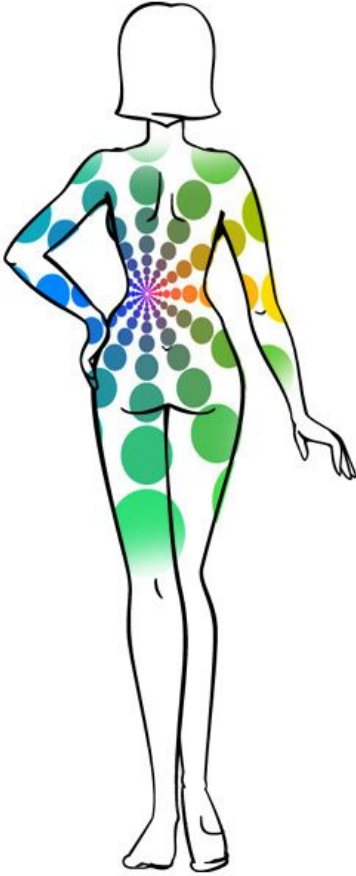

<그림 41> 작품 VII - 공작새

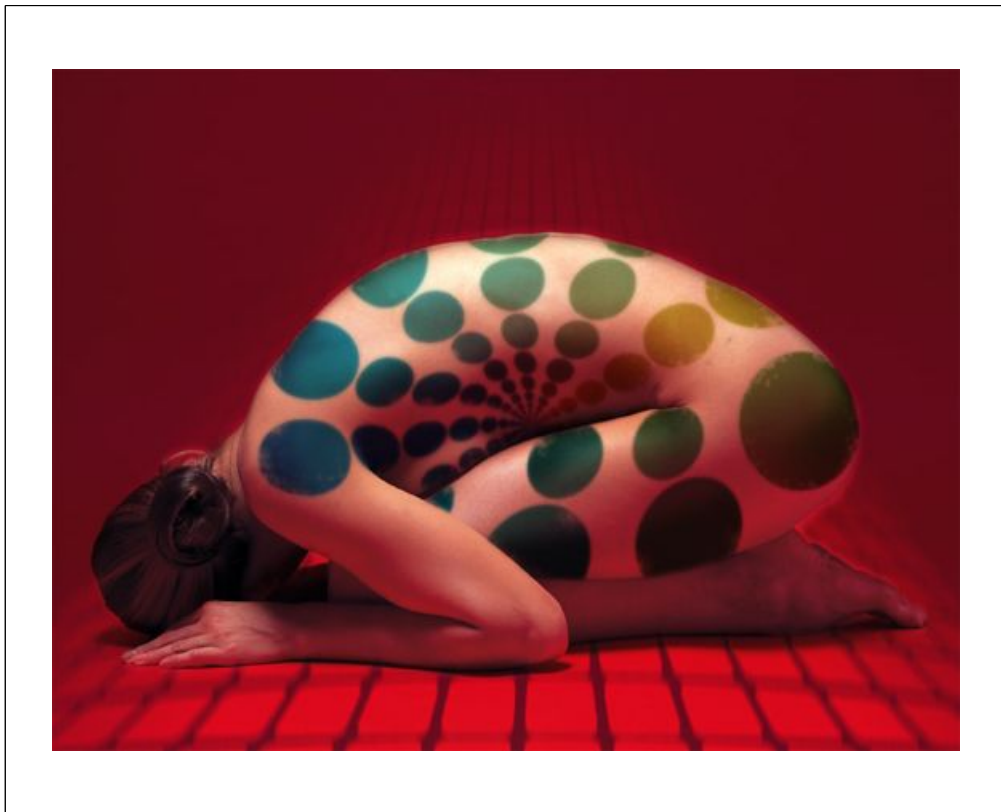
## 8) 작품 VIII - 분석

작품 VIII은 원의 원근감을 중심으로 표현한 작품으로 원의 규칙적인 반복을 통해 일정한 궤도에 놓인 규칙성을 바탕으로 움직이는 것 같은 행성의 움직임을 묘사하였다. 작품의 모티브는 브리짓 라일리 작품의 반복적인 부드러움과 유사하나, 전체적인 작품의 느낌은 빅토르 바사렐리의 작품에서 느껴지는 이미지를 지닐 수 있도록 연출하였다. 행성도 일정한 규칙성과 항로를 가지고 있는데, 이러한 행성의 움직임처럼 일정한 방향과 틀을 가지고 움직이는 옵아트 이미지로 표현하였다.

작품 VIII의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 14>로 정리하였다.

<표 14> 작품 VIII - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	별의 움직임을 형상화한 원의 반복
표현특성	원의 반복, 확장, 색상조화, 원근감
컬러	



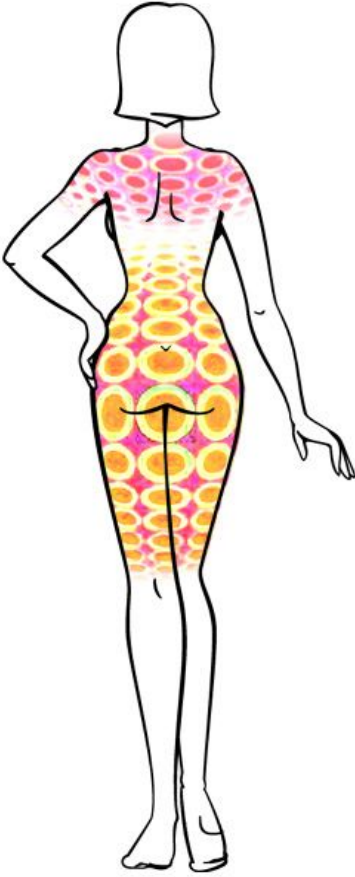

<그림 42> 작품 VIII - 윤석

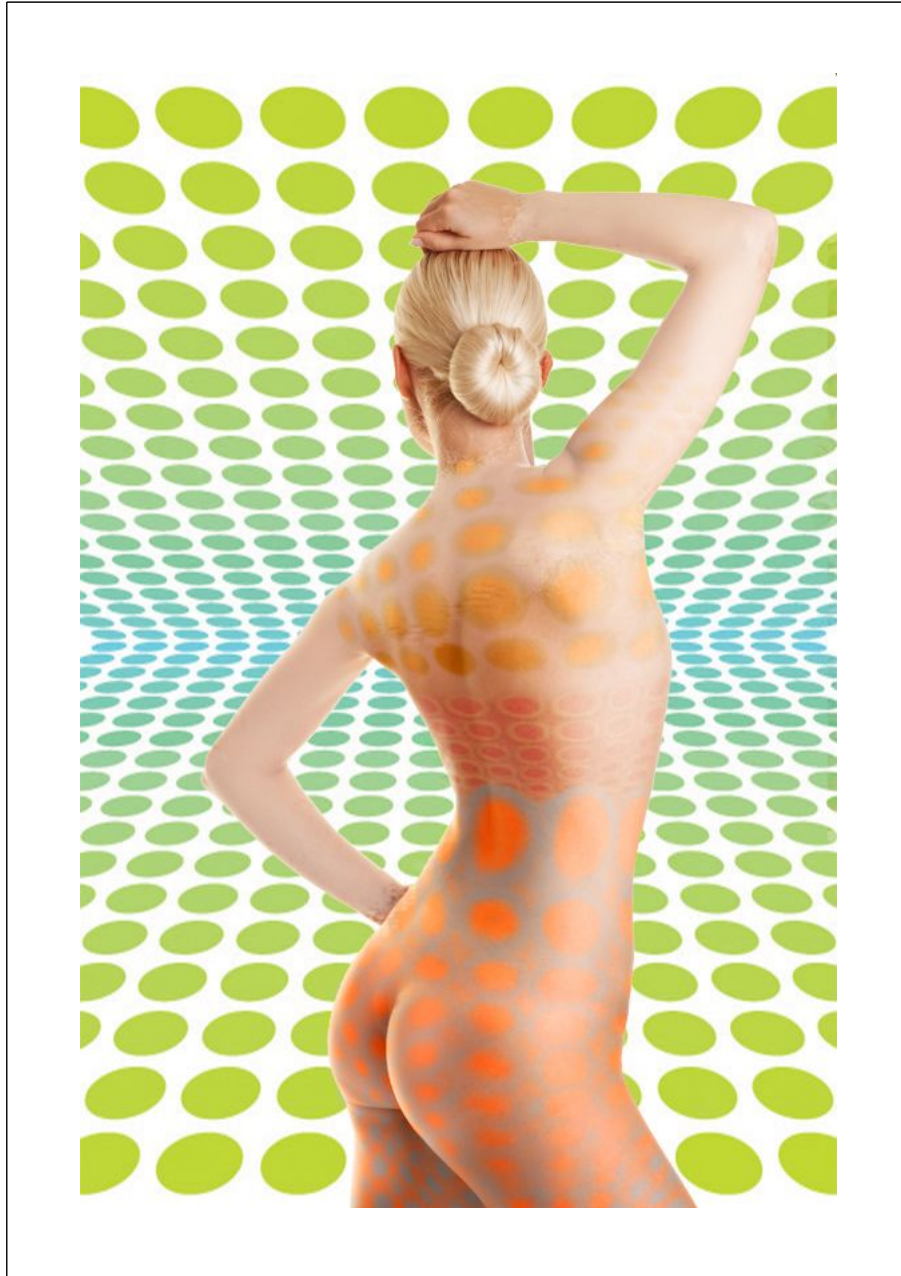
## 9) 작품 IX - 원으로 만들어진 세상

작품 IX는 인간과 자연이 공존하고 있는 지구가 둥근 것과 같은 느낌을 점을 활용하여 패턴화 하여 표현하였다. 원은 우리에게 가장 기본적이고 안정적인 느낌을 주는 도형으로 점을 이용한 확대, 팽창, 반복의 요소를 적용해 밝고 경쾌한 색상을 조화롭게 사용하여 표현하였다. 동그라미는 발랄함의 상징으로 어둡지 않은 세상과 같은 밝은 이미지로 점에서 원으로 변화하는 모습을 옵아트 이미지로 상징성 있도록 나타내었다.

작품 IX의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 15>로 정리하였다.

<표 15> 작품 IX - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	원, 원근감
표현특성	원, 반복, 원근감, 팽창
컬러	




<그림 43> 작품 IX - 원으로 만들어진 세상

## 10) 작품 X - 회오리

작품 X은 회전하는 형상을 모티브로 하여 형태를 지니고 있지는 않지만, 주위 환경의 변화에 따라 그 형태를 유추할 수 있는 회오리를 형상화 하였다. 회오리를 따라 움직이는 물건과 자연물들의 움직임은 ‘회오리’의 형태를 가늠할 수 있도록 파고드는 모양의 곡선을 이용하여 바디 아트로 표현하였다. 인체의 형태를 따라 곡선의 형태를 나타내었고, 배경과도 연관지어 표현함으로써 몰입감을 더욱 배가시켰다.

작품 X의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 16>으로 정리하였다.

<표 16> 작품 X - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	소용돌이를 형상화 한 선의 움직임
표현특성	반복, 몰입, 회전
컬러	<div style="background-color: black; width: 100px; height: 15px; margin: 0 auto;"></div>





<그림 44> 작품 X - 회오리

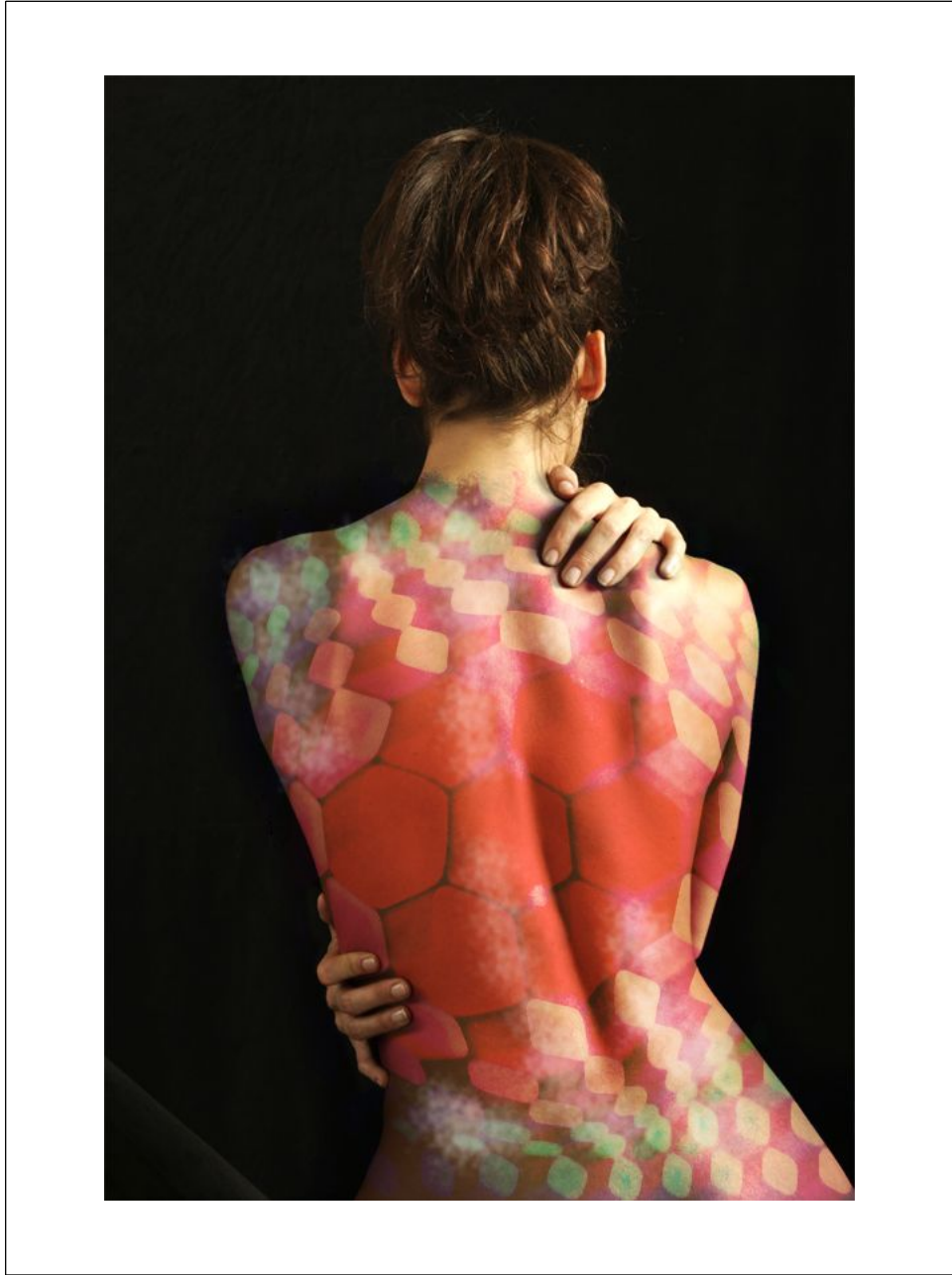
## 11) 작품 XI - 색의 진동

작품 XI은 '색의 진동'을 주제로 삼아 바디아트로 표현하였다. 빅토르 바자렐리의 입체적인 형태의 작업을 모티브로 삼아서 작업한 작품 XI은 입체적인 모양에 색상으로 더욱 강조점을 부각시켰다. 색감의 올바른 대비와 배치는 의도하고자 하는 팽창성을 더욱 살려주게 되는 것이다. 이러한 시각효과의 확대는 옵아트가 지니는 특징인 시각적 착시에 의한 것으로써 점, 선, 면으로 표현된 옵아트에 또 다른 시각적 흥미요소가 될 수 있을 것이다.

작품 XI의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 17>로 정리하였다.

<표 17> 작품 XI - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	빅토르 바사렐리의 작품 'chery pyr'
표현특성	확장, 입체, 팽창, 색대비
컬러	





<그림 45> 작품 XI - 색의 진동

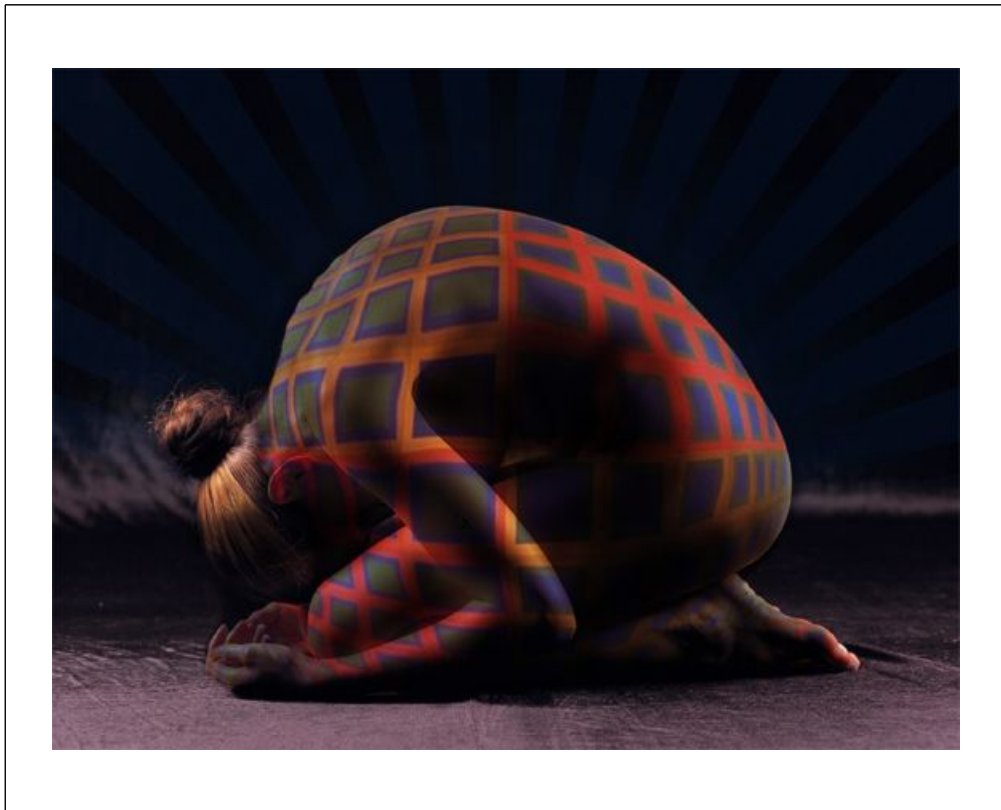
## 12) 작품 XII - 소행성

작품 XII의 ‘소행성’에서는 마치 팽팽한 풍선처럼 터질듯 부풀어 오른 모습이 곧 흘러내릴 물방울과 흡사라는 이미지를 표현함에 있어 빅토르 바사렐리의 작품처럼 역동성을 나타내었다. 빅토르 바사렐리 작품의 특징인 팽창하는 모습을 웅크린 모델의 몸에 바디아트로 표현하였으며, 대비가 강한 색상을 사용하여 작품의 긴장감을 유지하도록 하였다.

작품 XII의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 18>로 정리하였다.

<표 18> 작품 XIII - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	빅토르 바사렐리 'Vega-Nor'
표현특성	원근, 반복, 팽창, 긴장, 색조화
컬러	





<그림 46> 작품 XII - 소행성

### 13) 작품 XIII - 얼룩무늬

작품 XIII의 '얼룩무늬'는 선을 이용한 작품으로, 선의 두께감을 조절하여 선의 회오리 모양을 활용하였다. 옵아트에서도 가장 기본적인 요소들인 선을 인체의 곡선과 조화를 이루도록 하였으며, 배경에서도 인체의 곡선 및 배경에서의 선의 중심이 더불어 표현될 수 있도록 표현하였다.

작품 XIII의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 19>로 정리하였다.

<표 19> 작품 XIII - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	선의 율동감, 선의 강약조절과 회전
표현특성	단순, 반복, 회전
컬러	



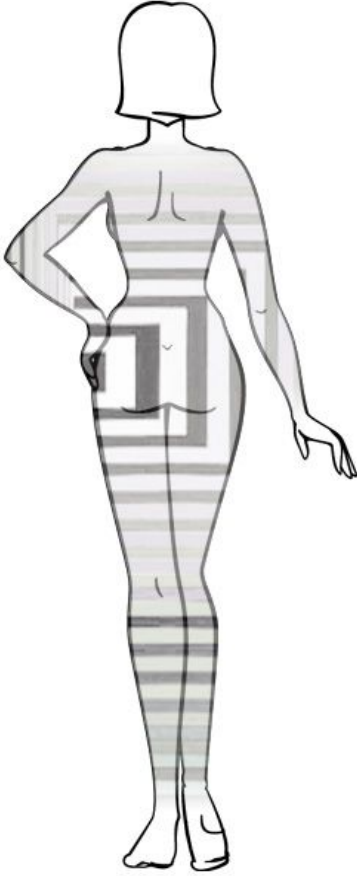

<그림 47> 작품 XIII - 얼룩무늬

#### 14) 작품 XIV - 도 전

작품 XIV는 ‘도전’이라는 주제를 바탕으로 새로운 공간감을 보여주려고 하였다. 마치 다른 세계로의 통로처럼 몰입감과 더불어 입체감이 나타날 수 있도록 하였으며, 입체 속으로 흑백의 이미지를 띄고 있는 모델이 바라보는 것으로 같은 공간의 다른 세계를 표현하였다. 이러한 표현은 옵아트 초기의 흑과 백으로 표현되었던 작품과 후기의 컬러를 곁들인 작품들을 섞어 놓은 것처럼 새로운 시도의 의미를 보여주기 위한 것이다.

작품 XIV의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 20>으로 정리하였다.

<표 20> 작품 XIV - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	빅토르 바자렐리의 작품 'Vonal ssz'
표현특성	반복, 주목, 몰입
컬러	





<그림 48> 작품 XIV - 도전

## 15) 작품 XV- 행 성

작품 XV의 ‘행성’은 빅토르 바사렐리의 작품에서 받는 느낌을 대표적으로 잘 전달하고 있는 작품으로, 공간감과 더불어 팽창할 것만 같은 긴장감까지 표현하였다. 이러한 긴장감은 계획적으로 구성된 착시적 표현에서 기인하는 것으로 바사렐리의 작품 전반에 걸쳐 반복되고 있는 표현이다. ‘행성’에서도 이러한 점을 강조하여 바디아트에 접목시켜 우주를 배경으로 한 옵아트의 시각적 특징을 나타내었다.

작품 XV의 디자인 이미지와 구성내용은 <표 21>로 정리하였다.

<표 21> 작품 XV - 디자인 이미지와 구성내용

디자인 이미지	
	
구 성	내 용
모티브	반복적 팽창
표현특성	단순, 주목, 반복, 팽창
컬러	



<그림 49> 작품 XV - 행 성

## V. 결 론

본 연구는 옵아트의 개념과 구성요소에 대하여 살펴보고 현대 미술에 나타난 옵아트의 특성을 분석하여 이를 바디아트로 표현함에 있어 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 살린 바디아트 작품으로 완성하는데 그 목적이 있다. 또한 기술적 표현효과를 위하여 디지털 기법을 사용하여 옵아트의 특성을 극대화시켜 새로운 각도에서의 시각예술을 창출할 수 있도록 하여 총 15점의 바디아트 작품을 제작하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

작품 I은 옵아트의 착시현상을 포토샵의 합성기능을 사용하여 착시현상을 효과적으로 표현하였다.

작품 II는 색상의 조화를 통해 옵아트의 이미지를 더욱 부각시키도록 표현하였다

작품 III은 바사렐리의 작품을 모티브로 배경과 함께 착시효과를 부각시키도록 하였다.

작품 IV는 내면적인 부분에 중점을 두어 몰입을 통한 다양함을 나타내었다.

작품 V는 색상의 변화를 중점으로 합성과 색상조정 기능을 활용하였다.

작품 VI은 색상변화를 중점으로 하였으며, 색상의 안정적인 변화를 통해 편안하고 안락한 분위기를 연출하고자 하였다.

작품 VII은 불규칙한 모양을 극대화한 패턴을 재해석하여 표현하였다.

작품 VIII은 원의 원근감과 규칙성을 바탕으로 작업하였다.

작품 IX는 점이 가지고 있는 단순성을 반복하여 사용하여 시각적 착시를 유도하도록 표현하였다.

작품 X는 옵아트의 주목성에 중점을 두어 옵아트의 특징을 부각시켰다.

작품 XI는 색의 변화에서 오는 변화적 요소와 느낌을 전달하고자 하였다.

작품 XII는 미지의 색감을 나타내기 위해 파스텔 톤의 색감조절을 시도하여 표현하였다.

작품 XIII 인체에서 느껴지는 동물적인 부분을 살리고 곡선의 아름다움을 표현하였다.

작품 XIV는 두 이미지 간의 색상차이를 두었다. 흑백과 컬러를 통해 완벽한 분리를 이루었으나, 같은 시각적 방향을 통해 하나의 목적을 조명하였다.

작품 XV는 빅토르 바사렐리의 가장 대표적인 표현방식을 모티브로 옵아트의 특성을 표현하였다.

이상의 연구결과로 옵아트에서 느껴지는 수학에 근거한 계산적 변화에 대한 옵아트의 특징을 인체의 변화무쌍함으로 강조 혹은 축소시킴으로써 새로운 이미지를 창조할 수 있음을 알 수 있었다.

또한 옵아트의 이미지를 바디아트 작품으로 제작함에 있어 움직임과 창조성을 더욱 확장시킬 수 있는 계기가 되었으며, 본 연구를 통하여 한층 더 발전된 바디아트 디자인의 창출 및 디지털 기법의 사용을 통한 새로운 시각적 이미지를 창출할 수 있기를 기대해본다.

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 권상구, 「기초디자인」, 서울: 미진사, 1988
- 김양은 이미희 송미영 김은주, 「아트메이크업」, 파주: 광문사, 2009
- 김종복, 「Creative Fashion」, 서울: 시대, 2000
- 김지현, 조열, 「형태 지각과 구성원리」, 서울: 창지사, 1999
- 김혜경, 「패션트렌드와이미지」, 서울: 교문사, 2013
- 사또루 후지, 김복역 역, 「미와 조형의 심리학」, 서울: 조형사, 1994
- 시릴 바레트, 정미희 역, 「옹아트」, 서울: 미진사, 1992
- 로버트 옛킨스 . 박진선 역, 「알기 쉬운 현대미술의 개념풀이」, 시공사, 2001
- 용영무, 「평면디자인」, 서울: 태학원, 1999
- 이인자, 「복식사회심리학」, 수학사, 1988
- 박천신, 「디지털 아트 디지털 페인팅」, 서울: ㈜한언, 2008
- 봉상균, 「기초디자인」, 서울: 조형사, 1982
- 용영무, 「평면디자인」, 서울: 태학원, 1999
- 윤민희, 「새로운 조형예술의 이해」, 서울: 예경, p. 2008
- 이인자, 「복식사회심리학」, 수학사, 1988
- 하버트리드, 윤일주 역, 「예술이란 무엇인가」, 서울: (주)을유문화사, 1994
- 한국전문자료사전 편찬위원회, 「FASHION 전문자료사전」, 서울: 한국사전  
연구사, 1997
- Atkins. R., 박진선 역, 「현대미술의 개념풀이」, 서울: 시공사, 1993
- C.A. Fiedler, 정미희 역, 「조형예술론」, 서울: 미진사, 1985

D.A.라우어, 「조형의 원리」, 서울: 미진사, 1985

H.W 켈슨, 김준수 역, 「미술의 역사」, 금성출판사, 1978

## 학위논문

김금란, 「오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구」, 조선대학교 대학원 박사학위 논문, 2009

김미노, 「옵아트 패턴 분석을 응용한 장신구디자인 연구」, 단국대학교 디자인대학원 석사논문, 2004

김민정, 「점선면으로 본 자연 이미지」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, 2002

김민혜, 「옵아트(Op-Art)패턴의 여행용 패션가방 디자인 연구: 빅토르 바자렐리(Victor Vasarely)의 작품 응용을 중심으로」, 창원대학교 석사학위논문. 2011

김수정, 「현대패션에 나타난 옵아트의 미적 특성에 관한 연구」, 목포대 석사학위논문, 2003

김수지, 「입체조형교육에서 시각적 유추를 활용한 이미지 표현 및 전달에 대한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010

김혜진, 「옵.아트 패턴을 응용한 직물디자인」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, 1997

박주리, 「시지각 이론을 기반으로 한 이미지 반복 변형연구」, 중앙대학교 첨단영상대학원 석사학위, 2010

박정경, 「시각적 경험을 기초로 하는 종이 릴리프」, 추계예술대학교 대학원 석사학위논문, 2009

서귀예라, 「Body Painting을 활용한 광고 마케팅 사례 연구」, 서경대학교 대학원 석사학위 논문, 2009

- 신원선, 「아트 메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스, 서경대학교 대학원 박사학위논문, 2012
- 심응택, 「Op Art 및 Op Art 작가에 관한 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, 1983
- 엄미리, 「현대 패션에 표현된 옵티컬일루전의 유형과 미적 특성」, 서울대학교 대학원 석사학위 논문, 2013
- 유금화, 「옵아트 패턴을 응용한 디자인-마사렐리 작품을 중심으로」, 이화여대 장식미술학교 석사논문, 1985
- 유정주, 「아트 메이크업에 나타난 오브제의 소재에 관한 연구」, 한성대학교 석사학위논문, 2003
- 윤종수, 「OPTICAL, ART에 관한 연구」, 경남대학교 대학원 석사학위논문, 1990
- 이연주, 「자연문양의 옵아트 요소를 응용한 네일 보완 디자인 연구」, 호서대학교 벤처전문대학원 석사학위논문, 2013
- 이유나, 「시플라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구」, 성신여자대학교 박사학위논문, 2011
- 이민정, 「현대패션에 나타난 디지털 커뮤니케이션 문화의 영향에 관한 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, 2003
- 임혜원, 「옵티컬의 원리를 응용한 의상디자인 연구」, 이화여대 석사학위, 2006
- 전성혁, 「옵아트패턴을 응용한 의상디자인연구-Vasardely 작품을 중심으로」, 계명대학교 예술디자인대학원 석사학위논문, 2004
- 정윤슬, 「옵티컬아트에 관한 연구: 착시현상을 중심으로」, 호남대학교 석사학위논문, 2013
- 정진아, 「점의 조형성과 착시적 공간감을 표현한 장신구」, 국민대학교 대학

- 원 석사학위논문, 2006
- 조유하, 「표현 기법의 다양한 착시 효과에 관한 연구」, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, 2004
- 조은숙, 「현대 메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구」, 성균관대학교 석사학위논문, 2004
- 채지영, 「Piece조립에 의한 Optical Illusion효과」, 이화여자대학교 석사학위논문, 1993
- 최경옥, 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구」, 성신여자대학교 박사학위논문, 2009
- 한명숙, 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구」, 대구대학교 대학원 박사학위논문, 2005
- 홍슬기, 「착시현상 표현방법을 적용한 화예디자인 연출 작품 응용 중심으로」, 라이프스타일디자인대학교 석사학위논문, 2013
- 홍지현, 「현대 메이크업에 나타난 문신 유형 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위 논문, 2003

## 학회지 논문

- 김민정, 임지영, 「현대 미술이 응용된 아트메이크업의 표현 특성 연구」, 한국디자인문화학회지 18(3) pp. 57-71, 2012
- 김옥현, 김지영, 「옵티컬 패턴의 감성평가 및 이미지분석」, 한국디자인문화학회지 16(1) pp. 38-48, 2010
- 노승석, 고창선, 박진완, 「착시의 예술인 유포아트를 이용한 인터랙티브 작품 연구」, 디지털 디자인학연구 10(2) pp. 85-94, 2010
- 방우송, 「착시를 이용한 예술형태에 관한 연구」, 한국콘텐츠학회논문지 6(5) pp. 76-84, 2006

- 오성주, 「가현 운동 연구 패러다임의 움직임 지각 이해에 대한 기여, 한국 심리학회지 23(1) pp. 1-44, 2011
- 윤민희, 「가현운동을 활용한 리액티브 옵아트에 관한 연구」, 한국디자인문화학회지 17(4), pp. 283-294, 2011
- 이민선, 「포스트모던 사회의 패션에 표현된 옵아트」, 복식 54(5), pp. 155-166, 2004
- 이현주, 「원시미술에 나타난 바디아트 연구」, 한국인체예술학회지 4(2) pp. 165-182, 2003
- 임혜원, 김정혜, 「옵티컬 아트의 원리를 응용한 의상 디자인 연구」, 패션과 니트 4(1) pp. 19-31, 2006
- 최경옥, 이건희, 「디지털 아트로 바디 페인팅에 관한 연구」, 한국미용학회지 13(1) pp. 366-373, 2007

## 인터넷 자료

- 바디아트 <http://www.johannesstoetterart.com/>
- 바디아트 <http://blog.daum.net/naban55/4864378>
- 바디아트 <http://www.johannesstoetterart.com/>
- 옵아트 <http://www.opart.co.uk>
- 마사렐리  
[http://www.artefeel.com/sub/sub1\\_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674](http://www.artefeel.com/sub/sub1_3.asp?page=5&idx=1856&peopleidx=674)
- 브리짓드 라일리 [http://nadav.harel.org.il/Bridget\\_Riley](http://nadav.harel.org.il/Bridget_Riley)
- 브리짓드 라일리 '조용한 거주지' [http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk\\_no=960878](http://www.daejonilbo.com/news/newsitem.asp?pk_no=960878).
- 조셉 알버스 <http://annlee.webzero.co.kr/tt/entry/Josef-Albers?category=0>
- 브리짓드 라일리 <http://www.artelista.com/en/artwork>
- 마사렐리 [http://nadav.harel.org.il/Bridget\\_Riley/](http://nadav.harel.org.il/Bridget_Riley/)

# ABSTRACT

## **A Study on Body Art Design Applying the Characteristics of Op-art**

**- Focused on the utility of digital techniques -**

**Choi, Sung Jin**

**Make-up and Special effect Major**

**The Graduate School Convergence Design and Art**

**Sungshin Women's University**

Regarding 'beauty' in this age, a variety of cultures repeat changes equipped with their own value, and they sometimes emphasize dynamicity rather than monotonousness and prefer activeness to stillness. This trend means that the criteria of beauty that have been confined in a certain frame have become diversified. Along with an aesthetic sense that is universal and objective, they share and exchange information through either internet or mobile communities (SNSs) to transcend time and space, so empathy about and spread of an individual's view to beauty has been too rapidly transmitted to be anticipated.

As written above, this age is repeating dramatic changes that can be regarded as the succession of creation and change. And with the development of digital technology and contents, we are, in fact, in

confusion about art and its value.

The purpose of this study is to examine the concept and components of op-art and analyze the characteristics of op-art shown in contemporary art and then complete body art works highlighting the characteristics of op-art by applying digital technique to express them as body art. Also, with a new attempt to escape from the previous expression of body art by creating works applying digital technique, this study can provide foundational material for the creative expression of body art. And this study is significant in that it seeks out ways to develop body art as a new area of visual art with an experimental attempt for creative expression.

The contents and methods of this study are about examining op-art and body art, classifying the characteristics of op-art works in contemporary art, and make body art works highlighting formative characteristics.

Op-art, the theme of this research, is characterized by the visual phenomenon of optical illusion. In expressing it as a body art work, this study intends to use digital technique for its expressive effect and maximize the features of op-art. With the image of a female model, total 15 works have been made.

The findings of this paper are as follows:

Work I utilizes the composite photography of Photoshop on the optical illusion of op-art and expresses optical illusion effectively.

Work II highlights the image of op-art further through the harmony of colors.

Work III takes Vasarely's work as its motif and highlights the effect of

optical illusion as well as the background.

Work IV focuses on the inner side and expresses diversity through immersion.

Work V and work VI focus on changing the colors and attempt to form a cozy and comfortable atmosphere by changing the colors stably.

Work VII expresses the pattern of maximizing irregular forms through reinterpretation.

Work VIII is based on the perspective and regularity of circles.

Work IX utilizes the simplicity of dots repeatedly to induce the visual phenomenon of optical illusion.

Work X highlights the features of op-art as focusing on its attractiveness.

Work XI attempts to deliver the variational factors and feelings induced from the changes of colors.

Work XII tries the regulation of pastel tones in order to express unknown colors.

Work XIII highlights the animal parts of the human body and expresses the beauty of curves.

Work XIV uses the difference of colors between two images. It achieves complete separation through black and white and color but is oriented to one goal through the same visual direction.

Work XV expresses the features of op-art taking as its motif the most typical expressive method employed by Victor Vasarely.

Since op-art is accompanied with a number of cases and characterized by the visual phenomenon of optional illusion expressed differently from

prediction, it is possible to create a variety of body art images. Also, it is possible to create variation factors by highlighting the effect of digital technique that can utilize the background of the image as well.

With such utility of digital technique, the study has laid the creative ground to emphasize the formativity of op-art and the organic curve of the human body. And it is thought that this convergent study pattern and attempt will need to be positioned as a genre that represents this smart age based on the digital.