



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

한 지 수 교수 지도

석사학위 청구논문

초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한
바디아트 제작

2017

성신여자대학교 뷰티융합대학원

뷰티융합학과 메이크업·특수분장전공

정 은 경

초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한
미디어아트 제작

한 지 수 교수 지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2017년 5월

성신여자 대학원 뷰티융합대학원
뷰티융합학과 메이크업·특수분장전공
정 은 경

인 준 서

정은경의 석사학위 논문으로 인준함

2017년 5월

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 뷰티융합대학원

논문개요

현대 사회는 정보의 물결 속에 빠르게 변화하고 다양화됨에 따라 새로운 문화와 가치를 추구하게 되었고 획일화되고 형식적인 구조를 탈피하여 개성적인 가치관과 다양한 미의식과 욕구를 표현하게 되었다.

초현실주의는 인간의 잠재의식과 꿈의 세계에 자유를 부여함으로써 인간을 인간 내면의 억압에서 해방 시키고 기존의 회화에서 보기 힘든 자유로운 상상을 시각화하였다. 현대 메이크업에 있어서도 기존 관념에서 벗어나 형태와 색채의 조형요소들에 의해 새로운 표현력과 창의성을 제시 하였다.

초현실주의 더페이즈망 기법은 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 연출시키는 기법이다. 예를 들어 인간은 동물, 기계, 암석으로 변할 수 있고 사물과 생물들은 인간으로 바뀔 수 있으며 이러한 상이한 이미지 결합과 형태 변형, 공간 이동으로의 가능성을 새로운 시각으로 바디아트에 표현하고자 한다.

이에 본 연구는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 분석하고 응용하여 바디아트 작품을 제작하는데 목적이 있으며 바디아트의 창의성과 작품 영역의 가능성을 확대하고 발전을 모색하는데 의의가 있다. 연구 방법은 초현실주의 개념과 더페이즈망 기법의 특성을 국내, 외 문헌자료와 학위논문 등의 자료를 이론적 고찰하였다. 실증연구로는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성이 나타난 현대의 바디아트 이미지를 분석하였고 연구 결과로 선행 연구를 바탕으로 초현실주의 개념과 더페이즈망 기법의 특성을 이론적 고찰함으로써 사물의 결합성, 공간의 이동성, 사물의 변형성등 3가지의 유형으로 분류하고 이를 바탕으로 바디아트 유형 중 환타지 메이크업으로 총 8 점을 디자인하고 계획하여 작품을 제작하였다.

작품 I, II, III, IV는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성인 사물의 결합성을 활용하여 인간과 사물, 사물과 사물의 이질적인 결합을 통하여 일상적인 기능으로부터 전혀 다른 의미로 받아들이게 하였다.

작품 V, VI은 더페이즈망 기법의 특성인 공간의 이동성을 응용해 공간의 변화를 주어 외부와 내부 2차원적인 공간과 3차원적인 공간까지 표현하여 신비감과 풍부한 상상력을 느끼게 하였다.

작품 VII, VIII은 사물의 변형성을 표현하여 위치나 사물의 크기를 크게 하거나 축소하여 변화로 인한 부조화로 이질적이며 환상적인 느낌을 주었다. 더페이즈망 기법의 특성을 부각시키기 위해 제작된 바디아트 작품을 디지털 포토샵 기능을 이용한 색상 반전을 이용하여 내면과 현실의 의식세계에 대한 두 가지의 공존된 이미지를 합성의 결과물로 제작하였다. 일상적인 바디를 더페이즈망 기법을 통해 이질적인 형상으로 시각화하고 포토샵을 사용하여 상이한 이미지의 결합과 공간의 확장 등을 작품에 표현 하였다. 본 연구의 작품 제작을 통하여 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성은 사물들의 결합을 통해 인체의 특정 부위를 강조하거나 표현하고 공간의 이동으로 표현의 자유와 소재의 다양성으로 창의적인 이미지로 표출되었다.

둘째, 독창적인 소재의 응용으로 바디아트 작품에 새로운 사고를 전환하는 창조성과 가능성을 제시하였으며 인체를 통해 표현되어지는 바디아트와의 퍼포먼스 효과를 주었다.

셋째, 디지털 포토샵 기능의 색상 반전의 효과는 여러 컬러들의 변화와 입체감을 주었고 기존의 회화작품에서는 볼 수 없던 컬러로 현대적인 이미지를 부여하여 새로운 시도를 하였다. 이상과 같이 바디아트를 제작함에 있어 독특한 사고에 의한 디자인 모색의 방향성을 제시하고 작품 제작을 가능하게 하여 작품영역의 확대 가능성을 주었다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
II. 이론적배경	3
1. 초현실주의 개념 및 발생	3
1) 초현실주의의 개념	3
2) 초현실주의의 발생배경	6
2. 초현실주의 더페이즈망 특성	9
1) 초현실주의 더페이즈망	9
2) 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성	14
3. 바디아트에 표현된 더페이즈망	28
1) 바디아트	28
2) 바디아트에 표현된 더페이즈망	49
III. 작품제작	56
1. 제작의도	56
2. 작품제작	60
IV. 결 론	92

참 고 문 헌

ABSTRACT

표 목 차

<표 1> 선행연구에 나타난 더페이즈망 기법의 특성	17
<표 2> 선행연구에 나타난 바디아트 유형	32
<표 3> 바디아트의 유형	33
<표 4> 선행연구에 의한 바디페인팅 표현기법	36
<표 5> 조형요소 분류	41
<표 6> 초현실주의 더페이즈망을 응용한 작품 디자인 계획	58,59
<표 7> 작품 I의 디자인 이미지	62
<표 8> 작품 II의 디자인 이미지	66
<표 9> 작품 III의 디자인 이미지	70
<표 10> 작품 IV의 디자인 이미지	74
<표 11> 작품 V의 디자인 이미지	78
<표 12> 작품 VI의 디자인 이미지	82
<표 13> 작품 VII의 디자인 이미지	86
<표 14> 작품 VIII의 디자인 이미지	90

그림 목 차

<그림 1> 조르조 데 키리코. 1914. 사랑의 노래	13
<그림 2> 살바도르 달리. 1931. 기억의 지속	13
<그림 3> 막스 에른스트. 1921. 셀레베스	13
<그림 4> 르네 마그리트. 1936. 밭의 열쇠	13
<그림 5> 르네 마그리트. 1929. 위협적 날씨	20
<그림 6> 밀레. 1857~59. 만종	20
<그림 7> 살바도르 달리. 1935.	20
<그림 8> 블라드미르 쿠쉬	20
<그림 9> 살바도르 달리. 1931. 꿈.	24
<그림 10> 르네 마르크 . 1937. 자유의 문턱에서	24
<그림 11> 르네 마그리트 . 백지서명	24
<그림 12> 르네 마그리트 . 남자의 아들	24
<그림 13> 살바도르 달리. 1935. 나르키소스의 변신	27
<그림 14> 막스 에른스트. 1923. 사랑이여 영원하라	27
<그림 15> 살바도르 달리. 1929. 음울한 경기	27
<그림 16> 살바도르 달리. 1936. 내란의 예감	27
<그림 17> 회화적 표현기법	37
<그림 18> 디지털 기법1	39
<그림 19> 디지털 기법2	39
<그림 20> 오브제 기법1	40
<그림 21> 오브제 기법2	40
<그림 22> 점을 이용한 메이크업1	43

<그림 23> 점을 이용한 메이크업2	43
<그림 24> 선을 이용한 메이크업1	44
<그림 25> 선을 이용한 메이크업2	44
<그림 26> 면을 이용한 메이크업1	45
<그림 27> 면을 이용한 메이크업2	45
<그림 28> 색상 대비. 미용 색채학	47
<그림 29> 명도 대비. 미용 색채학	47
<그림 30> 채도 대비	47
<그림 31> 톤대비, 미용 색채학	47
<그림 32> 질감을 표현한 메이크업1	48
<그림 33> 질감을 표현한 메이크업2	48
<그림 34> 바디아트에 표현된 사물의 결합성1	51
<그림 35> 바디아트에 표현된 사물의 결합성2	51
<그림 36> 바디아트에 표현된 사물의 결합성3	51
<그림 37> 바디아트에 표현된 사물의 결합성4	51
<그림 38> 바디아트에 표현된 공간의 이동성1	53
<그림 39> 바디아트에 표현된 공간의 이동성2	53
<그림 40> 바디아트에 표현된 공간의 이동성3	53
<그림 41> 바디아트에 표현된 공간의 이동성4	53
<그림 42> 바디아트에 표현된 사물의 변형성1	55
<그림 43> 바디아트에 표현된 사물의 변형성2	55
<그림 44> 바디아트에 표현된 사물의 변형성3	55
<그림 45> 바디아트에 표현된 사물의 변형성4	55
<그림 46> 작품 I - 변화	63
<그림 47> 작품 II - 소녀	67

<그림 48> 작품 III - 포옹	71
<그림 49> 작품 IV - 흐름	75
<그림 50> 작품 V - 양면성	79
<그림 51> 작품 VI - 유령	83
<그림 52> 작품 VII - 손과 발	87
<그림 53> 작품 VIII - 소나기	91

I. 서론

현대의 메이크업(make-up)은 기존의 고정된 틀에서 벗어나 인간의 내면에 내재된 무의식의 세계를 표출해 내고 있으며 이는 메이크업 아티스트들의 작품과 대중에게까지 나타나고 있다.¹⁾ 아주 오래전부터 메이크업은 인간의 가장 원초적인 본능인 미적 욕구를 충족하기 위한 방법으로 사용되기 시작하여 종교적인 의미, 신체의 보호, 신분·계급 표시 등 다양한 목적의 수단으로 사용되었다. 현대의 메이크업은 개인의 정체성과 내면을 표현하여 내적인 아름다움과 개성미를 표출하고 자신의 정체성을 외적으로 변화시키는 수단으로 인식되어지고 있다. 메이크업은 단순히 치장뿐만 아니라 예술로서도 표현되어 이러한 예술로서의 메이크업은 다양한 미술사조와 메이크업 분야가 접목되어 메이크업의 표현 방식이 다양화되고 그에 대한 연구도 활발히 이루어지고 있다.²⁾

현대 메이크업에 표현된 초현실주의 조형성은 사물과 생물의 위치 변경하거나 조화되지 않으리라고 생각되었던 사물들의 결합, 인체 특징 부위를 강조하거나 표현하여 독특한 이미지로 표출되었다. 독창적인 소재의 응용으로 기존상식을 벗어나 사고를 자극하는 다양한 소재가 도입되어 활용되고 있으며 현대 메이크업의 새로운 창조성과 다양성, 독창성을 제시하고 있다.³⁾ 초현실주의는 종래의 예술 형식을 부정하고 무의식과 미지의 영역인 꿈과 환상, 상상의 세계에서 새로운 창조의 가능성을 추구한 초현실주의는 20세기 현대 조형예술의 표현 영역을 발전시키는데 커다란 원동력이 되었으며 독특한 개성과 창조적인 것을 추구하는 현대 바디아트 발전에 지속적

1) 김순구(2002). '초현실주의 Art Make-up에 관한연구'. 디자인학연구. 제50호Vol.15 No.4 .p.49

2) 한지수(2013). '초현실주의 미술의 특성이 나타난 아트메이크업 연구'. 한국뷰티경영학회지, 1권 2호.p..235

3) 양진희(2006). '20세기 미술사조가 현대메이크업에 미친 영향에 관한연구',p.71

인 영향을 주고 있다.⁴⁾ 바디아트에 나타나는 더페이즈망 기법은 이성적인 질서의 조화 보다는 메이크업과 관계가 적은 사물을 결합하고 이동시키고 변형하여 기존 개념에 대한 탈피를 모색하였다. 과거의 관념적인 형식이나 내용에서 전통에 순응하는 방향이 아닌 역설적인 방식과 내용을 시도하여 사고의 전환을 하였고 평범한 재료도 창의적으로 보게 되는 시각을 가지게 하였으며 다양한 재료에 관심을 갖게 하는 메이크업으로 표현되었다. 더페이즈망 기법은 작가의 의도적인 개입에 의하여 현실 속에 존재하는 사물을 배치시켜 새로운 결합의 결과물을 통한 상상의 세계를 추구한다는 점에서 바디아트와 연관성이 있다.⁵⁾

본 연구는 기존의 관념에서 벗어나 인간 내면의 무의식과 상상의 세계를 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 선행연구와 문헌자료를 통해서 이론적 고찰하였고 문헌과 인터넷 자료를 참고 하여 바디아트에 표현된 초현실주의 더페이즈망 기법의 실증연구 하였으며 사고의 전환으로 독창성과 창의적인 변화를 통하여 주관적인 관점에서 해석하여 독특하고 창조적인 바디아트 작품을 제작하는데 목적이 있다. 이를 통하여 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 바디아트의 조형예술로서의 영역과 장르 확장 나아가 대중예술로 일반인들에게 친숙하게 다가가고자 대중성과 예술성으로 승화하는데 의의가 있다. 이에 바디아트 작품 총 8점을 환타지 메이크업으로 디자인을 계획하여 작품을 제작하고자 한다.

4) 김순구(2002). Ibid.p.49

5) 이승은, 최희자.(2011).‘초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구’, 기초조형학연구.Vol.12.No.3.p.388

II 이론적 배경

1. 초현실주의 개념 및 배경

1) 초현실주의의 개념

초현실주의는 명사로 순수한 정신을 자동 기술하는 것을 의미한다. 사람이 입으로 말하든, 붓으로 쓰든, 또는 다른 어떤 방법으로든 사고의 움직임이 표현된다. 사고는 이성에 의한 어떤 통제도 받지 않고 심미적 이거나 도덕적인 관심에서 벗어난 상태에서 기록된다. 초현실주의의 사전적 의미는 지금까지 무시되어 왔던 연상 작용이 지니는 뛰어난 현실, 꿈과 전능과 사고의 타산적이지 않은 활동에 대한 믿음에 그 근거를 두고 있으며 다른 모든 정신의 메커니즘들을 단호하게 파괴 시키며 삶의 모든 주된 문제들을 해결하는 것에 있어서 스스로 그 메커니즘을 대체하고자 한다.⁶⁾ 사물의 본질은 결코 현실과 연결되어 있지 않다. 세상에는 우연, 환영, 환상, 꿈과 같이 정신에 의해서 포착될 수 있으며 그 어떤 것보다도 먼저 다가오는 현실 이상의 관계들이 있다. 이런 다양한 종(species)들이 결합되어 하나의 속(genus)을 이루는데 그것이 곧 초현실성(surreality)이다.⁷⁾

초현실주의라는 말은 1917년에 작가인 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire)에 의해 처음 사용되었다. 그는 혁신적인 두 가지 예술작품을 설명하기 위해 이 말을 사용했다. 그중 하나가 에릭 사티(Eric Satie)가 작곡을 하고 파블로 피카소(Pablo Picasso)가 무대막과 의상을 디자인한 장 콕토(Jean Cocteau)가 무용극 퍼레이드(Parade)였다.

6) 미슈게일, 오진경 역(1998), '다다와 초현실주의', 한길아트.p.217

7) 미슈게일, 1998).op.cit.p.222.

아폴리네르는 이 작품의 프로그램에 실린 해설에서 그 저녁 공연이 여러 요소들을 배합해 창출해낸 예술적 진실은 리얼리즘을 초월한 진실 즉 ‘일종의 초현실주의(surrallism)’라고 썼다. 1924년의 초현실주의 운동을 야기한 초현실주의 선언 (Manifeste du Surrealisme)에서 저자인 앙드레 브르통 (Andre Breton)과 그의 친구 필리프 수포 (Philippe Soupault)는 그 단어를 채택해 “우리는 우리 마음대로 할 수 있으며 우리 친구들에게 전하길 갈망하는 새로운 표현 형식에 초현실주의”라는 이름을 붙였다.

브르통은 초현실주의라는 말을 자신과 친구들의 문학 및 예술적 시도를 묘사하기 위해 채택했고, 브르통을 중심으로 집단적 모험을 나타낸다. 그 모험은 1920년대에 파리에서 시작되었다. 시를 비롯해 회화, 산문, 조각, 사진, 영화제작 및 간접주의자 활동까지 포괄하게 되었고 비록 초현실주의 예술가들과 작가들이 공통의 목적을 공유했고 공동의 주제들과 내용을 탐구했다 하더라도 초현실주의는 단순히 양식 그 자체는 아니었다.⁸⁾

초현실주의란 무한한 가능성을 지닌 정신적 세계 즉 “삶과 죽음, 실제와 가상, 과거와 미래, 소통 가능한 것과 불가능한 것, 높고 낮음 등이 더 이상 서로 모순된 것으로 인지되지 않는 정신의 어떤 지점”으로 가는 길이라고 주장하고 체계화되었다.⁹⁾

또한, 이성과 합리주의, 도덕적 통제 속에 내재되어 있던 인간의 잠재의식과 본능을 표출시켜 욕망을 발견하고 인간의 소외와 인간 내면의 억압에서의 해방을 꿈꾸었다.¹⁰⁾

초현실주의는 이성의 통제로부터 벗어나 무의식과 상상의 세계를 표현하였으며 꿈과 환상의 세계와 결합을 시도하였다. 이는 꿈, 환상, 무의식의 세계를 다루었다는 점에서 다른 미학과는 구별되며 다양한 예술세계를 개척하

8) 피오나 브래들리 지음, 김금미 역(2003),‘초현실주의’.열화당. p.6

9) 피오나 브래들리,(2003).op.cit. p.11

10) 오세화(2005).‘초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현특성에 관한 연구’,한남대학교 교육대학원 석사논문.p.4~5

여 표현의 자유와 발전 가능성을 확장시켰다.¹¹⁾

초현실주의자들은 행위와 작품 활동을 통해서 관념적인 사실에서 벗어나 새로운 욕구를 창조하려 하였고 비합리성과 불가사의를 이용해서 의식적인 사고를 분열시키고 인간의 내면에 내재된 잠재의식의 억압에서 해방 시키려고 했다.¹²⁾

11) 이승은, 최희자(2011).op.cit.p.390

12) 오세화(2005).op.cit.p.11

2) 초현실주의의 발생배경

초현실주의 시대적 배경은 1차 세계대전으로 유럽인들은 이 전쟁으로 인해 마음의 상처를 입고 정서적인 불안감을 느끼게 되는데 이러한 전쟁의 잔혹성을 부정하며 다다(Dada, Dadaism)라는 회화 운동이 싹트게 되었다. 전쟁 중이었던 1916년 취리히에 모인 젊은 예술가들에 의해 시작된 다다 운동은 “모든 것이 무료하고 연극적인 무용성에 불과하다”라는 자크바세(Jacques)의 독설에 열광하며 전통적인 가치 체계를 거부하고 부르주아 문화에 대한 파괴와 문학과 예술의 역할에 대한 회의를 거침없이 표명하였다. 기존의 가치체계에 대한 부정과 파괴로 일관했던 다다이즘(Dadaism)은 하나의 정신 상태로는 설득력이 있었으나 창조를 바탕으로 하는 예술운동으로는 일관성 있는 미학을 전개 시키지도 못했고 명백한 가치도 제시하지 못했다는 점에서 한계성을 드러내었다.¹³⁾

20세기의 가장 난해한 미술 운동인 초현실주의는 공식적으로 1924년 <제1차 초현실주의 선언서>의 발표와 더불어 탄생했다.¹⁴⁾

브르통은 1차 초현실주의 선언문에서 ‘꿈과 현실(reality)이라는 외면상 모순된 이 두 가지의 상태가 어떤 종류의 초현실성 안에서 앞으로 해결을 보게 되리라고 확신한다. 이것을 정복하기 위해 나는 전진한다.’고 하였다. 이것은 길으로 상충되게 보이는 꿈과 현실의 궁극적인 통합(unification)의 가치에 대한 그의 신념을 표명한 것이며 하나의 통합된 현실이 바로 ‘초현실’이었다.¹⁵⁾

1924년 무렵 파리 다다에서 초현실주의로 변화하는 과정은 전쟁의 기간 중에 머물렀던 정신세계로부터 그 전쟁이 가져온 변화에 대한 깨달음으로

13) 오세화(2005).op.cit.p.4~5

14) 로라 톰슨, 이수연 역(2014).‘초현실주의’.p.6

15) 김은영(2002),‘통합세계로의 초현실주의 회화연구’.홍익대학교 교육대학원 석사논문.p.13

이행 해가는 과정의 일부로 볼 수 있다.¹⁶⁾

다다가 개별적인 동향이였다면 초현실주의는 하나의 집단적인 ‘운동’ 이었다. 초현실주의는 시적인 실험에 관심을 가지고 있었지만 대중을 경악시키는 다다의 방식을 여전히 사용했다. 그 시적인 실험은 통합된 접근 방식을 취했는데 시위, 선언, 정기간행물에 관한 일 등은 그룹 공동의 책임 하에 진행되었다.¹⁷⁾ 초현실주의 위대한 지도자였던 브르통은 전쟁이 종식된 후 파리로 돌아와 1966년 사망 때까지 활동을 꾸준히 지속했고 전쟁이 종식된 후 초현실주의의 전성시대는 지나갔을지 모르지만 초현실주의의 영향을 받지 않은 나라는 거의 없었다.¹⁸⁾

정신분석 이론은 초현실주의가 수용된 원인을 잘 설명 한다. 프로이트(Sigmund. Freud)는 오스트리아의 정신 병리학자로 정신분석을 통해 인간의 무의식의 세계를 탐구하는 심층심리학의 창시자이다. 그는 학문적 연구를 통해 히스테리의 연구, 초현실주의 성립에 가장 근본적이고 많은 영향을 준 학자이다.

프로이트에 의하면 무의식은 낮 동안에도 계속 활동을 하고 낮에는 자아와 초자아의 저항으로 그 지배하에 무의식은 드러나지 않으며 밤이 되면 자아의 방어가 약화되어 깊은 흥분의 원천으로부터 힘을 얻어 억압된 충동들과 욕구가 표현되는데 이러한 형식이 꿈이라고 한다. 꿈을 분석하면 현실에서 자아의 방어 때문에 인간 내면에 억압되고 내재되어 있던 정신 내용을 파악할 수 있다는 것이다. 초현실주의 화가들은 프로이트의 ‘꿈의 해석 (Die Traumdeutung, 1900), 성 본능(Libido theory , 1905)이론’을 기반으로 하여 인간에 대한 내면의 이해를 시도했다.

프로이트가 환자의 치료를 위해 사용했던 ‘자유연상법(free association)’을

16) 미슈게일,(1998).op.cit. p.215

17) 미슈게일,(1998).op.cit. p.216

18) 김은미(2003).‘초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현 특성에 관한연구’.홍익대학교 교육대학원 석사논문.p.11

예술 활동 적용해 ‘자동기술(Automatism)’ 이라는 창작기법을 창안했다.¹⁹⁾

초현실주의는 표현 양상에 따라 추상적 초현실주의와 사실적 초현실주의로 나누고 있다. 추상적 초현실주의는 오토마티즘 기법으로 내적인 경험과 사고들을 사실의 대상이 아닌 전혀 다른 곳에서 찾으며 무의식 상태에서 작품을 표현하는 것이다. 사실적 초현실주의는 더페이즈망 기법으로 작가의 의도적인 개입으로 의식적인 사고의 전환에 의한 사물의 결합과 이동으로 창의적 사고에 영향을 주었으며 기존의 현실에서 전혀 예기치 못한 상황을 설정하여 새로운 현실을 제공하였고 관념적 사고를 변화시키고자 한다.²⁰⁾ 초현실주의는 무의식과 상상의 비현실적인 세계를 추구하고 있었으며 자연스럽게 표현기법들이 필요에 의해 나타나게 되었고 기법들은 오토마티즘과 더페이즈망으로 분류되었다. 초현실주의 오토마티즘 표현기법은 데칼코마니와 프로타주, 더페이즈망은 콜라주, 오브제, 편집광적 비평 방법으로 구분되었다.²¹⁾ 초현실주의는 세계적인 예술운동으로 확산되었고 초현실주의 회화는 다다와 같이 파괴와 부정만으로 이루어진 것이 아닌 새로운 소망을 제시해주고자 한 인간 정신 해방 운동이었으며 세계대전으로 인한 참상과 문명의 부조리한 억압으로부터 인간의 내면을 해방 시키고자 했다.²²⁾

19) 오세화(2005),op.cit.p.8~9

20) 이승은, 최희자(2011).op.cit.p.390

21) 김수빈(2016).‘초현실주의 미적 특성을 응용한 바디아트 작품제작’.성신여자대학교 뷰티융합대학원 석사논문.p.7

22) 오세화(2005).op.cit.p.11

2. 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성

1) 초현실주의 더페이즈망

더페이즈망(depaysment)은 프랑스어로 사전적인 의미는 ‘낮섬, 낮선 느낌, 환경의 변화, 기분 전환’을 뜻한다. 원래 ‘추방’, ‘떠나다’ 등의 뜻으로 해석된다.²³⁾ 초현실주의에서 더페이즈망은 어떤 물체를 일상적인 관계나 원래 있던 곳에서 뜻하지 않는 낯선 곳에 배치하여 결합하는 것을 의미한다.²⁴⁾ 초현실주의는 이성의 관념으로 부터 벗어난 미술사조로 초현실주의자들이 사용한 더페이즈망은 이성적 사고로는 이해가 되지 않는 모순된 상황을 제시하여 이성의 관념이 사라지게 유도하여 사고의 질서의 혼란을 일으켜 무의식의 세계가 그 자리를 차지하도록 하는 방법을 사용하였다. ²⁵⁾

더페이즈망은 낭만주의와 상징주의 미술에서 밑바탕이 되었다. 입체파에 의해 시작된 종이를 오려 붙여 표현하는 파피에 콜레(Papier Colle)에서 발전하여 현대미술에 많은 영향을 주게 된 근원을 초현실주의 미술에 있다고 할 수 있다. 더페이즈망은 초현실주의 사상에 근거하여 무의식 속에서 작용하는 인간내면의 세계를 표출함으로써 새로운 영역을 개척하였고 이질성, 변동성의 표현으로 작품에 대하여 간단명료하게 이해시키지 않고 다양한 상상력과 의문점을 제공하였다. 이처럼 더페이즈망은 초현실적인 꿈과 환상을 창조하는 기법의 표현방법으로 더페이즈망 원리를 사용하였다.²⁶⁾

더페이즈망의 근원은 조지오 데 키리코(Giorgio de chirco)의 작품이라고

23) 이진윤(2015). ‘초현실주의를 활용한 드레스연구’. 한국 패션디자인 학회. 15권2호. p.28

24) 양민영(2013), 서양미술사를보다, p.274

25) 오세화(2005). op.cit. p.38~39

26) 박리라(2016) ‘초현실주의 더페이즈망 기법을 활용한 아트 메이크업 연구’, 중앙대학교 예술대학원 패션예술학과 석사논문. p.24~25

할 수 있는데 그의 작품에서 더페이즈망은 오브제 사용과 기하학적 원근법에 의해 형성된다. 키리코의 작품에 있어서 초현실주의자들이 가장 경탄했던 요소는 물체 사이에 이루어지는 이상하고도 우연한 만남 그리고 명확한 묘사이다.²⁷⁾

<그림 1>은 조지오 데 키리코의 ‘사랑의 노래’로 아폴론 흉상과 수술 장갑, 녹색 공이라는 엉뚱한 세 사물을 한자리에 모아 놓았는데 이 같은 이질적인 대상들은 비율과 더불어 구도를 비현실적으로 만든다. 흉상과 장갑의 배치는 아폴론의 보이지 않는 어깨에 손이 얹혀 있다는 인상을 준다. 커다란 두 은유적 사물 사이에 위치한 녹색 공은 천체 혹은 지구를 상징한다.²⁸⁾ 더페이즈망 기법은 초현실적 상상력에 의한 사물의 결합과 공간 이동으로 사물의 의미와 일상적 용도를 없애버리거나 변형시키므로 그 사물에 새로운 의미를 부여하여 상상의 세계를 형성한다.²⁹⁾

<그림 2>는 살바도르 달리의 ‘기억의 지속’으로 화면의 전경에 세 개의 시계가 녹은 듯이 흐느적거리며 매달려있다. 가장 왼쪽에 있는 황동 회중시계는 뜨거운 태양이 아니라 개미 떼의 공격을 받고 있다. 회중시계 가운데에 모여 있는 개미 떼는 빛나는 표면을 먹고사는 것처럼 보인다.³⁰⁾ 살바도르 달리의 작품은 무한한 상상력과 인간의 꿈, 무의식의 세계의 환상을 논리적으로 표현하고자 했던 초현실주의에 가장 합리적으로 접근된 방법으로 써 그 가치를 지니고 있다.³¹⁾

<그림 3>은 막스 에른스트의 ‘셀레베스’로 화면을 지배하는 거대한 ‘코끼리’ 형태는 질감이 독특한 하늘을 배경으로 깔끔하고 실용적인 선으로 표현

27) 정인숙(2010).‘무의식으로 표현한 회화적 공간에 관한 연구,’ 건국대학교 회화학과 석사논문.p.12~13

28) 로라 톰슨,이수연 역.(2014).‘초현실주의’.시공사.p.11

29) 권연옥(2009).‘초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 패션스타일링 연구’, 이화여자대학교디자인대학원.p.34

30) 로라 톰슨,이수연 역.(2014).op.cit.p.58

31) 김은영(2002).‘통합 세계로서의 초현실주의 회화연구’.홍익대학교 교육대학원 석사논문.P.49

되어 있다. 화면 왼쪽 위에서 거의 몸을 숨긴 채 하늘을 헤엄쳐가는 물고기가 두 마리가 이 괴물의 견고함을 약화시킨다. 코끼리처럼 보이기는 하지만 익숙한 사물들로 합성된 이 동물이 무엇인지는 딱히 규정짓기가 어렵다.³²⁾ <그림 4>은 르네 마그리트의 ‘밭의 열쇠’로 유리창이 박살 난 것은 외부 세계를 왜곡하지 않고 통찰할 수 있음을 뜻할 수도 있지만, 시각이 깨지고 널브러져 조각났음을 상징한다. 유리 조각들에는 깨지기 전 창을 통해 본 모습이 남아있다. 또한 유리 조각들이 방 안으로 떨어진 것은 외부 세계가 의식으로 강제로 침입하는 것을 표현한다.³³⁾ 르네 마그리트의 그림에서 ‘창문’은 사물과 그것을 바라보는 인간의 정신에 대한 문제 제기이다. 인간 위주의 사고와 논리를 모순된 장면을 통해 물질과 정신을 재 규명하고 하나로 통합하고자 한 것이다.³⁴⁾ 더페이즈망 특징은 사물이 본래의 일상적인 의미를 벗어나 전혀 다른 의미와 느낌으로 표현되고 새로운 의미로 받아들여지는 것이다. 어떤 물체를 본래 있던 곳에서 떼어내어 배치시키는 것으로 이질적인 요소들을 결합시키고 오브제(Object)를 결합하여 시각적인 충격과 신비감을 불러일으키는 기법으로 사물들의 비현실적인 만남은 새로운 연관성으로 바뀌고 연결되어지기도 한다. 더페이즈망 기법은 현실 속에 존재하는 일상적 사물의 이미지를 변형, 이동, 결합하여 예상치 못한 신비감과 신선한 충격을 일으킨다.³⁵⁾

더페이즈망 기법의 대표작가인 르네 마그리트(Rene Magritte, 1898~1967)는 일상생활의 낯익은 오브제들을 동일한 화폭에 엉뚱하게 결합시켜 생소한 이질적인 요소로 만들어 본래의 의미관계를 바꾸어 놓았다.

살바도르 달리(Salvador Dali, 1904~1989)는 더페이즈망을 통해 환상과 무의식이 공존하는 독특한 회화세계를 구축하였고 스페인 출신의 화가 달리

32) 로라 톰슨, 이수연 역.(2014)‘.op.cit.p.17

33) 요아힘 나겔, 황종민 역(2008).‘초현실주의’ 어떻게 이해할까?.미술문화.p.10

34) 김은영(2002).op.cit.p.53

35) 이승은, 최희자(2011),op.cit.p.388

는 초현실주의 예술운동의 중심인물 중 한 사람으로서 그의 독특한 예술 세계에서 탄생한 회화는 현대 미술에 지대한 영향을 끼치고 있다.³⁶⁾

더페이즈망 기법은 의식과 무의식세계와의 사이에서 통합을 이루기 위한 효과적인 수단으로 인간 사고의 모순과 부조리를 작가의 의도적인 개입에 의해 상황을 설정하여 사물 본연의 모습에 다가설 것을 제안하고 사물의 본질을 추구함으로써 인간의 동일한 존재감을 깨닫게 하는 것이다.³⁷⁾

36) 박리라(2016).op.cit.p25

37) 김은영(2002).op.cit.p.59



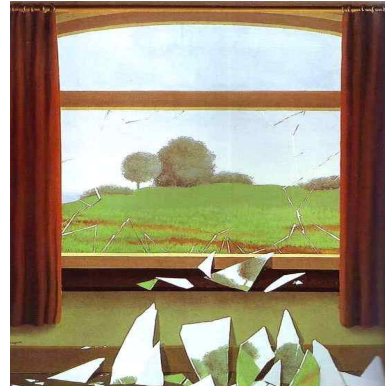
<그림 1> 조르조 데 키리코
 사랑의 노래. 1914
 로라 톰슨(2014)‘초현실주의’.p.8



<그림 2> 살바도르 달리
 기억의 지속 . 1931
 장루이 가유맹.(2006)‘달리’.p.69



<그림 3> 막슨 에른스트
 셀레베스. 1921
 로라 톰슨(2014)‘초현실주의’.p.14



<그림 4> 르네 마그리트
 발의 열쇠. 1936
 요하임나겔(2008)‘초현실주의’.p.10

2) 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성

초현실주의는 시와 문학을 비롯하여 연극, 미술, 영화에 이르는 예술 전반에 다양한 양상을 보였으며 미술의 영역에서 또한 회화, 조각, 사진, 판화와 같이 모든 영역에서 활발하게 작품이 제작되었다.

초현실주의는 이성의 지배를 받지 않는 인간의 무의식 세계를 자유롭게 표현하고자 하는데 목적을 두어 종전의 전통적 예술 양식에서 활용하는 규범이나 방법론은 초현실주의를 완전히 표현하기에는 부적합하였다.³⁸⁾ 초현실주의는 충격적인 이미지, 비합리적인 내용, 꿈과 환상의 세계와 같은 것들은 모두 방편에 불과한 것이며 초현실주의가 본질적으로 상상력을 해방시키고 현실의 정의와 사물의 본질을 찾고자 하는데 의의가 있다.³⁹⁾

초현실주의 더페이즈망 기법의 원리는 인간의 상상력을 동원하여 새로운 세계를 보여주며 현실의 부분을 없애거나 더하여 결합시켜 가상적인 현실의 세계를 대비시킴으로서 그 효과를 얻는다.⁴⁰⁾ 더페이즈망 기법은 무의식 속에서 억압된 욕구, 의도, 인식 등을 표면화시켜 표현함으로써 억압에서의 해방을 통한 자유에 도달할 수 있게 하는 것이다.⁴¹⁾ 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성에 관한 선행 연구를 살펴보면 다음과 같다. 육현임(2007)⁴²⁾은 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 공간 변조, 사물의 위치 전환, 사물의 존재 양식의 전환으로 분류하였다. 공간의 변조는 일반적인 공간 개념을 변형시킴으로써 이미지의 구성에 있어서 공간 관계가 애매모호한

38) 조정윤(2010). '초현실주의를 활용한 패션 액세서리에 관한 연구' 홍익대학교 산업미술대학원 석사.논문.p.9

39) 김은미(2003). '초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현 특성에 관한 연구'.홍익대학교 교육대학원 석사논문.p.11

40) 김은미(2003).op.cit.p.53

41) 박홍덕(2016). '초현실주의 기법의 응용을 통한 회화 표현 연구'.홍익대학교 대학원석사논문.p.8~9

42) 육현임(2007). '바디 페인팅(Body Painting)의 초현실주의 표현양식에 관한 연구'.건국대학교 산업대학원 석사논문.

환상적 공간을 창출한다. 심리적 호기심을 자극함과 동시에 공간에 대한 상상력을 증대 시켜 공간에 대한 새로운 이미지의 창출을 유도, 사물의 위치 전환은 일상적인 사물을 상식적인 환경에서 추방하여 이질적인 환경인 인체에 표현함으로써 인체와 사물의 관계에 대한 관습적인 인식에 혼란과 충격을 주어 신비를 경험 하고 사물의 존재양식의 전환은 인체의 고유한 속성을 전도 시켜 표현함으로써 인체에 대한 고정된 인식으로부터 벗어나게 한다고 설명하였다.

이승은, 최희자(2011)⁴³⁾는 초현실주의 더페이즈망 표현기법의 특성을 공간적 전치, 사물의 이동과 결합, 사물의 속성의 전환으로 분류하였다. 공간적 전치는 공간상의 분리된 이미지를 이동시켜 한 시점에서 하나의 이미지로 보여지게 하는 것이라 하였고 사물의 이동과 결합은 메이크업과 관계가 없는 사물을 인체에 적용시킴으로써 사물의 일상적인 기능으로부터 고립시켜 전혀 다른 의미로 받아들이게 하였다고 하였고 사물의 속성 전환은 사물의 속성 자체의 변형을 일으키는 것으로 오브제를 인체에 접목 시키거나 인체 자체에 오브제화 하여 속성을 변화 시킨다고 하였다.

박리라(2016)⁴⁴⁾는 더페이즈망 기법의 특성을 이중적 이미지, 이질적 사물의 결합, 변형 및 변환, 공간 변조로 구분하였다. 이중적 이미지는 하나의 이미지에서 숨겨져 있는 다른 하나의 이미지가 나타나는 기법으로 사물과 사물이 겹쳐 보이거나 다른 사물로 보이는 새로운 이미지를 만들어내면서 착시의 세계로 빠져들게 한다고 하였고 이질적 사물의 결합은 연관성이 전혀 없는 요소의 사물들을 비합리적으로 하나의 화면에 병치시키거나 어떠한 사물을 원래 있던 위치에서 떼어내어 엉뚱한 장소에 놓음으로써 시각적 낯설함과 어색함을 주고 변형 및 변환은 어떠한 사물의 형태나 성질이 지니고

43) 이승은, 최희자(2011). '초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구'. 기초조형학회지 Vol.12.No.3

44) 박리라(2016). '초현실주의 더페이즈망 기법을 활용한 융합아트 메이크업 연구'. 한국융합학회 논문지. Vol.7No.3

있는 고유의 특성을 작가의 주관에 따라 새로운 방식으로 왜곡, 과장하여 변형 및 변환시키는 것으로 기존 사물이 가지는 가치체계를 뒤엎고 새로운 이미지의 사물로 전개 시키면서 시각적 당혹감과 신선함을 준다고 설명하였으며 공간 변조는 실제의 공간과 착시를 일으키는 두 공간을 동시에 묘사하여 두 공간에서 표현된 작품이 한 공간에만 시선이 치우치지 않고 하나의 공간으로 인식되어 보이는 기법으로 두 공간에서 나오는 모호성을 제시한다고 설명하였다. 권연옥(2009)⁴⁵⁾은 ‘초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 패션스타일링 연구’에서 더페이즈망 기법이 ‘현대 패션에 나타난 특징’을 은유적 표현과 위치전환, 착시로 분류하였고 손유진(2004)⁴⁶⁾은 ‘초현실주의의 더페이즈망 기법을 통한 무의식의 세계 연구’에서 형이상학적 회화와 일상적인 것과 비일상적인 이미지, 편집광적인 비판방법으로 분류하였다. 따라서 본 연구에서는 선행 연구에서 나타난 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 사물의 결합성, 공간의 이동성, 사물의 변형성으로 분류하여 살펴보고자 한다.

45) 권연옥(2008). ‘초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 패션스타일링 연구’, 이화여자대학교디자인대학원 석사논문.

46) 손유진(2004). ‘초현실주의의 더페이즈망 기법을 통한 무의식의 세계 연구’. 계명대학교 교육대학원 석사논문.

<표 1>선행연구에 나타난 더페이즈망 기법의 특성

연구자	특 성	
육현임 (2007)	공간 변조	공간개념 변형으로 새로운 이미지창출.
	사물의 위치전환	인체와 사물의 관계에 대한 인식에 혼란과 충격.
	사물 존재양식의 전환	인체 속성을 전도 시켜 표현.
이승은, 최희자 (2011)	공간 전치	공간상의 분리된 이미지를 이동시켜 하나의 이미지로 보여지게 하는 것.
	사물의 이동과 결합	사물을 인체에 적용시켜 일상적인 기능으로부터 고립.
	사물의 속성의 전환	인체에 오브제를 접목시키거나 인체자체를 오브제화 하여 표현.
박리라 (2016)	공간 변조	두 공간을 동시에 묘사하여 하나의 공간으로 인식되어 보이는 기법.
	이중적 이미지	하나의 이미지에서 다른 하나의 이미지가 나타나는 기법.
	이질적 사물의 결합	연관성 없는 사물을 하나의 화면에 병치.
	변형 및 변환	사물고유의 특성을 왜곡,과장.
권연옥 (2009)	은유적 표현	이미지가 우연한 만남을 시도한 것으로 사물의 본질을 혼돈하게 만든다.
	위치 전환	무의식의 욕구의 분출, 성적 과시의 의미를 내포.
	착시	눈속임은 아이디어와 의외의 기술의 사용
손유진 (2004)	형이상학적	무의식적 세계의 해설이며 고전적.
	일상적,비일상적이미지	투명하고 강박 관념적인 세계.
	편집광적 비판방법	꿈이나 기억에서 나오는 형상을 적극적으로 해석과 진단.잠재의식의 해방.

(1) 사물의 결합성

서로 이질적인 것들의 결합이 주된 구성 원칙이 된다. 그리하여 사물과 인물들은 기이하게 변하고 조합되어 나타난다.⁴⁷⁾ 둘 이상의 아무런 상관이 없는 이미지들을 결합시켜 기존의 물체와는 다른 새로운 이미지를 나타내 모순된 신비감을 조성하여 물체의 결합을 통해 새로운 관계를 만들어 환상적인 경이감을 나타낸다.⁴⁸⁾

이질적 사물의 결합은 일상적 사물들이 비합리적으로 만나 일상적인 관념에서 탈피, 잠재된 무의식의 세계를 자극하여 심미성, 의외성을 기대하는 이미지 구성 방식으로 본래의 일상적인 사고에서 벗어나 뜻하지 않은 장소에 놓여 있을 경우 매우 낯설면서도 환상적인 느낌을 갖게 된다.

초현실주의 회화에서는 낯익은 물체를 뜻하지 않는 장소에 배치하여 역설적인 이미지를 이루고 관습적인 사고에서 벗어나 신비를 경험하게 된다. 모든 일상적인 광경을 작가의 의도적인 개입으로 체계적인 시도를 하여 일반적인 현상에 특별하고 예외적인 결과를 나타낸다.⁴⁹⁾

<그림 5>의 ‘위협적인 날씨’에서는 재해가 기상현상으로부터 닥치는 게 아니라 전통적 풍경 위에 떠있는 하늘의 낯선 현상으로부터 밀려올 것 같다. 하얀색은 부분적으로 투명성을 띠고 있음에도 불구하고 거대한 튜바가 그러하다. 튜바는 기계적이고 남근적인 성격을 띠며 밀착된 여체와 합일하여 에로틱한 자웅 일체를 이룬다.

<그림 6>은 멀리 배경에 교회 탑이 보이고 밭에서 저녁기도를 드리는 젊은 농부 부부가 등장하는 밀레의 회화 ‘만종’이다. 남자 옆에는 갈퀴가 땅에 박혀있고 그의 부인 뒤에는 자루가 실린 수레가 있다. 두 사람이 서있는 모

47) 요아힘 나겔, 황종민 역(2008).op.cit.p.41

48) 배찬우(2013)’.초현실주의경향의 뷰티 일러스트레이션 연구,’ 건국대학교 디자인대학원 석사 논문.p.36

49) 육현임(2007).op.cit.p.68

습이 외로워 보이게 만드는 넓은 풍경, 먹장구름, 부부 사이의 상당한 거리는 일상적인 장면에서 병적인 우울함을 드리우는데 ‘달리’는 이 우울증을 ‘만종’을 모범으로 삼아 여러 버전을 만들었다. 그는 평화로운 분위기처럼 보이는 풍경의 이면에 숨어있는 위협적인 힘들을 분명히 감지하고서 문명화된 생활의 격세 유전적 요소로서의 본능, 죽음, 생존 투쟁을 표현했다.⁵⁰⁾

<그림 7>의 ‘황혼 녘의 격세 유전.(강박관념)’ 역시 전통적인 모범들을 환각적으로 결합 시키고 있다. 밀레의 작품에서 풍경은 전원적이라 말하기가 힘들다.⁵¹⁾

일상적인 사물을 일반적인 환경에서 이질적인 환경인 인체에 결합하여 표현함으로써 인체와 사물의 관계에 대한 기존 인식에 혼란과 충격을 주어 새로운 사고의 상상력을 경험하게 되는 효과적인 방법으로 사용되고 있다. 기존의 위치에서 이탈되어 본질적인 의미에서 벗어나게 되고 인체에 결합되어 표현될 때 상징적 의미를 갖는 새로운 이미지로 창조된다. 절대적 의미를 가지지 않고 다양한 이미지를 인체에 결합시켜 표현함으로써 인체와 사물의 관계에 대한 인식을 확대 시킬 수 있다는 가능성을 제시하여 바디페이스 인팅으로 인하여 인체와 사물의 관계에 대한 다양한 시각적인 소통이 경험될 수 있다는 예술적인 가능성을 발견할 수 있다.⁵²⁾

<그림 8>은 일상적인 개념에서 벗어나 뜻하지 않은 장소에 놓여 있을 경우 매우 낯설면서도 환상적인 느낌을 갖게 되는데, 심리적 충격을 주어 마음속 깊이 잠재해 있는 무의식의 세계를 해방시키는 역할을 한다. 초현실주의 회화에서는 낯익은 물체를 뜻하지 않는 장소에 결합하여 상상이나 꿈 속에서 밖에 없는 화면을 구성한다.⁵³⁾

50) 요아힘 나겔, 황종민 역(2008)..op.cit..p.43

51) op.cit.p.44

52) 육현임(2007).op.cit.p.74

53) 한지수(2013).op.cit.p.237



<그림 5> 르네 마그리트
위협적 날씨.1929
요하임나겔(2008)'초현실주의'.p.42



<그림 6> 밀레. 만중
1857~59
요하임나겔(2008)'초현실주의'.p.44



<그림 7> 살바도르달리 .1935
요하임나겔.(2008)'초현실주의'p.44
검색일2017.4.20



<그림 8> 블라드미르 쿠쉬
<http://www.m.blog.naver.com525>
검색일자 2017.4.15

(2) 공간의 이동성

초현실주의 그림의 공간은 꿈의 풍경으로 무대 같은 인상을 불러일으킨다. 초현실주의자들은 무의식의 세계를 다루고 있는 듯 보이지만 이들 모두는 환상적인 풍경에 매혹되어 있다는 공통점이 있다.⁵⁴⁾ 오늘날에는 원근법에 의한 실물 그대로의 사실성은 중요하지 않고 오히려 재현과 표현의 한 매개체로서의 원근법의 특징에 더 관심이 많다.⁵⁵⁾ 초현실적 공간은 현실과 초현실을 혼합하는 공간으로 불명확하고 질서가 없으며 균형과는 무관한 공간이다. 또한 초현실주의는 양감과 공간, 형상과 배경이 서로 자유롭게 적극적으로 허용하고 있어서 형상이 배경에 의해 싸여진 것이라기보다는 서로 중첩되어 각각의 모습을 드러내는 다의적인 공간감을 보이기도 한다. 공간감은 원근법과 관계가 있는데 원근법이란 넓은 의미로 전반적인 투사방식 체계를 포괄적으로 말하는데 사용된다. 좁은 의미로는 시각적 원근법을 의미한다. 일반적으로 2차원의 화면상에서 가까운 대상은 크게 표현되고 멀리 있는 대상은 작아짐으로써 공간감이 형성된다. 초현실주의에서는 크기가 자유롭게 표현되어 시각적 원근법이 꿈에 대한 환상과 공포를 일깨우고 공간의 멀어지는 신비로움을 창조해내는 성과가 있다. 시각적 원근법을 입체과는 다시점 투사방식 체계로 재구성 하였고 이 투사 방식에 의해 4차원의 시공간을 2차원에서 표현하려면 여러 관점에서의 모습이 하나의 이미지로 통합되어 분명한 공간감이 느껴지지 않는데 다시점 투사방식 체계는 형태에 대한 주관적 관점을 강조하는 데 효과가 있으며 초현실적 공간 효과를 제공한다. 초현실주의는 입체과가 재구성한 다시 점 투사방식을 계승하였고 사 같은 자유로운 투사방식을 통하여 중력으로부터 자유로운 인물 형상들과 자유로운 공간을 그려내고 있다. 초현실주의에서는 드라마틱하고 강한 호

54) 요아힘 나겔(2008).op.cit.p.50

55)정인숙(2010).‘무의식으로 표현한 회화적 공간에 관한연구’, 건국대학교 대학원 석사논문.p.17

과를 위해 증폭된 원근법(amplified perspective)을 이용하는데 증폭된 원근법은 공간성 자체가 시선을 끌어들이는 요소가 되어 심리적 공간을 나타내는데 효과가 있다.⁵⁶⁾

실제의 공간과 착시를 일으키는 두 공간을 동시에 묘사하여 두 공간에서 표현된 작품이 한 공간에만 시선이 치우치지 않고 하나의 공간으로 인식되어 보이는 기법으로 두 공간에서 나오는 모호성을 제시한다.⁵⁷⁾

<그림 9>의 달리의 회화 ‘꿈’은 넓은 평면에 꿈꾸는 여인의 흉상이 우뚝 솟아있고 배경에는 남성 조각상들이 같은 행동에 몰두하고 있다. 달리는 지질학적, 건축학적 환상을 통해 광활한 평면을 형성 시키고 이에 희미한 빛과 강한 그림자를 드리우고 원근법의 균형을 왜곡 시키거나 전도 시킨 무대 장치와 인물들을 등장시켰다.

<그림 10>에 르네 마그리트 작품은 냉철하게 구성된 현실과 유사한 공간 이동이 주로 나타났다.⁵⁸⁾ 일반적인 공간을 이동시켜서 이미지의 구성에 있어 공간 관계가 모호한 환상적 공간을 창출한다. 공간을 초월한 시각적 혼란이 심리적 호기심을 자극해서 공간에 대한 상상력을 증가 시켜 공간에 대한 새로운 이미지를 창출한다. 인체라는 공간 안에서 또 다른 공간을 발견하고 환상의 공간을 보여줄 수 있는 가능성을 발견할 수 있으며 인체의 공간 안에 모호한 환상적인 공간을 창출하기 위해서 인체를 포함하고 있는 공간의 이동을 이용한 표현양식상의 방법적인 접근을 시도할 수 있다.⁵⁹⁾

<그림 11>은 두 개의 공간이 하나의 관점에서 관찰되거나 하나의 화면에 숨겨져 있는 다른 이중적 이미지를 발견할 때 경험하는 착시의 신비한 세계로 보여진다. 르네 마그리트는 실제 오브제와 그려진 회화 공간의 오브제 또는 현실과 환상의 이중적 이미지로 재현과 묘사의 전체 과정에 의문을 불

56) 한지수(2013).op.cit.p.239

57) 박리라(2016)op.cit.p.39

58) 요하임 나겔(2008).op.cit.p.49~50

59) 육현임(2007).op.cit.p.64

러일으키고 환상적 공간을 창출하여 시각의 혼란과 심리적 호기심을 자극해 낭만적인 서정성을 느낄 수 있도록 해준다.⁶⁰⁾(그림12)

60) 육현임(2007).op.cit.p.55



<그림 9> 살바도르 달리.1931
꿈
장루이가유맹.(2006)'달리'.p.81



<그림 10>르네 마그리트. 1937
자유의 문턱에서
요하임 나겔(2008)'초현실주의'



<그림 11> 르네 마그리트
백지 서명
출처 www.google.co.kr/
검색일 2017.4.16



<그림 12> 르네 마그리트
남자의 아들
출처 www.google.co.kr/
검색일 2017.4.16

(3) 사물의 변형성

모든 것이 변화될 수 있다. 예를 들어 인간은 동물, 기계, 암석으로 변할 수 있고 사물과 생물들은 인간으로 바뀔 수 있다. 사물과 생물이 형태를 바꾸거나 개별 부분으로 분해되어 복제되거나 혹은 다른 것들과 합쳐져 새로운 존재를 만든다.⁶¹⁾ 사물의 변형성은 작가의 의도에 따라 이미지를 왜곡, 과장, 변형 시키는 것을 말한다. 사물의 길이나 크기를 왜곡하여 변형시키거나 재질을 변화시켜 전혀 새로운 이미지를 창출해내고 무생물을 생물화 시키거나 식물과 동물을 결합시켜 물체의 변형을 시도한다.⁶²⁾ 사물의 변형성은 어떠한 사물의 형태나 성질이 지니고 있는 고유의 특성을 작가의 주관적인 개입에 의해 새로운 방식으로 왜곡, 과장하여 변형 시키는 것으로 기존 사물이 가지는 가치체계를 새로운 이미지의 사물로 변형 시키면서 시각적 당혹감과 신선함을 주는 기법이다.⁶³⁾

사물의 근본적인 개념 인식에서 벗어나 사물의 크기, 위치 등의 변화로 형태를 변형 시켜 변형된 사물로 인한 시각적 혼란스러움과 놀라움을 갖게 한다. 어떠한 사물의 형태나 성질이 가지는 고유 특성의 사물의 변형성은 데페이즈망 기법 중에서 가장 빈번하게 활용되는 특성으로 얼굴을 구성하는 인체의 대표적 눈, 코, 입의 크기를 왜곡하거나 과장 혹은 변형하는 다양한 바디아트 기법이 나타나고 있다.⁶⁴⁾

<그림 13>는 달리의 ‘나르키소스의 변신’은 변화의 모티브를 명료하게 나타있다. 고대 신화에서 나오는 대로 아름다운 소년이 자기애에 빠져 물에 비친 자신의 모습을 들여다보고 있지만 오른쪽에는 벌써 거대한 손에 붙잡힌 달걀에 꽃이 피어나고 있다.

61) 요하임 나젤(2008).op.cit.p.54~56

62) 배찬우(2013)op.cit.p.37

63) 박리라(2016)op.cit.p.39

64) op.cit.p.40

<그림 14>에 막스 에른스트의 ‘사랑이여 영원 하라’ 작품은 남성과 여성이 키스를 하면서 고치 속에 엉켜 붙어있다. 사랑의 ‘매력적인 나라’에서 벌어지는 매우 즐거운 장면 같은 느낌을 전혀 주지 않는다. 두 사람의 결합은 강제적인 것이며 푸른 그림자 같은 남성의 매끈한 신체는 협박하는 것처럼 보이기도 한다. 동떨어져 바닥에서 솟아오른 혈관 조각 역시 위협적으로 변득이고 있다.

<그림 15>에서 달리의 작품 ‘음울한 경기’에서는 초현실주의 미술의 모든 변형 기법들을 찾아볼 수 있다. 서늘한 햇볕에 비치는 황량한 평면에 두 개의 복합 건조물이 솟아있다. 오른쪽에는 어디로 향해있는지 알 수 없는 층계가 있다. 동상의 계단, 동상 앞의 용맹스러운 사자, 동상 인물들의 크기는 대체로 표준에 가깝다. 하지만 동상 인물은 일반적인 승리의 제스처 대신에 절망에 빠진 듯한 한 손을 얼굴에 대고 있다.⁶⁵⁾

<그림 16> ‘내란의 예감’의 작품에도 팔과 인체의 고유한 속성을 전도시켜 표현함으로써 우리로 하여금 인체에 대한 고정된 인식으로부터 벗어나게 하고, 자유로운 상상력으로부터 생성된 인체 이미지를 도출시킴으로써 바디페인팅의 표현에 있어서 새로운 조형적 요소로의 확장 가능성을 발견할 수 있도록 한다.⁶⁶⁾ 인체에 대한 기존의 일반적인 관념으로부터 벗어나 인체에 대한 자유로운 상상을 유도하여 새로운 인체 이미지를 도출시킴으로써 경이로움, 괴이한 신비감, 또는 당혹감 등을 유발한다.⁶⁷⁾

65) 요하임나겔(2008).op.cit.p.56~57

66) op.cit.p.57

67) 육현임(2007).op.cit.p.84



<그림 13>살바도르 달리
나르키소스의 변신.1935
장루이 가유맹(2006).‘달리’.p.86.87



<그림 14> 막스 에른스트
사랑이여 영원 하라.1923
요하임나겔(2008).‘초현실주의’.p.54



<그림 15> 살바도르 달리
음울한 경기 . 1929
요하임나겔(2008).‘초현실주의’.p.57



<그림 16> 살바도르 달리
내란의 예감. 1936
장루이 가유맹(2006).‘달리’.p.74

3. 바디아트에 표현된 더페이즈망

1) 바디아트

(1) 바디아트의 개념

바디아트(Body Art)는 인간의 신체를 대상으로 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물이다.⁶⁸⁾ 바디아트는 예술의 한 장르로 무대와 조명, 테마에 맞는 소품, 음악, 특수효과, 모델의 율동과 안무 등이 결합되어 표현되는 종합예술로서 바디페인팅은 인간의 신체에 행해지는 메이크업으로 색, 표현, 주제, 기법, 재료 등에 제한을 받지 않고, 자신의 생각을 창의적으로 표현하여 이미지화하는 조형 예술의 한 분야이다.⁶⁹⁾

바디페인팅의 개념은 18세기 계몽주의로 시작된 모더니즘에 대한 반기로 나타난 20세기 포스트모더니즘은 문화 전반에서 자유롭고 주관적인 개성을 표현하였고, 행위 예술가인 이브 트라인(Yves Klein)의 붓 대신 인간의 신체를 이용한 작업은 바디페인팅의 발전을 가져오는데 큰 역할을 하였다. 바디아트의 한 분야라 할 수 있는 바디페인팅은 창의적 사고와 예술적인 감각으로 인간의 신체를 자유롭게 또는 작가의 의도되고 디자인된 컨셉트(concept)를 표현하는 인체 예술의 한 영역이라 할 수 있다. 다른 예술 작품과 달리 생명력 있는 인간의 신체를 이용 한다는 점에서 인체의 미학과 인체의 곡선에서 느껴지는 아름다움과 굴곡에 의한 자연스러움은 보는 각도에 따라 작품의 다양한 형태를 띠게 하는 새로운 환타지(Fantasy)를 보여준

68) blong.daum.net/01099953517/2

69) 이승은, 최희자(2011).op.cit.p.387

다.⁷⁰⁾

바디페인팅은 인간이 이 땅에 정착하면서부터 인류가 나아가며 생존을 목적으로 행한 행위 중에 하나이며 치열한 생존 경쟁 시대에 주위의 적들로부터 자신을 신체 보호, 위협의 대응 수단으로 원시적인 바디페인팅이 행해지게 되었다. 다른 동물들과는 달리 우리 인간은 ‘사고의 능력’이 있었고 맹수에 보다 나약하나 생존경쟁에서 살아남을 수 있었다.

현대적인 예술로 표현된 시점은 1966년 아트디렉터인 “리트”(Ritt Mattin)에 의해 제시도 되었고 말이나 글 또는 음악이나 그림으로의 표현은 이제까지 끊임없이 행해져 오고 있다. 바디페인팅은 인간의 신체에 시각적으로 표현할 수 있는 모든 방법을 동원하여 이미지를 형상화하는 것으로 국내에서도 활발한 움직임을 보이고 있고 바디페인팅만이 지니는 독특한 특징을 부각하여 바디페인팅을 작품 발표회나 패션쇼, TV, 광고, 기업 홍보 등 다양한 분야에서 활용하고 있다.⁷¹⁾

신체 예술로서의 바디 페인팅은 일회성이라는 단점이 있지만 정지되어 있는 예술품보다 사실적 작품에서 실험적 작품들까지 다양한 변화가 가능하고 영상매체로 보존하기 때문에 살아있는 감동을 줄 수 있다. 추상적이고 기하학적인 문양, 사실적 묘사, 무대와 조명, 컨셉에 어울리는 소품, 음악, 특수효과, 모델의 표정과 몸짓 자세 등의 종합적인 조화를 이루도록 표현하는 작품이다. 채색법 으로는 인간의 신체를 대상으로 하는 작업이므로 신체의 골격을 먼저 파악한 후, 몸의 골격과 라인을 최대한 살려 작품 성격에 맞는 이미지를 아름답게 표현 한다⁷²⁾

70) 안성준, 정재윤(2012).‘광고에 나타난 트롱프뢰유 기법을 활용한 바디페인팅연구.’한국기초조형학회.<기초조형학연구>12권3호.p.286~287

71) 강대영(1999).‘한국분장예술’.지인당.p.255.

72) 이지영(2013).op.cit.p.11~12

(2) 바디아트의 유형

바디페인팅은 인간의 신체를 대상으로 하는 미술 분야의 하나로 다양한 재료들과 다양한 색들을 사용해 신체를 채색하여 표현하는 예술로써 신체라는 인체 골격을 살려 창의적인 작품들의 표현이 가능한 조형예술의 하나이다. 전체적인 이미지의 조화를 중요시하고 일반적인 캔버스에 그리는 평면적 작품들과는 달리 신체의 골격과 라인을 살리며 모델의 움직임의 퍼포먼스로 인하여 아티스트의 창의적인 작품세계를 극대화해 표현할 수 있는 종합예술이다. 바디페인팅은 디자인하고 계획하여 시각적, 종합적 예술로 표현할 수 있으며 이와는 대조적으로 무대, 조명과 음악, 의상, 시나리오, 소도구와 모델의 연기력, 무용적 표현력이 조화를 이루어 즉흥적이고 우연적 효과가 무궁무진하게 펼쳐질 수 있다.⁷³⁾

본 연구에서는 바디아트의 유형을 이승은(2012)⁷⁴⁾, 정연자,김진희(2015)⁷⁵⁾, 김희숙,이은임(1996)⁷⁶⁾, 이지영(2013)⁷⁷⁾ 선행연구를 통한 바디아트의 유형을 살펴보면 다음 <표 2>와 같다. 이승은(2012)은 페이스페인팅이란 물감을 이용하여 얼굴에 칠하는 것으로 얼굴의 곡선과 면을 활용한 예술작품이라 하였고 환타지 메이크업은 주관적인 상상의 세계를 창조적인 아이템으로 부각시켜 환상적으로 보이게 하는 것 이라고 하였으며 바디페인팅은 신체에 시각적으로 표현할 수 있는 도구와 재료를 이용하여 이미지화시켜 재구성하는 종합예술이라고 설명하였다. 정연자, 김진희(2015)는 페이스페인팅은 다양한 재료를 이용하여 주로 얼굴에만 제한적으로 그리는 그림으로 작은 형

73) 석필선(2012). '초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작연구'. p.5한성대학교 예술대학원 석사논문

74) 이승은(2012). '더페이스망 기법을 응용한 아트메이크업작품제작연구'. 한성대학교 예술대학원 석사논문

75) 정연자, 김진희(2015). '뷰티디자인'

76) 김희숙, 이은임(1996). '메이크업과 패션'

77) 이지영(2013). '프랑스 아방가르드특성을 응용한 아트메이크업연구'. 한성대학교 예술대학원 석사논문

태로 그리거나 얼굴전체에 그리는 형태로 나누었고 환타지 메이크업은 표현 영역이 얼굴과 함께 상반신까지 넓고 의상, 헤어, 장식까지 표현하여 내면적이고 추상적인 느낌을 작품에 투영 시킬 수 있다고 하였으며 바디페인팅은 신체를 캔버스 개념으로 보고 그 위에 채색하는 기법이라고 설명하였다. 김희숙, 이은임(1996)은 바디아트의 유형을 페이스페인팅, 환타지 메이크업, 동물의 정면 사진을 차아 직접 그려 특징을 파악해서 관찰하여 페인팅 하는 동물 바디페인팅과 상반신위주의 작업으로 하반신은 의상이나 장식으로 작품과 통일성을 주는 반 바디페인팅으로 분류하여 전신위주로 작업하는 것으로 신체 골격구조를 이해 독창적, 창의적 디자인요소와 원리를 이용하는 바디페인팅으로 분류하였다. 이지영(2013)은 페이스페인팅은 파티나 화려한 행사 해학적인 이미지로 대학가에 행사와 어린이 얼굴에 유치원, 학교행사에 이용하는 특별한 메이크업이라 하였고 환타지 메이크업은 얼굴부위만 하는 것이 아니라 전체적으로 장식과 오브제를 사용하여 과장되게 창의적인 연출을 한다고 설명하였으며 바디페인팅이란 시각적으로 표현할 수 있는 재료와 방법으로 인체에 디자인하여 예술적으로 표현하는 것이라고 하였다.

이에 본 연구에서는 선행연구에 의한 바디아트의 유형을 <표 2>와 같이 정리 하였고 선행연구를 토대로 페이스페인팅, 환타지 메이크업, 바디페인팅으로 분류하여 <표 3>에 정리하였다.

<표 2> 선행연구에 나타난 바디아트 유형

연구자	유형	특성
김희숙, 이은임 (1996)	바디페인팅	신체골격 구조를 이해 디자인요소와 원리를 이용.
	반바디페인팅	상반신위주의 작업으로 하반신은 통일감을 주어야 한다.
	동물바디페인팅	동물의 특징을 파악해서 관찰하여 페인팅.
이승은 (2012)	페이스페인팅	물감을 이용하여 얼굴에 칠하는 것.
	환타지메이크업	주관적인 상상의 세계를 환상적으로 보이게 하는 것.
	바디페인팅	신체에 도구와 재료를 이용하여 재구성하는 종합예술.
이지영 (2013)	페이스페인팅	파티나 화려한 행사에 해학적 이미지표현.
	환타지메이크업	오브제를 사용하여 과장되게 창의적인 연출.
	바디페인팅	인체에 디자인 하여 예술적으로 표현하는 것.
정연자, 김진희 (2015)	페이스페인팅	주로 얼굴에만 그리는 작은형태의그림.
	환타지메이크업	내면에 추상적인 느낌을 작품에 투영.
	바디페인팅	신체를 캔버스 개념으로 보고 채색하는 기법.

<표 3> 바디아트의 유형⁷⁸⁾⁷⁹⁾

연구자	유 형	특 성	사 례
	페이스페인팅	다양한 표현재료를 이용하여 주로 얼굴에만 제한적으로그리는그림 (face panting)	
	환타지메이크업	신체 작업 범위가 얼굴과 함께 상반신까지 넓다. 메이크업과헤어,오브제 장식. 환상적이며 강하고, 과장된 상상의 세계를 표현.	
	바디페인팅	사람 몸 전체를 표현하여 넓게 사용. 전신 위주로 작업하는 것으로 신체골격구조를 이해하여야 하며 독창적, 창의적, 디자인요소와 원리를 이용.	

78) 정연자, 김진희(2015).‘뷰티디자인’.교문사.p.33~36

79) 김희숙, 이은임(1996).‘메이크업과 패션’.수문사.p.220~221

(3) 바디아트의 기법

바디아트는 인간 신체의 순수성과 원초적인 것을 회복하고 인간존재의 조화와 균형을 찾는 예술이 되었으며 현대에는 인간의 신체를 바탕으로 이미지를 형상화함으로써 시각적인 예술성을 추구하고 내면을 표출하는 창조적인 활동으로 표현된다.⁸⁰⁾

본 연구에서는 바디페인팅 표현기법을 선행연구인 석필선(2012), 안성준, 정재윤(2011), 이지영(2013)의 선행연구 결과를 토대로 바디아트 표현기법을 살펴보면 다음 <표 4>와 같다.

석필선(2012)은 바디아트 표현기법을 자연물을 주제로 묘사하거나 표현하여 보는 사람이 쉽게 이해할 수 있게 메시지 전달이 용이하다고 회화적 기법을 설명하였고 손으로 페인팅 하는 것에 보다 시간을 절약 할 수 있고 정교한 작업과 자연스러운 표현이 가능하다고 에어브러시기법을 설명하였다. 그래픽기법은 표현하고자 하는 주제를 추상적으로 형상화하여 표현하는 바디페인팅 기법이라 하였고 오브제 표현기법은 인체에 해가 되지 않는 재료를 활용하여 작품을 제작하는데 활용하는 기법이라고 설명하였으며 일루미네이션 기법은 슬라이드 필름으로 실제 사물을 촬영하거나 디지털의 기술로 만들어져 작품을 제작해서 여러 디자인과 색을 바꾸는데 작업이 쉽다는 장점이 있다고 하였다. UV발광 기법은 UV물감과 UV 블랙 라이트를 통해 발광하는 빛으로 표현한 과학적인 페인팅 기법이라 설명하였고 디지털기법은 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용한 작품으로 인체에 간접적으로 페인팅을 시연하는 기법이라 하였으며 오브제 활용기법은 주제를 부각시키거나 화려하게 표현하는데 사용되며 자연소재로는 꽃, 나뭇잎, 나뭇가지, 깃털 등이 있으며 인공 소재로는 패브릭, 마스크, 종이, 철사, 큐빅 등으로 다양하다고

80) 김수빈(2016).op.cit.p.26

설명하였다. 안성준, 정재윤(2011)은 회화적 기법은 가장 회화적이면서도 결과가 예측되지 않는 가장 자연스럽고 원초적인 기법이라 하였고 그래픽 표현기법은 추상적 모티브를 가지고 선의 배열이 규칙적 불규칙적인 선들의 이미지를 형상화 할 때 많이 사용 된다고 하였으며 UV 블랙나이트 기법은 UV발광 물감에 블랙라이트 조명을 비추어 주로 퍼포먼스에서 많이 사용하는 기법이라고 하였으며 스텐실을 이용한 에어브러시 기법은 에어(Air)에 의해 분사되는 압력에 의해 물감을 뿌리는 방식으로 흡착면 과의 거리, 압력의 세기 등에 의해 여러 가지 효과를 준다고 설명하였다.

이지영(2013)은 회화적 기법은 대상을 사실적으로 표현하여 형상화하는 것으로 모든 컬러의 사용으로 자유롭게 표현할 수 있어서 색채감이 탁월하다고 하였고 콜라주 기법은 재료를 풀칠하여 붙이는 방법으로 3차원적인 오브제의 다양한 재료를 조립하여 이미지를 창출한다고 설명하였으며 에어브러시 기법은 디자인 작업이나 순수미술, 네일아트, 특수 분장, 바디아트, 아트메이크업, 일반 메이크업에도 다양하게 활용된다고 설명 하였다. 스텐실기법은 표현하고자 하는 문양을 투명한 필름이나 종이 등에 오려 내거나 차단하여 판면에 뚫린 부분만 잉크가 새어나가 도안에 찍히도록 하는 기법으로 도안을 표현하고자 하는 부위에 밀착시켜 에어브러시나 스펀지를 이용하여 표현한다고 설명하였다.

이에 본 연구에서는 선행 연구를 토대로 하여 바디아트 표현기법을 <표 4>에 다음과 같이 정리하였고. 회화적 기법, 디지털 기법, 오브제 기법으로 분류하여 설명하였다.

<표 4>선행연구에 의한 바디페인팅 표현기법

연구자	유 형	특 성
안성준, 정재윤 (2011)	회화적기법	가장 자연스럽고 원초적.
	그래픽적기법	추상적인 선의배열.
	UV물감의블랙나이트 기법	UV물감을 사용하여 블랙 라이트조 명을 비추어 퍼포먼스에 많이 사용.
	스텐실을 이용한 에어브러시기법	에어에 의해 분사되는 압력을 이용 하는 방식.
석필선 (2012)	회화적기법	쉽게 이해할 수 있고 메시지 전달이 용이.
	에어브러시기법	시간절약과 정교한 작업, 자연스러운 표현 가능.
	그래픽기법	추상적인 형상화표현.
	일루미네이션 기법	디지털기술로 여러 디자인과색을 바 꾸는 작업.
	UV발광기법	발광하는 빛으로 표현한 과학적인 기법.
	디지털기법	컴퓨터프로그램으로 인체에 페인팅 시연.
	오브제활용기법	부각시키거나 화려하게 표현 하는 데 사용.
이지영 (2013)	회화적기법	색채감이 탁월.
	콜라주기법	폴칠하여 붙이는 방법.
	에어브러시기법	디자인작업과 여러 뷰티분야에 활용.
	스텐실기법	문양을 필름이나 종이에 오리거나 차단하여 표현.
	조명기법	UV발광기법과 일루미네이션기법.

본 연구에서는 바디페인팅 표현기법 중 회화적 표현기법, 디지털 표현 기법, 오브제 표현기법으로 분류하여 살펴보고자 한다.

① 회화적 기법은 <그림 17>의 작품처럼 회화적 표현을 바디페인팅에 응용하여 어떤 형식에 구애받지 않고 자유롭게 표현하는 기법이다.⁸¹⁾

기존의 회화 작품들을 인체에 옮겨 그리는 방법도 회화적 기법에 속한다. 파운데이션, 인체에 무해한 수성물감·유성물감 등 다양한 재료들이 이용되며 색채의 사용 또한 자유롭고 모든 색상을 자유롭게 사용할 수 있으며 대부분 자연물을 주제로 묘사하거나 표현하여 대상을 이해하기 쉽게 수 있어 표현하고자 하는 메시지의 전달이 가장 용이한 표현기법이다.⁸²⁾

회화적 기법은 정밀 묘사, 관념적 묘사, 약화 등의 회화적 요소를 이용하여 표현하고자 하는 주제를 형상화하여 대상을 쉽게 이해시켜 전달 할 수 있다.⁸³⁾



<그림 17> 리브즈뷰티

출처. www.bodypainting-festival.com 2014,
대구국제바디페인팅 페스티벌 2014(www.dibf.co.kr)
검색일 2017.4.20

81) 안성준, 정재윤(2012).op.cit.p.288

82) 석필선(2012).op.cit.p.10

83) 김수빈(2016).op.cit.p.32

② 디지털 기법은 기술적으로 컴퓨터 기술이 핵심이 되어 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용한 작품으로 인체에 간접적으로 페인팅을 하는 기법이다. 디지털 기법은 디지털 매체를 사용하여 제작되는 회화, 조각, 순수사진, 시각예술, 설치미술을 이루는 예술형식이다. <그림 18>은 디지털 아트 of 한 형태인 3차원의 컴퓨터 그래픽 이미지를 창출하여 정지된 화상의 미적 개념을 다룬다. 컴퓨터 프로그램을 이용하여 직접 그리는 것보다 정교하고 정확한 작업을 할 수 있고 표현의 영역이 넓고 수정과 보완을 쉽게 할 수 있는 장점이 있어서 일회성인 바디페인팅의 단점을 보완하여 이미지를 장기간 저장할 수 있다.⁸⁴⁾ (그림 19) 디지털 표현 기법은 컴퓨터를 이용한 아이디어 발상 및 표현, 드로잉, 3차원 모델을 통한 시뮬레이션, CAD(Computer Aided Design) 컴퓨터 그래픽 프로그램을 활용하여 뷰티디자인, 캐릭터를 만들고 변화시켜 수정하기 위한 작업과정으로 다양한 뷰티 작품과 작업들을 컴퓨터와 결합하여 새로운 뷰티아트 작업을 실행시켜 응용하는 등 디자인 도구의 활용을 가능하게 하였다.⁸⁵⁾

84) 석필선(2012).op.cit.p.16

85) 추유나(2017).‘언캐니 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품제작’.성신여자대학교 뷰티융합대학원석사논문.p.32



<그림 18> 포토샵(Photoshop)
출처 www.google.co.kr/
검색일 2017.5.4



<그림 19> Pixabay 960 × 600
출처 www.google.co.kr/
검색일 2017.5.4

③ 오브제(Object)기법에 나타나는 초현실주의적 오브제의 중요성은 오브제가 객관적인 것과 주관적인 것 사이의 중간 지점에 위치한다는 점이며 더 페이즈망의 초현실적 오브제는 무의식 속에 특이하고 환상적인 미를 표출한다.⁸⁶⁾ 초현실주의 미술에서 작품에 사용한 일상 생활용품이나 자연물 예술과는 무관한 물건을 본래에 용도에서 벗어나 작품에 사용하여 새로운 느낌을 일으키는 상징적 기능의 물체인 오브제는 현대 메이크업에 영향을 미쳐 소재 확장과 새로운 디자인에 대한 상상력과 아이디어를 제공한다. 이질적인 소재를 도입하여 표현의 다양성과 독창성을 표현할 수 있다.⁸⁷⁾ 오브제는

86) 정선영(2002). '초현실주의 회화에 나타난 왜곡된 심상과 표현에 관한 연구'. 숙명여자대학원 석사논문.P.20

87) blong.daum.net/01099953517/2

자연물을 직접 사용함과 동시에 그림으로 표현되기도 하고 인공물의 오브제를 인체에 직접 붙여 사용하기도 한다.⁸⁸⁾

<그림 20>은 주변의 조형물들을 이용하여 인체와 하나의 작품으로 보이도록 활용하는 경향도 많다. 주제를 부각시키거나 화려하게 표현하는데 사용되며 자연소재로는 꽃, 나뭇잎, 나뭇가지, 깃털 등이 있으며 인공 소재로는 패브릭, 마스크, 종이, 철사, 큐빅 등으로 다양하다.⁸⁹⁾(그림 21)



<그림 20>

<http://blog.daum.net/shindanju/264>
검색일 2017.5.12.



<그림 21>

<http://blog.naver.com/rain5647/>
검색일 2017.5.12

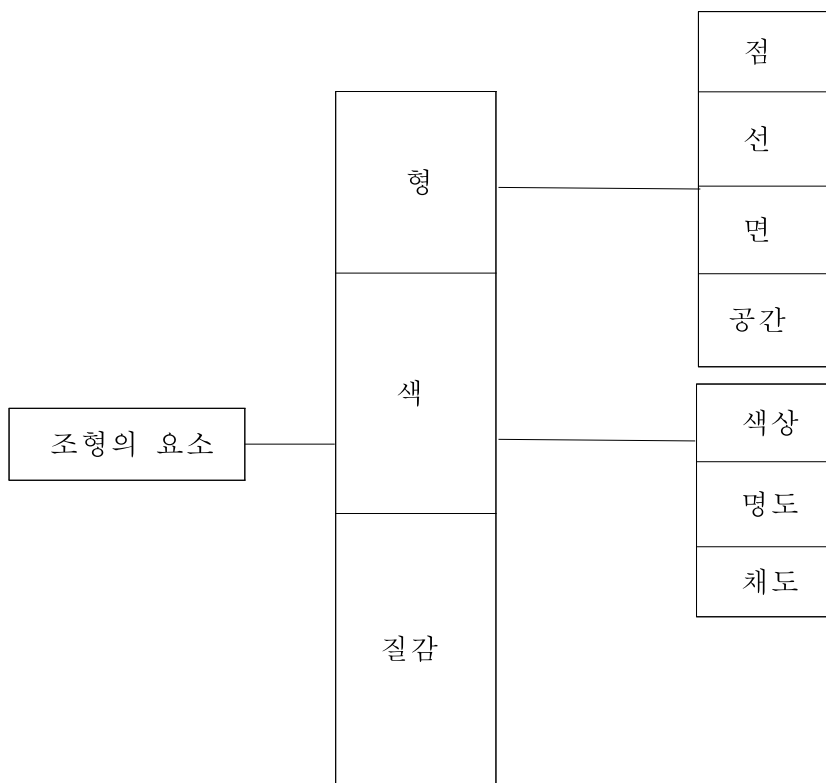
88) 안성준, 정재윤(2012).op.cit.p,289

89) 석필선(2012).op.cit.p.13

4) 조형요소

조형요소(plastic elements)는 조형작업인 디자인에서 그 실체를 구성하는 요소로써 빛이나 운동, 공간, 시간 등이 더해지는 경우도 있고 조형요소는 재료에 의해서 구체화되며 다양한 시각적 효과를 만드는데 이용되고 변형될 수도 있다.⁹⁰⁾

<표 5> 조형요소 분류⁹¹⁾



90) 황은정(2016). '초현실주의의 프로다 칼로 작품을 응용한 아트메이크업 작품제작'. 성신여자대학교 뷰티융합대학원석사논문.p.22

91) 오인영, 신원선, 안성준(2010). '아트메이크업디자인'. p.19

① 형은 어떤 형태의 윤곽이라고 할 수 있다. 일반적으로 점, 선, 면이 연장되거나 색과 명암 등이 변화된 속에서 이루어진다. 평면상의 형은 형상(shape), 입체적인 형을 형태(form)라고 한다. 초현실주의에서 형은 시각적 사실성을 보이기도 하지만 자연적 비례감을 변형하거나 상상화 시킨다. 형은 그리는 사람의 내면의 내재된 상상에 의해 상징적으로 표현되기 때문에 과장, 변형, 왜곡, 파괴되는 등의 새로운 형을 나타내기도 한다. 사물을 표현함에 있어서 직선형보다는 곡선형이 불명료하고 무질서한 효과를 나타내므로 초현실의 세계를 표현하기에 적합한 것 같아 보인다.⁹²⁾

② 점은 그 이상 분할할 수 없고, 위치만 가진 것으로 정의되며, 기하학적 의미에서 크기는 없고, 위치만 갖게 된다.⁹³⁾

<그림 22>의 점은 언어, 형태, 의미 등 수많은 상징성을 내포하고 있고 조형예술의 '최초 요소'로 규정된다. 점은 공간 내의 조형 활동에서 여러 가지 표현을 나타내고 있으며 빈 공간에 점이 하나 있으면 안정감과 시각적인 주목성이 나타난다. 많은 수의 점은 크기, 수, 배열에 따라 형태감과 깊이감이 나타낼 수 있어 운동감을 형성하고 다양한 조형적 효과를 표현할 수 있다.⁹⁴⁾ <그림 23>은 빈 공간에서 점이 생기면 공간에서 초점과 중량감을 형성하게 되며, 점이 속해있는 공간의 상황에 따라 점의 의미도 달라진다. 크기가 다른 세 개의 점을 줄지어 배치하면 운동감이 생겨나며 어떠한 방향을 암시되게 된다.⁹⁵⁾

92) 한지수(2013).op.cit.p.239

93) 황은정(2016).op.cit.p.23

94) 정연자,김진희(2015).op.cit.p.55

95) blong.daum.net/01099953517/2



<그림 22> 네이버 블로그
출처 www.google.co.kr/
검색일 2017.5.2



<그림 23> 뷰티신문 수
beautysu@beautysu.com
검색일 2017.5.2

③ 선은 점의 연장으로 폭과 굵기가 다양하고 선은 여러 가지 형태로 만들어질 수 있는 중요한 시각적 요소로 직선과 곡선이 조합, 교차 연결되고 직선과 수직선, 수평선, 사선, 지그재그 선이 있으며 속도감, 긴장감 등 직선은 남성적 요소가 강하다. 곡선은 원, 타원, 와선, 파상선, 스칼립선 등이 있으며 유연하고 부드러운 곡선은 여성적 요소가 강하다. <그림 24> 선은 길이, 두께, 방향, 굴곡 등에 따라 성질이 달라 느낌도 다양하게 보여 진다. 형태와 성격, 공간 움직임, 윤곽, 형태와 질감에 따른 연상과 감정의 이미지를 표현할 수도 있다. (그림 25)의 선은 조형상의 과정, 이동의 과정, 대상물의 형상 표현에 필요한 요소이며 점의 이동으로 나타나고 시각적인 표현을 만들어 내는 가장 기본적이고 직접적인 오래된 방법이다.⁹⁶⁾

96) 황은정(2016).op.cit.p.23



<그림 24>

뷰티신문 수 beautysu@beautysu.com
검색일2017.5.2



<그림 25>

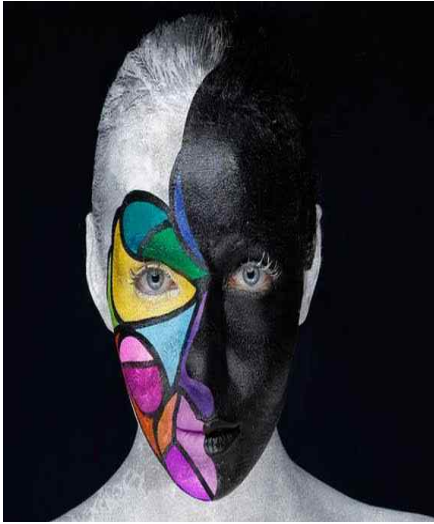
<http://blog.naver.com/lisaksh/>
검색일2017.5.2

④ 면은 점들이 셋이나 그 이상의 연결된 변에 의해 정의된 내부 공간으로 길이와 폭의 2차원적인 개념이라 할 수 있고 입체를 생성하는 기본적인 요소로 질감, 원근감, 컬러 등을 표현할 수 있고 면이 클수록 진출의 느낌이 있고 면이 작을수록 후퇴의 느낌이 강하다.⁹⁷⁾

<그림 26>의 면은 크기와 색채에 따라 돌출과 진퇴, 입체적인 느낌이 표현되며 면이 주는 표면 효과는 면을 구성하는 선의 성격과 함께 평면과 곡면의 종류에 따라 달라지고 면을 이용한 방법은 다양한 패턴의 형성과 디자인의 전체적인 구도를 잡는데 중요한 역할을 한다.⁹⁸⁾(그림 27)

97) 황은정(2016)op.cit..p.23

98) 정연자, 김진희(2015).op.cit.p.57



<그림 26> 글로벌디펜스뉴스
newsin@newsin.co.kr
검색일2017.5.2



<그림 27> newsin@newsin.co.kr
검색일2017.5.2

⑤ 공간은 우리가 사물로 인식한 것은 형상이고 둘러싼 공기나 빈곳은 배경이다. 내부와 외부가 통해 있으며 형상이 분명하게 표현됨으로써 착시가 나타나게 되는 허구의 공간이다. 따라서 그림에서의 공간은 배경과 형상과의 관계가 된다. 그림에서 나타나는 공간은 실제의 공간이 아니므로 환영으로, 가상의 공간이 되며, 실제공간에 대한 모방의 공간이라 할 수 있다. 초현실주의적 공간은 현실과 초현실이 공존하는 공간이므로 불명확 하고 질서가 없으며 균형과는 무관한 공간이 된다.⁹⁹⁾

⑥ 색은 주관적인 색과 자연색으로 구분할 수 있는데 자연색은 일반적으로 인식하는 객관적인 색으로 대상물에 대한 인식을 높여준다. 작가는 자신의 계획이나 미적, 정서적 이유로 색을 주관적으로 선택한다. 색은 근본적으로 빛의 속성이므로 빛에 따라 변하고 색이 놓인 조건에 따라 달라지며

99) 한지수(2013).op.cit.p.239

색은 주관적 표현 효과를 나타내기에 적합한 조건을 가진다.

초현실주의에서는 색은 사용하는 방법에 있어서 햇빛 아래서 보이는 자연 색을 그대로 이용하지 않고 자신의 정서적인 흐름에 따라 주관적인 색을 선택하며 색을 강조하거나 과장해서 사용하기도 한다. 초현실주의에서 색은 정서적인 감정과 느낌에 호소하는 중요한 수단으로 색이 지닌 효과를 감성, 상황, 맥락에 따라 활용한다. 한편 색은 그림의 공간감과 관계가 있어서 강렬하고 난색의 채도가 높은 색상은 앞으로 튀어나와 진출되어 보이며 반대의 경우는 뒤로 후퇴해 보인다. 초현실주의에서 표현된 색의 효과는 색을 이용한 공간감의 강조에 있고 무의식의 세계로 들어가는 효과를 준다.¹⁰⁰⁾

<그림 28>,<그림 29>는 메이크업에서의 색채는 피부를 돋보이게 하고 얼굴의 형태를 수정 보완하고 입체감을 주어 의상·헤어스타일과의 조화와 개성을 부각시켜 상황에 따라 메시지를 전달하는 역할을 한다. 특히 아트 메이크업을 표현하는데 있어서는 그라데이션(Gradation) 효과에 주어 색채 입체감을 나타냄으로 큰 시각적인 효과를 보여준다.¹⁰¹⁾(그림 30),(그림 31)

100) 한지수(2013).op.cit.p.238

101) 황은정(2016).op.cit.p.24



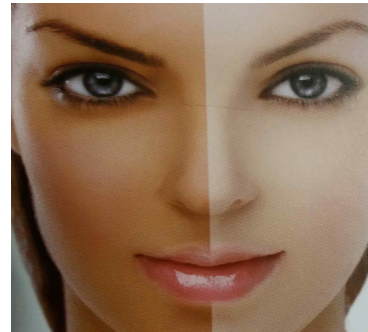
<그림 28> 색상 대비
 김애경,제기연(2013)'미용색채학'.p.51



<그림 29> 명도 대비
 김애경,제기연(2013)'미용색채학'.p.51



<그림 30> 채도대비
http://luxury.designhouse.co.kr/in_magazine
 검색일2017.5.12



<그림 31>톤대비
 김애경(2013)'미용색채학'.p.51

⑦ 질감(texture)은 사물의 표면적인 특성에서 느껴지는 재료에 따른 재질감을 말하는데 질감은 표면에 보이는 사물과 만져질 수 있는 것으로 정의된다.¹⁰²⁾ 질감은 촉각에 의지하며 경험과 결합하여 사물을 느끼게 하는 요소이다. 동일한 사물이나 공간에서 질감의 변화는 시각적인 흥미를 더하며 인간의 감각과정을 활성화시키는 효과가 있고 조형요소에서 중요하며 질감은 크게 촉각적 질감과 시각적 질감으로 나눌 수 있다.¹⁰³⁾

시각적 질감은 색채와 명암, 형 등으로 친숙한 질감을 표현하고 실제로는 존재하지 않더라도 시각적으로 질감을 느끼게 할 수 있는 것이다. <그림 32>초현실주의에서는 색, 명암, 형 등의 변형된 표현으로 인해 일반적으로 느끼는 질감을 착각하게 하여 경험을 통해 알게 된 일상적 질감 체험을 왜곡시켜 시각적 질감에 혼란을 준다.¹⁰⁴⁾(그림 33)



<그림 32>얼루 코리아
검색일 2017.5.2



<그림 33>www.pinterest.com
검색일 2017.5.2

102) 황은정(2016).op.cit.p.25

103) 정연자,김진희(2015).op.cit.p.92

104) 한지수(2013).op.cit.p.238~239

2) 바디아트에 표현된 더페이즈망

초현실주의의 중심 원칙은 현실을 새로이 바라보는 것이다.¹⁰⁵⁾ 초현실주의 회화의 중심 주제는 허상적 현실이다. 허상적 현실의 묘사는 대체로 사실적으로 이뤄지지만 초현실주의적 굴절을 거친다.¹⁰⁶⁾ 초현실주의 내용은 사물의 일상적인 생활에 표현을 인간의 잠재된 의식의 꿈과 환상 등으로 왜곡시켜 결합하고 변형하여 인간의 순수한 내면을 표현함으로써 사고의 움직임 표현하는 것이다.¹⁰⁷⁾ 더페이즈망 기법은 낮익은 물체를 뜻하지 않은 장소로 이동하여 상상과 환상의 세계를 구성하여 내면에 잠재해 있는 무의식의 세계를 해방시키는 역할을 하며 기존 문화를 탈피하여 의외의 결과를 나타낸다.¹⁰⁸⁾ 더페이즈망의 기법은 선들의 원근법의 파괴, 눈 속임수 등의 서로 다른 현실에 속하는 대상을 나란히 놓아 결합, 세부 요소의 확대와 축소 등 다양하다.¹⁰⁹⁾ 초현실주의적 바디페인팅은 자연물이나 여러 다양한 사물들을 이용하여 오브제를 형성하며 표현 양상이 다양하고 복잡되어 표현되는 경우가 많다.¹¹⁰⁾ 바디페인팅은 자신의 생각을 창의적으로 표현하여 기존의 관념적인 형식에서 탈피하여 사고의 전환에 의한 사물의 이동으로 새로운 환상의 세계를 현실화 시켰다.¹¹¹⁾ 바디아트에 나타난 더페이즈망은 다양한 가치의 이미지를 인체에 표현함으로써 사고의 수정을 통해 인식의 세계를 확장시킴으로써 정신의 자유를 경험하게 하는 효과를 얻을 수 있었다.¹¹²⁾

105) 요아힘나겔(2008).op.cit.p.10

106) op.cit.p.11

107) 오지아(2010).‘초현실주의 표현기법을 응용한 텍스타일 제품디자인 연구’.-더페이즈망을 중심으로-.한양대학교 대학원 석사논문.p.11

108) 조정윤(2010).op.cit.p.12

109) 최지희(2007).‘초현실주의 표현기법을 이용한 그림책 일러스트레이션에 관한연구’.숙명여자대학교 디자인대학원 석사논문.P.24

110) 김순구(2002).op.cit.p.52

111) 이승은, 최희자(2011).op.cit.p.387

112) 육현임(2007).op.cit.p.74

(1) 사물의 결합성

초현실주의 회화에서 흔히 볼 수 있는 현상은 일상의 체험 세계에서는 합쳐 질 수 없는 이질적인 것들이 결합되어 나타나는 것이다. 물고기가 하늘에, 마네킹이 광장에 등장하고 인간, 동물, 기계, 사람이 결합된 형상이 묘사되고 기괴한 식물이 꿀꺽 삼키는 비행기들이 그려지는 등 이러한 이질적인 결합은 다양하게 나타나며 때로는 미묘하고 대담하게 연출되어 시적이고 해학적이며 극적이거나 당혹스러운 효과를 자아낸다. 그리하여 사물과 인물들은 기이하게 변하고 조합되어 나타난다.¹¹³⁾

<그림 34>는 기존 사물에 대한 인식은 경험에 의해 얻어진 것으로 기존 지식에 의존하며 이러한 인식이 벗어나 어긋날 때 시각적 혼란과 충격을 받게 된다.¹¹⁴⁾(그림 35)

바디아트는 디자이너의 의도, 작품의 컨셉에 따라 다양한 오브제를 결합시켜 전위적이고 파격적인 메이크업을 선보인다. 이러한 오브제의 결합은 메이크업을 연출하는데 있어 서로 관계없는 사물을 인체에 적용시킴으로써 사물의 일상적인 기능으로부터 전혀 다른 의미로 받아들이게 하였다.¹¹⁵⁾ <그림 36>는 어떤 사물을 원래 있었던 환경에서 떼어 내 엉뚱한 곳에 갖다 놓고 평소에는 만날 수 없는 이질적인 두 사물을 붙여 놓는 방법이다.¹¹⁶⁾(그림37)

113) 요하임나겔(2008).op.cit.p.41

114) 박리라(2016).op.cit.p.37

115) 이승은, 최희자(2011).op.cit.p.395

116) 안성준, 정재윤(2012).op.cit.p.292



<그림 34>

<http://blog.naver.com/emolab646>
검색일 2017.4.29



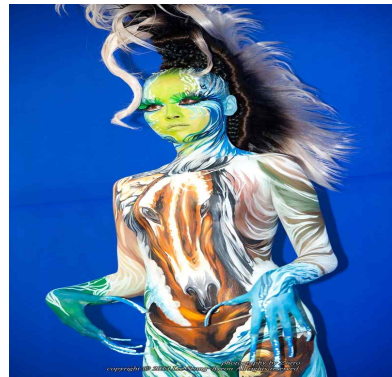
<그림 35>

네이버 지식백과, 한국미술산책
검색일 2017.4.29



<그림 36>

<http://blog.daum.net/flanoart/15473180>
검색일 2017.5.12



<그림 37>

대구국제바디페인팅페스티벌2013
(www.dibf.co.kr)
검색일 2017.5.12

(2) 공간의 이동성

더페이즈망은 위치 이동이란 원리에 인한 수단의 문제로서 초현실적 무의식과 환상의 세계를 창조하는 목적을 실현시키기 위한 수단이나 방법상의 문제로 더페이즈망은 발전과 변모를 거듭한다.¹¹⁷⁾

공간의 이동성은 실제의 공간과 착시를 일으키는 공간을 경계를 동시에 묘사하여 두 공간에서 표현된 작품이 어느 한 공간에만 시선이 치우치지 않고 하나의 공간으로 인식되어 보이는 기법으로 두 공간에서 나오는 모순을 통하여 모호성을 제시한다.¹¹⁸⁾ <그림 38>의 더페이즈망 기법에서 공간의 이동은 어떠한 경계 없이 공간을 분리시키지 않고 융화시켜 본래의 공간을 전혀 다른 공간으로 이동시킴으로써 시각적 감각을 혼란을 가져와 착각을 불러일으키는 특징이 있다.¹¹⁹⁾(그림 39)

<그림 40>은 공간상의 분리된 이미지를 이동시켜 한 시점에서 하나의 이미지로 보여 지게 하는 것으로 이중적 이미지로 시각적 혼란과 호기심을 자극하는 의외성이 나타나 상상력을 증대시키는 효과를 주었다.¹²⁰⁾ (그림 41) 실제 풍경(외부)과 캔버스 위에 재현되어진 가상의 풍경(내부)을 정확히 연장선상에 위치시킴으로써, 구성 회화에 있어서 우리가 실제라고 인식했던 부분에 의문이 가지게 되며, 어디까지가 재현이고 그 전체가 가상인지 아니면 회화 그 자체를 이미지의 실체로 보아야 하는지의 영역까지 그 의문을 확장 시키고 있다.¹²¹⁾

117) 김지열(1992). '초현실주의 회화에 있어서의 더페이즈망에 관한연구'. 이화여자대학교 교육대학원 석사논문.p.63

118) 박리라(2016).op.cit.p.32

119) op.cit.p.43

120) 육현임(2007).op.cit.p.57

121) 박리라(2016).op.cit.p.31



<그림 38>

http://blog.naver.com/kor_kimpo/
검색일 2017.4.29



<그림 39>

http://blog.naver.com/kor_kimpo/
검색일 2017.4.29



<그림 40>

<http://trekkinghunter.tistory.com/875>
검색일 2017.4.29



<그림 41>

<http://blog.daum.net/buliwyf/15970676>
검색일 2017.4.29

(3) 사물의 변형성

사물의 변형성은 어떠한 사물의 형태나 성질이 지니고 있는 고유의 특성을 작가의 주관에 따라 새로운 방식으로 왜곡, 과장하여 변형 및 변환시키는 것으로 기존 사물이 가지는 개념을 새로운 이미지의 사물로 전개시키면서 시각적 당혹감과 신선함을 주는 기법이다.¹²²⁾ <그림 42>은 사물의 근본적인 본질에서 탈피하여 사물의 크기, 위치 등을 변화시켜 형태를 변형하며 시각적 혼란스러움을 갖게 한다. 어떠한 사물의 형태나 성질이 가지는 고유 특성의 변형은 데페이즈망 기법 중에서 가장 빈번하게 활용되는 특성으로 얼굴을 구성하는 인체의 대표적 눈, 코, 입의 크기를 변형하거나 과장, 축소하는 다양한 아트메이크업 기법이 나타나고 있다.(그림 43)¹²³⁾ <그림 44>은 사물의 속성 자체의 변형을 일으키는 것으로 오브제들을 인체에 접목시키거나 인체 자체를 오브제화 하여 인체의 속성을 변화 시키고 전혀 다른 이미지를 창출하였다.¹²⁴⁾(그림 45) 사물의 변형성은 인체의 고유한 속성을 전도 시켜 표현함으로써 우리로 하여금 인체에 대한 고정된 인식으로부터 벗어나게 하고, 자유로운 상상력으로부터 생성된 인체 이미지를 나타냄으로써 바디페인팅의 표현에 있어서 새로운 조형적 요소로의 확장 가능성을 발견할 수 있는 것이다.

122) 박리라(2016).op.cit.p.40

123) 이승은,최희자(2011).op.cit.p.395

124) 육현임(2007).op.cit.p.54



<그림 42>

<http://www.behance.net/gallery/Wonderland>
검색일 2017.4.16



<그림 43>

<http://blog.naver.com/angryshot/>
검색일 2017.5.2



< 그림 44>

<http://trekkinghunter.tistory.com/875>
검색일 2017.5.12



< 그림 45>

<http://trekkinghunter.tistory.com/875>
검색일 2017.5.12

Ⅲ. 작품제작

1. 제작 의도

초현실주의는 이미 확립된 관념을 배제하고 의외의 새로운 사실을 만들어 내기 위하여 고안해 낸 가장 좋은 방법으로 작가의 의도에 의한 더페이즈망 기법을 활용하는 것이었다. 초현실주의는 꿈과 환상 무의식 세계를 전혀 어울리지 않는 사물끼리 배치시켜 느껴지는 것으로 표현의 자유가 있고 공간의 변화와 이동으로 이중적인 이미지를 보여주고 크기나 형태 등의 변화를 주어 변형된 모습으로 나타내어져 새롭고 충격적인 신비감을 주기도 했다.

본 연구에서는 선행 연구에 따른 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 고찰하여 분류된 작품을 주관적 해석으로 재구성하여 바디아트 환타지 메이크업 작품제작에 표현하고자 한다.

그러므로 선행 연구를 토대로 하여 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 고찰하였고 사물의 결합성, 공간의 이동성, 사물의 변형성 3가지로 더페이즈망 기법의 특성을 분류해 이를 신체에 표현하여 회화적 기법과 오브제기법 디지털 포토샵 기능을 활용하여 색상 반전 효과를 나타내었고 조형의 요소인 점, 선, 면을 부분적 이용하여 바디아트 총 8점의 환타지 메이크업을 계획하였다. 이에 본 연구에는 선행 연구에서 언급된 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성이 많은 영향을 끼쳤고 바디아트에 나타난 더페이즈망 기법의 특성으로 표현된 작품을 모티브로 작품을 선정하여 작품을 제작하고자 한다. 작품 제작의 범위는 신체의 일부분으로 페이스페인팅을 포함한 상체 어깨라인까지 환타지 메이크업으로 작품 I, 작품 II, 작품 III, 작품 IV는 사

물의 결합성 그리고 작품 V, 작품 VI, 은 공간의 이동성을 응용하였고 작품 VII, 작품 VIII은 사물의 변형성을 응용하여 제작하고자 하였다. 사진작가 ‘고상우’의 작품인 “아마존 여인”에서 디지털 프로세스가 도입되기 전 네거티브적 필름을 반전시켜 어두운 부분은 밝게 표현되고 밝은 부분은 어둡게 되는 컬러 네거티브 필름의 반전되어 뒤바뀐 색과 빛을 이용하여 상황을 전도시키는 작품을 모티브로 선정하여 디지털 기법의 포토샵 기능을 이용한 색상 반전의 특성을 사용을 하여 총 5점의 작품에 활용하였다. 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 표현한 바디아트 작품 총 8점을 환타지 메이크업으로 디자인 작품 계획을 정리하면 <표 6>과 같다.

<표 6> 초현실주의 더페이스망 기법을 응용한 작품디자인계획

분류 구분	더 페이스 망 특성	작품명	모티브	기법	일러스트
작품 I	사물의 결합성	변화	 <p>네이버 지식백과, 한국미술산책</p>	회화적기법 오브제기법 디지털기법	
작품 II	사물의 결합성	소녀	 <p>네이버 지식백과, 한국미술산책</p>	페인팅기법 오브제기법	
작품 III	사물의 결합성	포옹	 <p>네이버 지식백과, 한국미술산책</p>	페인팅기법 오브제기법 디지털기법	
작품 IV	사물의 결합성	흐름	 <p>http://wisha.tistory.com/category/makeup</p>	회화적기법 오브제기법 디지털기법	

작품 V	공간의이동성	양면성	 <p>르네 마그리트 '지평선의 신비'</p>	페인팅기법 디지털기법	
작품 VI	공간의이동성	유령	 <p>중 부 일 보 (http://www.joongbo.com)</p>	회화적기법 오브제기법 디지털기법	
작품 VII	사물의변형성	손과발	 <p>미국 초현실주의 '짐 워렌'</p>	회화적기법	
작품 VIII	사물의변형성	소나기	 <p>http://blog.dadum.net/kmozzart/1401</p>	회화적기법 오브제기법 디지털기법	

2. 작품제작

1) 작품 I - 변화

(1) 작품설명

작품 I 은 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성 중 사물의 배치로 인한 이질적인 사물끼리의 결합성을 표현한 작품으로 <표 7>의 디자인 이미지와 같이 표현하였다.

사물의 결합은 유사적인 사물끼리의 결합보다는 이질적인 것들과의 결합으로 보는 사람에 따라 다르게 받아들이거나 해석이 달라질 수 있다.

작품 I 의 모티브 작품은 ‘한국미술산책’에 사진작가 ‘고상우’의 작품인 “아마존 여인”에서 색을 반전 시키는 작업의 효과를 둔 것으로 초현실주의와 회화적인 감성의 모티브 작품을 선정한 후 환타지 메이크업에 적용하고 디지털 포토샵 기능으로 색상 반전의 효과를 주어 이질적인 이미지가 극대화 되도록 표현하고자 하였다.

작품 I 은 환타지 메이크업 바디아트로 바디페인팅 기법 중 회화적 페인팅 기법을 사용하였고 인체에 인위적이고 자극적인 사물을 결합시키고 블루와 핑크로 색상대비를 활용하였다. 카멜레온의 몸에 있는 문양을 모델의 신체에 그려주어 통일감과 조화를 이루고자 하였다. 카멜레온의 변화하는 성질과 함께 인간의 변화되는 모습을 나타내고자 하였고 카멜레온이 사는 숲을 꽃으로 머리 부분에 표현하였다. 전체적으로 형광 아쿠아 컬러를 사용해서 표현하였다.

(2) 작품 방법

작품 I 의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

① 바디페인팅용 화이트 아쿠아 수성물감을 넓은 브러쉬로 얼굴과 상반신 어깨라인 부위를 밝게 칠해주고 골격의 튀어나온 부위는 좀 더 밝게 칠해준다.

② 화이트로 칠한 부분 위에 형광 아쿠아 블루로 칠하고 물감이 마르기 전에 화이트 아쿠아 물감으로 하이라이트를 주어 밝게 표현한다. 눈썹, 목과 어깨에 하이라이트를 주어 다시 밝게 칠해준다.

③ 카멜레온을 표현하기 위해서 중간크기의 브러쉬로 형광 핑크 컬러의 아쿠아 물감으로 칠하고 화이트 컬러로 하이라이트를 주고자 하는 부위에 화이트 아쿠아 물감을 칠해준다.

④ 작은 브러쉬로 카멜레온의 몸의 문양을 표현하고 모델의 얼굴에도 카멜레온의 파충류인 문양을 화이트 아쿠아로 표현하여 통일감과 조화를 준다.

⑤ 모델의 머리에 준비한 이질적인 오브제로 꽃을 장식을 해서 자연과 동화 되는 느낌을 준다.

⑥ 작품제작 후 디지털 포토샵 기능을 활용하여 색상 반전의 효과를 준다.

<표 7> 작품 I 의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 결합성
표현 기법	회화적 ,오브제, 디지털기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



<그림 46> 작품 I

2) 작품 II - 소녀

(1) 작품 설명

작품 II는 더페이즈망 기법의 특성 중 사물의 결합성을 표현한 작품으로 환타지 메이크업 바디아트로 표현하였고 <표 8>의 디자인 이미지와 같이 표현하였다. 작품 II의 모티브는 ‘한국미술산책’에 사진작가 ‘고상우’의 작품인 “아마존 여인”에서 초현실적인 감성과 오브제를 활용한 작품으로, 환타지 메이크업으로 표현하였다. 메탈 블루 아쿠아 컬러로 디지털 포토샵 기능을 활용하여 색상 반전의 효과를 나타내었다.

바디아트의 기법 중 회화적 페인팅 기법을 사용하였고 더페이즈망 기법의 특성 중 사물의 결합성을 인물과 큰 꽃을 이용하여 오브제 기법으로 표현하였고 작품 제목인 “소녀”적인 주제를 나타내고자 밝은 느낌의 표현을 하여 미래지향적이고 희망적인 모습과 소녀의 간절한 모습을 나타내고자 하였다.

작품 II의 소년의 머리에 장식된 큰 꽃들은 미래 삶에 대한 풍성함을 나타내어 주어 소녀의 간절한 소망과 기대를 표현하였고 현재까지의 삶에 여러 가지 일들의 성공, 실패와 좌절, 인간관계의 얽힘 등을 나타내고자 사용하였다. 전체적으로 사용한 메탈 블루 아쿠아 물감의 사용은 디지털 포토샵 기능의 효과를 주고자 하였고 모델의 눈에는 조형적 요소의를 위해 아이 홀 라인을 따라 흰색 아쿠아 컬러로 점을 그려 주었다.

(2) 제작 방법

작품 Ⅱ의 세부적인 방법은 다음과 같다.

- ① 모델의 얼굴과 상반신 어깨 부위에 신체 라인 골격을 따라 전체적으로 메탈 블루 아쿠아 물감으로 전체적으로 칠한다.
- ② 화이트 아쿠아 물감으로 눈썹과 코 부위에 밝게 하이라이트를 주어 그라데이션 시켜준다.
- ③ 작은 브러쉬로 눈 아이 홀 라인을 따라 화이트 아쿠아 컬러로 도트를 찍어주어 조형적 요소를 가미시킨다.
- ④ 반대편의 아이 홀 라인에도 작은 브러쉬로 점을 그려준다.
- ⑤ 준비한 오브제로 모델의 헤어에 꽃을 고정시킨다.

<표 8> 작품 II의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 결합성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



<그림 47> 작품 II

3) 작품 Ⅲ - 포옹

(1) 작품 설명

작품 Ⅲ은 더페이즈망 기법의 특성인 사물의 결합성을 나타낸 작품으로 <표 11>의 디자인 이미지와 같이 스케치하였다.

작품 Ⅲ의 모티브 작품은 ‘한국미술산책’에 사진작가 ‘고상우’의 작품인 “아마존 여인”에서 두 남녀 간의 결합과 초현실적이면서도 아련하고 강렬하면서 자극적인 사랑의 감성적인 작품을 선정하여 디지털 포토샵 기능과 바디페인팅 퍼포먼스가 어우러진 작품으로 제작하였다.

인간과 인간, 남녀 간의 결합으로 바디페인팅 기법 중 페인팅 기법을 사용하였고 블루와 핑크의 색상대비를 주어 나타내었다.

남녀 간의 사랑의 표현으로 포옹을 선택해서 넓게는 모든 사랑의 넓은 개념으로 서로를 안아 주는 따뜻한 마음부터 무조건적인 부모의 사랑과 인류적인 사랑을 표현하고자 하였다.

조형요소인 점과 선을 사용하였고 디지털 포토샵 기능을 이용하여 반전의 색상효과 와 모델의 퍼포먼스적인 느낌의 효과를 주었다.

(2) 작품 방법

작품 Ⅲ의 세부적인 제작 방법은 <표 9>와 같다.

① 바다 페인팅용 큰 페인팅용 브러쉬에 화이트 아쿠아 물감을 묻혀 남녀 모델의 얼굴과 상반신 어깨라인 부위에 신체 골격의 밝게 표현하고자 하는 부분에 채색한다.

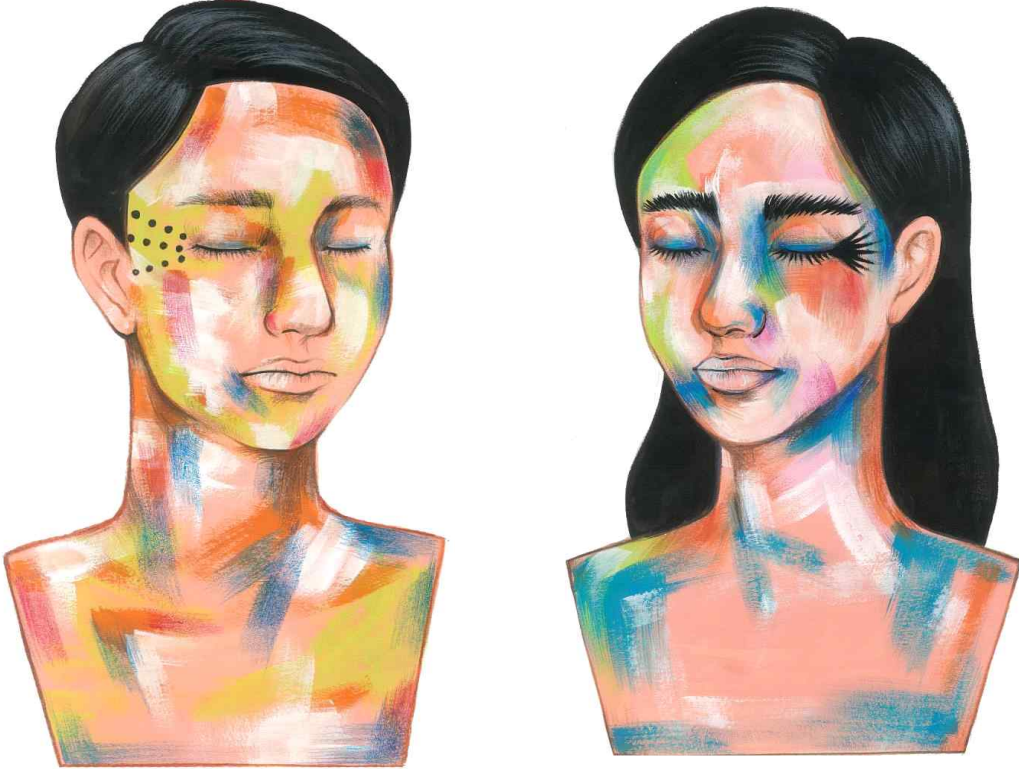

② 화이트 물감을 칠한 것처럼 블루 컬러와 핑크 컬러를 페인팅하여 번갈아가며 겹쳐 칠해준다.

③ 얼굴과 어깨 양팔에도 조금 넓은 브러쉬로 화이트 컬러로 칠하고 블루 컬러와 핑크 컬러로 페인팅한다.

④ 남자 모델의 눈꼬리부터 관자놀이 까지 방사형의 선 형태로 검정 도트 점을 그려준다.

⑤ 여자 모델의 눈꼬리부터 관자놀이까지 조형요소인 선을 이용해서 블랙라인으로 그려준다.

<표 9> 작품 Ⅲ의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 결합성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬
컬러	



<그림 48> 작품 III

4) 작품 IV - 흐름

(1) 작품 설명

작품 IV는 더페이지망 기법의 특성 중 사물의 결합성을 표현한 작품으로 <표 10>과 같이 디자인 계획하였다. 작품 VI의 모티브는 초현실주의 바디페인팅 작품 실증연구로 인터넷 자료로 검색하여 사물의 결합적인 작품을 선정하여 인물과 사물의 결합으로 바디페인팅 기법 중 회화적인 기법을 사용하였고 모티브 사진의 꽃은 연체동물 문어로 변형시켰다. 모티브의 색상을 따라서 색상 반전을 하였을 때 문어의 머리와 모델의 눈은 브라운 색상으로 문어의 다리는 블루색상으로 보이도록 기획하여 모티브가 가진 색상의 연결을 나타내고자 하였다.

모든 것에는 흐름이 있다. 유행에도 흐름이 있고 시간과 세월에도 흐름이 있으며 세상에 변하지 않는 것들은 없다. 그런 흐름 들을 잘 파악하고 세상 속에 던져져 모든 것들에 자연스러운 흐름을 표현하고자 하였다.

오브제 기법으로 문어와 이질적인 꽃을 사용하였고 색상 반전의 효과를 주기 위해 디지털 기법적인 포토샵 기능을 사용하였다.

(2) 작품 방법

① 바디페인팅용 화이트 아쿠아 수성물감으로 디자인한 이미지대로 스케치한다.

② 한쪽 어깨와 목에 문어 머리를 크게 그려 메탈 블루 아쿠아 컬러물감으로 칠한 다음 화이트 아쿠아 물감으로 그라데이션 시킨다.

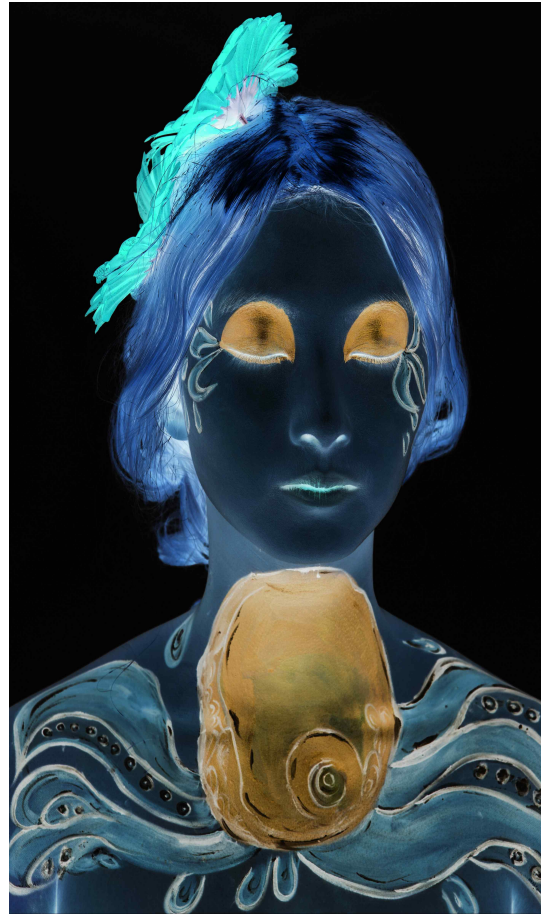
③ 베이지 브라운 계열의 컬러로 문어의 다리들을 채색하고 블랙으로 라인을 정리한 후에 문어다리를 세밀하게 묘사한다.

④ 모델의 눈 부위에 메탈 블루 아쿠아 물감을 칠해주고 눈 주변에 브라운과 블랙물감으로 흘러내림을 표현하여 상반신 부분과 통일감을 준다.

⑤ 준비해둔 오브제를 모델 머리에 고정시켜준다.

<표 10> 작품 IV의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 결합성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



<그림 49> 작 품 IV

5) 작품 V - 양면성

(1) 작품 설명

작품 V는 더페이즈망 기법의 특성 중 공간의 이동성을 표현한 작품으로 페인팅 기법을 사용하였다. 작품 V의 모티브는 르네 마그리트의 작품 ‘지평선의 신비’로 남자들이 겹쳐 보이는 효과를 주는 방식으로 <표 11>과 같이 디자인 이미지를 스케치하였다.

액자나 창문, 방문 등의 공간을 원근법으로 표현하거나 부착하는 것이 아니라 사람 자체를 공간 이동시켜 3장의 다른 포즈의 사진을 겹쳐 표현하여 공간의 이동성을 표현하였다.

양면성의 표현을 위해 오렌지컬러와 그린컬러로 색채의 대비를 표현하였고 몸의 신체 골격에 따라 페인팅을 하고 큰 페인팅용 브러쉬로 색채들의 겹쳐진 효과를 주었다. 얼굴에도 같은 색상으로 페인팅을 하였고 모델의 머리에도 같은 컬러를 사용하였다.

더페이즈망 기법의 특성인 공간의 이동성을 표현한 작품으로 다른 공간들을 만드는 2차원적인 공간에서 벗어나 한명의 인물을 서로 다른 각도에서 촬영하였다. 촬영된 이미지 중 3가지의 이미지를 선택한 후 한 작품에 편집하여 3차원적인 공간과 시간의 이동성을 표현하고자 하였다.

(2) 작품 방법

작품 V의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

① 큰 페인팅용 브러쉬를 이용하여 모델의 얼굴과 상반신 어깨라인 부위에 오렌지컬러와 그린 컬러를 페인팅한다.

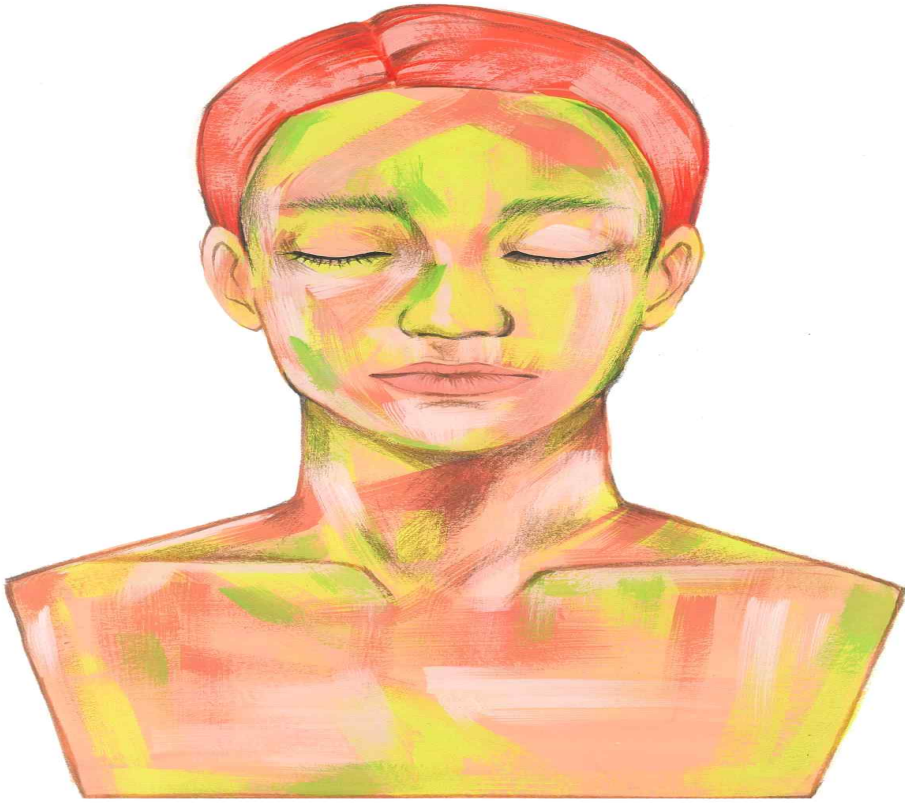

② 신체의 튀어나온 부위에는 오렌지컬러로 채색하고 그들이 지거나 어둡게 명암을 주고 자하는 부위에는 그린 컬러로 페인팅한다.

③ 모델의 어깨와 팔, 손등, 손가락에도 오렌지 컬러와 그린컬러로 페인팅한다.

④ 얼굴과 귀에도 조금 작은 페인팅용 브러쉬로 오렌지와 그린 컬러를 페인팅한다.

⑤ 디지털 포토샵 기능의 효과를 이용하여 모델의 헤어에도 오렌지로 컬러를 주어 통일감을 준다.

<표 11> 작품 V의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	공간의 이동성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬
컬러	



<그림 50> 작품 - V

6) 작품 VI - 유령

(1) 작품 설명

작품 VI은 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성인 공간의 이동성을 표현한 작품으로 <표 12>의 디자인 이미지로 표현하였다. 작품 VI의 모티브 작품은 초현실주의 바디페인팅 작품 실증연구로 인터넷자료로 검색하여 바디페인팅에 표현된 공간 이동성을 응용한 작품을 모티브로 선정하여 남자 모델의 얼굴 자체에 지퍼를 그리고 아트 마스크에 채색하여 ‘오페라의 유령’의 남자 주인공 “팬텀” 이미지와 유사한 느낌으로 표현하고자 하였다.

바디페인팅의 회화적 기법을 사용하였고 모델의 얼굴에 조형요소의 선을 사용하여 날카로운 사선으로 상처가난 듯한 표현을 하였고 모티브의 색상과 질감표현으로 약간 바래고 오래된 듯한 느낌이 나게 표현하고자 브라운과 카키 블랙으로 표현하였다.



지퍼 속의 공간은 어둡고 바랜 듯하게 작업을 하였고 지퍼 안의 아트마스크는 따로 채색하여 잘라서 부분적으로 오브제 기법을 사용하여 배치시켜 부착시켜주었다.

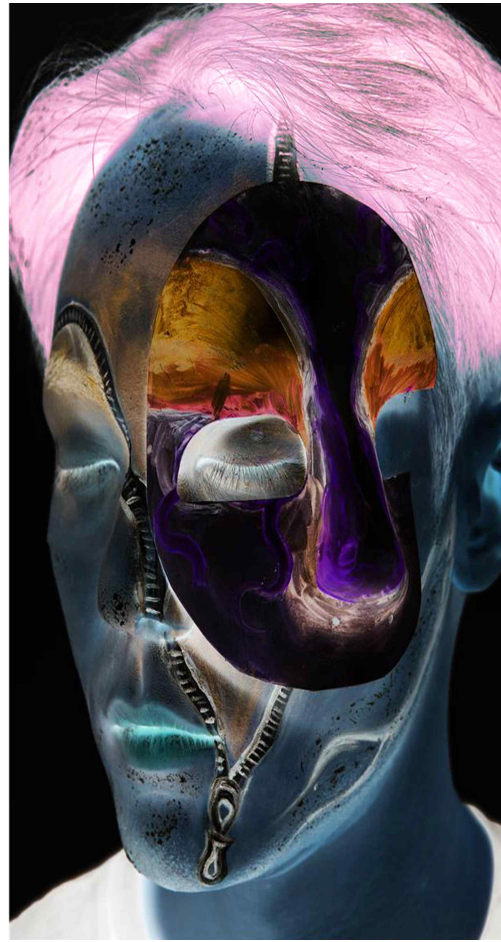
(2) 작품 방법

작품 VI의 세부적인 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 작품 디자인 이미지대로 화이트 아쿠아 물감으로 남자 모델의 얼굴에 지퍼를 그린다.
- ② 턱 선과 얼굴 전체에 다크 블루와 카키컬러로 바랜 이미지를 표현한다.
- ③ 아트마스크의 노즈 부위에 그린 컬러로 포인트를 주고 이마 부위에 옐로우컬러로 곡선의 문양을 넣어준다.
- ④ 남은 한쪽 남자 모델의 남은 한쪽 얼굴을 부분을 채색하고 전체적으로 상처를 그려준다.
- ⑤ 모델의 얼굴에 미리 준비한 아트마스크를 크기에 맞게 잘라 고정시켜 준다.

<표 12> 작품 VI의 디자인 이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	공간의 이동성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



< 그림 51 > 작품 - VI

7) 작품 VII - 손과 발

(1) 작품 설명

작품 VII은 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성 중 사물의 변화와 변형으로 많은 화가들의 작품에서 볼 수 있었다. 다양하고 흥미로운 변형으로 <표 13>과 같이 디자인 이미지를 표현하였다.

작품 VII의 모티브는 초현실주의 바디페인팅 작품 실증연구로 미국 초현실주의 작가인 '짐 워렌'의 작품을 손과 발이 변형된 작품을 선정하였고 바디페인팅의 회화적 기법을 사용하여 모티브 작품에 손과 발의 합쳐짐과 '천지창조' 벽화의 배경에 벽 갈라짐을 표현하였다.

인간을 창조할 때 손과 발의 역할은 제 각각이 역할들이 있는 것이고 그 역할들이 잘 이루어질 때 조화롭게 살아갈 수 있는 것이다. 변질이 되어 나태해지거나 불성실해지면 제 기능을 하지 못하게 된다.

그럴 경우, 부조화 속에서 살아가는 것을 표현하기 위해 손과 발 주변에 벽이 갈라짐을 얼굴까지 연결하여 조형요소인 면과 선을 이용하여 손과 발 주변의 벽에 갈라짐을 표현하였다.

모델의 얼굴에도 조형요소인 선을 사용하였고 코 벽 부분과 입술을 강조하기 위해 면과 선을 표현하여 주었다.

(2) 작품 방법

작품 Ⅷ의 자세한 제작 방법은 다음의 과정으로 진행하였다.

- ① 바디페인팅용 화이트 아쿠아 물감으로 디자인 이미지대로 스케치한다.
- ② 가슴 위 손과 발을 베이지 브라운 계열의 컬러로 칠하고 그 위에 짙은 브라운 컬러로 포인트를 주어 그라데이션 한다.
- ③ 작은 브러쉬로 보다 좀 더 짙은 브라운 컬러로 포인트를 주어 칠하고 블랙으로 라인을 정리한다.
- ④ 연하게 베이지 컬러로 칠한 벽 갈라짐을 짙은 브라운 컬러로 위치를 설정하여 선을 사용하여 그어준다.
- ⑤ 얼굴에는 메탈 퍼플 컬러로 페인팅한 뒤에 눈 주위에 조형 요소인 선과 면을 사용하여 페인팅한 뒤에 짙은 브라운 컬러와 화이트로 음영을 넣어준다.
- ⑥ 얼굴 라인 바깥부분과 어깨와 팔 부위에는 모티브 사진의 배경인 숲과 같은 라이트 그린으로 칠해준다.

<표 13> 작품 Ⅶ 의 디자인이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 변형성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



<그림 52> 작품 - VII

8) 작품 VIII - 소나기

(1) 작품 설명

작품 VIII은 더페이즈망 기법의 특성인 사물의 변형성을 표현한 작품으로 <표 14>과 같이 디자인 이미지를 계획하였다. 작품 VIII은 초현실주의 바디페인팅 작품 실증연구로 인터넷자료로 검색하여 사물의 변형성의 전형적인 작품을 모티브로 선정하여 모델의 오른쪽 앞가슴에 손을, 목 부분에는 나무를 그려주었고 오른쪽 얼굴 턱 선에 구름을 배치시켜 손의 크기는 아주 크게, 나무와 구름은 작게 축소 변형되어 보이도록 표현하였다. 또한 디지털 포토샵 기능을 활용하여 색상 반전의 효과를 주었다.

바디페인팅의 회화적 기법을 사용하였고 사물들의 주변에 비가 잘 오지 않는 사막으로 표현하였고 사막 주변의 모래를 스펀지를 이용하여 빠르게 표현하였고 강조될 부분은 작은 붓으로 점을 찍어 표현하였다.

구름에서 쏟아져 내리는 빗줄기 표현을 사실감 있게 표현하고자 디지털 포토샵 기능을 부분적으로 사용하여 입체감과 사실감을 주었다.

모델의 얼굴과 팔은 사막의 연장으로 표현하여 스펀지와 조형요소의 점을 사용하였다.

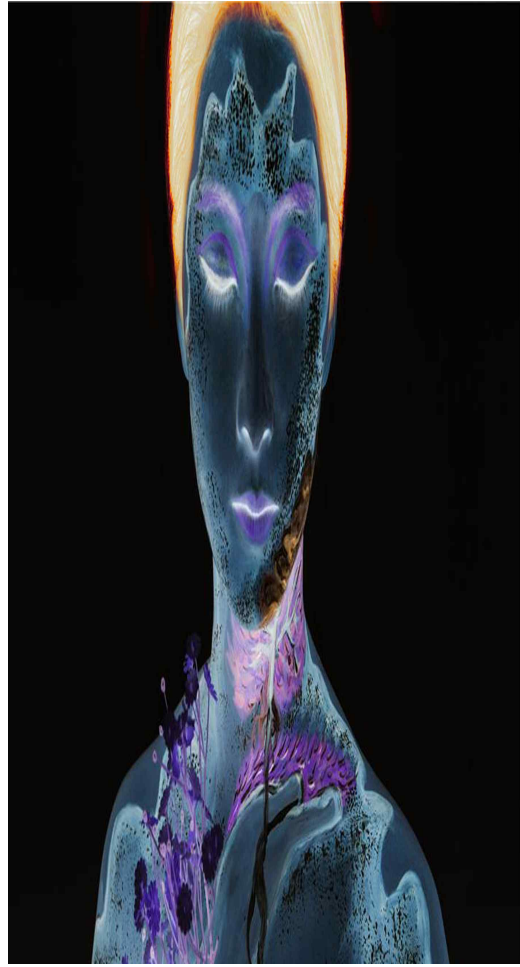
(2) 작품 방법

작품 Ⅷ의 작품 제작 방법은 다음과 같다.

- ① 디자인 이미지대로 화이트 아쿠아 물감으로 디자인 스케치한다.
- ② 먼저 손을 베이지 브라운 컬러로 칠하고 나무는 그린 컬러로 얼굴에 구름은 블루 컬러로 베이스를 칠한다.
- ③ 각 사물에 좀 더 진한 컬러로 덧발라 그라데이션 시키고 블랙과 화이트로 음영을 준다.
- ④ 얼굴은 사막의 연장으로 베이지 브라운컬러 물감으로 베이스를 바른 후에 브라운 컬러로 사막의 깊이감을 준다. 모래 느낌을 주기 위해 스펀지로 화이트물감을 찍어주고 점을 그려준다.
- ⑤ 미리 준비한 오브제로 헤어 장식을 해서 고정시킨다.

<표 14> 작품 Ⅷ의 디자인이미지

디자인 이미지	
	
구성	내용
작품 디자인 요소	사물의 변형성
표현 기법	회화적 페인팅 기법
재료	수성물감, 브러쉬, 오브제, 보조재료
컬러	



<그림 53> 작품 - VIII

IV. 결 론

초현실주의는 실제 사고 작용을 언어나 글자 등으로 표현하려는 순수한 심리적 자동기술법이라고 정의했던¹²⁵⁾ 브르통의 말을 보면 초현실주의는 특정 장르에 국한되지 않으며 다양한 형태로 해석될 수 있다. 1920년대의 많은 시각 예술가들이 참여하여 초현실주의 중심은 문학에서 미술로 바뀌었으며 창조적이고 문화적인 걸작이 되었다. 시와 문학에서 출발한 미술사조로서 메이크업과 연관성이 있고 조형 예술의 한 분야로 메이크업과 바디아트 분야를 다양하고 창조적으로 발전, 성장시키고 활용하게 되었다.

꿈과 무의식의 환상과 상상의 세계를 표현하는 초현실주의 더페이즈망 기법은 작가의 의도가 개입된 표현으로 기본 상식의 틀을 깨고 인간의 내면의 억압을 해방 시키고자 하였다.

본 연구에서는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 고찰하고 분석하여 바디아트에 응용하고 주관적으로 재해석하여 다양한 표현 방법으로 작품을 제작하였고 더페이즈망 기법에 대한 연구 결과는 다음과 같다.

첫째, 초현실주의 개념과 발생적 배경을 고찰하고 선행연구를 통하여 더페이즈망 기법의 특성을 분류하였다.

선행연구에서 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성은 공간적 전치, 사물의 이동과 결합, 사물의 속성의 전환과 변형으로 연구되었으며 본 연구는 사물의 결합성, 공간의 이동성, 사물의 변형성 3가지의 특성으로 분류하여 연구하였다. 사물의 결합성은 사물을 인체에 결합시킴으로써 다른 의미로 받아들이게 하였고 인간과 인간의 결합으로 자유로운 사고에 의한 창의적인 시도를 하였다. 공간의 이동성은 공간상의 분리된 이미지를 한 시점에서 하나

125) 요하임나겔(2008).op.cit.p.24

의 이미지로 보여지게 하여 2차원적인 공간과 3차원적인 공간으로 표현하였다. 사물의 변형성은 사물 속성 자체의 변형을 일으키는 것으로 사물의 고유의 특성을 새로운 방식으로 왜곡, 과장하여 새로운 이미지의 사물로 전개시켰다.

둘째, 바디아트의 개념과 유형, 기법을 선행연구 자료와 문헌자료를 통해 분류하였고 본 연구에서 작품 제작 과정에 들어가는 회화적 기법, 디지털 기법, 오브제 기법과 바디아트의 조형적 요소를 중심으로 연구하였다.

셋째, 바디아트에 나타난 더페이즈망 표현기법 분석을 바탕으로 본 연구는 사물의 결합성, 공간의 이동성, 사물의 변형성의 분류에 따라 바디아트 총 8작품을 환타지 메이크업으로 제작하였으며 더페이즈망 기법의 특성이 나타난 작품을 바디아트에 적용시켜 다음과 같이 작품을 제작하였다.

작품 I, II, III, IV는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성인 사물의 결합성에 의한 디자인으로 바디아트 유형중 환타지 메이크업으로 작품을 제작하였다. 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성을 이용해서 인물과 사물의 결합과 인물과 인물의 결합을 하였고 네거티브 필름의 반전 효과를 디지털 포토샵 기능을 이용하여 표현하였다.

작품 V, VI는 초현실주의 더페이즈망 기법의 특성인 공간의 이동성으로 디자인하고 제작하였고 세상에 많은 공간들을 변화시키고 전치시켜 공간의 이동성이 2차원적인 것을 넘어 3차원적인 표현을 하였다. 공간의 이동성은 인물을 서로 다른 포즈에서 3명으로 겹쳐 보이는 효과로 표현하였고 남자 모델과 지퍼 공간 안에 아트마스크를 부착시켜 오브제 기법을 사용하였다.

작품 VII, VIII는 더페이즈망 기법의 특성 중 사물의 변형성으로 인간과 사물의 크기와 형태를 크게 그려 표현하거나 없애는 등의 표현의 변형으로 작품 VII에서는 손과 발의 형태를 붙여 모티브와 같이 표현하고 천지창조의

벽화에서 벽이 갈라지는 듯한 표현을 차용하여 얼굴과 손발에 표현하였다. 조형요소인 선과 면을 사용하였고 네거티브적인 반전 효과는 사용하지 않았다. 작품 VIII에서는 사물의 변형으로 사막의 손위에 구름 밑에 나무로 번개가 치고 비가 오는 것을 표현하고자 하였다. 조형요소인 점을 사용하여 사막의 모래 느낌을 주었으며 네거티브적인 필름의 효과를 디지털 포토샵 기능을 활용하여 표현하였다.

더페이스망 기법의 이론적 고찰과 이를 바탕으로 한 작품제작을 연구 결과를 통하여 초현실주의 더페이스망 기법의 특성이 바디아트에 적용되어 표현이 될 때 더페이스망 기법의 특성을 표현한 바디아트는 기존의 틀과 고정 관념을 탈피하여 표현의 자유와 다양성과 창의적인 조형 예술로서의 가치를 가지고 독특한 개성을 나타낼 수 있다는 것을 알 수 있었다. 본 연구에서는 초현실주의 더페이스망 기법의 특성을 초현실주의 작품을 가지고 해석하고 차용하였다는 한계점을 가진다. 후속 연구에서는 바디아트 분야의 발전에 기여한 초현실주의 더페이스망 기법의 특성을 활용하여 메이크업 분야의 다양하고 지속적인 발전과 바디아트에 방향성을 제시할 필요성이 있다고 사료된다. 본 연구를 통하여 바디아트 작품 영역의 확대와 가능성을 부여하여 초현실주의 더페이스망 기법의 특성과 바디아트와의 연계성으로 더 많은 예술적 활동의 작품과 문헌 등의 연구들이 지속되기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 로라 톰슨, 이수연 역(2014). 「 초현실주의 』. 시공사.
- 장루이가유맹, 강주현 역(2006). 「 달리 』, 시공사.
- 미슈 게일, 오진경 역(1998). 「 다다와 초현실주의 』.한길아트.
- 에디나 베르나르, 김소라 역(2004) .「 근대 미술 』. 생각나무.
- 요하임 나겔 , 황종민역 (2008).「 어떻게 이해 할까? 초현실주의 』.미술문화.
- 피오나 브래들리, 김금미 역(2003). 「 초현실주의 』. 열화당.
- 강대영(1999). 「 한국 분장 예술 』. 지인당.
- 김영나(1996) .「 서양 현대 미술의 기원 』.시공사.
- 김희숙, 이은임(1996) . 「 메이크업과 패션 』.수문사.
- 오민영, 신원선, 안성준(2010).「 아트 메이크업 디자인 』. 훈민사.
- 양민영(2013). 「 서양 미술사를 보다 』
- 정연자, 김진희(2015). 「 뷰티 디자인 』. 교문사.
- 김애경, 제기연(2013). 「 미용 색채학 』.교문사
- 권연옥(2009). “초현실주의 더페이즈망 기법을 응용한 패션스타일링 연구”.
이화여자대학교디자인대학원.
- 김순구(2002). “초현실주의 Art Make-up 에 관한연구”. 디자인학연구. 제50
호Vol.15 No.4
- 김수빈(2016). “초현실주의 미적 특성을 응용한 바디아트 작품제작”. 성신여
자대학교 뷰티융합대학원 석사논문.

- 김은미(2003). “초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현 특성에 관한연구”.
홍익대학교 교육대학원 석사논문.
- 김은영(2002). “통합세계로서의 초현실주의 회화 연구”. 홍익대학교 교육대
학원 석사논문.
- 김지열(1992). “초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구”. 이화
여자대학교 교육대학원 석사논문.
- 박리라(2016). “초현실주의 데페이즈망 기법을 활용한 융합아트 메이크업 연
구”. 한국융합학회논문지.Vol.7No.3
- 박리라(2016). “초현실주의 데페이즈망 기법을 활용한 아트 메이크업연구”.
중앙대학교 예술대학원 석사논문.
- 박홍덕(2016). “초현실주의 기법의 응용 통한 회화 연구 표현연구”. 홍익대
학교 대학원 석사논문.
- 배찬우(2013). “초현실주의경향의 뷰티 일러스트레이션 연구”. 건국대학교
디자인대학원 석사논문.
- 석필선(2012). “초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작연
구”.한성대학교예술대학원 석사논문.
- 이승은(2012). “데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작연구”.한성
대학교예술대학원 석사논문.
- 이승은, 최희자(2011). “초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업
작품제작 연구”.조형학연구.Vol.12.No.3.
- 이지영(2013). “프랑스 아방가르드 특성을 응용한 아트메이크업연구”.한성대
학교예술대학원 석사논문.
- 이진윤(2015).“초현실주의를 활용한 드레스연구.”한국 패션 디자인 학회.15권
2호.
- 오세화(2005). “초현실주의 미술에 내재된 무의식 표현특성에 관한 연구”.
한남대학교 교육대학원 석사논문.

- 오지아(2010). “초현실주의 표현기법을 응용한 텍스타일 제품디자인 연구”. 한양대학교대학원 석사논문.
- 양진희(2006). “20세기 미술사조가 현대메이크업에 미친 영향에 관한연구”. 한국메이크업 디자인학회지 Vol.2No.2
- 안성준, 정재윤(2012). “광고에 나타난 트롱프뢰유 기법을 활용한 바디페인팅연구”. 한국기초조형학회<기초조형학연구>12권3호.
- 육현임(2007). “바디 페인팅(Body Painting)의 초현실주의 표현양식에 관한 연구”. 건국대학교 산업대학원 석사논문.
- 조정윤(2010). “초현실주의를 활용한 패션 액세서리에 관한연구”. 홍익대학교 산업미술대학원 석사논문.
- 정인숙(2010). “무의식으로 표현한 회화적 공간에 관한연구” - 본인 작품 중심으로-. 건국대학교 대학원 석사논문.
- 정선영(2002). “초현실주의 회화에 나타난 왜곡된 심상과 표현에 관한연구”.- 본인의 작품을 중심으로-. 숙명여자대학교 대학원 석사논문.
- 최지희(2007). “초현실주의 표현기법을 이용한 그림책 일러스트레이션에 관한 연구”. 숙명여자대학교 디자인 대학원 석사논문.
- 추유나(2017). “언캐니 시각적 방법론에 따른 바디아트 작품제작”. 성신여자대학교 뷰티 융합대학원 석사논문.
- 한지수(2013). “초현실주의 미술의 특성이 나타난 아트메이크업” 연구. 한국 뷰티경영학회지. 1권2호.
- 황은정(2016). “초현실주의 프리다 칼로 작품을 응용한 아트메이크업 작품제작”. 성신여자 대학교 뷰티 융합대학원 석사논문.

<http://www.google.co.kr> (검색일 :2017년 4월 1일).

<http://www.google.co.kr> (검색일 2017년 4월 15일)

<http://m.blog.naver.com>(검색일 :2017년 4월 16일).

<http://www.google.co.kr> (검색일 2017년 4월 20일)

네이버 지식백과, 한국미술산책 (검색일 2017년 4월 29일)

blong.daum.net/kmozzart/1401 (검색일 2017년 4월 29일)

<http://bnaniyo.blog.me/> (검색일 2017년 4월 30일)

<http://blog.naver.com/comphictist/> (검색일 2017년 4월 30일)

카페 - Daum-(검색일 2017년 4월 30일)

<http://blong.daum.net/01099953517/2> (검색일 2017년 4월 30일)

<http://cafefiles.naver.net/> (검색일 2017년 4월 30일)

<http://blogfiles7.naver.net> (검색일 2017년 4월 30일)

<http://blog.naver.com/emolab646> (검색일 2017년 4월 30일)

<http://www.google.co.kr> (검색일 2017년 5월 2일)

네이버 블로그 (검색일 2017년 5월 2일)

blog.naver.com/lisaksh/220207029323 (검색일 2017년 5월 2일)

Daum 블로그 (검색일 2017년 5월 12일)

ABSTRACT

Produce Body Art Using Surrealism peijeumang Techniques

Jeong, Eun Kyung

Makeup, special makeup major

Graduate School of

Beauty Convergence

Sungshin Women's University

As the modern society rapidly changed and diversified in the wave of information, it has pursued new culture and value, and it has escaped the uniform and formal structure and expressed individual values and various aesthetic sense and desire.

Surrealism liberated human beings from human oppression by giving freedom to the subconscious and dream world of man, and visualized the free imagination that is difficult to see in conventional paintings. In modern make-up, the new expressive power and creativity were presented by the formative elements of form and color, which were deviated from the existing idea.

Surrealism The Phase Network technique is a technique to move an object from a normal environment to a heterogeneous environment and

to exclude a practical nature from the object to produce a strange encounter between objects. For example, humans can be transformed into animals, machines, rocks, objects and creatures can be transformed into humans, and the possibility of combining these different images, morphing, and space movement is expressed in body art with a new perspective.

The purpose of this study is to analyze the characteristics of Surrealism Theme Network technique and to make body art works. It is meaningful to expand the possibilities of the art of sea art and to explore the development. The research method is to investigate the characteristics of surrealism concept and the theory of the phase network technique in domestic and foreign literature and thesis. In the empirical study, we analyzed modern body art images that showed the characteristics of Surrealism Theme Network technique. Based on the previous research, we investigated the characteristics of Surrealism concept and more phase network technique, , And deformity of objects. Based on this, I designed and planned 8 pieces of fantasy makeup among the body art types to produce the works.

Works I, II, III, and IV use the unity of objects, which is a characteristic of surrealism and the phase network technique, to accept them from everyday functions in a totally different meaning through the heterogeneous combination of human, things, things and objects.

Works V and VI show mystical feeling and rich imagination by expressing space and 3 - dimensional space inside and outside by giving space change by applying mobility of space which is characteristic of the

more phase network technique.

Works VII and VIII expressed the deformity of objects and enlarged or reduced the size of their positions or objects, giving them a heterogeneous and fantastic feeling of incongruity due to change. The body art works created to highlight the characteristics of the thephase network technique were produced by synthesizing the two coexisting images of the inner world and the real world of consciousness using the color inversion using the digital photoshop function. I visualize the everyday body in heterogeneous shape through the phase network technique and use Photoshop to express the combination of different images and expansion of space. The results of this study are as follows. First, the characteristics of the surrealism thephase network technique are expressed as a creative image by emphasizing or expressing a specific part of the human body through the combination of objects, and expressing freedom and material diversity through movement of space. Secondly, we showed creativity and possibility to convert new thinking into body art work by application of original material, and gave performance effect to body art expressed through human body. Third, the effect of color reversal of digital photoshop function gave change and three - dimensional feeling of various colors and made a new attempt by giving modern image with color which was not seen in existing paintings. As mentioned above, in the production of body art, the direction of design search by unique thinking was presented, and it was possible to make the work, which gave the possibility of enlarging the work area.

