



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](#) 

한 지 수 교수 지도
석사학위 청구논문

플라톤 이데아론을 바탕으로
아상블라주 기법을 활용한
아트메이크업 작품제작

2020

성신여자대학교 뷰티융합대학원
뷰티융합학과 메이크업 · 특수분장전공
최 주 희

플라톤 이데아론을 바탕으로
아상블라주 기법을 활용한
아트메이크업 작품제작

한 지 수 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2020년 5월

성신여자대학교 뷰티융합대학원
뷰티융합학과 메이크업 · 특수분장전공
최 주 희

인 준 서

최주희의 석사학위 논문으로 인준함

2020년 5월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 뷰티융합대학원

논문개요

인간은 인지된 감각을 통하여 지식을 개념화하고 습득한다. 인간의 감각은 개인으로부터 얻어지기도 하지만 조직과 교육 안에서 습득되고 체계를 가지며, 개인의 감각을 넘어 구조에 맞춘 개념이 자리 잡기도 한다. 인간은 이 개념을 교육과 제도로 구축해왔다. 그러나 다양성을 존중하고 있는 사회 속에서 일관된 시각에 의존한 습득을 통하여 사유된 지식은 플라톤 이데아론에서 명시된 동굴 안에 결박된 인간들이 그 동굴 속에서 경험한 것들을 참이자 진리라 여기는 것과 다를 바 없이 비취진다.

인간이 구축해온 제도에 따른 교육은 인간이 빛으로부터 새로운 존재를 깨닫게 하는 것을 제한하는 것처럼 보이기도 한다. 이에 따라 인간이 지녀온 신념, 인간이 여태껏 보호 받아 온 제도 속에서 형성된 감각은 의혹을 안겨준다.

본 연구를 통하여 인간이 감각적으로 지각하고 있는 것에 대한 의구심을 작품에서의 실루엣으로 나타내어 플라톤 이데아론 속 그림자를 표현하여 감상자로 하여금 다양한 해석을 가질 수 있게 한다. 그리고 그에 따른 연구자가 제시하는 실재를 본 작품으로 나타낸다. 그러므로 기존 사고방식이 아닌 시각에 대한 새로운 의미부여로 본 연구를 통해 다양한 참된 지식을 깨닫고자 한다.

본 연구는 플라톤 이데아론을 바탕으로 동굴의 비유를 들어 이론적 배경과 이에 따른 위 내용에 제기된 의혹에 대한 설명을 하고, 이를 아상블라주 기법의 특성을 활용하여 작품을 제작하였다. 아상블라주 기법은 선행연구와 단행본 등을 참고하여, 그 중에서 아상블라주 기법의 특성을 물질성, 형상성, 일상성, 우연성, 사회성 5가지로 분류하였다.

플라톤 이데아론을 기반으로 아상블라주 기법을 활용한 아트메이크업 작품을 제작한 본 연구의 결과는 다음과 같다.

8개의 모든 작품은 각각 동굴의 비유 속 그림자를 본 작품의 실루엣과 실재를 표현하는 두 가지 대비의 이미지를 보여주고, 실재를 주 작품으로 나타낸다.

작품 I - 절규는 그림자(실루엣)로는 춤을 추는 사람을 보여주지만 빛에 비춰진 실재는 절규를 하며 울부짖는 사람을 볼 수 있다. 아상블라주 기법 중에서 물질성을 나타낸 작품으로 물질의 본질적 사용목적을 넘어 추상적인 이미지와 눈물이라는 새로운 의미를 작품을 통해 표현했다.

작품 II - 고독은 그림자(실루엣)로는 담배를 피우는 커다란 챙 모자를 쓴 사람을 연상하게 되지만, 실재는 두 명의 사람이 서로를 묶어 놓은 듯 끌어안으며, 틀만 갖춘 허상인 모자를 쓰고 있는 두 명의 사람들을 보여준다. 아상블라주 기법 중 물질성을 나타낸 작품으로 전혀 다른 객체인 두 명의 모델을 하나의 이미지로 나타낸다.

작품 III - Everblack tree는 그림자(실루엣)는 상록수 계열의 나무나 크리스마스 트리와 같은 나무의 형태를 상상할 수 있지만, 실재는 두 명의 사람의 과장된 헤어스타일을 보여준다. 아상블라주의 특성 중 하나인 형상성을 나타낸 작품으로 형태가 주는 연상의 이미지를 표현했다.

작품 IV - Pygmalion은 그림자(실루엣)에서는 입맞춤을 할 것 같은 한 쌍의 연인을 연상할 수 있지만 실재는 일방적으로 집착하는 사람이 석고상을 바라보는 모습이 있다. 남녀의 사랑을 표현하기 위해서 석고상과 남자모델을 객체 그대로 활용하여 연상할 수 있는 형상성을 표현했다.

작품 V - Misery는 그림자(실루엣)는 축 처진 남자의 등이 연상되어 질 수 있지만, 실재는 한 사람이 다른 한 사람을 결박하여 움직이지 못하게 집착하는 모습을 보여준다. 아상블라주의 특성 중 하나인 일상성을 나타낸 작품으로 일상에서 흔히 사용하는 사무용품인 클립을 헤어스타일로 나타냈다.

작품 VI - Queen은 그림자(실루엣)는 왕관을 쓴 한 사람이 포즈를 취하고 있지

만, 실재는 왕관이 아닌 인형의 팔 다리로 만들어진 괴기한 오브제를 머리에 쓴 한 남자가 있다. 일상에서 장난감으로 취급되는 인형을 우연한 집적을 통해 형성된 형태인 왕관을 인위적으로 만들고, 본래의 사물과 무관한 새로운 이미지를 보여주며, 아상블라주 기법의 우연성을 표현했다.

작품Ⅶ-산은 그림자(실루엣)는 언덕이나 산을 떠올릴 수 있지만 실재는 하나의 천에 함께 덮여있는 두 명의 사람이 보인다. 아상블라주 기법의 사회성을 새로 구매하지 않은 버려질 재료들을 작품의 재료로 사용하며 나타냈다.

작품Ⅷ- 이상(理想)은 그림자(실루엣)로는 새집 위에 새를 연상하게 된다. 그러나 실재는 부스스한 사람 머리 위에 철사로 만들어진 허구의 새 모형이 놓여 있다. 아상블라주 기법의 특성 중 사회성을 활용하여, 사용하지 않은 할로윈 용품을 재사용하여 오브제를 만들고, 입지 않는 스카프로 메이크업을 할 부자재를 만들어 표현했다.

플라톤 철학을 바탕으로 아상블라주 기법을 활용한 아트 메이크업 작품제작을 통해 철학적 배경인 플라톤 이데아론에서 파생된 동굴의 비유 안에서의 그림자와 실재의 괴리감을 분명하게 표현했다. 이를 더 흥미롭게 나타내기 위하여 아상블라주 특성을 작품의 기법으로 적극 활용하여 다양한 오브제를 메이크업 외의 예술적 요소로 사용하며 또 다른 예술분야의 창출을 시도했다.

메이크업 분야는 아트 메이크업과 특수 분장 등 다양한 장르가 융합되어 그 분야가 확대되어지고 있으며 그 중 하나는 현대 예술로 발전하고 있다.

본 연구를 통하여, 메이크업이 다양한 문화와 융·복합이 되며, 예술분야 뿐만 아니라 철학, 음악과 같은 비시각적인 다양한 장르와도 접목되어 이미지화하는 실험적인 시도들이 확대되길 기대한다.

목 차

논문 개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
II. 이론적 배경	4
1. 철학적 배경	4
1) 플라톤 이데아의 개념	4
2) 그림자의 철학적 개념	6
2. 아상블라주	8
1) 아상블라주 개념	8
2) 아상블라주 특성	9
3. 아트메이크업	22
1) 아트메이크업의 개념	22
2) 아트메이크업의 조형요소	23
3) 아트메이크업의 표현기법	33
III. 작품 제작	37
1. 제작 의도	37
2. 작품설명 및 제작과정	40

IV. 결론	81
1. 요약 및 결론	81
2. 한계점과 제언	83

참고문헌

ABSTRACT

그림 목 차

<그림 1> Ron Ulicny, Spew, 2011	13
<그림 2> Atsuko Tanaka, Electric Dress, 1956	13
<그림 3> Subodh Gupta, Very Hungry God, 2006	15
<그림 4> Pablo Picasso, Bull's head, 1942	15
<그림 5> Michael Cuomoart, Cage, 2015	17
<그림 6> Robert Rauschenberg, Mercury Zero Summer Glut, 1987	17
<그림 7> Eileen Agar, Angel of Anarchy, 1936-40	19
<그림 8> Jud Turner, Greed Eater, Unknown.	19
<그림 9> Tim Noble and Sue Webster, Miss Understood & Mr Meanor, 1997 ..	21
<그림 10> 최정화, 민들레, 2018	21
<그림 11> 질감 1	27
<그림 12> 질감 2	27
<그림 13> 질감 3	27
<그림 14> 질감 4	27
<그림 15> 형태 1	30
<그림 16> 형태 2	30
<그림 17> 형태 3	30
<그림 18> 형태 4	30
<그림 19> 색 1	32
<그림 20> 색 2	32
<그림 21> 색 3	32
<그림 22> 색 4	32

<그림 23> 회화적 기법 1	34
<그림 24> 회화적 기법 2	34
<그림 25> 오브제 기법 1	35
<그림 26> 오브제 기법 2	35
<그림 27> 스텐실 기법 1	36
<그림 28> 스텐실 기법 2	36
<그림 29> 작품 I - 절규 디테일 컷	44
<그림 30> 작품 I - 절규	45
<그림 31> 작품 II - 고독 디테일 컷	50
<그림 32> 작품 II - 고독	51
<그림 33> 작품 III - Everblack tree	55
<그림 34> 작품 IV - Pygmalion	59
<그림 35> 작품 V - Misery	64
<그림 36> 작품 VI - Queen 디테일 컷	69
<그림 37> 작품 VI - Queen	70
<그림 38> 작품 VII - 산 디테일 컷	74
<그림 39> 작품 VII - 산	75
<그림 40> 작품 VIII - 이상(理想)디테일 컷	79
<그림 41> 작품 VIII - 이상(理想)	80

표 목 차

<표 1> 아상블라주 기법의 특성 선행연구 정리표	11
<표 2> 아트메이크업의 조형요소 선행연구 정리표	25
<표 3> 아트메이크업 디자인 계획	39
<표 4> 작품 I 디자인과 구성내용	43
<표 5> 작품 II 디자인과 구성내용	49
<표 6> 작품 III 디자인과 구성내용	54
<표 7> 작품 IV 디자인과 구성내용	58
<표 8> 작품 V 디자인과 구성내용	63
<표 9> 작품 VI 디자인과 구성내용	68
<표 10> 작품 VII 디자인과 구성내용	73
<표 11> 작품 VIII 디자인과 구성내용	78

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

어떤 사물이나 상황에 대한 모든 인식은 인간의 감각을 기반으로 이루어진다. 인간이 가지는 인식 대상에 따라 상상(guesswork), 신념(certainty), 추론(inference), 그리고 인식(recognition)이 되며 이것들과 함께 판단이 더해져 지성에 대한 이해를 얻게 된다.¹⁾ 인간은 이렇게 인지된 감각을 개념화하고 습득한다. 인식작용을 통하여 지식은 개념화 되어 지고, 인간은 이 지식을 사유한다. 이 개념화는 국가, 사회, 가족과 같은 하나의 구조 안에서 현대인들을 교육하고, 조직 안에 조화를 이데아로써 지향하며 살아가는 것을 추구하길 가르친다. 그러나 현대인들이 지향해야 한다고 교육 받아 온 이데아는 더 넓게는 나라마다 좁게는 가족구성원의 가치와 신념에 따라 달라지기도 하고, 현대사회에 들어서면서 개인의 자아정체성, 개성, 다양화를 중요시 하는 시대가 됨으로써 한 조직 안에서의 조화만을 요구하는 이데아가 참인지에 대한 의구심을 갖게 한다.

이러한 의구심은 플라톤 이데아론에서 인간들이 조직과 구조라는 동굴 안에서 경험한 것을 참이자 진리라 생각하는 것과 ‘지구는 가만히 있고 하늘이 움직인다.’ 라는 인간들의 감각을 넘어 ‘하늘이 아닌 땅이 움직인다.’ 는 이데아의 빛을 보려고 노력하는 사회를 만들고 있다.²⁾ 그러므로 이데아에서 빛이란 참된 지식과 실체를 마주하고 그것을 획득하는 것을 의미하고, 그림자는 고정

1) 김선주 (2011), 플라톤의 교육철학 연구 : 「국가」를 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, p.16.

2) 최용화 (2008), 플라톤의 이데아론과 객체지향 패러다임 비교 연구 : 이데아론과 객체지향 프로그래밍의 구조를 중심으로, 연세대학교 대학원 석사학위논문, p.24.

된 진리로 결박되어 있는 편견과 같은 것을 의미한다.

본 연구는 인간이 감각적으로 지각하고 있는 것에 대한 의구심을 작품에서의 실루엣으로 표현하여 플라톤 이데아론의 그림자를 표현하고, 실루엣을 걷어내고 빛이 비추졌을 때 나타나는 본 작품은 실재를 의미하며 이데아의 빛을 뜻한다. 이를 통해 ‘A는 A다.’라는 정해진 틀이 아닌 시각에 대한 새로운 의미부여로 다양한 참된 지식을 깨닫고자 한다.

플라톤 이데아론에 대한 기존 연구들을 살펴 본 바 주로 플라톤의 저서와 이와 관련한 논문, 단행본 등 문헌연구로 이루어졌으며, 그 의미를 분석하고 한국교육에 주는 시사점이 무엇인지를 교육내용, 교육목적, 교육방법과 연관 지어 탐구한 바 있다.³⁾ 또한, 정치와 철학으로 포괄될 수 있는 다양한 개념과 관계들을 들어 인식론적 지식을 기반으로 플라톤 정치철학의 의미와 관계들을 모색해 정치 분야에 접목시킨 바 있다.⁴⁾

본 연구는 기존 연구들과 다른 접근으로 문헌연구를 넘어 플라톤 이데아론을 바탕으로 아트메이크업 작품을 제작하는데 의의가 있다. 더불어 아상블라주 기법을 활용하여 모델을 하나의 객체로 포함하고 오브제들과 함께 하나의 이미지를 만들어 그림자(실루엣)와 이데아의 빛(실재)의 분명한 대비를 통해 독창적인 아트 메이크업을 제작하는데 의의가 있다. 이를 위하여 플라톤 이데아론의 개념과 그림자의 철학적 개념을 이해하고 그에 따라 아상블라주의 미학적 특성을 세분화하여 작품을 제작한다.

본 연구의 목적으로는 첫째, 그림자를 작품의 실루엣으로 표현하고, 둘째는 이데아의 빛으로 작품의 실재를 보여주고, 마지막으로 실재를 나타내는 본 작품을 통하여 연구자가 생각하는 이데아와 현대 사회의 틀과 한계를 표현하고자 한다.

3) 이경우 (2015), 플라톤의 비유에 나타난 인식론의 교육적 시사, 경성대학교 일반대학원 박사학위논문, p.3.

4) 황옥자 (2017), 플라톤 정치철학에서 정치의 개선가능성과 좋은 민주주의 : 정치와 철학의 관계를 중심으로, 전남대학교 대학원 박사학위논문, p.22.

본 연구의 방법은 아트메이크업 작품을 총 8개로 제작하고, 이를 표현하기 위하여 플라톤 이데아론을 바탕으로 모델의 얼굴과 신체에 다채로운 시각적인 변형과 다양한 오브제를 활용한 아상블라주의 표현 특성과 아트 메이크업 기법으로 작품을 제작하였다.

2. 연구문제

「2020 트렌드 노트: 혼자만의 시공간」은 삶의 태도로서 나 홀로 라이프의 삶이 존중받고 우선시 되는 현상에 맞춰 개인화에 대한 관심이 급증함을 설명하며 조직 안에서의 존재가 아닌 개별적 존재에 대한 목소리가 높아지고 있음을 말한다. 또한, 다양성을 존중해주는 사회분위기가 조성되면서 다채로운 스펙트럼의 문화가 형성되고 있음을 설명한다.⁵⁾ 그러나 여전히 삶에 대한 규명은 공공연하게 조직과 구조 안에서 교육을 통하여 습득되어지고 개념화됨에 따라 인간은 하나의 대상을 해석하는데 기존 사고모형을 기반으로 일반적인 판단을 하게 된다. 위에 따른 모순을 통하여 연구자는 기존의 사고모형에 대한 의구심을 갖게 되었고, 플라톤 이데아론을 바탕으로 기존의 사고모형에 관한 인간이 가질 수 있는 일반적인 판단을 작품의 실루엣으로 표현하여 해석하도록 하고 그에 맞는 연구자의 답안을 주 작품을 통하여 제시하며 의미를 설명하고자 한다.

5) 연합뉴스, 이원희 외 3명 (2019), 「2020 트렌드 노트: 혼자만의 시공간」, 북스톤:서울.

II. 이론적 배경

1. 철학적 배경

1) 플라톤 이데아의 개념

플라톤의 이데아는 어원적으로 ‘보다’라는 뜻의 ‘이데인’에서 파생되었고, 이데아는 단적으로 ‘봄에서 미리 보이는 것’을 뜻한다.⁶⁾ 그 본래의 의미는 ‘보이는 것’이었으나, 시간이 지남에 따라 추상적이고 관념화 되었고 플라톤에 의하여 외적인 현상에서 내적인 형상과 구조의 의미로 발전되었다.⁷⁾ 플라톤은 인간은 지(知)를 통해 이데아를 인식한다고 말한다. 또한 플라톤은 변론을 통해 이데아를 증명함으로써 사물의 본질의 특성과 속성을 추출하여 파악한다. 그러므로 특정한 대상에 대한 추상적 개념들은 그와 유사한 형상들에 대한 인식과 경험으로 확장된다고 설명한다. 지(知)에 대한 개념은 인간의 인식을 보편적인 이데아의 개념으로 성숙시키고 무지를 일깨우고, 삶의 가능성을 열게 한다.⁸⁾

아름다움은 아름다움이고 추한 것은 추함인데, 아름답기도 추하기도 하다. 보편적인 것이 자리 잡은 개념화가 있는데, 이는 생성, 변화, 소멸하는 것이 아니라 변하지 않는 세계로 단독적인 것이다. 그러므로 이데아는 결국 생각 속에 있다. 플라톤은 인간은 육체이자 영혼을 가진 정신적인 존재로 보고, 인간의 감각은 육체의 작용이며, 인간의 정신적 요소와 감각을 육체적 결합체로

6) 정훈 (2007), 플라톤의 이데아와 하이데거의 진리관, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p.8.

7) 전유진 (2006), Idea를 바탕으로 종유석 및 석순 재해석, 남서울대학교 디지털정보대학원 석사학위논문, p.4.

8) 홍기표 (2012), 플라톤의 ‘ 좋음(to agathon)’ 이데아에 담긴 교육적 의미, 고려대학교 대학원 석사학위논문, p.31.

본다. 플라톤은 인간의 영혼이 육체와 결합됨으로써 영혼이 결박되었지만, 인간은 정신을 통해 세계를 인식한다고 말한다. 플라톤은 이데아를 상대적인 세계를 초월해 불변하는 절대적인 존재로 본다. 각 객체는 객체만의 이데아가 있듯이 보이는 모든 물체의 드러나지 않은 이면에는 이데아가 존재한다. 이러한 점을 들어, 플라톤은 인식되는 것들에 진리를 제공하고 판단하는 자에게 그 진리를 인식하는 힘을 주는 것을 선의 이데아라고 가정한다. 『국가』 제 6권과 제 7권에서는 선의 이데아와 그 인식에 대한 설명이 세 가지 비유로 제시된다. ‘태양’, ‘분할된 선분’, ‘동굴’의 비유가 그것이다. 세 비유는 다양한 해석이 가능하고, 각각 독립적인 것이라기보다 하나의 주제를 여러 방식으로 설명하기 위한 것이다.⁹⁾ 이에 관한 인간이 가지는 인식은 그 인식 객체에 따라 상상, 신념, 추론적 사고, 그리고 인식이 되며, 앞에 상상과 신념이 ‘판단(judgement)’으로, 뒤의 추론적 사고와 인식이 ‘지성에 의한 이해(knowledge)’라 가리켜 말한다. 또한 ‘판단’은 ‘생성’에 관련된 것이지만, ‘지성에 의한 이해’는 ‘존재(existence)’에 관련된 것이다.¹⁰⁾

참과 진리는 앞서 설명한 이데아 이론과 관련지어 보면, 이데아 이론에서 존재적인 것과 본질적인 것을 구분지어 생각해야 한다. 이것을 설명하기 위해 플라톤은 ‘동굴의 비유’를 들었다.¹¹⁾

동굴의 비유에서 플라톤은 위쪽 불빛을 향해 난 입구를 가진 지하 동굴 감옥 속에 갇혀 온몸과 목을 결박당한 채 동굴의 벽면을 바라보고 있는 사람들을 예로 든다. 이 사람들은 머리조차 돌릴 수 없는 까닭에 동굴의 벽면만을 바라볼 수밖에 없다. 이때 사람들은 불빛으로 인해 반사되어 동굴 벽면에 비치는 움직이는 그림자를 사물들의 실재라고 생각하게 된다. 사람들이 오직 본 것이라곤 그림자 밖에 없기 때문이다. 그리고 어떤 소리 내는 것이 벽면에 투영되

9) 김선주 (2011), op.cit., pp.14-15.

10) Ibid, p.16.

11) 한승연 (2009), 플라톤 관점으로 본 살풀이춤의 미학적 분석, 숙명여자대학교 전통문화예술대학원 석사논문, p.16.

있을 때 동굴 속 사람들은 그 소리를 내는 것이 그림자라고 생각한다. 비록 이들이 결박에서 풀려나 불빛이 있는 동굴 입구 쪽을 보게 될 지라도 이들은 눈부심 때문에 실물들을 볼 수가 없게 된다. 그리고 이들 중 누구 하나가 결박에서 풀려나 위쪽 불빛을 향해 난 동굴 입구로 올라가 사물들의 실재를 보았다고 할지라도 동굴 안에 구속 되어 있는 사람들은 그를 믿지 않게 된다.¹²⁾

2) 그림자의 철학적 개념

고대 그리스의 철학자인 플라톤은 그가 주장한 이데아론을 통해 인간이 인지하는 실질적인 사물의 본질적인 보편적인 상징이자 모든 존재와 인식의 배경이 되는 초월적 실재인 이데아와 이데아의 그림자인 모방적 현실세계를 구분하는 이원론을 제창하였다.¹³⁾

또한 그의 저서 『국가』에 등장하는 '동굴'의 비유는 지각이나 감각으로 경험 할 수 있는 가시적 세계와 그 감각을 넘어 인지하는 동굴 밖의 이데아를 비교하기 위하여 어린 시절부터 지하 동굴 안에서 입구 쪽으로 등을 돌리고 한쪽 방향만 보며 살아가는 사람들을 예로 든다.¹⁴⁾ 이는 인간의 한정적인 인식과 감각의 가능성을 나타낸다. 결박된 인간들은 동굴 안에서 본인이 듣고 보는 그림자만이 실재라 믿고 개념을 형성한다. 따라서 동굴 속 인간들은 담을 따라 움직이는 사람들이 담 위로 들고 지나가는 불빛에 의해서 맞은편 동굴 벽면에 비춰지는 그림자만을 참이자 진리라 여긴다. 따라서 인간이 앞에도달하고자 할 때 본인이 대상을 바라보는 방식과 인식된 개념들을 변화시키는 것이 쉽지 않다는 것을 동굴의 비유를 통하여 플라톤을 설명하고 있다.¹⁵⁾

12) 김만권 (2000), 플라톤과 롤즈 : 형이상학적인 것과 정치적인 것, 연세대학교 대학원 석사학위논문, pp.21-22.

13) 손현정 (2013), 그림자의 의미작용: 체현과 변형, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.9.

14) 크리스티아네술뤼터, 조희진 역(2007), 「내가 사랑하는 철학자」, 서울: 말글빛냄, pp.26-28.

15) 박현아 (2013), 두 세계 체계와 사유의 연속성 : 플라톤 「국가」의 세 비유를 중심으로, 전남대학교 대학원 박사학위논문, pp.73-74.

철학적 개념과 문화적 개념으로써의 그림자는 개인적인 사상과 관념을 넘어 사회, 역사적 맥락과 집단 무의식에 영향을 받아 형성되고, 인간의 일상과 더욱 밀접한 관계를 맺고 있다.

이처럼 플라톤은 존재를 보이는 존재와 보이지 않는 존재로 나누고 변하지 않고 한결같은 실재인 좋음의 이데아는 감각에 의해 알 수 있는 보이는 존재가 아니라 훌륭하게 다듬어진 자체에서 비롯된 지성에 의해 알 수 있는 보이지 않는 존재로 보았다. 그러므로 감각으로 알 수 있는 눈에 보이는 가시적 세계는 인간의 문화적 맥락 속에서 변할 수 있는 것으로 여기고, 참된 실재가 아니며 보이지 않는 세계가 참된 실재라고 말한다.¹⁶⁾ 플라톤은 구상적인 가시적 세계와 추상적인 비가시적 세계는 육체와 영혼, 감각과 지성, 탄생하는 것과 소멸하는 것, 본이 될 수 있는 것과 본이 될 수 없는 것, 올바른 것과 올바르지 않은 것 등과 같이 양자를 뚜렷하게 구별하여 차별하는 이원론적 경향을 보인다.¹⁷⁾

플라톤의 동굴의 비유에서 벽에 투영된 그림자는 실재를 불완전하게 반영하는 존재로 어두움, 진리의 가장 낮은 단계를 상징하며, 단지 보이는 것을 있는 그대로의 것이 아닌 개인에게 투영되는 것으로 모방된 것이다.¹⁸⁾ 그러므로 플라톤은 이데아의 모방에 불과한 현실세계를 다시 모방하는 행위, 즉 회화 등의 예술은 점점 본질과는 거리가 먼 복제물을 만들어 내는 저급한 활동으로 간주했다.¹⁹⁾ 플라톤에 따르면 대다수의 사람들은 동굴 안의 인간들과 같이 그림자와 같은 모방의 세계에 사로잡혀 그것이 전부인 것처럼 산다. 그러나 참된 지식을 습득하고자 하는 사람들은 동굴 밖으로 나가 실재세계를 경험하고자 한다. 참된 진리를 추구하며, 이를 추구하는 사람들만이 진리를 인식할 수 있고, 피상적인 지각의 세계는 끊임없이 달라지며 불완전하다.

16) 김만권 (2000), op.cit, p.20.

17) Ibid, p.20.

18) 손현정 (2013), op.cit, p.9.

19) 정승희 (2005), 그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자 : '시물라크르' 관점에 의한 실루엣 애니메이션 연구-애니메이션 <빛과 동전>을 중심으로, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, p.13.

2. 아상블라주

1) 아상블라주 개념

아상블라주는 일상적 대상들을 한 화면에 입체적으로 조합하고, 평면적인 형태가 아니라, 입체적인 콜라주 기법을 일컫는다.²⁰⁾ 아상블라주는 다양한 객체들을 이용해 평면적인 타블로 회화에 입체적인 3차원을 더한 기법으로 넓은 의미로는 우리 주위에서 볼 수 있는 기성품이나 사물들을 수집하여 만든 작품 또는 그러한 행위를 일컫고, 완성된 형태가 구상이나 추상을 불문하고 모든 소재와 내용을 포괄하고 그대로 나타내며 새로운 하나의 이미지를 형성하는 방법으로써의 양식보다는 기법이나 방법을 칭하는 명칭이다.²¹⁾ 아상블라주라는 용어는 뒤뷔페가 당시 피카소와 브라크의 콜라주와 자신의 작품에 차별화를 가지기 위해 여러 가지 소재를 ‘주위 모은’ 점을 강조하고자 사용한 것으로 알려졌다.²²⁾

아상블라주는 모든 객체들로부터 작품을 제작하는 방법으로 미술가의 행위나 하나의 객체만을 사용하여 창작하는 것뿐만 아니라 다양한 객체들의 조화를 찾고 맞추는 것으로 오브제 사이의 유대를 이루게 하는 것으로 인간이 사용하는 모든 대상물을 요소로 하여 만들어지는 미술이다.²³⁾ 즉, 새로운 오브제를 창조하는 것이 아닌 기존 오브제의 집합체로 사용하여 새로움을 만든다고 해석할 수 있다.

20) 네이버국어사전(<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/d7dcaca113c14dbabf6547527d74e26a>, 2020.03.03 검색).

21) 이승준 (2010), 누보 레알리즘(Nouveau realisme)의 표현기법으로 아상블라주(assemblage)에 대한 연구 : 연구자 작업 중심으로, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문, p.4.

22) 조영진 (2004), 현대미술의 Assemblage 양식에 관한 연구 - 본인작품과 비교 분석을 중심으로, 경성대학교 대학원 석사학위논문, p.4.

23) 황무현 (2002), Assemblage 기법의 유형과 특성에 관한 연구 : 1950년대와 1960년대를 중심으로, 창원대학교 교육대학원 석사학위논문, p.4.

아상블라주는 1961년 뉴욕 현대 미술관에서 열린 ‘아상블라주 미술전’의 기획자인 윌리엄 사이츠에 의해서 공식적인 미술용어로 사용되었다.²⁴⁾ 아상블라주는 일상에서 보이는 모든 사물들이 작품일 수 있다는 철학을 가지고 있다. 아상블라주의 철학은 단순히 ‘수집되었다’는 점에서 각각의 오브제들이 서로 모였다는 데 그치지 않고 연결되어있는 환경으로서의 의미도 내포하고 있다. 아상블라주에 사용되는 오브제들은 본래의 형태를 가지고 있지만 수집되고 다시 조립되면서 본래의 기능은 거의 가지고 있지 않게 된다. 이러한 오브제의 단편들을 만나면서 새로움에 대한 임팩트를 획득하게 된다. 이렇게 일상의 사물을 예술의 영역으로 도입한 아상블라주는 현대 사회를 그 자체로 보여주게 되는 혁신이었으며 이로 인해 예술을 개성 표현의 수단에서 사회 표현의 수단으로 그 패러다임을 바꾸는 중요한 요소로 작용하였다.²⁵⁾ 이와 같이 아상블라주는 미술적 영역인 회화적 요소에만 사용되는 것이 아니라 더 넓은 수단으로의 요소로 발전 되었다.

2) 아상블라주 특성

아상블라주의 표현특성을 파악하기 위해 관련 선행연구를 종합하여 분석하고 이를 재정리하여 미술에서의 아상블라주 특성을 키워드로 도출하였다.

권문순(2008)²⁶⁾은 기존의 아상블라주 기법을 활용하여 만든 작품들의 구조적인 특성을 분석하였다. 이를 기반으로 아상블라주의 구조적인 특성과 본인 작품의 구조적 특성을 정리하여 아상블라주 기법을 유연성, 물질성, 일상성, 형상성, 사회성으로 세분화하였다.

24) 안신정 (1995), 아상블라주 기법에 의한 도자조형 연구, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.3.

25) 김춘일 (1979), 「팝아트와 현대인」, 경기:열화당, p.29.

26) 권문순 (2008), 목재의 아상블라주(Assemblage)기법을 이용한 조형성 연구, 영남대학교 대학원 석사학위논문, p.5.

이승준(2010)²⁷⁾은 오브제가 갖는 의미적 기능을 탐색하여 이를 나타낼 다양한 기법과 전달 기능을 분석하였다. 이에 따라 아상블라주를 조형성, 사회성, 물질성으로 분류하여 이를 중심으로 인간이 접하고 있는 자연과 현대문명의 관계에 초점을 두어 현 시대의 오브제인 스테인리스 식기류를 작품의 소재로 작품을 제작하였다.

박소라(2014)²⁸⁾는 물건을 쉽게 버리는 현대사회를 들어 아상블라주 기법을 사회성, 물질성, 우연성, 일상성으로 분류하여 폐품소재를 중심으로 아트메이크업을 제작하였다.

최대기(2017)²⁹⁾는 현대의 상업공간에 아상블라주의 기법이 적용되었을 때 그 특징을 모색하고 이해하고 아상블라주를 일상성 강조, 물질성 강조, 다의적 함축, 형상성 추구, 사회성 반영, 우연의 미학으로 특성을 세분화하여 분석들을 도출하였다.

이미연(2018)³⁰⁾은 패션과 공간에서의 아상블라주 기법에 대하여 파악하고, 공간에 도입한 관련 사례를 조사하여 이에 따라 아상블라주 기법을 우연성, 사회성, 물질성의 강조, 함축성, 형상성, 일상성으로 분류하여 마르지엘라 체험 공간디자인 계획안을 제안하였다.

상기의 아상블라주와 관련된 5가지 선행연구 고찰을 통해 도출된 키워드는 물질성, 형상성, 일상성, 우연성, 사회성의 미학 총 5가지로, 물질성을 강조하기 위하여 물질의 본질을 벗어나 사용하여 추상적인 이미지를 만드는 것과, 이미 존재하는 객체들로 하나의 형태를 만들어 연상의 이미지를 표현하고, 일상적 사물의 집적을 통해 일상적인 것과 연관시키고, 또한 산업화에 따라 생

27) 이승준 (2010), op.cit., pp.47-52.

28) 박소라 (2014), 아상블라주 기법을 활용한 아트 메이크업의 연구 : 폐품소재를 중심으로, 성신여자대학교 융합 디자인예술대학원 석사학위논문, pp.27-30.

29) 최대기 (2017), 현대 상업 공간 실내에 나타난 아상블라주 표현특성에 관한 연구, 건국대학교 예술디자인대학원 석사학위논문, pp.21-22.

30) 이미연 (2018), 아상블라주 기법을 적용한 메종 마르지엘라 공간 디자인, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위논문, p.23.

겨난 일상생활에서의 물건이나 더 이상 사용되지 않은 객체 등을 모아 새로운 작품을 만들어 낸다.

위에 5개의 선행연구들을 토대로 연구자는 이상블라주의 특성을 <표 1>과 같이 정리하였다.

<표 1> 이상블라주 기법의 특성 선행연구 정리표

선행연구자	이상블라주 특성 분류
권문순(2008)	우연성, 물질성, 일상성, 형상성, 사회성
이승준(2010)	조형성, 사회성, 물질성
박소라(2014)	물질성, 일상성, 우연성, 사회성,
최대기(2017)	물질성 강조, 형상성 추구, 일상성 강조, 사회성 반영, 다의적 함축, 우연의 미학
이미연(2018)	물질성의 강조, 함축성, 형상성, 우연성, 일상성, 사회성



선행연구들을 참고하여 연구자가 재정리

물질성	형상성	일상성	우연성	사회성
물질성은 물질 그 대로를 보여줌과 동시에 추상적인 표현을 할 수 있는 역할을 한다.	연상에 대한 이미지를 표현하여, 큰 그림으로 감상자에게 하나의 이미지를 연상하는 것에 목적을 둔다.	일상에서 볼 수 있는 여러 가지 사물들을 집적하거나 병렬한다.	인위적인 배열보다 우연한 나열에 의해 더욱 효과적일 수 있다는 우연의 미학에 기반을 두고 있다.	산업사회에서 폐기물을 사용한 이상블라주는 사회적 현실의 직접적으로 반영한다.

(1) 물질성

아상블라주 기법에 사용된 재료들의 물질성 강조를 위해서는 먼저 객체의 사용 목적이나 본질이 흐려져야 하는데, 이를 조형적 표현에 이용함으로써 개별적인 존재성과 본질적 의미를 잃게 한다.³¹⁾

객체는 구체적이며 실질적인 본질을 상실하면서, 축적된 오브제의 색채와 형태는 작가의 의도에 따라 추상적인 모습으로 취하게 된다. <그림 1>의 작품처럼 수도꼭지에서는 상식적으로 물이 나와야하지만 작가는 수도꼭지의 사용 목적을 조형적으로 이용하며, 블록이 마치 물처럼 흐르는 것처럼 보이게 하였다. 또한 <그림 2>에서는 작가가 전깃줄과 다채로운 색상의 전구들로 드레스를 만들며, 전구와 전깃줄이 가지는 본질적인 기능 넘어 일본 기모노를 표현했다. 이와 같이 물질성은 물질의 본질은 그대로 보여줌과 동시에 추상표현주의로써의 역할을 지님을 볼 수 있다.³²⁾ 즉, 조형예술에서 사용되는 예술과 전혀 상관없던 일상적인 재료가 조형적 표현에 사용하여 관람자에게 잠재된 조형언어의 수단으로 작용, 오브제로 느껴지게 한다.³³⁾ 일상적인 요소들을 독립적인 작품으로 제시함으로써 일상과 예술을 동일화했다.

31) 박소라 (2014), op.cit., p.27.

32) 권문순 (2007), op.cit., p.5.

33) 최대기 (2017), op.cit., p.23.



<그림 1> Ron Ulicny,
Spew, 2011
(<https://www.pinterest.fr/pin/19914423327605988/>
검색일자: 2020.03.24)



<그림 2> Atsuko Tanaka,
Electric Dress, 1956
(<https://pin.it/6YD6JBe>
검색일자: 2020.03.24)

(2) 형상성

일반적인 조형예술은 작가가 하나의 완성된 형태를 갖고 있지 않은 사물이나 요소들을 사용하여 상상력과 창작의 과정을 거쳐 작가로 인해 하나의 형태가 부여되어 작품이 만들어진다. 그러나 형상성은 집적과 축적의 방법을 사용하여 대부분 일상생활에서 사용되는 객체들의 외형을 그대로 유지시킨다는 것이 다른 조형예술과 뚜렷하게 구분되는 특징이다.³⁴⁾

기존 형태의 이용에는 두 가지 방법이 있다. 첫째는 객체를 일차원적으로 구성을 하는 요소로 활용하는 것이고, 둘째는 다양한 객체를 활용하여 하나의

34) 최대기 (2017), op.cit., p.24.

형태를 만들어 내고 이에 따라 주는 연상의 이미지를 표현하는 것이다.³⁵⁾ 그러나 아상블라주 기법에서의 형상성을 물질성과 유사한 특성을 지닌 듯 보이지만, 형상성은 <그림 3>과 같이 감상자가 작품을 감상했을 때 해골의 형태가 주는 연상에 대한 이미지를 떠올리게 하고, 이를 구성하고 있는 소재들은 관련이 없는 물건이나 오브제들로 이루어져 있음을 볼 수 있다. 큰 그림으로 감상자에게 하나의 이미지를 연상하는 것에 목적을 두며 이로써, 형상성과 물질성의 극명한 차이를 표현할 수 있다.

아상블라주 작품에서의 다양한 요소들 속에 발견되는 오브제의 효과적 사용은 작가의 의도와 선택 그리고 그에 따른 활용에 달려 있으며, 작가의 상상력이 풍부할수록 그 구성물은 창조적이고 신선한 예술작품이 된다.

안장과 손잡이는 단순한 오브제이지만, <그림 4>의 작품 속에서는 본래 물체가 지니고 있는 본질을 넘어 작가의 목적과 상상을 통하여 하나의 예술작품으로 탈바꿈되어 표현되어진다. 이미 사용의 본질을 가지고 있는 재료를 새로운 시각으로 조합한 작가의 상상력의 비약이 있음을 보여주고 있다.³⁶⁾ 작가의 상상력과 폭 넓은 창의력은 아상블라주 기법을 시작하는데 필수적이며, 작가는 자연과 물체 속에서 새로움을 발견하고 이로써 형성된 아이디어를 완성하기 위해 상상력을 가지고 새로운 형상을 만든다.³⁷⁾

35) 강주연 (2003), 현대미술에 있어서 오브제의 변천과정과 특성에 관한 연구 : 1960년대 팝아트까지, 창원대학교 교육대학원 석사학위논문, p.27.

36) 이미연 (2018), op.cit., p.28.

37) 권문순 (2007), op.cit., p.6.



<그림 3> Subodh Gupta,
Very Hungry God, 2006
(<https://www.theodysseyonline.com/repitition-in-art/#>,
검색일자: 2020.03.25)



<그림 4> Pablo Picasso,
Bull's head, 1942
(<https://www.flickr.com/photos/24364447@N05/29794391440/>
검색일자: 2020.03.25)

(3) 일상성

물체의 일상성은 후기 입체파 콜라주에서부터 비롯되었으며, 다다의 레디메이드와 초현실주의에서 그 주된 맥락의 시초를 찾아 볼 수 있다. 아상블라주에서 사용된 오브제는 <그림 5>에서 보이는 바와 같이, 볼링핀, 농구공, 빗자루 등의 일상생활과 밀접 되어 있는 물체들로 작품을 만든다. 일상에서 흔히 볼 수 있는 물체들의 소재화는 예술작품의 소재로써 새로운 작품으로 다시 탄생함을 의미하며, 일상생활이 예술영역에까지 진출 될 수 있음을 보여준다.

흔히 볼 수 있는 여러 가지 많은 사물들이 집적되거나 병렬되어 여러 물체를

엄청나게 쌓아올림으로써 일상적인 것과 연결하는 아상블라주 특성에서의 일상성을 나타낸다.

아상블라주는 또한 <그림 6>과 같이 기능과 용도를 상실한 물건이나 일상에 흔히 있는 물건 등의 비예술적인 객체들을 모아서 작품을 제작하기 때문에 기성제품과 폐품을 포함한 모든 물체가 작품이 될 수 있다는 발상의 전환을 보여주기도 한다.

따라서 대부분의 아상블라주 기법의 특성인 일상성으로 이루어진 작품은 오브제가 하나의 수로 존재할 때 보다 다양한 오브제들이 어우러졌을 때, 더 강한 일상의 의미를 지니게 되어 예술과 일상생활과의 관계를 보다 밀도 있게 결속 시킨다는 사실을 알 수 있다.³⁸⁾

일상성에 대한 새로운 관심에서 등장한 집합된 오브제는 본래의 오브제 자체가 지니고 있는 완전함이 아닌, 이를 부정하는 방식에서 출발한 객체들로 일상적인 이미지를 보다 강하게 지니고 있는 것이다. 이는 오브제가 독립적인 하나의 개체로 존재하는 것보다 많은 수의 객체로 집합되어 존재하면 일상적인 이미지가 더욱 강하게 나타나기 때문이다.

38) 권문순 (2007), op.cit., pp.6-7.



<그림 5> Michael Cuomoart,
Cage, 2015
(<https://michaelcuomoart.com/sculpture-assemblage-mask-heads-of-state>
검색일자: 2020.03.25)



<그림 6> Robert Rauschenberg,
Mercury Zero Summer Glut,
1987
(<https://pin.it/5GJV5eW>
검색일자: 2020.03.26)

(4) 유연성

집적과 축적을 통해 제작된 아상블라주 작품들은 계산되어 만들어진 인위적인 배열보다 유연한 나열에 의해 더욱 효과적일 수 있다는 우연의 미학에 기반을 두고 있다. <그림 7>에서 볼 수 있듯이, 다양한 패턴의 패브릭(fabric)이 집적되고 압축의 과정을 통해 본래의 모습과 동떨어진 이미지를 만들어 내며 우연성의 효과를 완성시킴과 동시에 감상자로 하여금 또 다른 객체의 의미를 해석할 여지를 남긴다. 또는 <그림 8>에서처럼, 같은 소재를 가지고 있는 다양한 크기, 종류의 오브제를 규칙 없이 나열하지만 하나의 형태를 취하기도

한다. 프랑스 출신의 미국 화가이자 조각가인 아르망 피에르 페르낭데는 미술에 우연성을 도입하고 이론화에 선구적 역할을 한 다다이스트 마르셀 뒤샹의 레디메이드 개념에 변화를 준 것이다. 아르셀 뒤샹에 의하면 우연성은 도발인 것, 발칙한 발상들로 연결되는 것으로 다다이즘의 특징이자 법칙이고, 그와 동시에 품위를 갖춰야한다고 했다.³⁹⁾ 그는 일상적인 물건들을 있는 그대로 플라스틱 상자 속에 고정시켜 우연적 미학을 작품 제작의 기본적인 방법으로 사용하였다.⁴⁰⁾ 이를 기초로, 아르망 피에르 페르낭데 또한 우연성을 ‘우연이란 나에게 있어서 소재이다.’라며 강조했다. 아상블라주의 작품은 우연적 개념을 제작방식에 적용하여 새로운 조형의 효과를 얻고자 하였다. 이처럼 뚜렷한 목적 없이 우연한 집적을 통해 형성된 형태는 본래의 사물과 무관한 새로운 이미지로 창출될 때 최대의 우연성이 나타난다.

우연성은 계산적으로 배열된 것보다 효과적일 수 있다는 우연의 미학에 기초를 둔다. 우연히 집적된 사물의 형태가 압축됨으로써 사물과 동떨어진 이미지를 만들 때 우연성 효과는 극대화되어 나타내게 된다.⁴¹⁾

이와 같이 아상블라주 기법을 적용한 작품들은 다양한 종류의 물질적 요소들로 이루어진 우연성이 도입된 제작방법에 의해 갑작스러운 예술적 미를 얻는 아이러니함을 가지게 된다.⁴²⁾ 이와 더불어, 보통 한 가지 종류의 사물을 같은 형식으로 계속 집합시킨다는 것은 강박증을 연상시켜 공포를 불러일으킬 수도 있지만, 아상블라주에서는 이 방식이 감상자로 하여금 보는 즐거움을 더해주는 역할의 장치로 사용된다.

39) 유미숙 (2007), 부정(否定)과 실험정신으로 본 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 예술세계, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, p.10.

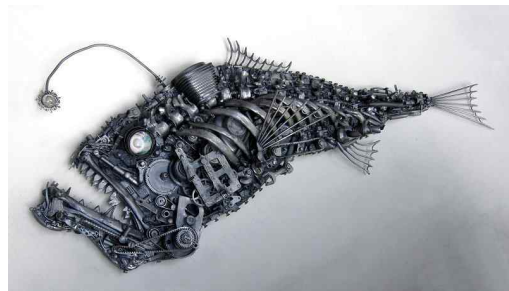
40) 김근아 (1990), 현대 Jewelry에 있어서 Assemblage가 미친 영향 연구 : J. Fred Woell 작품을 중심으로, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.23.

41) 권문순 (2007), op.cit., p.6.

42) 나진숙 (1986), Assemblage의 특성에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.48.



<그림 7> Eileen Agar,
Angel of Anarchy, 1936-40
(<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-9-spring-2007/microtate-9-angel-anarchy/>
검색일자: 2020.03.24.)



<그림 8> Jud Turner,
Greed Eater, Unknown
(<https://myartmagazine.com/image/fish-assembled-sculptures-by-jud-turner>
검색일자: 2020.03.25)

(5) 사회성

현대사회는 기술과 산업이 발달됨에 따라 대량생산과 대량소비가 사회적으로 이루어졌다. 이에 따라 생산물들이 대량으로 생산되어 지면서, 일상생활에 쉽고 빠르게 스며들게 되며 이에 따라 산업폐기물들 또한 늘어나게 되었다. 이를 작가들은 다방면의 시각으로써 ‘현대적인 자원, 새로운 자연’, 으로 받아 들여지게 되었다.⁴³⁾ 이러한 현상은 산업사회를 기점으로 긍정적으로 수용한 다음에 아상블라주라는 이름으로 통칭되었다.

과거의 예술은 아름답고 이상적이라고 여겨지는 것으로부터 시작하여, 아름답

43) 조영진 (2004), op.cit., pp.12-13.

다움을 만들어내는 것을 목적으로 했다면, 현대 예술은 이를 낡음이라 보고, 인간이 여태 정해온 미를 거부이고 새로운 혁신을 추구한다. 이는 현대 산업 사회의 특징인 대량생산과 대량 복제가 난무하면서 벌어지는 자연스러운 현상이기도 하다. 특히, 산업사회에서 대량 생산품인 기성품은 유행에 민감한 현대의 소비자들이 살아온 시대상이 반영되는데, 이는 유행이 지나면서 생산된 대량의 객체들이 한순간 폐기물이 될 수 있음을 나타낸다. 이러한 산업사회에서 폐기물을 사용한 아상블라주는 사회적 현실의 직접적으로 반영하며, 이와 같이 아상블라주는 미술을 발달된 산업문명 사회의 새로운 현상으로 수용함으로써 현대 사회의 현실적인 모순을 직접적으로 제시한다.⁴⁴⁾

<그림 9>의 작품에서 작가는 버려진 폐품들을 모아 그림자를 활용하여 감상자로 하여금 또 다른 해석을 할 수 있는 여지를 남기고, <그림 10>에서처럼 폐품 그 자체를 작품의 소재로 적극 활용하여 외부환경과 조화를 이루기도 한다.

예술은 현대사회에서 더 이상 현실을 고립하는 것이 아니라 언제나 그 사회를 반영하며 작가의 목적으로써 다양한 의미를 나타내는 또 다른 현상이며 표현이다.

이처럼 아상블라주는 현대미술의 개념을 확장시켜 회화와 조각의 결합은 물론 자연환경과 인간의 행위까지도 예술의 영역을 넓혀왔다. 그리하여 현대 미술의 한 단편적 경향인 아상블라주가 조형적 요소와 재료에 대한 인식을 오늘날까지 크게 바꾸어 일상의 물체를 예술의 영역에 끌어들이므로써 20세기 이후 현대미술에 새로운 비전을 제시하고 있다.

아상블라주는 창작에 대한 개념을 바꾸어 놓았으며, 예술과 생활을 동일화하여 환경 속에 조화시켰다는 것에 의의가 있다.⁴⁵⁾

44) 이미연 (2018), op.cit., p.30.

45) 윤경희 (1985), 현대 조각을 통해서 본 아상블라주, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.7.



<그림 9>
Tim Noble and Sue Webster,
Miss Understood & Mr Meanor,
1997,
(https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Noble_and_Sue_Webster
검색일자: 2020.03.27)



<그림 10> 최정화,
민들레, 2018
([https://www.theartro.kr:
440/kor/artnews/](https://www.theartro.kr:440/kor/artnews/)
검색일자: 2020.03.27)

3. 아트메이크업

1) 아트메이크업의 개념

아트메이크업이란 예술을 일컫는 ‘ART’ 와 화장하다의 ‘MAKE UP’의 합성어로 주로 아름다움을 표현하는 목적으로 사용되는 메이크업과 ‘예술성’을 더한 것으로 여러 가지 도구와 재료를 사용하여 얼굴 및 신체에 다양한 시각적 이미지를 표현하는 조형예술 분야들 중 하나이다.⁴⁶⁾

아트메이크업은 얼굴 혹은 신체를 대상으로 다양한 그림, 형태, 오브제 등을 이용하여 작가만의 독창적인 메시지를 전달하는 것으로 자신의 생각이나 주제를 표현하거나 창의적으로 이미지화하여 감상자에게 전달하는 역할을 한다. 아트메이크업은 메이크업의 영역들 중 하나로 메이크업 아티스트가 본인의 목적에 맞춰 참신한 소재와 형태를 이용하여 신체를 장식하고, 개별적이며 개성적인 작가만의 자아를 표현하는 시각적 장치이며, 인간의 원초적인 미적 욕구를 채워주는 것뿐만 아니라 또 다른 자아를 찾아갈 수 있는 장치의 역할을 한다.⁴⁷⁾ 또한 아트메이크업은 개인의 생각이나 표현하고자 하는 주제를 보다 더 독창적으로 이미지화 하는 작업으로서 미술과 인간이 조화된 창의적인 예술로 승화시키는 작업이다.

아트메이크업은 단순히 화장을 하는 것을 넘어 조형적 예술의 분야로 모방이 아닌 새로운 이미지를 만들어 낼 수 있는 생각과 그것을 표현할 수 있는 기술이 갖추어져야 하며, 개인이 표현하고자 하는 주제에 대한 전달 표현기술을 요한다.⁴⁸⁾

46) 네이버지식백과, (<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=278272&cid=50345&categoryId=50345> 2020.01.01 검색).

47) 김민정, 임지영 (2012), 현대미술이 응용된 아트메이크업의 표현특성연구, 한국디자인문화학회지, 18(3), pp.58-71.

48) 신원선, 권태순 (2014), 「아트 메이크업 발상」, 서울: 훈민사, p.10.

현대사회에서 아트메이크업은 본래의 정형화된 아름다움을 추구하는 것에서 벗어나 작품을 통한 작가의 내면세계를 무언의 메시지 전달의 역할과 함께 인간의 본능적인 미적욕구를 충족시키며 다양한 오브제, 헤어, 장신구 의상 등의 조화로운 토탈 코디네이션(Total Co-ordination) 개념으로 확대되었다.⁴⁹⁾

이처럼 아트메이크업은 여러 가지 코디네이션의 공존과 혼합을 통해 기존의 스타일을 자유롭게 받아드리고 새롭게 융화하여 완전히 다른 스타일로 표현하는 것이다.⁵⁰⁾

2) 아트메이크업의 조형요소

아트메이크업은 단순한 작업에서 벗어나 넓게는 조형 작업이 이루어지면서, 작품의 실체를 구성하는 물리적인 요소인 질감, 색, 형태와 그 외의 요소인 시간, 공간, 빛 등이 더해진다.⁵¹⁾ 아트메이크업에서 조형요소들을 파악하기 위해 연구자는 조형요소에 관한 선행연구를 정리하여 분석하고 이를 분석하여 미술에서 아트메이크업의 조형요소들을 3가지의 키워드로 도출하였다.

장현숙(2004)⁵²⁾은 2000년대 패션쇼 백스테이지 메이크업을 통하여 비춰진 메이크업의 조형요소들을 정리하여 색채, 질감, 형태, 디테일로 세분화하였다.

박정신(2008)⁵³⁾은 빌플린의 양식 개념을 패션 컬렉션에 나타난 메이크업의 시각적 표현 형식에 적용하여 분석하고 이를 색, 점, 면, 선 그리고 질감으로 분류하였다.

49) 김양은 외 3인 (2009), 「ART MAKE UP」, 파주: 광문각, pp.11-13.

50) 이규리 (2012), 입체주의적 콜라주 특성을 응용한 아트메이크업 연구: 파피에 콜레 기법, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p.35.

51) 김초롱 (2017), 트라이벌무드 패션 경향 및 표현 특성을 응용한 아트메이크업 개발 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문, p.15.

52) 장현숙 (2004), 패션쇼에 나타난 메이크업에 관한 연구 : 2000년 이후 패션쇼를 중심으로, 조선대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.7-28.

53) 박정신 (2008), 빌플린의 양식 개념에 의한 메이크업의 시각적 표현형식 연구, 전남대학교 대학원 박사학위논문, p.13.

이유나, 태동숙(2012)⁵⁴도 패션 컬렉션을 기반으로 메이크업의 조형적 특성을 질감, 형태, 색채로 규명하였다.

장연아(2016)⁵⁵는 현대 메이크업 분야에서 독창적인 작품 세계를 구축하고 있는 유럽의 메이크업 아티스트들의 메이크업 디자인들을 예로 들어 조형적 특징들을 중심으로 작품의 독창성과 다양한 표현 기법을 이해하여 조형요소를 질감, 형태, 색상으로 세분화하였다.

김초롱(2017)⁵⁶은 원시적인 이미지, 원색적인 컬러, 다양한 패턴, 자유분방하고 이국적인 이미지인 트라이벌 무드의 패션 성향과 표현 방법을 분석하고 이를 질감, 선, 색채, 형태로 나누어 설명했다.

위 5개의 선행연구를 바탕으로 본 연구에서는 아트메이크업의 조형요소를 <표 2>와 같이 질감, 형태, 색으로 분류하였다.

54) 이유나, 태동숙 (2012), 현대 아트메이크업의 조형적 표현특성에 관한 연구 -2005년 이후 패션 컬렉션을 중심으로, 한국인체미용예술학회지, 13(2), pp.158-162.

55) 장연아 (2016), 현대 메이크업 아티스트의 메이크업 디자인 조형성 연구, 우송대학교 보건복지대학원 석사학위논문, pp.11-14.

56) 김초롱 (2017), op.cit., pp.15-18.

<표 2> 아트메이크업의 조형요소 선행연구 정리표

선행연구자	아트메이크업의 조형요소
장현숙(2004)	색채, 질감, 형태, 디테일
박정신(2008)	색, 점, 면, 선, 질감
이유나, 태동숙(2012)	질감, 형태, 색채
장연아(2016)	질감, 형태, 색상



선행연구들을 참고하여 연구자가 재정리

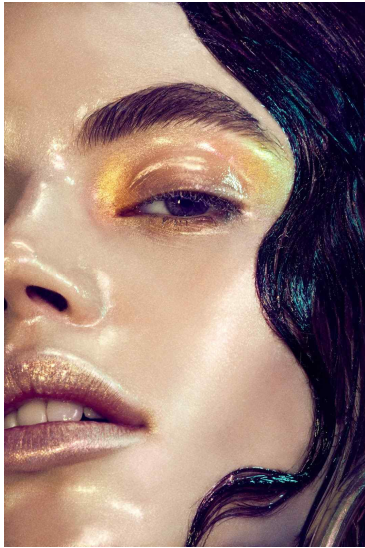
질감	형태	색
<p>메이크업에서 말하는 질감은 크게 시각적 질감과 촉각적 질감이 있다.</p> <p>시각적 질감은 보이는 것으로 텍스처를 알아 볼 수 있는 것으로, 글로시함, 매트함, 촉촉함 등을 예시로 들 수 있고, 촉각적 질감은 다양한 오브제들의 사용으로 촉각적인 질감을 시각화 하는 것이다.</p>	<p>아트메이크업에서의 조형요소의 형태는 점, 선, 면을 적극적으로 활용하며 회화적인 요소들을 더하기도 하고, 과장된 형태의 실루엣을 재현하기 위해 본래 얼굴에 사용되어야만 한다고 규정되어졌던 재료들에서 아티스트에 따라 인체에 무해한 범위 안에서 형태를 재해석할 수 있다.</p>	<p>아트메이크업에서의 색은 아티스트가 표현하고자 하는 분위기와 목적에 따라 색이 가지는 고유의 뜻을 사용하여 작품의 의미를 전달하기도 한다. 또한, 색은 명도와 채도에 따라 분위기가 그에 따른 의미가 달라질 수도 있다.</p>

(1) 질감

일반적으로 메이크업에서 말하는 질감은 사용하는 향장품의 재질이나 질감에 따라 나오는 시각적 텍스처와 촉각적 텍스처로 구분할 수 있다.⁵⁷⁾ 시각적 텍스처는 감상자들이 보는 것 그대로를 느끼는 것이다. 시각적인 텍스처는 촉촉함, 건조함, 푸석푸석함, 울퉁불퉁함, 끈적끈적함 등으로 메이크업 아티스트들이 표현하고자 하는 이미지에 따라 <그림 11>과 같이 글로시하게 표현할 수도 있고, <그림 12>와 같이 러프하거나 매트하게 표현 될 수 있다. 그에 반하여, 촉각적 질감은 느껴지는 촉감을 시각화하여 그 대상을 직접적으로 사용하기도 한다. <그림 13>과 같이 깃털, 퍼(fur)등을 사용하기도 하고, <그림 14>와 같이 비즈나 진주, 금속 등의 다양한 오브제들을 활용하여 일반적인 뷰티메이크업에서 조형적 요소와 회화적 요소로 확장되어 표현되어진다.⁵⁸⁾

57) 김초롱 (2017), op.cit., pp.17-18.

58) 이유나, 태동숙 (2012), op.cit., p.162.



<그림 11> 질감 1
(<http://jamienselphoto.blogspot.com/2017/05/eva-hoof-extreme-glossy-makeup-lips.html>
검색일자: 2020.03.28)



<그림 12> 질감
(<https://mag.wodrob.com/beauty/pearly-makeup-trends-spring-2017>
검색일자: 2020.03.28)



<그림 13> 질감 3
(<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-creative-art-makeup-Image36390177>
검색일자:2020.03.29)



<그림 14> 질감 4
(<https://www.pinterest.co.kr/pin/295478425522184511/>
검색일자: 2020.03.29)

(2) 형태

형태는 물체의 구조나 모양새 그리고 그 전체를 이루고 있는 요소들이 일정하게 이루어진 점, 선, 면의 연장이다.⁵⁹⁾ 기본적인 뷰티 메이크업에서 보이는 조형요소로서의 형태는 대상의 안면대칭의 구조를 맞추고, 얼굴의 균형의 조화를 이룬다면, 아트메이크업에서의 조형요소의 형태는 점, 선, 면을 적극적으로 활용하며 회화적인 요소들을 더하기도 하고, 과장된 형태의 실루엣을 재현하기 위해 본래 얼굴에 사용되어야만 한다고 규정되어졌던 재료들에서 아티스트에 따라 인체에 무해한 범위 안에서 형태를 재해석할 수 있다.

아트메이크업에서의 점은 ‘그 이상 분할 할 수 없고 위치만 가진 것’으로 피타고라스학파에서 정의되었으며, 기하학적 의미에서 크기는 없고, 위치만을 갖지만, 이러한 기하학 정의와는 다르게 디자인에서의 점은 보이지 않으면, 그의 디자인적인 조형성을 상실하고, 활용가치가 없어진다고 본다.⁶⁰⁾ 따라서 기하학적 의미와는 다르게 디자인에서의 점은 각각의 크기를 부여 받거나 색상을 가짐으로써 디자인적인 역할을 해야만 한다.

아트메이크업에서의 선은 점들의 연결로 진하기와 곡선, 직선의 분위기로 객체의 이미지가 형성된다. 점과 같이 색, 굵기, 길이를 갖지 않는다면 디자인으로써의 역할을 잃는다.⁶¹⁾ 얼굴에서의 선은 눈썹, 아이라인, 입술라인 등으로 불러서나 색도를 선적으로 방향성을 부여하며 또 다른 이미지를 만들 수 있다.⁶²⁾

면은 여러 점들이 연결된 선에 의해 만들어진 내부 공간으로 폭과 길이의 이차원적인 개념으로 정의된다.⁶³⁾ 그러나 아트메이크업에서의 면은 선으로 만들

59) Ibid., p.158.

60) 박정신 (2008), op.cit., p.13.

61) Ibid., p.15.

62) 장현숙 (2004), op.cit., p.7.

63) 박정신 (2008), op.cit., p.17.

어진 공간 속을 다양한 질감을 갖추거나 이미지에 맞는 색상을 채워 넣음으로써 완성된다.

아트메이크업에서의 형태는 위의 점, 선, 면을 기초로 <그림 15>와 같이 과감하게 이목구비의 변형을 통해 창의적인 이미지를 만들거나, <그림 16>처럼 본래의 얼굴을 살린 메이크업을 하는 것을 벗어나 과장된 형태를 그리거나 <그림 17>과 같이 전혀 관계없는 모형이나 모양을 덧붙이거나 그려 넣어 입체감 있는 형태로 만들어 낼 수도 있다.⁶⁴⁾

더 나아가 <그림 18>처럼 이목구비 범위를 넘어 아예 새로운 맥락의 형태와 텍스트를 얼굴에 새겨 추상적이면서 회화적인 연출을 시도하는 메이크업들이 보이고 있는 추세이다.

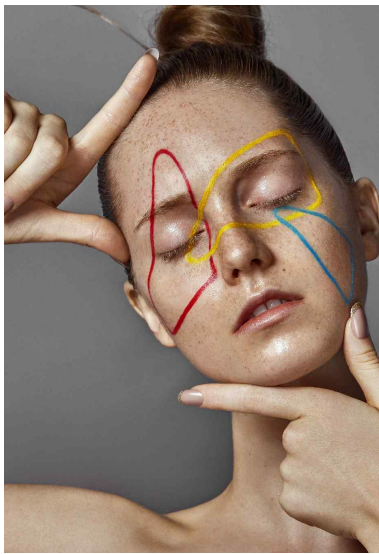
64) 장연아 (2016), op.cit. ,p.14.



<그림 15> 형태 1
 (<https://www.pinterest.co.kr/pin/8217662633238655571/> 검색일자: 2020.03.30)



<그림 16> 형태 2
 (<https://www.ourbeststyle.com/dior-backstage-professional-makeup-collection/> 검색일자: 2020.03.30)



<그림 17> 형태 3
 (<https://www.pinterest.co.kr/pin/299841287672880573/> 검색일자: 2020.03.30)



<그림 18> 형태 4
 (<https://www.pinterest.co.kr/pin/228698487314346026/> 검색일자: 2020.03.31)

(3) 색

색은 빛을 흡수하고 반사하는 결과로 나타나는 사물의 밝고 어두움이나 빨강, 파랑, 노랑 따위의 물리적 현상 또는 그것을 나타내는 물감 따위의 안료라 정의된다.⁶⁵⁾ 이와 같이 색이란 빛이 물체를 비추었을 때 생겨나는 반사, 흡수, 투과, 굴절, 분해 등의 과정을 통해 인간의 눈을 통하여 생기는 물리적인 지각 현상이다.⁶⁶⁾ 메이크업에서 색은 그 본래가 가지고 있는 분위기와 채도와 명도에 따라 각자의 의미가 달라지기도 한다.

<그림 19>에서의 빨간색은 고풍적이면서 섹시한 느낌으로 관찰되지만, <그림 20>에서의 빨간색은 검정색과 사용되어 지고 조명을 어둡게 하며 공포스러움을 나타낸다. 색은 배색에 따라 다양한 이미지를 표현할 수 있으며, 색이 갖는 채도와 명도에 따라 또 다른 해석이 가능하다.

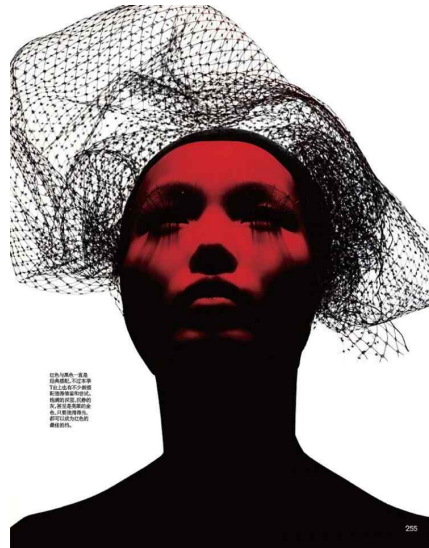
뷰티메이크업에서 색은 <그림 21>과 같이 자연스럽게 생기를 주는 핑크, 코랄, 브라운계열의 색에서 피부 톤에 맞는 블러셔와 립스틱, 새도 색을 고려하고, 헤어컬러에 맞는 눈썹을 맞추는 정도에 그쳤다. 그러나 아트메이크업에서 색은 일상적인 메이크업이 아닌 본래의 얼굴에 아티스트가 표현하고자하는 의미와 목적에 맞춰 아티스트에 따라 의미가 부여 되고 사용되어지며, 더불어, 색이 가지는 상징성에 따라 색다른 변화와 의미를 부여 할 수 있으며, 색상의 조화와 그에 따른 채도, 명도를 통하여 아티스트가 본인이 목적으로 둔 주제에 따라 그 어떠한 기법과 오브제로 보다 더 폭넓은 범위에서 표현 가능하다.(그림 22) 현대사회에서 인간에게 색은 하나의 정보매체이며 감각적이고 시각적인 효과에 있어서 호소력이 짙은 요소이며, 메이크업의 유행 색상과 패턴은 사회적 문화적 환경에 따라 자유롭게 표출되며 다양성을 갖는다.⁶⁷⁾

65) 국립국어원 표준국어대사전, (<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do>, 2020.03.26 검색).

66) 주경임 (2015), 색채 커뮤니케이션을 위한 인지 속성에 관한 연구 : 실내 공간에서 마감재 제시방법을 중심으로, 경희대학교 일반대학원 박사학위논문, p.19.



<그림 19> 색 1
(김광숙, The make up,
서울: 예림, 2002, p.69)



<그림 20> 색 2
(VOGUE CHINA, 2017 9월 호
p. 255)



<그림 21> 색 3
(<https://www.pinterest.co.kr/pin/387942955402162879/>
검색일자: 2020.03.31)



<그림 22> 색 4
(<https://www.pinterest.co.kr/pin/90353536261744025/>
검색일자: 2020.04.01)

3) 아트메이크업의 표현기법

아트메이크업의 표현은 현대사회에 이르러 여러 가지 방법과 도구, 재료의 발전을 기초로 다양한 기법이 나오게 되었다.

본 연구에서는 현대 아트 메이크업에 사용되는 표현 기법으로 회화적, 오브제, 스텐실 기법 3가지로 구분하였다.

아트메이크업은 신체에 행해지는 메이크업으로 주제, 색, 표현, 재료 등에 구애받지 않고 예술적 표현만을 중시한다.⁶⁸⁾

(1) 회화적 기법

회화적 기법은 여러 가지 회화적 요소를 이용한 보디페인팅의 기법으로 아트 메이크업에서 여러 표현 기법 중 가장 많이 사용되고 있다.⁶⁹⁾

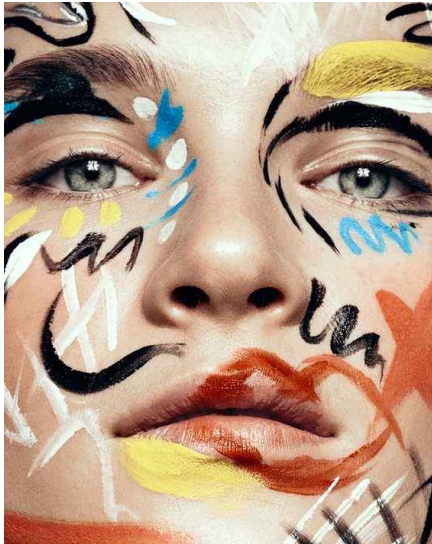
주로 자연물이나 대상을 형상화시켜 주제의 메시지를 전달하며 정밀묘사 등의 회화적 요소를 이용하는 회화적 기법과 우연적 이미지를 위해 물감을 뿌린 것처럼 보이는 과감하고 거친 느낌의 액션 페인팅기법이 있다.⁷⁰⁾(그림 23)

회화적 요소에 충실하게 작업하기 때문에 인체 위에 정밀묘사와 같이 캔버스 속 회화작품과 비슷한 이미지를 주기도 하지만 <그림 24>와 같이 인체의 곡선을 따라 그림을 그리며 보다 더 생동적이고 입체적인 표현을 할 수 있다.

68) 강현신 (2011), 아트메이크업에 표현된 큐비즘 이미지 : 피카소를 중심으로, 건국대학교 디자인대학원 석사학위 논문, pp.28-29.

69) 이현주 (2003), 피카소의 회화를 이용한 보디아트에 관한 연구, 한성대학교대학원 석사학위논문, p.24.

70) 박천신 (2008), 「디지털 아트 디지털 페인팅」, 서울: 한언, p.16.



<그림 23> 회화적 기법 1
 (<https://www.pinterest.co.kr/pin/835277062120400804/> 검색일자: 2020.04.01)



<그림 24> 회화적 기법 2
 (<https://pin.it/1BAKh1T> 검색일자: 2020.04.02)

(2) 오브제 기법

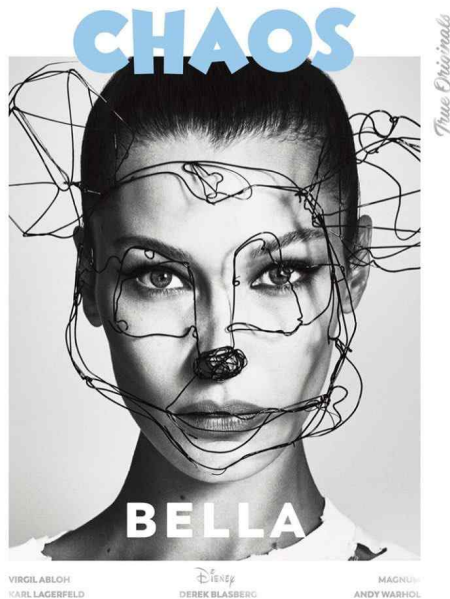
오브제의 미술 사전적 정의는 초현실주의 미술에서 작품에 쓰는 일상생활 용품이나 자연물, 또는 예술과는 전혀 관련이 없는 물건을 본래의 용도에서 분리하여 작품에 사용함으로써 새로운 느낌을 일으키는 상징적인 기능의 물체를 이르는 말로 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 나뭇잎이나 돌, 깃털과 천 조각 등이 작품을 만드는데 필요한 오브제에 속할 수 있다.⁷¹⁾ 메이크업에서 기법이나 재료의 제한을 없애고 일상의 사물에 예술적 가치를 부여하여 새로운 조형 개념을 형성하는 것을 뜻 한다.

오브제는 다양한 소재의 확장과 새로운 디자인에 대한 상상력, 아이디어를

71) 네이버 사전 (<http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=27696300/> 2020.01.02 검색).

제공해주며 메이크업의 조형성을 표현하기 위해 오브제 기법은 단순하게 그리는 기법이 아닌 인체나 표현하고자 하는 목적에 맞춰 과장된 실루엣으로 물체를 덧붙여 만드는 조형적인 느낌의 작품으로 질감을 표현할 수 있다.(그림 25)

오브제 메이크업은 <그림 26>와 같이 화장품과 더불어 인체에 표현할 수 있는 스톤, 깃털, 비즈, 패브릭을 이용하여 작품을 표현하며 주제와 어울리는 소재를 선택하여 작업을 한다. 현대에서 아트메이크업은 특수한 재료의 이질적인 소재를 도입하여 조형적이고 예술적인 요소를 부각시켜 창조적인 조형예술로서 입지를 다지고 있다.⁷²⁾



<그림 25> 오브제 기법 1
(CHAOS MAGAZINE, Special Issue
<https://pin.it/6hzZZlx>
검색일자: 2020.04.26.)



<그림 26> 오브제 기법 2
(<https://pin.it/1xJkS6h>
검색일자: 2020.04.03.)

72) 이유나 (2011), 시물라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.46.

(3) 스텐실 기법

스텐실이란 작가가 그려내고자 하는 형태를 잘라 만들어 놓고 틀에 맞춰 색감이나 잉크가 틀에서부터 새어나오지 않게 차단하여, <그림 27>과 같이 막힌 부분은 종이로 그대로 남고 뚫린 부분만 잉크가 새어나가 종이에 찍히도록 하는 기법으로 공판화 중 하나이며 찍는 판, 판형, 형지 등을 가리키고, 그것은 잉크와 색감이 틀에서부터 벗어나지 못하도록 막는 역할을 한다고 할 수 있다. 특히 스텐실 기법은 비닐, 종이 또는 얇은 천 등에 원하는 모형을 오려 잉크를 스며들게 하여 반복되는 특징이 있고, 여러 가지 패턴을 연출 할 수 있는 것이 특징이다.⁷³⁾ 아트 메이크업에서 스텐실 기법이 적용 되면서 페이스나 바디에 정교하게 표현하고자 하는 문양이나, 텍스트를 사전에 틀로 제작하고 잉크가 찍히지 않아야 할 부분에는, 종이를 붙이거나 스티커 등을 붙여 그 위에 색도나, 워터 컬러를 입히고 종이를 떼어 내는데 사용되기도 하고, 틀을 제작하여 역으로 표현하고자 하는 이미지나 텍스트를 깔끔하게 찍어내는 것에 사용된다.(그림 28)



<그림 27>스텐실 기법 1
(<https://pin.it/1WaCBEX>
검색일자: 2020.04.04)



<그림 28> 스텐실 기법 2
(<https://pin.it/55jKCaW>
검색일자: 2020.04.05)

73) 장현희 (2007), 스텐실 기법을 활용한 염색공예 수업연구, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, p.9.

Ⅲ. 작품 제작

1. 제작 의도

최근 아름다움의 기준이 모호해지고, 인식이 달라지면서 본 연구자는 인식에 대한 의구심을 안게 되었다. 사람들은 흔히 인지하고 인식하는 것 또는 보는 것 그대로를 믿고 싶어 하고 믿는다. 이를 설명하기 위해 플라톤 이데아론에서의 동굴의 비유, 그림자의 철학적 배경을 통해 우리가 알고 있는 기준과 잣대가 허상일 수 있음을 작품으로 설명하고자 아상블라주의 특성인 물질성, 형상성, 일상성, 우연성, 사회성 5가지를 가지고 주제에 맞게 다양한 오브제들을 활용하여 작품을 제작하였다.

물질성을 표현한 작품 2점, 형상성을 표현한 작품 2점, 일상성을 표현한 작품 1점, 우연성을 표현한 작품 1점, 사회성을 표현한 작품 2점, 총 8점의 아트 메이크업 작품을 제작하여 철학적 배경의 플라톤 이데아론과 아상블라주 기법의 새로운 발상을 통해 메이크업의 다양한 예술분야로의 창출을 시도하고자 한다.

아상블라주 기법은 사물이나 객체를 집합시켜 하나의 이미지를 만드는 것으로 연구자는 작품 속 모델도 하나의 객체로 포함하여 다양한 오브제들과 함께 하나의 이미지를 형성하고, 그에 따른 실루엣을 만들었다. 동굴에서 해방되었을 때 빛의 눈부심으로 인해 실재를 똑바로 보지 못함을 표현하고자 작품에 질감을 넣어 눈부심을 표현했다. 또한, 빛을 통하여 실루엣에서 볼 수 없었던 색이 이미지마다 뚜렷하게 부각시키며, 각 작품의 의미에 맞는 색을 선정하여 목적에 맞게 사용하였다.

본 작품의 구성은 대개 상반신 위주의 아트메이크업을 표현하였고, 실체와 허상이라는 정확한 구분을 가진 플라톤 이데아론에 맞춰 허상을 의미하는 그

림자를 실루엣으로 표현하여 이를 스스로 해석하게 하고, 그 뒤 실체를 보여
줄 본 작품을 제시한다.

작품 속 비춰지는 실재를 통하여 그 안에 보이는 오브제들, 사용 된 색상들
등을 통해 연구자가 생각하는 앞으로의 이데아와 틀과 편견에 대한 부정을 표
현하였다.

플라톤 이데아론을 바탕으로 이상블라주 기법을 활용한 아트메이크업 디자인
계획은 다음 <표 3>와 같다.

<표 3> 아트메이크업 디자인 계획

구분	작품 I	작품 II	작품 III	작품 IV	작품 V	작품 VI	작품 VII	작품 VIII
작품명	절규	고독	Everblack tree	Pygmalion	Misery	Queen	산	이상(理想)
이상블라주 특성	물질성	물질성	형상성	형상성	일상성	우연성	사회성	사회성
표현기법	오브제 기법	스텐실 기법	회화적, 스텐실 기법	오브제 기법	오브제, 스텐실 기법	오브제 기법	회화적 기법	회화적, 오브제 기법
재료	자수용 실, 구슬, 시폰 옷감	공예용 철사, 비즈, 진주 구슬, 네일용 인조손톱, 헤어피스	별 모형 부자재, 통가발, 은박 포장지, 스티커 종이	공예용 철사, 석고상	사무용 클립, 아쿠아 물감, 블랙 시폰 원단	형, 진주 부자재, 네일용 인조 손톱	실, 시스루 원단, 나무 모형	철사, 스카프 원단, 아쿠아 물감, 파티용 인조안구
컬러								
일러스트								
그림자(실루엣)								
작품								

2. 작품설명 및 제작과정

1) 작품 I - 절규

특성: 물질성

표현 기법: 오브제 기법

(1) 작품설명

연구자는 <그림 30>의 작품 I - 절규에서 인간은 본인의 개인적인 슬픔과 절망을 때론 구조 안에서 마음 편히 내비치지 못하고 언제나 밝고 긍정적이며 즐거워 보이는 사람으로 비춰지길 원한다는 것을 표현하고자 했다. 어쩌면 인간 본인의 실체는 당장 또는 존재 자체가 긍정적이고 밝은 사람이 아닐지라도, 사회구조 속에서는 그러한 사람은 환영받지 못할 것이라는 교육과 편견을 가지고 본인의 감정을 솔직히 보이지 못함에 대한 절규를 표현했다. 일차원적으로 감상자는 이 작품은 춤추는 사람이거나 어떠한 동작을 취하는 것이라고 인지하고 그것을 참이라 받아들였을 것이다. 그러나 연구자는 감상자들의 개인적 참을 부정하고 연구자만의 ‘절규’를 표현한 것이다. 본인의 감정에 솔직하고 충실한 것이 좋다고 말하는 오늘날의 사회지만, 너무 솔직하면 불편해하는 것 또한 사회임을 인간은 알고 있고, 솔직한 것을 이데아로 바라보지만 실체는 불편하게 받아 드린다는 모순을 가지고 있다. 이러한 모순을 보았을 때, 인간은 동굴 안에서는 솔직한 것이 좋다는 것을 알고 그렇게 교육을 받고 있지만 이 또한 완전하지 못함을 알고 있다.

본 작품에서 눈물을 표현 할 때 사용한 파란색은 진리, 희망, 이상을 의미함과 동시에 근심, 고독과 반성을 상징한다.⁷⁴⁾ 하늘거리는 시폰(chiffon) 소재의

스카프들은 그림자(실루엣)로 보았을 때는 움직임이 더욱 유연해 보이게 하는 용도였다면, 실체에서는 절규로 인해 이성적인 판단이 흐려지고 연약해진 인간의 순간을 표현하기 위해 사용되었다. 모델을 남자로 선택한 이유도 과거 춤을 추는 무용수는 대부분 여성이었다면, 오늘날에는 남녀 성 구분 없이 다양한 무용수들이 젠더리스를 강조하며 남자가 힐을 신고 춤을 추기도 하고, 여자가 타이와 정장을 입으며 춤을 추기도 한다. 부드러운 소재인 시폰을 강인하다고 인식되어 지는 남성 모델에게 사용함으로써 그림자(실루엣)에 대한 부정을 표현했다.

아상블라주 기법 특성 중 물질성을 활용하여, <그림 1>과 같이 대개 털실은 일상에서 옷이나 홈패션에서 사용 되지만, 본래의 기능을 지우고, 이를 눈물로 표현하는데 사용함으로써 또 하나의 추상적인 발상을 나타낸다. 이를 적극적인 오브제로 사용하여, 털실의 선적인 요소들을 하나의 면처럼 보이게 하고, 그러다 끝으로 갈수록 선으로 보여 지게 하며 한 없이 흐르는 눈물을 폭포처럼 표현했다.(그림 29) 배경 또한 물이 떨어져 얼룩이 진 것과 같은 효과를 주어 작품 전체에 우울함을 더했다.

<표 4>에서 감상자는 그림자(실루엣)를 보았을 때에는 춤을 추는 사람을 떠올릴 수 있다. 그러나 이데아의 빛을 비추어 보았을 때 실체는 절규를 하며 슬픔을 이기지 못한 한 사람이 역동적이게 우는 모습을 보인다. 작품 I의 디자인과 구성내용은 <표 4>과 같다.



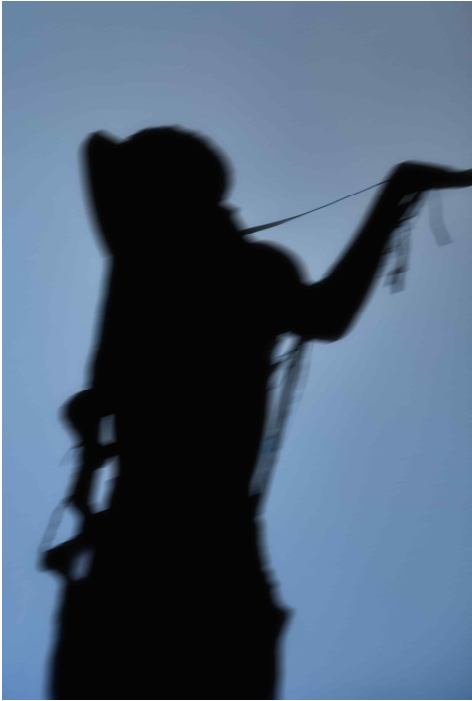

74) 김나현 (2017), 색의 상징적 의미와 오방색을 활용한 창의적 표현연구 : 2015 개정교육과정 ‘미술 창작’ 과목을 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, p.20.

(2) 제작과정

작품 I 의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 털실들을 길게 잘라 눈물을 표현하기 위해 사전에 눈 밑에 붙일 수 있게 미리 제작한다.
- ② 털실들 위에 눈물을 표현하기 위한 유리구슬들을 붙인다.
- ③ 베이스는 모델의 피부 톤에 맞춰 자연스러운 피부 톤을 연출한다.
- ④ 파우더로 베이스가 끈적이지 않게 가볍게 두들겨 준다.
- ⑤ 눈썹은 자연스럽게 결 정돈만 한다.
- ⑥ 눈 아래 미리 제작해둔 눈물을 라텍스로 부착시킨다.
- ⑦ 립은 자연스럽게 톤에 맞춰 표현한다.

<표 4> 작품 I 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	절규
	특성	물질성
	기법	오브제 기법
	재료	자수용 실, 구슬, 시폰 옷감
	그림자	춤추는 사람
	실재	울부짖는 사람
	색상	
	그림자(실루엣)	실재
		



<그림 29> 작품 I - 절규 디테일 컷



<그림 30> 작품 I - 절규

2) 작품Ⅱ- 고독

특성: 물질성

표현 기법: 스텐실 기법

(1) 작품설명

<그림 32>의 작품Ⅱ- 고독은 <표 5>에서 그림자(실루엣)는 한명의 사람이 큰 챙 모자를 쓰고 한 손에는 담배를 들고 있다. 그러나 이데아의 빛을 비추 실체를 보았을 때는 두 명의 사람이 서로를 결박하고 있고, 두 명의 사람은 인위적인 듯 보이나 하나의 형체를 이루고 있다. 옆모습을 보이고 있는 모델은 눈을 살짝 내려다보며 똑바로 앞을 응시하지 못하고 있고, 정면을 바라보는 모델은 강렬하게 앞을 바라보며, ‘눈’이라는 텍스트도 직접적이게 보여주고 있다. 이 작품에서 직접적이게 나타나는 텍스트 ‘눈’은 한국인에게만 적용되는 인식이자 참이 될 수 있다. 그러나 작품 안에서 모델의 눈 위치에 적혀진 ‘눈’이 아닌 텍스트 그 자체인 ‘눈’만 읽었을 때, 한국 사람은 내리는 ‘눈’을 떠올릴 수도 있다. 이를 의도로 연구자는 감상자가 내리는 ‘눈’조차 떠올릴 수 없도록 모델의 눈 위치에 텍스트를 그렸고, 이 ‘눈’이라는 맥락을 모르는 외국인들은 그저 하나의 그림이나 문양으로 읽혀질 수 있는 모순을 가지고 있다. 이로써 ‘눈’은 인간이 달리 읽을 수도 있는 것이며, 인간이 보는 것에 대한 믿음의 오류를 뜻한다.(그림 31) 그러나 이러한 틀 안에서 모두가 신념이라 믿는 믿음을 부정하는 개인은 부정 될 수 있고, 그 안에서 결박 되는 개인은 어디에나 존재 할 수 있다는 것을 표현하고자 했다. 믿음을 부정하지만 현실에 타협하며 살아가는 인간을 옆모습을 보이며 시선은 아래를 바라보는 다른 모델로 표현하였고, 그의 본성이 나오려는 것을 옆모습에 턱과 페이스라인을 따

라 나오려는 머리카락의 가닥으로 나타내었다. 그러나 이 조차 가뒤편으로 손으로 그의 머리를 붙잡고 있는 모델의 손을 볼 수 있다.

이 작품에서 사용된 남색은 고독, 불안, 이해를 의미한다.⁷⁵⁾ 모델 두 명을 강제로 묶어 두고 있는 큰 챙 모자는 사실상 실제 모자 아닌 틀만 모자인 철사로 만든 것으로 연구자는 철사를 그대로 남아 있는 자연의 것이 아닌 인간이 억지로 만들어 낸 인위적인 어떠한 것을 의미하는 오브제로 사용하고 있다. 이는 모자를 쓴 것이 아닌 실체는 다른 인격체의 인간들을 하나로 만들려는 제도를 의미한다. 그 제도 속에서 조직 안에서 어울리는 듯 고독을 느끼는 인간을 담배로 표현했다.

본 작품에서는 모델 두 명을 각각의 독립적인 객체로 보고 표현했다. 다양한 색감의 전구들과 전깃줄들을 이용하여 하나의 드레스를 만든 <그림 2>와 같이, 이 작품에서 확연히 다른 두 명의 모델이 한명인 것과 같은 추상적이고 착시적인 이미지 나타내며 아상블라주의 물질성을 나타내었다. 모델의 얼굴에서 텍스트 '눈'을 그리기 위해 스텐실 기법을 사용하여 페이스페인팅 기법으로 그렸다. 작품Ⅱ의 디자인과 구성내용은 <표 5>와 같다.

(2) 제작과정





작품Ⅱ의 제작과정은 다음과 같다.

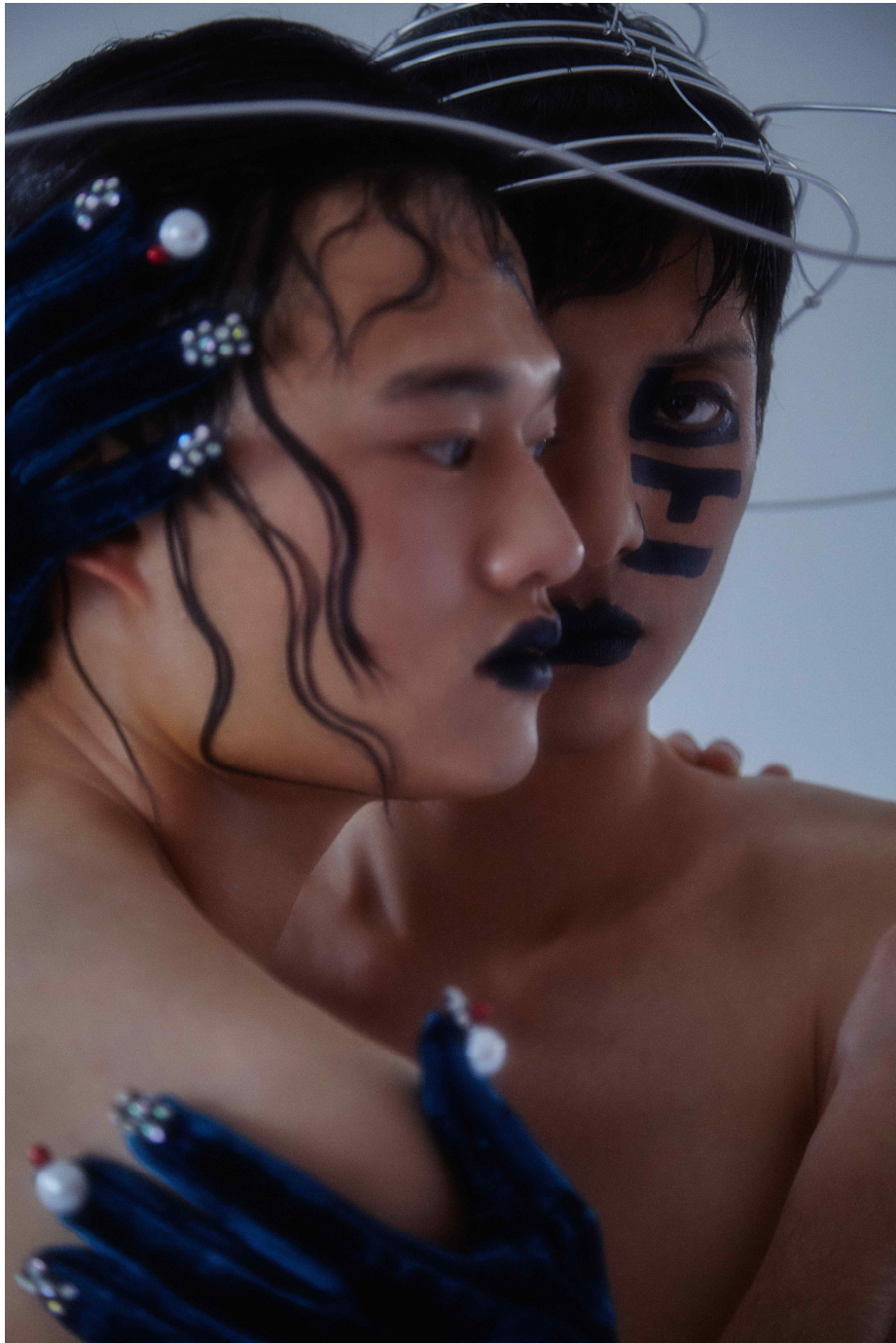
- ① 사전에 철사로 모자를 제작한다.
- ② 스티커 종이에 텍스트 '눈'을 디자인하여 미리 스텐실 틀을 만든다.
- ③ 모델의 피부 톤에 맞게 베이스를 표현한다.
- ④ 얼굴에 전체적으로 기본적인 윤곽을 정리한다.
- ⑤ 눈썹은 자연스럽게 결을 살려준다.

75) 문은배 (2011), 「색채 디자인 교과서」, 경기: 안그래픽스, pp.187-191.

- ⑥ 정면을 보고 있는 모델의 한쪽 눈에 스텐실을 대고 수성물감으로 틀에 맞춰 도포한다.
- ⑦ 틀을 떼어내고 깔끔하게 선 정리를 한다.
- ⑧ 두 모델의 입술라인이 맞아 보이게 모양에 맞춰 남색 수성물감으로 도포한다.
- ⑨ 옆모습을 보여주고 있는 모델의 헤어라인을 표현하기 위해 헤어피스를 가닥가닥 잘라준다.
- ⑩ 헤어피스 본드를 사용하여 모델의 머리에 붙여 건조시킨다.
- ⑪ 모델의 페이스라인에 맞춰 헤어 젤과 헤어본드를 사용하여 얼굴에 곁을 살려 선을 만들어준다.

<표 5> 작품Ⅱ 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	고독
	특성	물질성
	기법	스텐실 기법
	재료	공예용 철사, 비즈, 진주구슬, 네일용 인조손톱, 헤어피스
	그림자	담배를 태우는 여인
	실재	두 명의 남자
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 31> 작품Ⅱ- 고독 디테일 컷



<그림 32> 작품Ⅱ-고독

3) 작품Ⅲ- Everblack tree

특성: 형상성

표현 기법: 회화적 기법, 스텐실 기법

(1) 작품설명

<그림 33>의 작품Ⅲ의 이름인 Everblack tree는 크리스마스트리를 만드는 데 사용되는 상록수(Evergreen)에서 헤어스타일로 이를 표현한 것을 나타내기 위해 헤어컬러로 사용된 검정색을 green 대신 사용하여 이름을 지었다.

이 작품에서 그림자(실루엣)는 감상자로 하여금 나무나 크리스마스트리를 연상하게 하고, 실체는 그렇지 않은 두 모델의 머리카락을 오브제로 사용하여 나무처럼 표현했다. 또한 배경의 색으로 상록수나 나무를 떠올릴 수 있는 초록색을 사용하지만 사실 상 이미지에서는 나무를 찾아 볼 수 없다. 작품에 보이는 머리카락에 별은 아이디어를 상징하고, 별의 크기를 다 다르게 사용하며, 각 개인의 반짝이는 아이디어가 존재함을 나타낸다. 다양한 색상들과 눈 문양들은 각 개인이 아이디어라고 생각하는 것들을 다양한 시각으로 바라보고 인지하며 이해하고 한 가지 틀에 맞춰 개념화하는 것이 아니라 받아드림을 의미하며 이것이 곧 또 다른 아름다운 이미지를 만드는 앙상블을 만들어낸다는 것을 나타낸다.

앙상블라주의 특성 중 하나인 형상성을 나타낸 작품으로 <그림 3>과 같이 형태가 주는 연상의 이미지를 살리고, 장발의 가발을 오브제로 사용하여 이를 순수한 구성적 요소로써 활용하고 나무 형태나 크리스마스트리의 형태를 띠는 물질성이 강조되어 드러나는 것과 형태가 주는 연상의 이미지를 살리는 것이 있다. 단지, 메이크업만 강조한 작품이 아니라 헤어와 조명, 전체적인 이미지

를 복합적으로 한 패션 메이크업으로 회화적 기법과 스텐실 기법을 활용하여 다채로운 색상을 사용하여 페이스, 바디까지 ‘눈’을 연상케 하는 문양, 텍스트를 그렸다.




작품Ⅲ의 디자인과 구성요소는 <표 6>와 같다.

(2) 제작과정

작품Ⅲ의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 사전에 다양한 크기와 형태의 눈 문양의 스텐실 틀을 제작한다.
- ② 모델 피부 톤에 맞는 파운데이션으로 깨끗한 피부를 표현한다.
- ③ 자연스럽게 눈썹 곁을 정리한다.
- ④ 그 위에 스텐실을 대고 수성물감, 색도를 사용하여 틀에 맞춰 색상을 도포한다.
- ⑤ 스텐실 틀을 제거하고 수정이 필요한 부분은 깔끔하게 정리한다.
- ⑥ 준비해둔 가발을 모델에게 씌운다.
- ⑦ 가발들이 형태에 맞게 힘을 받을 수 있도록 헤어피스를 덧대어 볼륨감을 준다.
- ⑧ 머리카락 끝이 나무처럼 살 수 있도록, 지지대를 만들어 등 뒤로 지지해준다.
- ⑨ 다양한 별 모양의 부자재를 가발에 접착제로 부착한다.

<표 6> 작품Ⅲ 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	Everblack tree
	특성	형상성
	기법	회화적/ 스텐실 기법
	재료	별 모형 부자재, 통가발, 은박 포장지, 스티커 종이
	그림자	크리스마스트리
	실재	두 명의 남자
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 33> 작품Ⅲ- Everblack tree

4) 작품Ⅳ- Pygmalion

특성: 형상성

기법: 오브제 기법

(1) 작품설명

<그림 34>의 작품Ⅳ- Pygmalion은 남녀사랑을 연상하게 하기 위하여 석고상과 모델을 각자의 객체로 나타내어 표현했다. 그림자(실루엣)에서 보여 지는 이미지는 남녀가 서로 키스를 나누는 것을 떠올리게 하지만, 실체는 그저 석고상에 홀로 자아도취에 취해 있는 남성을 보게 된다. 실체를 마주할 수 있는 빛을 얻었지만, 동굴 속에 있을 때와 다르지 않음을 표현하기 위해, 어두운 곳에서 빛을 비추는 효과를 넣었다. 또한, 연구자는 철사를 엮어 개인이 사랑이라고 생각하는 것을 사랑이라 믿는 인간을 가둬두는 오브제로 표현하고자 했다. 본인이 믿는 사랑이라는 감정에 홀로 젖어 있음을 보여주며 베이스와 메이크업을 글로우하게 표현했다. 또한 인간이 믿고 있고 사랑이라 교육 받아온 것조차 허상일 수 있고, 가둬져 있는 인간은 진실 된 사랑을 나누고 있지 않음을 이미지화 했다. 눈에 사용된 푸른색 채도는 차가움과 서늘함을 느끼게 하며 사랑과는 상반된 이미지를 보여준다.⁷⁶⁾ 이러한 점에서 인간은 사물인 석고와 같이 가짜가 될 수 있다는 것을 보여주기 위해 석고상을 잡고 있는 모델의 손에 하얀색 수성물감으로 석고화가 되어 가고 있는 것을 나타낸다.

아상블라주 기법의 형상성을 활용하여 <그림 4>와 같이 실루엣이 주는 상상력을 기반으로 감상자가 하나의 형상을 연상하도록 하였다.

작품Ⅳ의 디자인과 구성요소는 <표 7>과 같다.

76) 박지원 (2009), 색의 상징과 연상 이미지를 응용한 장신구 디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.23.

(2) 제작과정

작품Ⅳ의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 사전에 철사를 엮어 오브제를 만들어 둔다.
- ② 모델의 피부 톤에 맞춰 베이스 메이크업을 한다.
- ③ 눈가에 푸른 색도를 과감하게 칠해준다.
- ④ 색도 위에 글로스를 사용해 촉촉함을 더해준다.
- ⑤ 립 컬러는 자연스럽게 혈색을 넣어준다.
- ⑥ 사전에 만들어둔 철사 오브제를 모델의 목에 둘러 고정한다.
- ⑦ 모델의 손가락에 하얀색 수성물감으로 칠하고 건조시킨다.
- ⑧ 손의 수성물감은 촉촉해 보이지 않게 파우더 처리를 한다.

<표 7> 작품Ⅳ 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	Pygmalion
	특성	형상성
	기법	오브제 기법
	재료	공예용 철사, 석고상
	그림자	사랑을 나누는 연인
	실재	석고상에 입 맞추려는 남자
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 34> 작품 IV-Pygmalion

5) 작품 V - Misery

특성: 일상성

기법: 오브제 기법, 스텐실기법

(1) 작품설명

<그림 35>의 작품 V - Misery에서 그림자(실루엣)는 서로를 기대어 안고 있는 남녀커플의 모습을 연상할 수 있다. 그러나 실체는 두 남성이고 한 모델은 다른 모델의 목을 잡으며 결박하고 있다. 클립을 쓰고 있는 모델은 무기력해보이고, 입을 삔뜯게 표현함으로써 본인의 생각을 바로 말하지 못함을 나타낸다. 클립은 인간이 만들어 낸 인위적인 제도와 틀을 의미한다. 하나로만 보았을 때 클립은 가볍고, 잃어버리기 쉽지만, 이러한 클립들이 쌓이고 쌓여 하나의 모형을 만들었을 때는 상당한 무게감을 갖게 된다.

이를 통하여, 연구자는 오늘날 다양한 정체성을 이해하고, 인정하는 사회를 만들려고 많은 시도들이 이루어지고 있지만, 실제로 인간들이 받아 온 교육과 제도들은 무의식적으로 개념화 되어 편견으로 뿌리내렸고, 새로운 시도를 하기에는 아직 사회에 이러한 편견들이 무게감 있게 자리 잡아 현실적으로 쉽지 않음을 보여주려고 했다. 그러나 개인이 어떠한 다름을 인정하지 못하는 것 또한, 그 개인의 자유이다. 오늘날 사회 분위기는 다양성과 개성을 이해하는 것이 트렌드라고 비춰지면서, 그 다름을 이해하지 못하는 개인에 대한 또 다른 편견을 안겨 주는 것으로 연구자에게는 비춰졌다. 이러한 점에서 다름을 인정하지는 못하지만, 억지로 집요하게 머리로 이해하려고 하는 인간을 목을 조르고 있는 모델로 표현하였고, 그에 따른 집착은 오히려 다양한 시각을 결국, 또 다른 하나의 틀로 만들 수 있다는 것을 보여주기 위해 그의 팔에 다양

한 크기와 문양의 눈들이 있지만, 분노, 열정, 환희, 생명, 흥분, 공격성, 위협을 상징하는 붉은색⁷⁷⁾으로 피처럼 물들게 표현했고, 사랑을 의미하는 빨강이 아닌 공포심을 야기하는 배경색으로 사용했다.

아상블라주의 특성 중 하나인 일상성을 나타낸 작품으로 <그림 5>에서처럼 일상에서 흔히 사용하는 사무용품인 클립을 예술작품의 소재로 삼아 헤어스타일로 사용했다. 클립을 여러 개 병렬해 또 다른 통 가발을 만든 셈이다. 헤어스타일, 메이크업, 패션까지 토털 코디네이션을 중점으로 한 패션 메이크업으로 미저리를 표현하기 위해 모델의 연기가 더해졌다. 남성 역할을 하고 있는 모델의 손에는 붉은 수성물감을 사용해 스텐실 기법으로 다양한 눈 문양을 새겨 넣었다. 작품 V의 디자인과 구성요소는 <표 8>과 같다.

(2) 제작과정

작품 V의 제작과정은 다음과 같다.




클립을 착용할 모델을 A라 지정하고, 또 다른 모델을 B로 칭한다.

- ① 사전에 모델A에게 사용할 클립들을 개별로 다 엮어 가발처럼 착용할 수 있는 오브제로 만든다.
- ② 모델B의 손과 손목에 사용할 눈 문양의 스텐실 틀을 제작한다.
- ③ 각 모델의 피부 톤에 맞는 베이스 메이크업을 한다.
- ④ 눈썹은 자연스럽게 결만 정돈한다.
- ⑤ 모델A의 빠뜨어진 입술모양을 표현하기 위해 입술 톤을 스킨 톤과 맞춰준다.
- ⑥ 빠뜨어진 입술라인을 립 라이너로 그려준다.
- ⑦ 버건디 컬러로 그려놓은 입술라인에 맞춰 색을 도포한다.

77) 박규리 (2016), 색(色)의 물리적·심리적 관점을 활용한 색채지도 방안 연구 : 중학생 색채교육을 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문 p.33.

- ⑧ 립이 글로시하지 않게 립 컬러와 맞는 색도 색상으로 눌러준다.
- ⑨ 모델A의 무기력함을 표현하기 위해 블랙 색도로 눈 언더에 번지 듯 연출한다.
- ⑩ 모델B 베이스 단계이후 과장된 웨이딩으로 윤곽을 강하게 잡는다.
- ⑪ 립 컬러는 강렬한 매트한 버건디로 칠한다.
- ⑫ 모델B의 손에서 손목까지 사전에 제작한 스텐실 틀을 붙여준다.
- ⑬ 붙여 둔 스텐실 위에 빨간색 수성물감으로 도포한다.
- ⑭ 스텐실 틀을 제거한다.

<표 8> 작품 V 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	Misery
	특성	일상성
	기법	오브제/ 스텐실 기법
	재료	사무용 클립, 아쿠아 물감, 블랙 쉬폰 원단
	그림자	한 남자의 뒷모습
	실재	한 사람을 결박한 남자
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 35> 작품 V-Misery

6) 작품 VI-Queen

특성: 유연성

기법: 오브제 기법

(1) 작품설명

<그림 37>의 작품 VI-Queen은 이 작품은 그림자(실루엣)로는 왕관을 쓰고 있는 여왕으로 비취지지만, 실체는 왕관이 아닌 인형의 팔과 다리로 만들어진 기괴스러운 오브제로, 감상자가 알고 있는 왕관과는 상반되는 분위기를 보여준다. 인형의 본질은 장남감이다. 그러나 연구자는 이를 부정하고 인형의 얼굴, 팔과 다리를 왕관을 만들기 위해 분리하여 사용했다. 그렇다고 감상자들은 이 오브제를 왕관이라 읽지 않고, 인형으로 만든 왕관 또는 인형으로 만든 오브제로 인식할 것이다. 또, 여왕을 떠올렸을 때, 여왕은 화려하고 우아하며 기품을 가진 여성을 생각하게 된다. 그러나 작품에서는 그림자(실루엣)와 달리 한 남성이 기괴스럽게 본인에게 전혀 맞지 않은 여성스럽고 화려한 진주귀걸이에 파티 장갑을 착용했지만 정작 본인은 그것을 인지하지 못하고 취해 있는 모습이 감상자 눈에는 비정상적이게 보일 수 있다. 이로써 여왕이라는 본질에 벗어난 다른 시각의 여왕을 연구자는 표현했다.

이 작품을 통하여 연구자는 여왕은 이러하다는 개념에서 벗어나, 어둡고 칙칙한 메인 컬러로 사용된 검정색으로 죽음, 억압된 자아의 표출, 현대성을 표현했다.⁷⁸⁾ 여왕에 반하는 전혀 다른 이미지를 보여줌으로써 인간의 동굴 안 그림자와 같은 편견에 대한 부정을 나타내고자 했다. 스타킹 속 실체로 보여지는 모델의 피부색과 검게 칠해진 눈은 변화가 필요한 오래된 이데아를 의미

78) 송금옥 (2000), 패션색채계획을 위한 검정색의 색채특성, 연세대학교 생활환경대학원 석사학위논문, p.12.

한다. 오래된 이데아에 둘러진 스타킹과 그 밖에 화려한 진주 귀걸이, 파티용 장갑, 헤어 오브제 등은 이것이 옳고 좋은 것이라 포장하는 신념을 뜻한다. 그러나 검은 스타킹에 보여 지는 진주로 만들어진 한쪽 눈은 눈인지도 알아보기 힘들 정도로 온전하지 못한 형태로 빼뺏어지고 눈동자도 없이 공허하게 연출해 진실을 마주하지 못함을 표현했다.

아상블라주 특성 중 하나인 우연성을 나타낸 작품으로 <그림 7>과 같이 일상에서 장난감으로 취급되는 인형들을 우연한 집적을 통해 형성된 형태로 만들어 본래의 사물과 무관한 새로운 이미지인 왕관처럼 비취지는 오브제로 창출하면서 최대의 우연성을 나타냈다. 온전한 인형의 집적이 아닌 변형된 인형의 형태에 의해서 사물과 동 떨어진 우연적인 이미지를 만들어 냈다. 오브제와 어울릴 토탈 룩을 연출하기 위해 장갑, 스타킹, 진주귀걸이 등의 소재들을 적극 활용하는 패션메이크업과 답답하고 딱 막혀 있는 퇴폐한 여왕을 표현하기 위해 검정 망사 스타킹을 얼굴에 씌워놓고 한쪽 눈만 보이도록 찢어 추상적인 이미지를 극대화 시킨 판타지 메이크업을 보여준다.

작품Ⅵ 디자인과 구성요소는 <표 9>과 같다.

(2) 제작과정

작품Ⅵ의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 인형의 얼굴, 발, 다리를 분리하고 오브제를 만든다.
- ② 모델의 노출 될 얼굴 부위인 한 쪽 눈에만 가볍게 베이스메이크업을 한다.
- ③ 그 위에 미리 잘라둔 스타킹을 모델에게 씌운다.
- ④ 노출된 눈 부위에 검정 색도로 번지듯 정돈 되지 않게 스머징 해준다.
- ⑤ 검정 색도 위에 글로스로 더욱 지저분해 보이게 표현한다.
- ⑥ 눈 앞머리와 뒷부분에 진주 부자재를 붙여준다.

- ⑦ 스타킹 위에 진주 팻츠들로 빼뜯어진 텅 빈 눈 모형을 붙여준다.
- ⑧ 스타킹 위에 오브제를 씌워준다.

<표 9>작품Ⅵ 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	Queen
	특성	우연성
	기법	오브제 기법
	재료	인형, 진주 부자재, 네일용 인조 손톱
	그림자	왕관을 쓴 여왕
	실재	괴기한 오브제를 쓴 남자
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 36> 작품 VI-Queen 디테일 컷



<그림 37> 작품 VI- Queen

7) 작품Ⅶ -산

특성: 사회성

기법: 회화적 기법

(1) 작품설명

<그림 39>에서 작품Ⅶ -산의 그림자(실루엣)는 감상자에게 산이나 언덕으로 인식될 수 있다. 그러나 실체는 하나의 천에 덮인 두 명의 모델이 보인다. 인간이 희망하는 선의 이데아는 다 같이 더불어 서로를 돕고 베풀며 행복하게 살아가는 것이다. 작품에서 사용된 천은 모델들에게 사용된 다양한 실들과 뒤죽박죽 정리 안 된 선들도 하나로 덮어주는 천과 같은 제도를 이데아라고 생각하는 연구자의 이상을 의미하며 이에 따라 해가 뜨며 어둠을 밝음으로 비취 줄 빛을 표현하기 위하여 배경에 효과를 주었다.

아상블라주 특성 중 사회성을 나타낸 작품으로 연구자가 사용하고 <그림 9>와 같이 폐기 될 폐품을 활용하여 본 작품도 남은 털실들과 사용하지 않는 커튼을 재사용한 작품이다. 산업사회의 환경 속에서 고철이나 폐기물을 사용한 아상블라주에서 고철 사용이 아닌 재료들을 새로 구매하는 것이 아닌 버려질 재료들을 작품에 사용될 재료로 재사용 하는 것으로 표현했다. 털실들로 얼굴과 바디라인의 곡선을 따라 그린 회화적 기법으로 얼굴과 바디에 메이크업 재료들 외의 다양한 재료들로 작품의 메시지를 극대화시켰다.(그림 38)

작품Ⅶ의 디자인과 구성내용은 <표 10>와 같다.

(2) 제작과정

작품Ⅶ의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 모델들의 피부 톤에 맞는 베이스메이크업을 한다.
- ② 눈썹 곁을 잘 살려준다.
- ③ 입술은 혈색정도로만 정리해준다.
- ④ 준비해둔 털실들에 라텍스를 묻히고 바디라인에 맞춰 붙여준다.
- ⑤ 준비해둔 천을 위에 덮어준다.
- ⑥ 나무 모형을 머리 위에 올려준다.

<표 10> 작품Ⅶ 디자인과 구성내용

디자인 표		
메이크업 일러스트	작품명	산
	특성	사회성
	기법	회화적 기법
	재료	실, 시스루 원단, 나무 모형
	그림자	산
	실재	천을 덮은 두 명의 사람
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 38> 작품Ⅶ- 산 디테일 컷



<그림 39> 작품Ⅶ - 산

8) 작품Ⅷ- 이상(理想)

특성: 사회성

기법: 회화적 기법, 오브제 기법

(1) 작품설명

<그림 41>의 작품Ⅷ-이상(理想)의 그림자(실루엣)는 새집에 앉아 있는 새를 연상하게 된다. 실체는 철사로 만들어진 가짜 새를 머리 위에 올려놓은 모델을 보게 된다. 이 작품에서 새는 인간보다 멀리 보고 인간이 보지 못하는 더 넓은 세계를 볼 수 있음을 의미한다. 그러나 새를 철사로 만들면서 진짜로 날지 못하는 현실을 표현하고자 했다. 아이 메이크업과 립 메이크업에 꽃을 연상시키는 천으로 된 부자재를 붙여 꽃이 상징하는 여러 수식어들 가운데 덧없음을 표현하고자 했다.⁷⁹⁾ 또한, 입은 말하기를 하는 제 기능을 하는 것이 본질인데 눈알을 붙여놓음으로 개인은 본인의 눈높이에 맞춰 보려고 하고, 보이는 대로 말하고 그것을 참이자 이데아로 바라보는 인간을 나타낸다.

아상블라주 특성 중 하나인 사회성을 나타낸 작품으로, 사용하지 않은 할로윈 용품을 재사용하여 오브제를 만들고, 입지 않는 스카프로부터 아이메이크업과 립 메이크업을 할 부자재를 만들었다. 또한, 위의 작품Ⅳ를 촬영하고 버려질 철사를 재사용하여 새를 나타낼 오브제를 만드는데 재활용하였다. 작품에서 아이 메이크업과 립에 꽃을 형상화하는 부자재를 사용함으로써 실제와 상상의 세계를 교합하는 추상적인 존재로 현실과 초현실을 연결하는 도구로 사용했다. 자연에서 인간과 친밀한 대상인 ‘꽃’은 과거에서부터 오늘날까지도 여전히 아름다운 생명체로 우리에게 인식되며 사랑 받고 있는 자연물이다.⁸⁰⁾ 모

79) 박상미 (2000), 현대 시에 나타난 꽃의 의미 분석, 세종대학교 대학원 석사학위논문, pp.9-10.

80) 정수민 (2018), 꽃의 순환 이미지를 활용한 텍스타일 디자인, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.4.

텔의 옆 얼굴라인과 넥 라인을 따라 내려오는 노란색과 녹색 색도로 회화적인 요소를 추가하였다. 노란색은 행복감과 기쁨을 의미함과 동시에 연약함과 갈등을 상징하기도 하고, 녹색은 성장, 생명력과 회복을 의미한다.⁸¹⁾ 작품Ⅷ의 디자인과 구성요소는 <표 11>과 같다.





(2) 제작과정

작품Ⅷ의 제작과정은 다음과 같다.

- ① 모델 피부 톤에 맞는 베이스 메이크업을 한다.
- ② 눈썹은 자연스럽게 결을 살려준다.
- ③ 준비해둔 꽃 모양의 천 부자재를 아이 홀 라인과 립 라인에 맞춰 자른다.
- ④ 자른 부자재를 쌍꺼풀 액을 이용하여 눈가에 붙여준다.
- ⑤ 입술에 사용할 천 부자재에 준비해둔 눈알 부자재를 윗입술 선에 맞춰 천에 덧대어 접착제로 붙여준다.
- ⑥ 접착제가 마른 후 입술라인에 맞춰 천 부자재를 입술라인에 붙여준다.
- ⑦ 모델의 귀 선, 턱 선에 따라 직선과 사선으로 노란 색도와 유성컬러를 갈필로 표현 한다.
- ⑧ 마지막으로 철사로 새 모형을 만들어 머리 위에 고정시킨다.

81) 신옥 (2017), 상반된 감정의 색채이미지와 회화적 표현에 관한 연구 : 본인 작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.8.

<표 11> 작품Ⅷ 디자인과 구성내용

디자인 표		
<p>메이크업 일러스트</p> 	작품명	이상(理想)
	특성	사회성
	기법	회화적/ 오브제 기법
	재료	철사, 스카프 원단, 아쿠아 물감, 파티용 인조안구
	그림자	새집
	실재	부스스한 헤어스타일과 허구로 만들어진 새
	색상	
그림자(실루엣)	실재	
		



<그림 40> 작품Ⅷ-이상(理想) 디테일 컷



<그림 41> 작품Ⅷ- 이상(理想)

IV. 결 론

1. 요약 및 결론

본 연구는 플라톤 이데아론을 기반으로 동굴의 비유를 통하여 철학적인 이론적 배경을 설명하고 이를 이미지로 표현하고자 아상블라주 기법의 특성을 알아보고 이를 활용하여 작품을 제작하였다.

아상블라주 기법을 살펴보는 방법으로는 이에 대한 선행연구와 단행본 등을 참고하여, 그 중에서 아상블라주 기법의 특성을 물질성, 형상성, 일상성, 우연성, 사회성 5가지로 분류하였다.

플라톤 이데아론을 바탕으로 아상블라주 기법을 활용한 아트메이크업 작품을 제작한 본 연구의 결과는 다음과 같다.

작품 I - 절규는 그림자(실루엣)로는 춤을 추거나 어느 특정 동작을 하는 것처럼 보이지만 실재는 절규를 하며 역동적이게 슬픔을 뱉어 내는 사람의 이미지를 볼 수 있다. 아상블라주 기법의 특성 중에서 물질성을 나타낸 작품으로 물질의 본질적 사용을 벗어나 추상적인 이미지와 더불어 눈물을 작품을 통해 표현하기 위해 실을 적극 활용했다.

작품 II - 고독은 그림자(실루엣)로는 커다란 챙 모자를 쓰고 담배를 들고 있는 사람을 떠올릴 수 있지만 실재는 두 명의 사람이 서로를 결박하며 틀만 허상으로 만들어진 모자를 쓰고 있는 이미지를 보여준다. 아상블라주 기법 중 물질성을 나타낸 작품으로 전혀 다른 객체인 두 명의 모델을 하나의 이미지로 보이게 만들었다.

작품 III - Everblack tree는 그림자(실루엣)는 상록수 나무 또는 크리스마스트리와 같은 나무의 형태를 연상하게 되지만 실재는 두 명의 사람이 과장된 헤어스타일을 가지고 위치하고 있는 모습이 보인다. 아상블라주의 특성 중에서

형상성을 나타낸 작품으로 형태가 주는 연상의 이미지를 가지고 있지만, 장발의 가발을 오브제를 구성적 요소로 활용하고 나무 형태나 크리스마스트리 형태를 띠는 물질성이 강조되며 관찰자가 특정 이미지를 연상하도록 만든다.

작품Ⅳ- Pygmalion은 그림자(실루엣)에서는 서로 사랑을 나누는 커플을 연상할 수 있지만 실재는 석고상에 집착하는 남자의 이미지를 볼 수 있다. 남녀의 사랑을 표현하기 위해서 석고상과 남자모델을 객체 그대로 활용하여 연상하여 아상블라주 기법의 형상성을 표현했다.

작품Ⅴ- Misery는 그림자(실루엣)는 축 처진 남자의 등을 상상할 수 있지만, 실재는 한 사람이 한 사람을 잡아두고 움직이지 못하게 목을 강하게 쥐고 있는 모습을 보여준다. 아상블라주의 특성 중 하나인 일상성을 나타낸 작품으로 일상에서 흔히 사용하는 사무용품인 클립을 길게 나열하여 헤어스타일을 만들고 예술작품의 소재로 삼아 표현했다.

작품Ⅵ- Queen은 그림자(실루엣)는 왕관을 쓴 한 여성이 포즈를 취하고 있지만 실재는 왕관이 아닌 인형의 팔 다리로 만들어진 오브제를 머리에 쓴 한 남자가 있다. 아상블라주 중에서 우연성을 나타낸 작품으로 일상에서 장난감으로 취급되는 인형을 우연한 집적을 통해 형성된 형태로 만들어 본래의 사물과 무관한 왕관의 이미지를 색다르게 표현했다.

작품Ⅶ- 산은 그림자(실루엣)는 언덕이나 산이 연상되지만 실재는 두 모델이 하나의 천에 덮여 서로를 안고 있는 모습을 보여준다. 작품을 위해 구매된 것이 아닌 버려질 재료들을 작품의 재료로 재사용 하는 것으로 아상블라주 기법의 사회성을 나타냈다.

작품Ⅷ- 이상(理想)은 그림자(실루엣)로는 새집과 그 위에 앉아 있는 새를 떠올릴 수 있지만 실재는 부스스하게 표현된 헤어스타일 위에 철사로 만들어진 허구의 새 모형이 있다. 사용하지 않은 할로윈 용품을 재사용하여 오브제를 만들고, 입지 않는 스카프로부터 메이크업을 할 부자재를 만들어 아상블라

주 기법의 사회성을 나타낸다.

본 연구는 철학적 배경을 이론적으로 활용하며 그림자(실루엣)와 실재의 괴리감을 분명하게 표현했다. 이를 더 흥미롭고 기발하게 나타내기 위하여 가상 블라주 특성을 작품의 기법으로 적극 활용하고 메이크업 외의 다양한 오브제를 사용하여 작품을 만들었다.

2. 한계점과 제언

본 연구를 통하여 인간의 인지에 대한 불완전함을 작품의 실루엣을 통하여 이미지화하였다. 그 과정에서 작품의 그림자(실루엣)로 관찰자들이 다양한 해석을 가능하게 하는 것이 목적이었다. 그러나 본 연구는 그림자(실루엣)와 실재의 명백한 대비를 예로 설명하기 위하여 연구자가 예시로 제안한 그림자(실루엣)의 답안과 실재의 답안이 관찰자에게 또 다른 감각으로서의 습득을 인위적으로 준다는 점이 아쉬움으로 남는다.

오늘날 메이크업이 현대예술분야와 더불어 학문적인 분야로 확장되어가고 있는 시점에서 후속연구에서는 메이크업에 관한 연구를 예술이라는 카테고리 안에서만 국한 짓는 것이 아니라 회화적이고 시각적인 예술분야를 넘어 음악, 철학, 문학 등의 비시각적인 다양한 장르를 접목시켜 실험적인 시도들로 확대되길 기대한다.

참 고 문 헌

국내문헌

- 강주연 (2003), 현대미술에 있어서 오브제의 변천과정과 특성에 관한 연구 : 1960년대 팝아트까지, 창원대학교 교육대학원 석사학위논문, p.27.
- 강현신 (2011), 아트 메이크업에 표현된 큐비즘 이미지 : 피카소를 중심으로, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.28-29.
- 권문순 (2008), 목재의 아상블라주(Assemblage)기법을 이용한 조형성 연구, 영남대학교 대학원 석사학위논문, p.5.
- 김근아 (1990), 현대 Jewelry에 있어서 Assemblage가 미친 영향 연구 : J. Fred Woell 작품을 중심으로, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.23.
- 김광숙 (2002), The make up, 서울: 예림, p.69.
- 김나현 (2017), 색의 상징적 의미와 오방색을 활용한 창의적 표현연구 : 2015 개정교육과정 '미술창작' 과목을 중심으로, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, p.20.
- 김만권 (2000), 플라톤과 롤즈 : 형이상학적인 것과 정치적인 것, 연세대학교 대학원 석사학위논문, pp.21-22.
- 김민정, 임지영 (2012), 현대 미술이 응용된 아트메이크업의 표현 특성 연구 , 한국디자인문화학회지 18(3) pp.58~71.
- 김선주 (2011), 플라톤의 교육철학 연구 : 『국가』를 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, p.16.
- 김양은 외 3인 (2009), 「ART MAKE UP」, 파주: 광문각 pp.11-13.

- 김재영 (2013), 칸트의 초월철학에 기초한 플라톤 ‘동굴의 비유’의 교육학적 해석 충북 대학교 대학원 석사학위논문, pp.42-43.
- 김초롱 (2017), 트라이벌무드 패션 경향 및 표현 특성을 응용한 아트메이크업 개발 연구, 세종대학교 대학원 박사학위논문, p.15.
- 김춘일 (1979), 「팝아트와 현대인」, 경기:열화당 p.29.
- 나진숙 (1986), Assemblage의 특성에 관한 연구, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.48.
- 문은배 (2011), 「색채 디자인 교과서」, 경기:안그래픽스 pp.187-191
- 박규리 (2016), 색(色)의 물리적·심리적 관점을 활용한 색채지도 방안 연구 : 중학생 색채교육을 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, p.33.
- 박상미 (2000), 현대시에 나타난 꽃의 의미 분석, 세종대학교 대학원 석사학위논문, pp.9-10.
- 박소라 (2014), 아상블라주 기법을 활용한 아트 메이크업의 연구 : 폐품소재를 중심으로, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위논문, pp.27-30.
- 박정신 (2008), 뵐플린의 양식 개념에 의한 메이크업의 시각적 표현형식 연구, 전남대학교 대학원 박사학위논문, p.13.
- 박지원 (2009), 색의 상징과 연상 이미지를 응용한 장신구 디자인 연구, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.23.
- 박천신 (2008), 「디지털 아트 디지털 페인팅」, 서울: 한언 p.16.
- 박현아 (2013), 두 세계 체계와 사유의 연속성 : 플라톤 『국가』의 세 비유를 중심으로, 전남대학교 대학원 박사학위논문, pp.73-74.
- 손현정 (2013), 그림자의 의미작용: 재현과 변형, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.9.

- 송금옥 (2000), 패션색채계획을 위한 검정색의 색채특성, 연세대학교 생활환경 대학원 석사학위논문, p.12.
- 신옥 (2017), 상반된 감정의 색채이미지와 회화적 표현에 관한 연구 : 본인 작품을 중심으로, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.8.
- 신원선, 권태순 (2014), 「아트 메이크업 발상」, 서울: 훈민사 p.10.
- 안신정 (1995), 아쌍블라쥬 기법에 의한 도자조형 연구, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.3.
- 염한결, 이원희 외 3명 (2019), 「2020 트렌드 노트: 혼자만의 시공간」, 북스톤:서울.
- 유미숙 (2007), 부정(否定)과 실험정신으로 본 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 예술세계, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, p.10.
- 윤경희 (1985), 현대 조각을 통해서 본 아쌍블라쥬, 홍익대학교 조소전공 석사학위논문, p.7.
- 이경우 (2015), 플라톤의 비유에 나타난 인식론의 교육적 시사, 경성대학교 일반대학원 박사학위논문, p.3.
- 이규리 (2012), 입체주의적 콜라쥬 특성을 응용한 아트메이크업 연구: 파피에 끌레 기법, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p.35.
- 이승준 (2010), 누보 레알리즘(Nouveau realisme)의 표현기법으로 아상블라쥬(assemblage)에 대한 연구 : 연구자 작업 중심으로, 홍익대학교 미술대학원 석사학위논문, p.4.
- 이미연 (2018), 아상블라쥬 기법을 적용한 메종 마르지엘라 공간 디자인, 건국대학교 건축전문대학원 석사학위논문, p.23.
- 이유나 (2011), 시뮬라시옹 개념에 의한 바디아트의 시각적 이미지 표현에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.46.

- 이유나, 태동숙 (2012), 현대 아트 메이크업의 조형적 표현특성에 관한 연구 -2005년 이후 패션 컬렉션을 중심으로, 한국인체미용예술학회 지 13(2), pp.158-162.
- 이현주 (2003), 피카소의 회화를 이용한 보디아트에 관한 연구, 한성대학교 대학원 석사학위논문, p.24.
- 장연아 (2016), 현대 메이크업 아티스트의 메이크업 디자인 조형성 연구, 우송대학교 보건복지대학원 석사학위논문, pp.11-14.
- 장현숙 (2004), 패션쇼에 나타난 메이크업에 관한 연구 : 2000년 이후 패션쇼를 중심으로, 조선대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.7-28.
- 장현희 (2007), 스텐실 기법을 활용한 염색공예 수업연구, 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문, p.9.
- 전유진 (2006), Idea를 바탕으로 중유석 및 석순 재해석, 남서울대학교 디지털정보대학원 석사학위 논문, p.4.
- 정수민 (2018), 꽃의 순환 이미지를 활용한 텍스타일 디자인, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.4.
- 정승희 (2005), 그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자 : '시물라크르' 관점에 의한 실루엣 애니메이션 연구-애니메이션 <빛과 동전>을 중심으로, 연세대학교 영상대학원 석사학위논문, p.13.
- 정훈 (2007), 플라톤의 이데아와 하이데거의 진리관, 서울대학교 대학원 석사학위논문, p.8.
- 조영진 (2004), 현대미술의 Assemblage 양식에 관한연구 - 본인작품과 비교 분석을 중심으로, 경상대학교 대학원 석사학위논문, p.4.
- 주경임 (2015), 색채 커뮤니케이션을 위한 인지 속성에 관한 연구 : 실내 공간에서 마감재 제시방법을 중심으로, 경희대학교 일반대학원 박사학위논문, p.19.

- 최대기 (2017), 현대 상업공간 실내에 나타난 앳상블라주 표현특성에 관한 연구, 건국대학교 예술디자인대학원 석사학위논문, pp.21-22.
- 최용화 (2008), 플라톤의 이데아론과 객체지향 패러다임 비교 연구 : 이데아론과 객체지향 프로그래밍의 구조를 중심으로, 연세대학교 대학원 석사학위논문, p.24.
- 크리스티아네술뤼터, 조희진 역 (2007), 「내가 사랑하는 철학자」, 서울: 말글빛냄 pp.26-28.
- 한승연 (2009), 플라톤 관점으로 본 살풀이춤의 미학적 분석, 숙명여자대학교 전통문화예술대학원 석사논문, p.16.
- 홍기표 (2012), 플라톤의 '좋은(to agathon)' 이데아에 담긴 교육적 의미, 고려대학교 대학원 석사학위논문, p.31.
- 황무현 (2002), Assemblage 기법의 유형과 특성에 관한 연구 : 1950년대와 1960년대를 중심으로, 창원대학교 교육대학원 석사학위논문, p.4.
- 황옥자 (2017), 플라톤 정치철학에서 정치의 개선가능성과 좋은 민주주의 : 정치와 철학의 관계를 중심으로, 전남대학교 대학원 박사학위논문, p.22.

국외문헌

VOGUE CHINA(2017), Condé Nast with China Pictorial Publishing House.

인터넷 자료

네이버국어사전,

<https://ko.dict.naver.com/#/entry/koko/d7dcaca113c14dbabf6547527d74e26a>,

(검색일자: 2020.03.03)

핀터레스트, <https://www.pinterest.fr/pin/19914423327605988/> (검색일자: 2020.03.24)
핀터레스트, <https://pin.it/6YD6JBe> (검색일자: 2020.03.24)
디오디세이온라인 홈페이지,
<https://www.theodysseyonline.com/repetition-in-art/#> (검색일자: 2020.03.25)
플리커 홈페이지,
<https://www.flickr.com/photos/24364447@N05/29794391440/>(검색일자: 2020.03.25)
마이클쿠오모 홈페이지,
<https://michaelcuomoart.com/sculpture-assemblage-mask-heads-of-state/> 1
(검색일자: 2020.03.25)
핀터레스트, <https://pin.it/5GJV5eW> (검색일자:2020.03.26)
테이트홈페이지,
<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-9-spring-2007/microtate-9-angel-anarchy/#>(검색일자: 2020.03.24)
마이아트매거진,
<https://myartmagazine.com/image/fish-assembled-sculptures-by-jud-turner>
(검색일자: 2020.03.25)
위키백과, https://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Noble_and_Sue_Webster
(검색일자: 2020.03.27)
더아트로, <https://www.theartro.kr:440/kor/artnews/> (검색일자: 2020.03.27)
제이미넬슨포토,
<http://jamienelsonphoto.blogspot.com/2017/05/eva-hoof-extreme-glossy-makeup-lips.html> (검색일자: 2020.03.28)
WODROB MAGAZINE,
<https://mag.wodrob.com/beauty/pearly-makeup-trends-spring-2017> (검색일자: 2020.03.28)

핀터레스트,

<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photography-creative-art-makeup-Image36390177> (검색일자: 2020.03.29)

핀터레스트, <https://www.pinterest.co.kr/pin/295478425522184511/>(검색일자: 2020.03.29)

핀터레스트,<https://www.pinterest.co.kr/pin/821766263323865571/>

(검색일자:2020.03.30)

핀터레스트,

<https://www.ourbeststyle.com/dior-backstage-professional-makeup-collection>

(검색일자: 2020.03.30)

핀터레스트,

<https://www.pinterest.co.kr/pin/299841287672880573/>(검색일자:2020.03.30)

핀터레스트, <https://www.pinterest.co.kr/pin/228698487314346026/> (검색일자: 2020.03.31)

국립국어원 표준국어대사전,

<https://stdict.korean.go.kr/search/searchView.do> (검색일자: 2020.03.26)

핀터레스트, <https://www.pinterest.co.kr/pin/387942955402162879/>(검색일자: 2020.03.31)

핀터레스트, <https://www.pinterest.co.kr/pin/90353536261744025/> (검색일자: 2020.04.01)

핀터레스트, <https://www.pinterest.co.kr/pin/835277062120400804/> (검색일자: 2020.04.01)

핀터레스트, <https://pin.it/1BAKh1T> (검색일자: 2020.04.02)

핀터레스트, <https://pin.it/6hzZZlx> (검색일자: 2020.04.26)

핀터레스트, <https://pin.it/1xJkS6h> (검색일자: 2020.04.03)

핀터레스트, <https://pin.it/1WaCBEX> (검색일자: 2020.04.04)

핀터레스트, <https://pin.it/55jKCaW> (검색일자: 2020.04.05)

ABSTRACT

Based on Plato's theory of Ideas, Art makeup works using Assemblage technique

Choi, Joo Hee

Make-up·Special Effect Make-up Major
Graduate School of Convergence Beauty
Sungshin University

Humans conceptualize and acquire knowledge through perceived sensations. Human senses are obtained from individuals, but also they are acquired and structured in organization and education, and concepts that fit in the structure beyond individual senses are established. Humans have built these concepts through education and institutions. Nowadays, in a society respects diversity however the knowledge conceived through the acquisition of dependence on a consistent perception is reflected as the humans specified in the Plato's theory of Ideas bound in the caves and regard all the experiences as a real.

Education according to the system that humans have built seems to limit the human being's awareness of new existence from the truth (light).

Accordingly, the beliefs that humans have and the senses formed through the system that humans have been protected so far give suspicion.

This study explained the theoretical background and the suspicion of the above according to the analogy of the cave based on Plato's theory of Ideas, and produced it by using the characteristics of the assemblage techniques.

As for the assemblage techniques, the characteristics of the assemblage techniques were classified into five types: materiality, shape, dailyness , coincidence, and sociality.

The results of this study, which produced art make-up works using the assemblage techniques based on Plato's theory of Ideas, are as follows.

Each of the eight works expresses the shadow used as the analogy of the cave by a silhouette of the work, shows two contrast images representing reality and virtual.

Artwork I - Scream shows a person dancing in the artwork of a shadow (silhouette), but the reality reflected in the light show a person crying out. It is a work that showed materiality among the techniques of assemblage, expressing a new meaning of abstract image and tears beyond the purpose of using material.

Artwork II - Solitude, In a shadow (silhouette), a person wearing a large brim is smoking a cigarette, but the reality is two people hug each other as if they are tied together, and two people are actually wearing a frameless virtual hat. This is a work that shows materiality among the Assemblage techniques, and shows two models, which are completely different objects, as one image.

In the work III- Everblack tree, the shadow (silhouette) can be imagined as the shape of a tree such as an evergreen tree or a Christmas tree, but

the reality shows the exaggerated hairstyle of two people. It is a work that expresses shape in the technique of Assemblage, which shows its shape to be reminiscent.

In work IV- Pygmalion, in the shadow (silhouette), a pair of lovers who are likely to kiss can be reminiscent, but the reality is a person who obsessively looks at the plaster (virtual). In order to show the love of men and women in the shadow, the plaster statue and the male model were used as objects to express them.

In the work V- Misery, the shadow (silhouette) can be reminiscent of a drooping man's back, but the reality shows that a person is obsessed by immobilizing the other one. It is a work that shows daily life by the object clip, an office equipment commonly used in everyday life, is shown as a hair style.

In the work VI- Queen, a shadow (silhouette) shows a person wearing a crown and taking a fancy pose, but in reality there is a man wearing a weird object made of the arms and legs of a doll, not a crown. The doll, which is treated as a toy in everyday life, is artificially made into a crown, which is formed by accidental accumulation, shows a new image independently from its original object, and expresses the coincidence of the assemblage technique.

Artwork VII- Mountain, Shadow (Silhouette) can be thought of as a hill or mountain, but two people covered with one cloth can be seen with the light (reality). The sociality of the assemblage technique was shown by using discarded materials that were not newly purchased as materials for the work.

Works VIII- Ideal, Shadow (Silhouette) can be a suggestive image of a bird

on its house. However, in reality, a fictional new model made of wire is placed on the frizzy hair. Using the sociality among the characteristics of the assemblage technique, the unused Halloween supplies are reused to make objects, and subsidiary materials for makeup from scarves that are not worn.

Based on Plato's philosophy, art make-up works using an assemblage technique clearly expressed the difference between the shadow and reality derived from the philosophical background. So as to express this more interestingly, This research tried to create the artworks by using various objects as artistic elements other than makeup by actively utilizing the characteristics of the assemblage, as a technique of work.

The field of makeup has been expanded by integrating various genres such as art makeup and special makeup, and one of the big streams is developing into modern art.

Through this study, It is expected to expand the experimental attempts to image the image by integrating with various cultures and combining with various non-visual genres such as philosophy and music as well as art fields.