

석 사 학 위 논 문

테페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업
작품제작 연구

2012년



HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

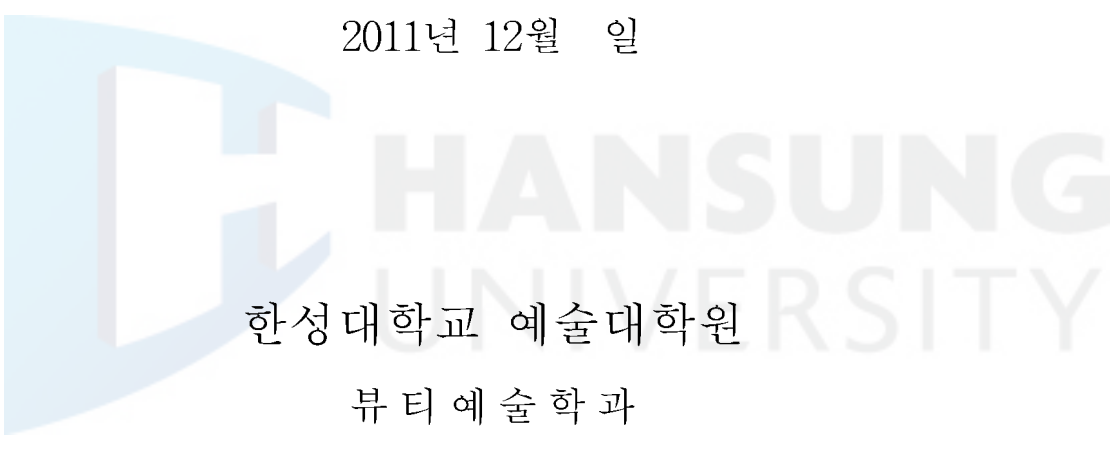
이 승 은

석 사 학 위 논 문
지도교수 최희자

데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업
작품제작 연구

Art make-up Study Work Production on Depaysement Technique

2011년 12월 일



한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

이 승 은

석사학위논문
지도교수 최희자

데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구

Art make-up Study Work Production on Depaysement Technique

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로 제출함

2011년 12월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

이 승 은

이승은의 예술학 석사학위논문을 인준함

2011년 12월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

국 문 초 록

테페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

이 승 은

현대사회의 빠른 진보는 개개인의 개성과 라이프스타일에도 변화를 가져와 형식이나 전통에 구애받지 않는 자유분방한 표현을 가능하게 하였다. 이러한 흐름은 메이크업에도 반영되어 외적이미지의 표현에서 벗어나 개성이 강조되고 창의성을 추구하는 아트메이크업이라는 장르를 형성하게 되었다.

아트메이크업이 작가의 내면세계를 표현하는 독창적인 예술장르로 구축해가면서 창조적인 역할을 실현하려는 다양한 기법들의 연구가 끊임없이 이루어지고 있으며 아트메이크업의 표현양식에 영향을 미치는 많은 요소들 중에서도 시대적인 표현기법을 반영하는 미술양식은 현대 아트메이크업이 새로운 예술로서의 미학적 접근을 실현하는데 많은 영향을 주었다.

특히, 미술사조 중 하나인 초현실주의는 기존의 예술 형식에서 과감히 탈피한 미술사조로 상상의 무한한 자유와 창조의 가능성을 추구함으로써 창의적 디자인의 개발에 가능성을 열어주었으며 아트메이크업 표현의 가능성을 확장시키는 원동력이 되었다.

초현실주의의 자유로운 표현을 위한 다양한 표현기법들 가운데 하나인 테페이즈망 기법은 작가의 의도에 의한 오브제의 위치전환을 통해 현실적

인 대상들을 낯선 장소에 위치시키는 방법으로 창의적 사고의 전환에 혁신적인 영향을 주었다. 이러한 데페이즈망 기법의 사고의 전환 과정은 아티스트 사고에 영향을 주어 평범한 재료도 새롭게 보게 되는 시각을 가지게 하였다. 이는 아트메이크업을 새롭게 인식되게 하는 것으로 아트메이크업의 표현양식을 연구함에 있어 새로운 예술적 차원의 창작 표현수단이 될 것이다.

이에 본 연구에서는 독자적인 예술로서 인정받고 있는 아트메이크업의 창의적 발상을 위한 새로운 시도로서 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품을 제작하여 아트메이크업의 예술적 표현영역을 넓히고자 하였다.

연구범위로는 데페이즈망 기법이 가장 발전하였던 초현실주의와 데페이즈망 기법의 대표작가인 르네 마그리트 작품의 데페이즈망 특성을 중심으로 고찰하였다.

르네 마그리트는 관념적인 사고에서 벗어난 생각으로 일상적인 소재에 평범하지 않은 의미를 부여하였고, 독특한 회화의 세계를 구축하여 우리의 관심을 집중시키고 사고를 일깨워 신비의 세계를 경험하게 하였다. 이러한 르네 마그리트의 작품에 나타난 데페이즈망 기법의 조형적 특성을 수지개블릭이 분류한 8가지 특성을 바탕으로 살펴보았다. 또한 조형적 특성의 유사성을 도출하여 본 연구자가 오브제의 이동, 모순적 상황의 전복적 결합, 인체의 변형, 시각적 착시로 분류하였으며, 이를 토대로 아트메이크업에 나타난 데페이즈망 기법사례를 살펴보고 그 표현양식을 적용하여 아트메이크업 작품을 8점 제작하였다.

이론적 고찰과 작품제작을 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 초현실주의 데페이즈망 기법의 인간 정신 해방은 일상성의 파괴를 통해 일상적인 사물과 현실세계의 자유로운 구성을 가능하게 하였으며, 고정관념에 익숙한 사고를 벗어나게 하여 창조적인 사고를 가능하게 하였음을 알 수 있었다.

둘째, 개성이 강조되는 창의적인 시대로 돌입하면서 아티스트에게 데페이즈망 기법은 독창적인 작품 개발에 돌파구 같은 역할을 하고 있었으며

데페이즈망 기법이 응용된 아트메이크업 작품사례의 비중이 높음을 알 수 있었다.

셋째, 르네 마그리트 회화의 오브제 결합방식의 조형적 특성이 아트메이크업에 접목되어 전개될 때 입체적인 인체공간과 결합되어 새로운 디자인이 창출됨으로써 창의적인 시각적 조형예술로서 표현할 수 있었다. 또한 인체를 하나의 오브제로 두어 인체를 변형시키고 재구성해 판타스틱한 세계의 표현이 연출되었다.

이처럼 데페이즈망 기법의 조형적 특성은 아트메이크업 작품을 제작함에 있어 아티스트의 사고에 영향을 주어 관념적 사고를 벗어난 독창적인 작품의 표현을 가능하게 하였다. 일상적인 소재들이 아티스트 선택에 의해 새롭게 조합됨으로써 조형의 자유로운 변형매체로 활용되었고 하나의 예술 작품으로의 완성을 도모하였다. 나아가 상상의 세계로 사고를 확장시켜 인체의 변형과 모순상황의 설정을 통하여 현실에 존재하지 않는 비현실세계의 표현을 자유롭게 하였다.

본 연구를 통해서 개성 있는 작품의 창작 활동을 하는 아티스트들에게 디자인 모색의 방향성을 제시하고자 하며, 창조적인 사고에 의한 작품 영역 확대의 가능성에 기여하고자 한다.

【주요어】 데페이즈망 기법, 데페이즈망 기법의 조형적 특성, 전치, 오브제, 창의적 사고, 메이크업, 아트메이크업

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적	1
제 2 절 연구의 범위와 방법	3
제 2 장 이론적 배경	4
제 1 절 아트메이크업의 이론적 고찰	4
1. 아트메이크업	4
1) 아트메이크업의 정의	4
2) 아트메이크업의 기원	4
3) 아트메이크업의 유형 분류	6
(1) 환타지메이크업	7
(2) 페이스페인팅	8
(3) 바디페인팅	9
4) 아트메이크업의 표현기법	11
(1) 회화적 기법	11
(2) 액션페인팅 기법	12
(3) 풀라주 기법	12
(4) 에어브러시 기법	13
(5) 스텐실 기법	14
(6) 디지털페인팅 기법	14
제 2 절 테페이즈망 기법의 이론적 고찰	19
1. 초현실주의	19
1) 초현실주의 이념과 형성배경	19

2) 초현실주의 표현기법	21
2. 데페이즈망 기법	23
1) 데페이즈망 기법의 형성배경	23
(1) 데페이즈망의 시초	23
(2) 데페이즈망의 전개양상	24
2) 데페이즈망 기법의 개념	27
3. 르네 마그리트의 데페이즈망	29
1) 르네 마그리트 작품세계	29
2) 르네 마그리트 회화작품의 조형적 특성 분석	30
(1) 고립	31
(2) 변형	32
(3) 크기의 변화	33
(4) 합성	34
(5) 우연한 만남의 발생	35
(6) 시각적 형태로서의 이중이미지	36
(7) 역설	38
(8) 개념의 양의성	40
제 3 장 데페이즈망 기법을 응용한 작품 사례분석	43
제 1 절 데페이즈망 기법을 응용한 작품 사례	43
1. 오브제의 이동	44
1) 고립	44
2) 우연한 만남의 발생	45
2. 모순적 상황의 전복적 결합	46
1) 역설	47
3. 인체의 변형	48
1) 변형	49
2) 크기의 변화	50

3) 합성	51
4. 시각적 착시	52
1) 개념의 양의성	52
2) 시각적 형태로서의 이중이미지	53
제 4 장 작품제작	55
제 1 절 테페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작	55
1. 작품-1 휴먼 인터페이스(Human Interface)	56
2. 작품-2 현대인의 인간상	60
3. 작품-3 거꾸로 세상	64
4. 작품-4 우주 여인	68
5. 작품-5 팝 바디아트(Pop Body Art)	72
6. 작품-6 아이 콤플렉스(Eye Complex)	76
7. 작품-7 포커페이스 (Poker Face)	80
8. 작품-8 빼에로의 웃음	84
제 5 장 결 론	88
【참고문헌】	90
ABSTRACT	94

【 표 목 차 】

[표 1] 메이크업 유형 분류	6
[표 2] 아트메이크업 유형 분류	7
[표 3] 오브제의 비논리적 결합의 특성 분류	30
[표 4] 오브제 결합의 조형적 특성의 유사성	43



【 그림 목 차 】

<그림 1> 환타지메이크업	10
<그림 2> 환타지메이크업	10
<그림 3> 페이스페인팅	10
<그림 4> 페이스페인팅	10
<그림 5> 바디페인팅	11
<그림 6> 바디페인팅	11
<그림 7> 회화적 기법의 바디페인팅	15
<그림 8> 회화적 기법의 페이스페인팅	15
<그림 9> 액션페인팅 기법의 바디페인팅	15
<그림 10> 액션페인팅 기법의 페이스페인팅	15
<그림 11> 꼴라주 기법의 페이스페인팅	16
<그림 12> 꼴라주 기법의 환타지메이크업	16
<그림 13> 꼴라주 기법의 바디페인팅	16
<그림 14> 에어브러시 기법의 환타지메이크업	16
<그림 15> 에어브러시 기법의 바디페인팅	17
<그림 16> 스텐실 기법의 페이스페인팅	17
<그림 17> 스텐실 기법의 환타지메이크업	17
<그림 18> 스텐실 기법의 바디페인팅	17
<그림 19> 디지털페인팅 기법의 바디페인팅	18
<그림 20> 디지털페인팅 기법의 페이스페인팅	18
<그림 21> 물고기들의 싸움	22
<그림 22> 불길한 날씨	22
<그림 23> 지상적 쾌락의 정원	24
<그림 24> 채소지배자	24
<그림 25> 사랑의 노래	27
<그림 26> 샘	27
<그림 27> 진실의 추구	32

<그림 28> 악한 영혼의 조금	32
<그림 29> 발견	33
<그림 30> 여행의 추억	33
<그림 31> 청강실	34
<그림 32> 심금	34
<그림 33> 설명	35
<그림 34> 붉은 모델	35
<그림 35> 아르곤의 전투	36
<그림 36> 은혜의 상태	36
<그림 37> 백지의 위임장	38
<그림 38> 아른하임의 영역	38
<그림 39> 헤겔의 휴일	39
<그림 40> 레디메이드 부케	39
<그림 41> 인간의 조건	41
<그림 42> 유클리드의 산책	41
<그림 43> 고립 적용 사례	45
<그림 44> 고립 적용 사례	45
<그림 45> 우연한 만남의 발생 적용 사례	46
<그림 46> 우연한 만남의 발생 적용 사례	46
<그림 47> 역설 적용 사례	48
<그림 48> 역설 적용 사례	48
<그림 49> 변형 적용 사례	49
<그림 50> 변형 적용 사례	49
<그림 51> 크기의 변화 적용 사례	50
<그림 52> 크기의 변화 적용 사례	50
<그림 53> 합성 적용 사례	51
<그림 54> 합성 적용 사례	51
<그림 55> 개념의 양의성 적용 사례	53
<그림 56> 개념의 양의성 적용 사례	53

<그림 57> 시각적 이중이미지 적용 사례	54
<그림 58> 시각적 이중이미지 적용 사례	54



【 작 품 목 차 】

[작품 1] 휴먼 인터페이스(Human Interface)	58
[작품 1-1] 컴퓨터그래픽 적용	59
[작품 2] 현대인의 인간상	62
[작품 2-1] 컴퓨터그래픽 적용	63
[작품 3] 거꾸로 세상	66
[작품 3-1] 컴퓨터그래픽 적용	67
[작품 4] 우주여인	70
[작품 4-1] 컴퓨터그래픽 적용	71
[작품 5] 팝 바디아트(Pop Body Art)	74
[작품 5-1] 컴퓨터그래픽 적용	75
[작품 6] 아이 콤플렉스(Eye Complex)	78
[작품 6-1] 컴퓨터그래픽 적용	79
[작품 7] 포커페이스 (Poker Face)	82
[작품 7-1] 컴퓨터그래픽 적용	83
[작품 8] 빼에로의 웃음	86
[작품 8-1] 컴퓨터그래픽 적용	87

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경 및 목적

현대 사회가 다양화됨에 따라 문화예술 전반에서 기존의 이상적인 미의 기준에 맞추는 획일화보다는 개인의 개성을 중시하는 경향이 나타나고 있다. 이러한 흐름은 메이크업에도 반영되어 외형적이고 형식적인 미를 추구하기보다는 감성적인 인간의 내면가치를 표현하게 되었다. 이는 현실에서는 이성적으로 허용되지 않던 다양한 기법들과 상상력을 표현하게 함으로써 메이크업의 미적 개념을 확장시켜 주었고, 디자인적인 요소를 갖춘 아트메이크업이라는 장르를 형성하게 되었다.

아트메이크업이 작가 개인의 내면세계를 표현하는 조형예술의 한 분야로 발전해가면서 창조적인 역할을 실현하려는 기법의 연구가 끊임없이 이루어지고 있으며, 아트메이크업 작품의 표현양식에 영향을 미치는 많은 요소들 중에서도 각 미술양식에서 나타났던 조형상의 형태 및 색채는 현대 아트메이크업이 새로운 예술로서의 미학적 접근을 실현하는데 많은 영향을 주었다.

특히, 기존의 예술 형식에서 과감히 탈피한 초현실주의는 상상의 무한한 자유와 창조의 가능성을 추구한 미술사조로서 독특한 개성을 추구하는 아트메이크업의 표현 가능성을 확장시키는 원동력이 되었다.

초현실주의 기법은 인간의 상상력의 세계를 표현하기 위해 다양한 표현 기법이 연구되었으며, 대표적인 기법으로는 우연성에 의한 환상의 세계를 나타내는 오토마티즘 기법과 작가의 의도에 의한 환상과 허구를 나타내는 데페이즈망 기법이 있다.

본 연구에서 다루고자 하는 데페이즈망 기법은 오브제(Object)¹⁾의 위치 전환을 통해 현실적인 대상들을 낯선 장소에 위치시키는 방법으로써 현실

1) 물체라는 프랑스어에서 유래. 상식적인 사물의 범위를 벗어나서 다른 존재의미를 붙인 물체.

적인 의미, 용도, 기능을 상실하게 하여 새로운 창조를 실현시키는 것이다.

데페이즈망 기법의 비논리적인 오브제의 결합은 일상성의 파괴를 일으켜 사물을 새로운 시각으로 바라보게 하였고, 경직된 이성과 논리적인 사고방식으로부터 해방시켜주었다. 또한 작가의 상상력의 발현을 통한 상이한 이미지의 결합과 평범한 사물에 부여된 새로운 의미는 현실세계에서는 조화될 수 없는 것을 공존하도록 하여 관람자로 하여금 시각적 충격과 신비감을 느끼게 하였다. 이는 고정관념에 익숙한 우리의 시각을 변화시켜 인간의 상상력에 자유를 주었으며 창의적 사고의 전환에 혁신적인 영향을 주었다.

이러한 데페이즈망 기법의 사고의 전환과정은 평범한 재료도 새롭게 보게되는 시각을 가지게 했고, 평범치 않은 재료에 관심을 갖게 하여 이미지의 확장과 더불어 이미지의 재생산을 창출하였다.

따라서 독창적인 시각으로 새로운 현실을 창조해내는 데페이즈망 기법의 조형적 특성을 예술의 한 분야인 아트메이크업에 다양하게 접목하면 아트메이크업 표현에 있어 창의적 작품제작의 다양한 가능성을 열어 줄 것으로 기대된다.

이에 본 연구에서는 독자적인 예술로서 인정받고 있는 아트메이크업의 창의적 발상을 위한 새로운 시도로서 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품을 제작하여 아트메이크업의 예술적 표현영역을 넓히고자 하는데 목적이 있다. 이는 아트메이크업을 새롭게 인식되게 하는 것으로 아트메이크업의 표현양식을 연구함에 있어 예술적 차원의 창작 표현수단이 될 것이다.

제 2 절 연구의 범위와 방법

본 연구는 조형예술의 한 분야로 자리잡고 있는 아트메이크업의 창의적인 작품제작에 관한 연구로 초현실주의 데페이즈망 기법을 응용하였다.

연구범위로는 데페이즈망 기법이 가장 발전하였던 초현실주의와 데페이즈망 기법의 대표작가인 르네 마그리트 회화를 중심으로 다루었다.

르네 마그리트는 일상적의 소재를 통한 평범하고 독특한 회화의 세계를 구축하면서 관념적인 사고에서 벗어난 생각으로 우리의 관심을 집중시키고 사고를 일깨워 신비의 세계를 경험하게 하였다. 이러한 르네 마그리트 회화에 나타난 데페이즈망 기법의 조형적 특성을 수지개블릭이 분류한 8가지 분류법을 바탕으로 분석하였다. 또한 8가지 분류법의 유사개념에 따라 본 연구자가 오브제의 이동, 모순적 상황의 전복적 결합, 인체의 변형, 시각적 착시로 분류하였으며, 이를 토대로 아트메이크업에 나타난 데페이즈망 기법사례를 살펴보고 그 표현양식을 적용하여 아트메이크업 작품을 8점 제작하였다.

연구방법은 총 5장으로 구성되었으며, 각 장의 내용은 다음과 같다.

제 1장 연구의 배경 및 목적, 방법과 범위를 서술하였다.

제 2장 문헌 및 선행 연구의 고찰을 통하여 아트메이크업의 정의와 기원, 유형과 표현기법, 초현실주의 양식의 이념과 형성배경, 데페이즈망 기법의 개념과 형성배경에 대해 살펴보고, 데페이즈망 기법의 대표작가인 르네 마그리트 작품세계와 조형적 특성에 대해 분석하였다.

제3장 수지개블릭이 분류한 데페이즈망 기법의 8가지 조형적 특성의 고찰을 통하여 본 연구자가 4가지 유사개념으로 분류하였으며, 이를 바탕으로 현대의 아트메이크업에 표현된 데페이즈망 기법의 응용사례를 분석하였다.

제4장 앞선 연구를 토대로 데페이즈망 기법의 조형적 특성을 응용한 아트메이크업 작품을 제작하였다.

제5장 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작에 따른 결론 및 제언을 서술하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 아트메이크업의 이론적 고찰

1. 아트메이크업

1) 아트메이크업의 정의

아트메이크업(Art Make-up)의 개념을 정의 내리기 위하여 먼저 아트메이크업의 용어를 살펴보고자 한다. 예술(Art)이란 ‘특별한 재료, 기교, 양식 따위로 감상의 대상이 되는 아름다움을 표현하려는 인간의 창조활동 및 그 작품’을 지칭한다. 또한 다른 사람들과 공유할 수 있는 심미적 대상, 환경, 경험을 창조하는 과정에서 기술과 상상력을 발휘하는 인간의 활동과 그 성과를 말한다.

메이크업(Make-up)은 ‘만들다’는 동사인 ‘make’와 위쪽, ‘높은 곳으로’라는 부사 ‘up’의 합성어로서 ‘만들어서 상승효과를 주게 한다.’²⁾라고 풀이할 수 있다. 메이크업의 사전적 의미는 ‘신체의 아름다운 부분을 돋보이도록 하고, 약점이나 추한 부분을 수정하거나 위장하는 수단’³⁾이라고 하며 메이크업의 정의는 여러 가지 재료와 도구를 이용하여 자신의 개성을 최대한 돋보이게 하는 아름다움의 표현방법이다.

따라서 아트메이크업은 아트(Art)와 메이크업(Make-up)의 합성어로 아름다움의 목적으로 사용되는 메이크업에 인간의 창조활동에 의한 예술성을 부여한 미적 조형예술 작품이다. 인간의 신체에 특별한 재료와 양식, 기교 등에 의해서 색상을 부여함으로써 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동 또는 창의적이고 독창적인 예술세계를 구현하는 미의 세계라 볼 수 있다.

2) 아트메이크업의 기원

2) 강대영(2002), 『한국분장예술』, 서울 : 도서출판 지인당, p.8.

3) 두산세계대백과, Encyber.

메이크업의 역사는 인류문명과 함께 시작되었으며 인간의 본능적인 미적욕구를 충족할 뿐 아니라 신체를 보호하기 위한 일종의 위장행위였으며, 신체를 통한 자아 표현과 신분이나 지위를 나타내기 위하여 행해졌다.⁴⁾ 피부의 외관이나 색을 바꾸고 싶다는 욕망은 원시시대부터 내려온 인간의 사회적 욕구의 표출로서 인류가 최초로 행했다고 여겨지는 형태는 나체 상태에서 피부에 회화, 조각, 문신을 새기는 것으로 오늘날의 메이크업으로 향하는 첫 걸음이 되었다.⁵⁾ 원시시대의 메이크업은 얼굴에만 국한된 것이 아니라 전신에 행해졌으며 이렇게 표현된 메이크업은 사람을 미화시키는 장식 수단의 하나이며, 다양한 행위를 포함하는 상징적 언어라고 볼 수 있다. 이처럼 원시시대의 신체장식 행위는 오늘날의 아트메이크업의 역할이 자리를 잡아가는데 그 토대가 되었다.

17세기 초 영국의 시인 리처드 크라슈(Richard Crashou)가 그의 시에서 최초로 ‘메이크업’이란 단어를 사용하였으며, 현재 보통 메이크업이라고 하는 화장형태는 20세기 미국의 할리우드 전성기 때 맥스 팩터(Max Factor)가 대중화시켰다. 이후 1966년에 와서는 아트디렉터인 리트 마틴(Ritt Martin, 1914~1990)에 의해 아트메이크업이라는 한 장르로 표현되기 시작하면서⁶⁾ 메이크업의 새로운 형태가 시작되었다. 아트메이크업은 외적인 아름다움에 그치는 것이 아니라 작가의 내면세계를 인체에 창조적으로 표현함으로써 새로운 작품을 만들어내고 있다.

이렇듯 과거에는 메이크업을 통해 자신의 사회적 지위와 욕망 등을 나타냈지만 현대에는 개인의 상상력을 표현하게 되었고, 외면적 아름다움과 함께 내면의 세계까지 표현해내는 예술의 한 형태인 아트메이크업 작품으로 발전하게 되었다. 현대 아트메이크업은 얼굴에 페인팅을 하는 것을 비롯해 환상적인 작품의 퍼포먼스 예술까지 장르가 다양하며 독자적인 종합 예술의 한 분야로 자리매김하고 있다.

4) 김지희 외 2명(2006), 『20세기 화장문화사』, 서울 : 경춘사, p.8.

5) 강병석(1984), 「토탈패션으로서의 메이크업에 관한 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.7.

6) 진현용, 최성민(2002), 『The Body Art Vol』, 서울 : 도도컴편집주, p.16.

3) 아트메이크업의 유형 분류

메이크업은 일반적으로 자신이 지닌 장점을 살리고 단점을 보완하여 개성을 최대한 돋보이게 하는 아름다움의 표현방식이다. 아트메이크업은 인체라는 캔버스에 색상을 부여하고 다양한 오브제를 사용하여 자유롭게 장식되는 창조적인 조형작품으로 표현하는 것이다. 자유로운 표현양식에 따른 작품 분야인 아트메이크업의 유형을 정확히 구분하기 위해서는 메이크업 분야의 분류가 선행되어야 한다. 따라서 선행연구를 참고하여 메이크업의 유형분류를 [표 1]로, 아트메이크업의 유형분류를 [표 2]와 같이 정리하였다.

[표 1] 메이크업 유형 분류

연구자	메이크업 유형분류	정의	분류
김영경 ⁷⁾	아트메이크업	작가의 심미적, 개성적 창조의 작품 활동에 해당하는 메이크업	환타지메이크업, 바디페인팅, 모드메이크업 ⁸⁾
	캐릭터, 쇼·스테이지 메이크업	어떠한 목적, 장소, 인물 등에 맞도록 메이크업을 행하는 것	분장
	뷰티메이크업	일반적인 화장의 의미로 사용되는 실용메이크업	스트리트, 패션, 결혼, 필름, 포트레이트메이크업 ⁹⁾
한명숙 ¹⁰⁾	아트메이크업	창의적인 작가의 예술적 사고를 중시하는 작품	인체예술로서의 메이크업과 전위예술로서의 메이크업
	스테이지메이크업	영상예술, 무대예술 등의 표현유형	일반분장, 회화적분장, 입체분장
	뷰티메이크업	개인의 미적표현수단	웨딩, 파티, 포토, 패션, 스트레이트메이크업,
김예성 ¹¹⁾	아트메이크업	작가의 주관적인 감성을 예술적으로 표현한 작품	환타지메이크업, 바디페인팅, 퍼포먼스
	스페셜메이크업	아름다움이 목적이 아니라 주어진 역할로 변화시키는 메이크업	분장
	뷰티메이크업	아름답게 표현하는 미를 위한 목적으로 행하는 메이크업	웨딩, 한복, 파티, 계절, 퍼스널메이크업 ¹²⁾

[표 2] 아트메이크업 유형 분류

연구자	메이크업분류	정의	유형분류
장혜선 ¹³⁾	아트메이크업	디자인 원리에 합목적성, 심미성, 경제성, 질서성의 조건 등을 부합하여 만든 하나의 독창적이고 개성 있는 작품	환타지메이크업
김영숙 ¹⁴⁾			페이스페인팅
			바디페인팅
		인간의 육체를 재 조형한 예술로서 새로운 현상, 특별한 회화기법으로 디자인한 작품	환타지메이크업
노희영 ¹⁵⁾			페이스페인팅
			단순한 화장의 의미에서 벗어나 예술적 이미지 표현의 형태
		환타지메이크업	
페이스페인팅			
바디페인팅			

본 연구에서는 아트메이크업의 유형분류를 [표 1]과 [표 2]의 공통적 분류기준인 환타지메이크업(Fantasy Make-up), 페이스페인팅(Face Painting), 바디페인팅(Body Painting)으로 나누어 살펴보고자 한다.

(1) 환타지메이크업 (Fantasy Make-up)

환타지메이크업은 작가의 주관적인 상상의 세계를 작품에 표현하는 것으로 어떠한 일정한 형식에 구애받지 않고 이미지를 창조적인 아이템으로 부각시켜서 환상적으로 보이게 하는 것이다. 환타지메이크업을 디자인 할 때는 의상이나 소품을 활용하여 작품과의 전체적인 조화가 이루어져야 한다. 펄, 반짝이, 아쿠아물감 등의 다양한 재료와 컬러를 사용하여 주제에

- 7) 김영경(1995), 「이집트 장식문양을 응용한 현대 아트메이크업 연구」, 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.17.
- 8) 모드 메이크업(Mode Makeup)은 그 시대의 유행 스타일 메이크업을 의미한다.
- 9) 포트레이트 메이크업(Portrait Makeup)은 초상화, 인물 메이크업이라는 뜻이다.
- 10) 한명숙(2004), 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 特性에 관한 研究」, 대구대학교 대학원 석사학위논문, p.97.
- 11) 김예성(2003), 「아트메이크업 일러스트레이션에 관한 연구 : 표현주의 회화를 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.11.
- 12) 퍼스널 메이크업(Persnal Makeup)이란 포괄적 의미로 개인의 아름다움을 목적으로 행하는 일상적 화장을 의미한다.
- 13) 장혜선(2010), 「한국 색채와 문양을 활용한 아트메이크업 디자인」, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문, p.77.
- 14) 김영숙(2003) 「오브제를 응용한 아트메이크업 표현에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.17.
- 15) 노희영(2002) 「現代 아트메이크업의 繪畵的 傾向 과 技法에 관한 研究」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.40.

맞는 이미지로 형상화시켜야 한다. 환타지메이크업은 아티스트의 예술적 영감과 실험정신을 반영하여 주제를 결정하는데 작품의 주제는 작가의 주관적인 상상의 세계나 특정한 사물이나 자연, 동물 등 기존의 형상화되어 있는 것을 모티브로 하여 디자인할 수 있다. 자신의 상상의 세계를 표현하는 방법은 실물을 직접 확인할 수 있는 것을 형상화시키는 구체적인 표현과 보이지 않는 것을 표현하는 추상적인 표현이 있다.

이렇듯 환타지메이크업은 작가의 창의적인 상상력의 세계를 표출하여 현실과 초현실을 연결하는 도구로써 발전하고 있으며 독립적인 예술작품으로서의 가치가 높아지고 있다. <그림 1>은 겨울 가시나무에 내린 눈꽃의 이미지를 작가의 상상에 의해 신비하게 표현하였으며, <그림 2>는 얼굴 메이크업 뿐만 아니라 의상이나 소품 등을 활용하여 전체적인 조화를 이루어 표현한 것으로 바다 속의 아름다운 광경을 자유롭게 연출하였다.

(2) 페이스페인팅 (Face Painting)

페이스페인팅이란 말 그대로 물감을 이용하여 ‘얼굴에 칠하는 것’으로 얼굴의 곡선과 면을 최대한 활용한 미적표현의 예술작품이다. 일반적으로 분장예술의 한 장르로 인식하여 다양한 주제와 연출이 가능하다고 볼 수 있는 페이스페인팅은 인체에 무해한 물감을 사용하여 인간의 내적 이미지의 세계를 표현하는 것으로 여러 가지 표현이 가능하다. 인체를 하나의 캔버스로 보고 포인트를 주듯 작은 부위에 그리거나 얼굴 전체에 그리기도 하는 형태로서 그 사용처와 역할은 다양하다.¹⁶⁾ 과거의 페이스페인팅은 신분과 계급을 표시하거나 신체를 보호하는 수단으로 사용되었으나 오늘날 페이스페인팅은 축제나 파티, 이벤트 퍼포먼스로서도 적극 활용되어 대중적인 문화로 성장하고 있다. 또한 마케팅으로서도 활용가치를 나타내 회사나 제품을 광고하는데 사용되며 CF나 잡지광고에서는 오브제를 활용하는 등의 다양한 창의력을 부여하여 완성도를 높인다.¹⁷⁾ <그림 3>은 얼굴 전체에 페인팅 한 것으로 얼굴의 굴곡을 최대한 활용해서 표현한 것이다. 실

16) 김영희 외 6인(2001), 『토탈 메이크업』, 서울 : 정문각, p.131.

17) 박경연(2003), 「지역문화축제에서 페이스페인팅 영향력에 관한 연구」, 조선대학교 산업대학원 석사학위논문, p.46.

제 모델의 두 눈을 이용해서 두 사람의 옆 모습을 생동감 있게 연출하였다. <그림 4>는 얼굴을 캐릭터의 이미지로 형상화하였다. 인체의 골격을 이용하여 입체적인 동물의 모습으로 변형하여 작가가 보여주고자 하는 주제를 자유로운 표현방식으로 나타낸 작품이다.

(3) 바디페인팅 (Body Painting)

바디페인팅은 인체를 하나의 조형물로 간주하고 조형디자인의 원리를 이용하여 시술된 예술형태로 인간의 신체에 시각적으로 표현할 수 있는 도구와 재료를 이용하여 이미지화시켜 재구성하는 것으로 모델과 관중, 작가가 어우러진 종합예술이라 할 수 있다.¹⁸⁾ 인간 내부의 예술적 사상과 정서가 외부의 인체라는 대상을 통해 형상화되어 예술과 인간을 조화시킴으로서 새롭게 창조되는 것이다. 신체예술로서의 바디페인팅은 일회적이라는 단점을 지니고 있지만 인체의 움직임에 활용하여 생동감을 줄 수 있으며 정지되어 있는 예술품보다 다양한 실험과 변화가 가능하다.

바디페인팅은 작가의 자발성, 독창성에 의한 자유로운 표현이 가능하며 다양한 재료를 활용하여 효과를 극대화 할 수 있다. 모델의 움직임으로 변화되는 시각적 언어로서 몸의 굴곡을 고려한 음영을 주어 율동감을 표현할 수 있다. 또한 컬러로 생동감을 부여하고 아티스트가 표현하고자 하는 주제를 인체에 표현하여 이미지를 효과적으로 전달할 수 있다.

이렇듯 바디페인팅은 인체를 화폭으로 하여 디자인, 색채, 조형, 율동 등이 조화롭게 어우러지는 복합적인 예술로서 현존하는 어떠한 예술작품과도 견줄 수 없는 아름다운 선과 면으로 이루어진 인간의 신체에 표현되는 예술이다. <그림 5>와 <그림 6>은 인체를 하나의 조형물로 간주하고 조형디자인의 원리를 이용하여 작가의 창작의지에 따라 자유롭게 시술되었다.

18) 박보영 외 2인(2002), 『Make-up Art』, 서울 : 청구문화사, p.206.



<그림 1> 환타지메이크업
<http://cafe.daum.net/STmakeup>



<그림 2> 환타지메이크업
<http://blog.naver.com/nadia0073>



<그림 3> 페이스페인팅
<http://blog.naver.com/lse626>



<그림 4> 페이스페인팅
<http://blog.naver.com/lse626>



<그림 5> 바디페인팅

<http://www.bodypainting-festival.com>



<그림 6> 바디페인팅

<http://www.bodypainting-festival.com>

4) 아트메이크업의 표현기법

아트메이크업은 무한한 상상력을 바탕으로 표현한 예술작품으로 다양한 재료들을 이용하여 구속받지 않은 자유로운 영혼을 표출해 낼 수 있는 무한한 예술의 세계이다. 이러한 아트메이크업 작품의 표현은 현대에 이르러 다양한 방법과 재료의 발전으로 인하여 여러 기법이 등장하였으며 아티스트들은 보다 다채롭게 자신의 주제를 표현할 수 있게 되었다.

관련 선행연구인 남은선(2009) 「아트메이크업 표현기법 연구」와 황주연(2010) 「단청문양을 응용한 바디페인팅 작품 연구」를 참고하여 표현재료 및 방법에 따른 분류를 다음과 같이 살펴보았다.

(1) 회화적 기법(Painting Technique)

아트메이크업의 표현기법들 중 가장 많이 사용되는 기법으로 아쿠아물감이나 파운데이션 등의 재료를 이용하여 채색하여 나타내는 표현방식이다. 회화적 기법은 메시지 전달이 가장 용이하여 자연물을 주제로 묘사하거나 표현하고자 하는 주제를 형상화시켜서 비교적 보는 이로 하여금 대

상을 쉽게 이해할 수 있게 한다. 작품 표현의 소재로는 눈에 보이는 사실적 세계에서부터 보이지 않는 추상적 세계까지 광범위하며 이것은 자연물이나 대상을 형상화하거나, 작가의 사상과 관념을 시각화한다. 대표적인 소재는 꽃, 동물, 바다 속, 우주 공간, 태양, 인물 등 다양하며 정밀한 사실 묘사, 관념적 묘사, 약화 등 아티스트의 의도나 역량에 따라 다양해진다. 색상의 사용이나 표현방식에도 제한이 없기 때문에 작가의 색채감각이나 개인적인 취향 또는 테크닉에 따라 전혀 다른 작품이 되기도 한다. <그림 7>은 여인의 모습을 작가의 화려한 색채감을 살려 신비하게 연출한 작품이다. <그림 8>은 할로윈 테이의 이미지를 주제로 디자인화시켜 얼굴에 그려넣은 페이스페인팅으로 얼굴 전체를 괴기스러운 모습으로 형상화시켰다.

(2) 액션페인팅 기법(Action Painting Technique)

순간의 행위를 통하여 나타난 우연성의 효과를 새로운 미의식의 세계인 액션페인팅에 의해 표현된 작품은 자유롭고 율동적인 선으로 인해 비정형적이고 우연적인 형태를 나타낸다.

아트메이크업에서의 액션페인팅 기법은 <그림 9>, <그림 10>과 같이 리퀴드 타입의 물감을 인체에 적용시켜 자연스럽게 흘러내리도록 하거나 컬러파우더를 인체에 뿌려서 작업하는 기법이다. 이러한 작품은 작가의 의도에 의한 계획적인 결과물이 아니라 우연성에 의한 결과물을 얻어내는 방법이다.

(3) 콜라주 기법(Collage Technique)

콜라주 기법은 재료를 풀칠하여 붙이는 기법으로 3차원적 물질인 오브제의 재료를 조립하여 이미지를 창출하는 것이다. 손으로 그리는 전통적인 방식에서 벗어나 여러 가지 오브제들을 사용하여 화면에 포함시킴으로써 표현의 한계를 뛰어넘고 있다. 현대의 아트메이크업은 작가의 개성 표현을 강조하고 독창적인 표현기법을 창조하기 위해 다양한 오브제의 사용을 시도하고 있다. 인체의 색을 입히는 것과 함께 오브제를 활용하면 아트메이

크업의 표현범위를 더욱 확대 할 수 있다.

아트메이크업에 오브제의 소재로는 종이, 옷감, 깃털, 반짝이, 금속, 레이스, 비즈, 머드 등 인체에 사용 가능한 것이라면 어떠한 재료도 제한 없이 다양하게 사용되고 있다. 오브제를 활용한 표현기법은 기존의 소재에 대한 고정관념에서 벗어나 독특하고 다양한 아트메이크업 디자인에 독창적인 아이디어를 제공하고 있다.¹⁹⁾ <그림 11>은 얼굴에 블랙물감으로 칠한 후 유리와 큐빅을 얼굴에 전체적으로 붙여주었으며, <그림 12>는 아이섀도우와 볼터치를 화장품을 사용하지 않고 부직포를 도형화시켜 나타내어 조형적이고 창의적인 표현효과를 주고 있다. <그림 13>은 레이스를 이용하여 얼굴에 장식하고 몸에는 옷을 입은 것처럼 전체적으로 붙여주었다.

이렇듯 아트메이크업 작품의 주제를 효과적으로 전달하기 위해서 재료의 사용이 무제한적이며 다양한 오브제를 이용한 작품이 제작되고 있다.

(4) 에어브러시 기법(Airbrush Technique)

에어브러시는 공업용 도색기계인 콤프레셔(Compressor)로 압축시킨 공기를 강하게 뽑아내어 에어브러시 건을 통하여 물감을 원하는 부위에 분사하여 채색하는 기법을 말한다. 에어브러시 도구를 이용해서 압축한 공기로 물감을 뽑아내어 바디에 채색하는 방식은 붓 터치와는 다르게 섬세한 표현을 할 수 있으며 손으로 페인팅하는 것보다 작업시간이 단축되며 정교하게 작업할 수 있다. 은은한 그라데이션 표현과 세심한 선의 처리와 명암의 대비를 확실히 나타낼 수 있으며, 동일한 그림을 반복할 때 스텐실을 통하여 손쉽게 표현 할 수 있는 것이 에어브러시 표현의 특징이라 할 수 있다. <그림 14>는 에어브러시를 적절히 사용하여 파란색상을 이마부터 눈밑까지 은은하게 그라데이션하여 연출하였다. <그림 15>는 물방울과 나뭇잎 등의 자연이미지와 인간의 형상을 에어브러시로 섬세하고 조화롭게 나타냈다.

19) 김금란(2010), 「오브제 바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구」, 조선대학교 일반대학원 박사학위논문, p.45.

(5) 스텐실 기법(Stencil Technique)

스텐실 기법은 표현하고자 하는 문양을 투명한 OHP 필름지나 종이 등에 그린 후 오려내어 도안을 제작한다. 그 도안을 몸이나 얼굴에 밀착시켜 에어브러시나 스펀지를 이용하여 빠르게 옮겨내기 위해 사용한다. 스텐실 작업 시 레이스, 어망, 철망 등을 이용해서 얼굴에 찍어주면 자로 잰 듯한 깔끔한 문양이 나타나며 아트메이크업을 추상적 이미지로 연출할 수 있다. 근래에는 상업적 제품 홍보 이벤트에 활용되고 있으며 제품의 로고를 다수 제작해야 할 경우에 스텐실을 이용하면 효율성 있게 작업을 할 수 있다.²⁰⁾ <그림 16>은 그물망과 에어브러시를 사용하여 그물망이 뚫려 있는 모양대로 채색하였고, 규칙적인 모양의 배열로 감각적인 디자인이 표현되었다. <그림 17>은 레이스를 눈썹과 눈밑에 두고 검정색상의 물감을 찍어서 문양이 나타나게 하였다. 빨간색상의 새도우와 블랙의 문양의 색채가 대비를 이루어 세련된 이미지로 연출되었다. <그림 18>은 기업의 홍보를 위해 제작된 작품으로 스텐실을 이용하여 상품의 로고를 표현한 예이다.

(6) 디지털페인팅 기법(Digital Painting Technique)

디지털페인팅 표현기법은 새로운 테크놀로지를 이용한 예술의 형태인 디지털 아트인 한 형태이다. 3차원의 공간인 컴퓨터상에서 컴퓨터그래픽으로 신체를 만든 후, 그 형상의 굴곡 위에 작가가 의도한 디자인을 합성시켜 표현하는 방식으로 다양한 디자인을 시도해 볼 수 있다. 그래픽 작업을 프린트하기도 하고 영상으로 투사하기도 하여 무늬와 신체가 일체화되게 하는 기법이다. <그림 19>는 디지털 공간에서 혼란스럽게 엉킨 선을 인체에 그려 넣어 둘러싸고 있으며, 검은색으로 칠해진 부분은 빈 공간과 같은 시각적 효과를 준다. <그림 20>은 얼굴에 실제의 작품으로는 연출하기 어려운 복잡하게 구성된 꽃잎이 엉켜있는 디자인이다.

이와 같이 다양한 표현기법은 아티스트가 생각하는 주제를 부각시켜 표현할 수 있도록 해주며, 다양한 재료의 발전으로 인하여 인체에 적용할 수 있는 소재가 다양해져서 아트메이크업이 발전하는데 기여하고 있다.

20) 송원길(2008), 「에어브러쉬를 이용한 표현기법 연구 : 바디아트를 중심으로」, 서경대학교 예술대학원 석사학위논문, p.15.



<그림 7> 회화적 기법의 바디페인팅
<http://cafe.naver.com/photobox>



<그림 8> 회화적 기법의 페이스페인팅
<http://www.bodypainting-festival.com>



<그림 9> 액션페인팅 기법의 바디페인팅, <http://cafe.daum.net/MAKEUP79>



<그림 10> 액션페인팅 기법의 페이스페인팅, <http://www.paintedalive.com>



<그림 11> 폴라주 기법의 페이스페인팅
<http://www.bodypainting-festival.com>



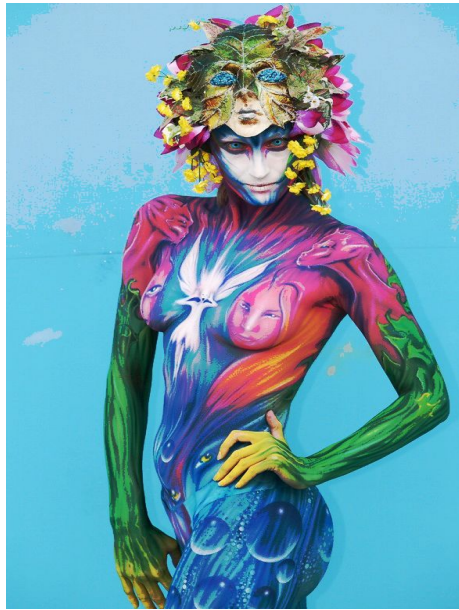
<그림 12> 폴라주 기법의 환타지메이크업,
<http://cafe.daum.net/MAKEUP79>



<그림 13> 폴라주 기법의 바디페인팅
<http://blog.naver.com/lse626>



<그림 14> 에어브러시 기법의 환타지메이크업,
<http://blog.naver.com/ssh8846>



<그림 15> 에어브러시 기법의 바디페인팅, <http://www.bodypainting-festival.com>



<그림 16> 스텐실 기법의 페이스페인팅, <http://cafe.daum.net/STmakeup>



<그림 17> 스텐실 기법의 환타지메이크업, <http://www.paintedalive.com>



<그림 18> 스텐실 기법의 바디페인팅, <http://cafe.daum.net/STmakeup>



<그림 19> 디지털페인팅 기법의 바디페인팅, <http://blog.naver.com/comphictist>



<그림 20> 디지털페인팅 기법의 페이스페인팅, <http://blog.naver.com/comphictist>



제 2 절 테페이즈망 기법의 이론적 고찰

1. 초현실주의

1) 초현실주의 이념과 형성배경

초현실주의는 제1차 세계대전 종결 직후인 1919년부터 약 20년 동안 다다이즘(Dadaism)과 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)의 정신분석학에 영향을 받아 일어났던 전위적 문학 예술운동이다.

세계대전이 끝난 후, 전쟁의 공포를 경험한 사람들은 절망의 감정에 빠져들어 기존의 과학기술과 논리적인 이성의 법칙이 인간사회를 지배해온 것에 대해 반발하였다. 이러한 절망적인 사회 분위기 속에서 새로운 사회를 뒷받침하기 위해서 프로이트의 정신 분석학 학문이 등장하여 인간과 세계에 대한 새로운 인식방법을 제시하였다.

예술세계에도 사회적 흐름을 반영한 변화는 일어났으며, 기존의 전통과 질서의 파괴와 인간가치의 부정을 초래한 다다(DaDa)가 발생하게 되었다.

다다는 ‘아무것도 의미하지 않는다’라는 뜻으로 모든 것을 부정하고 그 부정에 의해서만 참다운 존재성을 발견한다는 것이다.²¹⁾ 기존 예술의 역할에 대한 부정과 함께 전통이나 가치, 이성의 우위성, 권위 등을 부정하고 불합리적인 것, 비이성적인 것, 비도덕적인 것을 찬미하면서 일종의 파괴적, 부정적, 허무주의적 경향을 보였다. 그러나 다다리스트(Dadaist)들은 기존의 가치체제에 대한 부정과 파괴만을 일삼을 뿐 그 자체의 명백한 가치를 제시하지 못했다. 다다이즘은 전적인 부정의 정신인 그 자체 내에서 다시 부정의 과정을 거치면서 초현실주의에 대한 인식을 촉구하였고, 초현실주의는 예술이란 기존의 가치에 대한 거부이면서 동시에 새로운 가치를 제시해주는 희망이어야 한다는 적극적인 표현을 강조하면서 발생했다.²²⁾

초현실주의란 용어는 1917년에 프랑스 시인 아폴리네르(Apollinaire, 1880~1919)가 발레극 ‘퍼레이드(Parade)’와 자신의 희곡 ‘티레시아스의 유

21) 오광수(1976), 『서양근대회화사』, 서울 : 일지사, p.103.

22) 이주영(2003), 「테페이즈망 기법에 관한 연구」, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문, p.3.

방(Les Mamelles de Tiresias)'을 '초현실적'이라고 일컫는데서 유래되었다.²³⁾ 그 개념은 1924년 프랑스 파리에서 앙드레 브르통(Andre Bruton, 1896~1966)이 발간한 『초현실주의 선언』에서 설명하면서, 본격적인 초현실주의는 시작이 되었다.²⁴⁾

초현실주의자의 대표인 앙드레 브르통은 이 선언에서 '초현실주의란 순수한 자동기술에 의해서 참다운 사고의 기능을 언어나 문자 등의 형태로 표현하려는 시도이며 꿈의 무관심한 사고의 작용 등에 잠재해 있는 억제된 연상의 실제성에 기본 바탕을 두고 있다'라고 설명하였다.²⁵⁾ 초현실주의의 주된 원리는 합리적 사고의 활동 영역 뒤에 잠재된 정신적 경험의 세계가 존재한다는 것이고, 그 세계는 무의식적 정신세계로서 그들은 최상의 영감을 꿈이라는 영역에서 발견하였다.²⁶⁾ 초현실주의자들은 현실을 파괴하거나 초월하려는 것이 아니라 꿈의 힘을 빌려 현실의 한계를 뛰어넘고자 했으며 의식과 무의식의 세계를 모두 포함할 수 있는 방법으로 현실에 대한 정의를 다시 내리려는 것이었다.²⁷⁾

1929년 12월에 브르통은 기본적 이념의 재확인을 내세우고자 제 2의 『초현실주의 선언』을 발표한다. 제 2선언에서 그는 초현실주의란 끝없는 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 주장한다.²⁸⁾ 이는 미개척 부분인 무질서의 혼돈의 세계를 밝히는 것으로 무질서에는 이성과는 다른 어떤 질서가 존재하며, 이것이 바로 초현실주의의 미적 개념의 핵심이라 할 수 있다.

브르통과 초현실주의자들은 절대적인 자유를 갈망했으며, 예술이 해방된 정신을 회복하기 위해서는 합리성이나 고정관념과 같은 억압요소들로부터 벗어나야 했다. 그들은 인간성의 진정한 근원으로서 주장하였던 환상, 꿈,

23) 요아함 나젤, 황종민 역(2008), 『초현실주의 어떻게 이해할까?』, 서울 : 미술문화, p.7.

24) 피오나 브래들리, 김금미 역(2003), 『초현실주의』, 파주 : 열화당, p.6.

25) 루이스스미스, 임영방·김춘일 역(1977), 『전후 현대미술』, 서울 : 세운문화사, p.33.

26) 허버트 리이드, 김윤수 역(1981), 『현대 미술의 원리』, 서울 : 열화당, p.32.

27) 요아함 나젤(2008), 전게서, p.24.

28) 피오나 브래들리(2003), 전게서, p.11.

상상 등 일상 세계에서 배제되고 있는 현실세계를 열어 보임으로써 질서 정연하고 제한적인 일상세계의 문화양식에 대항하였다. 이를 위해 초현실주의자들은 일상적 태도에서 벗어나서 비현실적이고, 비논리적인 사고의 즐거움을 일깨워주는 방식을 취하였다. 그로 인해 초현실주의는 인간의 무의식 세계로까지 확장되었고 표현 면에서도 어느 때보다도 다양함을 갖추게 되었다.²⁹⁾ 그들에게 있어 예술은 그 자체가 목적이 아니라 생의 신비, 비밀, 놀라움에 대한 의식을 창조하기 위한 수단³⁰⁾으로서 가치를 지니며, 예술가들은 각자 표현 방식을 달리하면서 초현실주의 기법은 다양하게 발전되었다.

2) 초현실주의 표현기법

무의식의 세계에 지대한 관심을 가졌던 초현실주의 화가들은 초현실주의 이념을 바탕으로 자신들의 내면세계의 표출을 위한 독특한 양식을 개발했다. 그들은 의식적인 사고과정을 분열시키고 잠재의식의 활동을 해방시키려고 하였으며, 의식을 초현실적인 상상의 세계로 인도하기 위한 방법으로 데페이즈망 기법(Depaysement)과 오토마티즘 기법(Automatism)을 창출해냈다.

추상적 표현기법인 오토마티즘 기법은 심리적 자동기술로서 우연한 연상작용과 무작위적인 낙서에 의하여 이미지를 끄집어내는 절차를 의미한다.³¹⁾ 이는 이성의 통제 없이 즉흥적이고 추상적으로 생각의 흐름을 기록하는 방식으로 초현실주의 작가들에게 새로운 형상을 부여해 주었으며 숨겨져 있던 무의식을 드러내게 하여 내면의 영상을 신비스런 모습으로 보여주었다. <그림 21>은 오토마티즘 기법의 대표 작가인 앙드레 마송(Andre Masson, 1896~1987)의 작품으로 그는 무의식 상태의 자국들을 끌어내 종이 위에 쏟아내게 했다.

반면 사실적 표현기법인 데페이즈망 기법은 현실의 익숙한 대상들을 분리·결합하여 모순된 상황을 만들어주는 것으로 눈에 보이는 현실의 신뢰

29) 노버트 린튼, 윤난지 역(2003), 『20세기의 미술』, 서울 : 예경, p.170.

30) 오광수(1976), 전계서, p.105.

31) 로버트 휴즈, 최기득 역(1995), 『새로움의 충격』, 서울 : 미진사, p.237.

성을 의심하게 만드는 낯설게 하기 수법이다.³²⁾ <그림 22>는 데페이즈망 기법의 대표작가인 르네 마그리트(Rene Magritte, 1898~1967)의 작품으로 사실적이며 구체적인 형상을 비논리적이고 비현실적으로 연결시켜 색다른 느낌을 느끼게 한다. 이는 추상성을 가지는 우연의 표현이 아니라 현존하고 있는 일상적인 현실을 바탕으로 해서 이루어지는 것으로 현실적 의미의 예기치 못한 상황의 설정은 새로운 현실을 발생시킨다.



<그림 21> 물고기들의 싸움, 1926
피오나 브래들리, 김금미 역(2003),
『초현실주의』, 파주: 열화당



<그림 22> 불길한 날씨, 1928
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울: 시공사

32) 요아함 나젤(2008), 전제서, p.36.

2. 데페이즈망 기법

1) 데페이즈망 기법의 형성배경

미술사 양식의 형성은 한 순간에 생겨난 것이 아니라, 시대의 흐름과 사상의 변화와 함께 움직인 문학과 예술의 흐름 속에서 발생하였다. 데페이즈망 기법의 시초는 고대미술에서 찾아 볼 수 있으며, 데페이즈망의 전개 양상은 낭만주의와 형이상학 회화(Pittura Metafisica)에서 비롯되었고, 다다이즘 데페이즈망과 초현실주의 데페이즈망으로 이어졌다.

(1) 데페이즈망 시초

데페이즈망의 유래는 명확하지 않으나 <그림 23>과 <그림 24>와 같은 고대 미술작품에서 그러한 경향을 찾아 볼 수 있다. <그림 23>은 최초의 현실적 회화로 16세기 히에로니무스 보슈(Bosch, Hieronymus, 1450~1516)의 작품이다. 명상의 천재였던 그의 화면에는 바퀴달린 용, 발 달린 물고기, 살아 움직이는 바위, 섬뜩한 형태의 채소, 사람보다 큰 새, 손바닥 위를 걷는 사람 등 불가사의한 것들이 행렬을 이루고 있는데 비이성의 승리를 강박관념적인 장면으로 묘사한 것이다.³³⁾ 이후, 16세기경에 데페이즈망 기법의 이중이미지의 시조라 볼 수 있는 <그림 24>는 쥐세페 아르킴볼도(Guiseppe Arcimboldo, 1527~1593)의 대표적인 작품으로 ‘복합적 소재로 표현된 두상’이다.³⁴⁾ 그는 일상의 모든 사물과 동물, 식물들의 조합만으로 정물화·초상화를 이중영상의 기발한 작품으로 만들었으며, 표면적으로 보이는 이미지 속에 가려져 있는 신비한 본성을 환상적으로 부각시켜 줌으로써 풍부한 상상력과 더불어 원초적인 생동감을 느끼게 해주었다. 이러한 기발하고 창의적인 발상의 작품세계는 다양한 요소들의 조합으로 새로운 형태를 만들어내는 방식으로서 초현실주의자들에게 중요한 영감의 원천으로 작용하였다.

33) s.알렉산드리안, 이대일 역(1984), 『초현실주의 미술』, 서울 : 열화당, p.13~14.

34) s.알렉산드리안, 상계서, p.16.



<그림 23> 지상적 쾌락의 정원, 1500
s.알렉산드리안, 이대일 역(1984),
『초현실주의 미술』, 서울 : 열화당



<그림 24> 채소지배자, 16세기
s.알렉산드리안, 이대일 역(1984),
『초현실주의 미술』, 서울 : 열화당

(2) 데페이즈망의 전개양상

데페이즈망의 기원은 이성의 절대성을 거부하는 아방가르드 (Avant-Garde)³⁵⁾ 입장에서 출발하여, 낭만주의 작가들의 무한에 대한 동경으로부터 시작되었다고 할 수 있다. 낭만주의의 이성에 대한 거부와 비합리적인 세계에 대한 응시, 상징주의 미술의 신비의 세계나 비일상적인 화면 구성은 초현실주의와 깊은 관련이 있으며 데페이즈망과 유사성을 보인다.³⁶⁾

낭만주의 예술은 궁극적인 기준을 예술가 자신의 감정에 두고 있고, 도식화된 현실을 넘어 자신들의 사고나 감정을 작품을 통하여 현실화하기 위해 꿈의 세계를 표현하였다. 꿈의 세계를 현실적인 자아로 현실화시키게 되면 하나의 환상적인 풍경이 연출되고, 현실이 환상이나 허구로 환치되는 것이 바로 데페이즈망의 기원이라 할 수 있다.

35) 기성의 예술 관념이나 형식을 부정하고 혁신적 예술을 주장한 예술 운동. 20세기 초에 유럽에서 일어난 다다이즘, 입체파, 미래파, 초현실주의 따위를 통틀어 이른다.

36) 김지열(1992), 「초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.17.

낭만주의 시대 이후에 발생한 데페이즈망의 직접적 선구자로는 20세기 초 이탈리아에서 일어난 미술운동인 형이상학적 회화를 들 수 있다. 형이상학적 회화는 1915년부터 약 3, 4년 동안 이탈리아에서 전개되었으며 초자연적 회화를 뜻하는 환상적이고 몽환적 작품을 일컫는 말이다. 대표적인 작가 조르조 데 키리코(Giorgio De Chirico, 1888~1978)는 각종 이미지를 조합하여 괴기하면서도 신비한 분위기의 그림을 그렸고, 키리코의 그림이 형이상학적 회화의 직접적 효시가 되었다.³⁷⁾ <그림 25>는 키리코의 작품으로 상상력에 기초한 비합리적 현실을 묘사하는데 관심을 두어 ‘외과의사의 고무장갑과 고대 조각의 머리’라는 뜻밖의 결합을 설정하였다. 키리코 이전의 회화는 눈에 보이는 현실의 범위에 제한되어 왔고, 오브제는 내적 세계의 모델로서 그림에 존재감을 부여하였으나 키리코는 오브제에 관한 일상적인 인식과 인위적이며 예측 가능한 관념의 질서를 포기하고 그 익숙한 정체성에 의문을 품었다.³⁸⁾ 키리코 작품에서 오브제는 형이상학적 거리감과 경험에 대한 새로운 접근이라는 별개의 자극 요소를 가지고 있으며, 익숙하고 평범한 오브제들은 고립된 상태에서 정체 모를 이상한 존재가 되었다.³⁹⁾ 이는 인간내부에 깊숙이 잠재되어 보이지 않는 진실을 파헤친다는 측면에서 행해진 것인데 과장된 원근법과 사물의 비논리적 병치로 꿈속의 한 장면과도 같은 신비한 분위기로 초현실주의자들을 매료시켰다. 특히, 그의 불안, 허무, 공포 등의 근본적 감정을 시각화하는데 사용한 비인과적 관계성은 2차 세계대전 후 태동한 초현실주의의 데페이즈망에 영향을 준 형식이다.⁴⁰⁾ 이후, 1916~1922년까지 유럽지역에서 성행했던 문학예술운동인 다다이즘은 기존 예술의 역할에 대한 부정과 함께 부정의 철학, 무관심 이념을 주장하며 초현실주의의 데페이즈망에 직접적인 영향을 주게 되었다. 다다이즘의 철저한 부정 정신은 과거의 인습적인 구조와 조형에 있어서의 가치관을 흔들어 놓아 작가들의 의식에 자유와 자율을 심어주게 되었고, 초현실주의 운동이 전개되어 나갈 수 있는 자유 공간과 새

37) 안연희(1999), 『현대미술 사전』, 서울 : 미진사, p.96.

38) 수지개블럭, 천수원 역(2000), 『Rene Magritte』, 서울 : 시공사, p.70.

39) 수지개블럭, 상계서, p.71.

40) 안연희(1999), 전계서, p.500.

로운 기법의 창출에 관한 토대를 만들어 주었다고 할 수 있다. 다다이스트들은 자유로운 정신세계를 표현하기 위한 재료의 사용 또한 상식적인 틀을 깨기에 충분했으며 콜라주(Collage)⁴¹⁾, 레디메이드(Ready-Made)⁴²⁾된 오브제의 제시 등의 새로운 방법적인 변모를 보여주었다.

다다이즘의 대표적인 작가인 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp, 1887~1968)은 기성품을 예술작품으로 제시하는 레디메이드를 통하여 예술을 둘러싸고 있는 기존 체계에 대한 거부와 부정을 하게 된다. <그림 26>은 뒤샹의 작품으로 기성품을 일상적인 환경이나 장소에서 옮겨놓으면 본래의 목적성을 상실하고 단순히 사물 그 자체의 무의미성만이 남게 된다는 것이다. 이러한 다다이즘의 독특한 발상은 사물과 사물을 우연적으로 조합시키는 데페이즈망 기법과 밀접한 연관성을 갖게 된다.

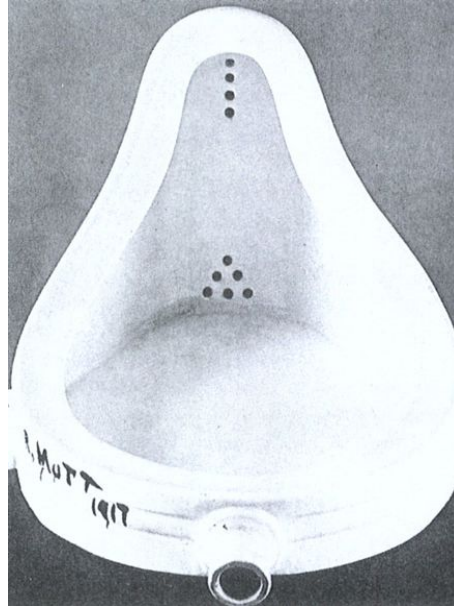
이처럼 데페이즈망 기법은 절대적인 것에 대한 거부와 무한에 대한 동경으로 표현되는 낭만주의와 상징주의, 형이상학을 거쳐 다다이즘의 거부와 부정 정신을 통해 발전하게 되었으며 초현실주의 데페이즈망 기법의 출현에 기반을 닦아주었다.

41) 종이, 사진, 벽지 등의 조각들로 만든 구성으로서 패턴이나 그림을 그리는 바탕에 접착제로 함께 붙이는 기법이다.

42) ‘기성품’을 의미하나 모던아트에서는 오브제의 장르 중 하나. 실용성으로 만들어진 기성품이라는 그 최초의 목적을 떠나 별개의 의미를 갖게 한 것. 마르셀 뒤샹이 변기, 술병걸이, 자전거 바퀴, 삼 등을 예술품으로 제출한데서 시발한다. 자연물이나 미개인의 오브제 등과 다른 점은, 이것은 기계문명에 의해 양산되는 제품으로서 거기에는 일품 제작의 수공품인 예술에 대한 아이러니가 숨어 있음과 동시에 물체에 대한 새로운 인식의 길이 암시되어 있다. 뒤샹은 이것을 ‘예술작품의 비인간화’, ‘물체에 대한 새로운 사고’라고 부르고 있다.



<그림 25> 사랑의 노래, 1914
마르셀 파케, 김영선 역(2008),
『르네마그리트』, 서울: 마로니에북스



<그림 26> 샘, 1917
피오나 브래들리, 김금미 역(2003),
『초현실주의』, 파주: 열화당

2) 데페이즈망 기법의 개념

데페이즈망은 초현실주의에서 처음 사용된 용어로 데페이즈망의 어원은 ‘전치’, ‘전위’로 번역되는 데페이저(Depayser)라고 하는 동사에서 탄생한 프랑스어로 ‘나라나 정든 고향을 떠나는 것’ 또는 ‘사람을 이상한 생활 환경 속에 둔다.’는 뜻이다.⁴³⁾ 이는 ‘환경의 변화’를 뜻하는 말로서 평범한 사물을 현실적인 맥락에서 떠난 곳에 위치시킴으로써 이상하고 낯선 관계를 설정하는 것을 말한다.

데페이즈망에 대한 일반적인 정의는 현실적 사물들을 대상으로 하여 그 본래의 용도, 기능, 의미를 현실적 문맥에서 이탈시켜 그것이 놓여질 수 없는 낯선 장소에 조합시킴으로서 초현실적인 환상을 창조해내는 기법이라 할 수 있다.⁴⁴⁾ 이 기법의 공통적인 특징은 일상적인 의미에서 이해되는 사물이 본래의 일상적인 의미를 상실하고, 전혀 다른 의미와 느낌으로 환

43) 신현숙(1992), 『초현실주의』, 서울 : 동아출판사, p.217.

44) 호세피에르, 박순철 역(1979), 『초현실주의』, 서울 : 열화당, p.21.

기되는 것이라 할 수 있다. 사물을 원래의 자리에서 떼어내는 순간 대상물은 무의식의 상태에 놓이게 되고 전환시킨 자리에 배치됨으로써 본연의 의미를 상실하고 새로운 의미를 부여받게 되는 것이다. 다시 말해 이미 지각하고 있는 경험적 이미지를 뒤엎어 ‘낯설음’, ‘신비감’ 등의 효과를 내며, 평소에 미처 깨닫지 못했던 사물의 이면을 드러내 그 사물에 대한 총체적인 인식을 가능하게 하는 것이다. 그렇게 함으로써 사람들에게 심리적인 쇼크를 주고, 마음속 깊이 윤희된 무의식의 세계를 해방할 수 있다고 믿는 것이다.⁴⁵⁾

초현실주의의 선구자인 로트레아몽(Isidore Dacasse Lautreamont, 1846~1870)의 시에 ‘재봉틀과 양산(洋傘)이 해부대에서 만나듯이 아름다운’⁴⁶⁾이라는 유명한 구절은 데페이즈망에 대한 적절한 표현의 예라 할 수 있다. 해부대 위에 재봉틀과 양산이 놓여 있는 것과 같이 전혀 예상치 못한 상황에서의 우연의 만남은 초현실주의자들이 추구하던 미의 세계였다.

데페이즈망의 원리에 대해 뤼에르 르베르디(Pierre Reverdy, 1889~1960)는 상호 거리가 먼 두 개의 현실을 접근 시킬 때 두 개의 현실의 관계는 거리가 멀고, 효과가 적절한 것일수록 이미지는 강렬해질 것이며 강한 시적 현실성을 띠게 된다고 하였다.⁴⁷⁾ 전환되는 사물이 서로 간의 이질성이 크거나 객관성을 상실하는 정도가 클수록 보는 이로 하여금 대상물의 본질에 대한 탐구를 더욱 깊이 있게 만들고 새로운 주관을 갖게 하는 것이다. 현실적이고 일상적인 의미를 가지는 하나의 사물이 그것과 관계없는 다른 대상과 어울려 제자리가 아닌 새로운 장소에서 만나는 것이 바로 데페이즈망의 원리이며 전략이라고 할 수 있다.

위에서 살펴본 바와 같이 데페이즈망은 사물의 놓임을 새롭게 함으로써 비현실적인 이미지의 상상적인 결합에서 오는 새로운 세계를 보여주었으며, 결과적으로 사물에 대한 습관적인 관념을 버리게 함과 동시에 사물에 대한 무한한 상상력과 관심을 심화시키는 기법인 것이다.

45) 최민(1978), 『현대미술용어사전』, 서울 : 열화당, p.42.

46) 말도로르의 노래(Les Chants De Maldoror)라는 산문시의 한 구절.

47) H.H.에너슨, 이영철·김수기 역(1990), 『현대미술의 역사』, 서울 : 미술공론사, p.184.

3. 르네 마그리트의 데페이즈망

1) 르네 마그리트 작품세계

초현실주의 화가인 르네 마그리트의 작품은 초반에는 미래주의 입체주의의 성향으로 나타났지만, 조르제 키리코의 영향을 받아 초현실적 작품을 제작하였다. 그는 초현실주의 자동기법과는 다른 사실주의 기법으로 자신만의 독자적인 작품세계를 구축해 나갔다. 마그리트는 데페이즈망 기법을 사용하여 의식적이고 계획적인 행동으로 원칙화되고 관습적인 사고로부터 드러나는 일상세계의 진부함에 문제를 제기하고, 고정관념을 깨는 오브제의 설정과 발상의 전환 등을 통한 오브제의 결합과정을 보이며 자신만의 상상력의 세계를 발전시켰다. 사고의 전환은 우리가 일상적으로 생각하는 모든 사물에 새로운 시선을 가지게 하고 사고의 수정과정을 겪게 한다. 이를 위해 마그리트는 끊임없이 오브제 탐구로써 작업하였으며, 그 속에서 역설을 이용하여 존재의 평범함에 대항하였고, 영감과 유사성의 원리에 자극받아 신비로운 세계의 본질을 추구하는 작품세계를 형성했다. 마그리트는 기존의 사물을 정확히 묘사하여 병치시키고 결합하여 나감으로써 일상생활의 낯익은 사물들을 전혀 생소한 이질적인 요소로 만들었다. 평소 사물들의 위치를 전혀 엉뚱한 장소로 전환시켜 다른 요소들과 결합시키는 과정을 통해 마그리트의 회화는 그 시각적 변증법에 의해 정신적 인지와 시각적 인지를 융합시키는 발전성을 갖게 된다.

마그리트는 대부분의 초현실주의 화가들이 그러했듯이 무의식적인 꿈의 세계를 나타내기 위해 데페이즈망이라는 의식적인 수법을 사용한 것이 아니라 의식과 무의식이 융합되는 자유로운 사고의 순간을 표현하고, 현실세계 속에 내재하고 있는 부조리성이나 신비, 경이로움을 환기시키기 위해 데페이즈망 기법을 사용하였다.

이처럼 마그리트의 오브제 결합 방법은 오브제를 기존의 문맥으로부터 고립시키고 새로운 방식으로 조립하고 짝지어줌으로써 관습적인 기존의 사고를 파괴하는 효과를 초래하였다.

2) 르네 마그리트 회화작품의 조형적 특성 분석

마그리트는 자신의 회화작품에서 관념적인 사고의 틀에 도전하기 위해 오브제를 사용하였다. 알렉산드리아(Alexandria)과 파세론(Passeron), 수지개블릭(Suzi Gablic)은 각각 르네마그리트 회화에서 나타난 오브제의 비논리적 결합의 조형적 특성을 다르게 분류하고 있어 형식적 인용의 기준이 모호해 절대적인 분류기준을 가지기 힘들다.

따라서 본 연구에서는 복합적인 표현으로 나타나는 르네 마그리트 작품의 오브제 결합방식을 가장 세분화시켜 연구한 수지개블릭의 분류법을 중심으로 각각의 특성에 맞는 작품들을 분석하고자 한다. 수지개블릭은 사물의 사실적인 묘사와 더불어 사물을 전치시킴으로써 새로움을 창출해내는 르네 마그리트의 사물에 대한 탐구 방법의 특징을 그의 저서인 『Rene Magritte』에서 오브제의 위기라고 했으며 [표 3]과 같이 분류하고 있다.

[표 3] 오브제의 비논리적 결합의 특성 분류⁴⁸⁾

특 성	내 용
고립	오브제를 고유의 영역 밖으로 옮겨 기대되는 역할로부터 벗어나게 하는 것이다.
변형	오브제와 정상적으로 관련되지 않은 특성으로 일부 변화된다.
크기의 변화	규모, 위치, 본질의 변화가 부조화를 창출한다.
합성	두개의 익숙한 오브제가 결합되어 제3의 '당혹감을 불러일으키는' 오브제를 산출한다.
우연한 만남의 발생	평소엔 만날 수 없는 두 사물을 나란히 놓는 형태를 말한다.
시각적 형태로서의 이중 이미지	시각적인 말장난의 형태로 새 모양의 산이나 배 모양의 바다가 시각적인 동음이의어 형태의 이중이미지이다.
역설	지적인 반명제의 방법으로 양립할 수 없는 두 개의 사물이 한 그림 안에 사이좋게 들어가 있는 것을 말한다.
개념의 양의성	두개의 상황(외부의 풍경과 꽃다발 내부)이 하나의 시점에서 관찰되어 시·공간에 관한 경험을 변형시키는 겹쳐진 이미지의 사용을 의미한다.

[표 3]과 같이 수지개블릭의 분류방법을 토대로 하여 르네 마그리트 작품들의 데페이즈망 기법의 특성을 분석하고자 한다.

48) 수지개블릭(2000), 전계서, p.129.

(1) 고립(Isolation)

르네 마그리트 회화에서 오브제 결합 방식에 있어서의 고립은 우리에게 익숙하고 평범한 사물을 기존에 있던 환경에서 떼어내 전혀 새로운 환경에 가져다 놓거나 전혀 다른 환경 위에서 조합되는 방식이다. 이는 기존의 사물들의 속성을 가지고 있음에도 전혀 새로운 연관성으로 고립되거나 연결되는 방법을 의미하는 것으로 사물이 놓여져야 할 일상적인 환경 또는 우리가 인지하는 그들의 기능적 역할로부터 떼어내 엉뚱한 영역에 배치함으로써 일어나는 상황을 말한다. 이처럼 일단 자신의 힘의 영역 밖으로 떨어져 나가 놓고, 역동적인 영역으로 옮겨진 오브제는 하나의 효과적인 영역에 놓이게 되면 그 오브제가 기대했던 역할에서 떠나게 된다. 고립 상태에 놓인 오브제들의 물리적 속성은 그대로 유지한 채로 정상적인 역할과 현실의 원칙에서 벗어나게 되고, 사물의 본래 주어진 역할로부터 자유로워지게 되는 것이다.

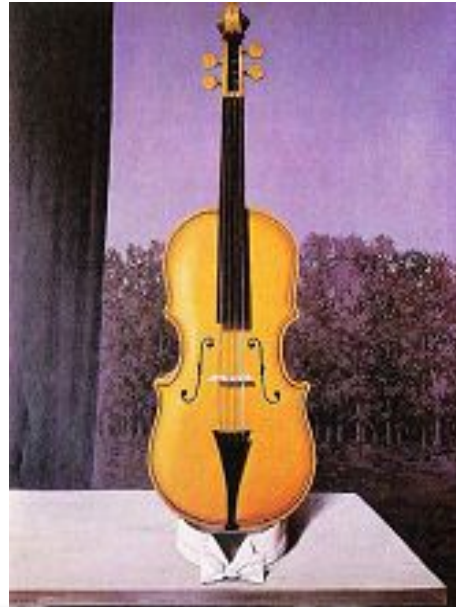
시각요소는 위치와 공간을 통해 서로 상호작용하며 당혹감을 불러일으키는 효과는 현실에서 빌려 온 오브제를 고유 영역 밖으로 옮겨 재배치함으로써 얻어졌다.

마그리트는 오브제의 고립을 통하여 눈에 보이는 세계에 속한 형태들의 절대적인 정체성을 회복시켰고, 우리로 하여금 사물에 새로운 모습에 다시 주목하게 함으로써 사물을 신비스러운 존재로 재탄생시켜 주었다. <그림 27>은 고립의 예로서 물고기가 있어야 할 공간이 아닌 장소에 물고기를 위치시킴으로써 낯선 광경을 나타내고 있다. 이와 같은 낯선 상황의 설정은 오브제가 고정관념으로부터 고립된 동시에 역동적인 영역으로 옮겨지면서 자유로워짐을 나타내는 것이다. <그림 28>은 숲이 보이는 공간 탁자 위에 하얀색 나비넥타이가 달린 와이셔츠 네크라인이 놓여 있고 위로 바이올린이 있다. 바이올린에서 필요로 했던 것은 연주자의 하얀 나비넥타이와 풀 먹인 와이셔츠의 것이었으며, 마그리트는 한 가지 오브제에서 보이는 것 이외에 숨겨져 있는 또 다른 오브제를 나타내고자 했다. 이 상황은 우리가 평소에 인지하고 있던 연주하는 바이올린의 기능과 악기 바이올린에 대한 일반적인 관념을 사라지게 하여 고립된 존재로서의 바이올린 이

미지만 남도록 했다. <그림 27>, <그림 28>은 우리가 가진 어떠한 지식에도 의존하지 않고 오브제에 관한 관념과도 관계없는 무의식적이고 확고한 이미지를 존재의 흐름 속에서 창조하고자 했던 마그리트의 의도가 잘 나타나 있다.



<그림 27> 진실의 추구, 1962
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 28> 악한 영혼의 조금, 1960
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

(2) 변형(Modification)

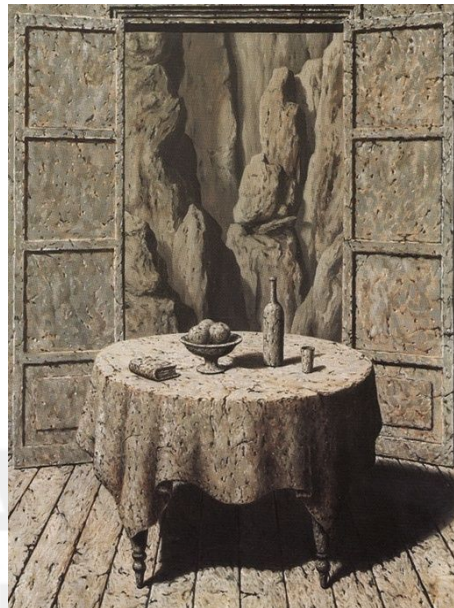
마그리트 회화의 오브제 결합 방식에 있어서 변형은 오브제의 양상이 일부 변화되어 오브제와 정상적으로 관련되지 않은 특성이 보이거나 관련된 성질이 제거되는 것이다. 이는 어떤 한 측면의 변화 또는 오브제와 정상적으로 연결되지 않은 속성의 배제로서 오브제의 본질적인 특성이 뒤집히는 것으로 표현되어지며 인간의 삶이 나무나 돌로 변화되는 것과 같은 상황을 말한다.

조형적 측면에서 변형은 대상을 시각적으로 있는 그대로 재현하기보다 작가의 주관에 따라 고의로 왜곡시키거나 과장하여 오브제의 이미지를 변

형하는 것을 의미한다. 이것은 오브제가 가진 독특한 성격을 변화시킴으로써 시각적으로 혼란을 일으키는 가운데 오브제의 성격을 더욱 명확히 하려는 강조의 개념을 갖는다. <그림 29>처럼 사물이 가진 성질 가운데 하나를 바꾸는 것으로 인간의 피부 일부가 나무의 재질로 변화되어 있다. <그림 30>은 모든 것을 완전히 돌로 변하게 하여 생명이 있는 세계의 본질적 특성을 뒤집었다. 마치 눈에 보이지 않는 재앙에 의한 것처럼 잘 정돈된 세계의 특성을 광물 상태로 변화시켜 낯설음을 보여주고 있다.



<그림 29> 발견, 1927
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 30> 여행의 추억, 1955
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

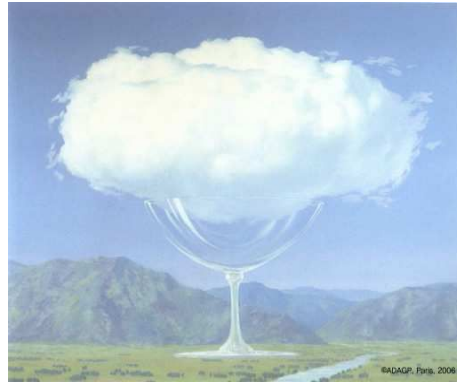
(3) 크기의 변화(Change in Scale)

크기의 변화는 마그리트의 작품에서 흔히 볼 수 있는 이미지 구성방식으로 1차적인 시각적 인지를 통해 단순하게 이루어질 수 있다. 즉, 오브제의 전체를 확대 또는 축소를 통해 형태의 변형을 가해 사물의 본질을 변화시키는 방법이다. 어떤 부분의 크기가 변형된 사물은 사물이 본래 가지고 있는 형태, 위치, 본질이 변화되어 부조화한 사물로 나타나게 된다. 이러한 변화는 시각적 심리적 당황감과 놀라움, 그리고 신비감을 갖게 한다.

마그리트의 작품 <그림 31>과 <그림 32>의 방안을 가득 채운 거대한 사과나 구름을 담고 있는 거대한 샴페인 잔은 일상적인 오브제들을 변칙적으로 확대시킴으로써 사물 자체의 존재양식의 전환을 초래하여 관람자로 하여금 관념의 파괴로부터 오는 신비를 경험하게 한다.



<그림 31> 청강실, 1958
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 32> 심금, 1955
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

(4) 합성(Hybrization)

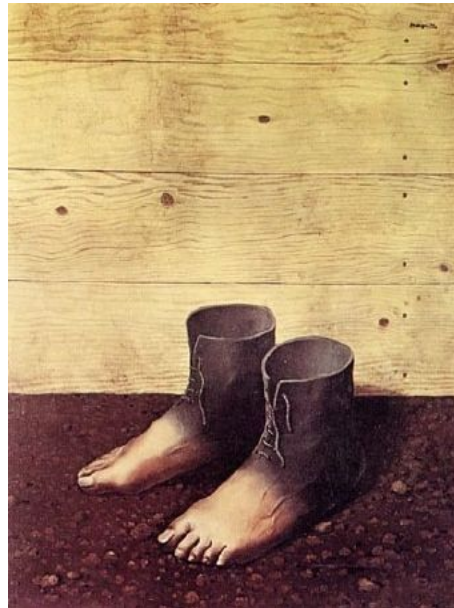
합성은 두 개 이상의 오브제를 결합해서 당혹감을 불러일으키는 제 3의 충격적인 오브제를 창조해내는 것을 말한다. 이와 같이 합성을 이용하여 평소 익숙했던 사물의 속성을 전환하고 새로운 의미의 의사소통 체계를 가지게 되는 것이다. 기존의 사물의 이미지에서 벗어나서 전혀 다른 의미를 부여받은 사물은 우리의 시각에 충격을 주고 정신적 인지에 있어서 관념의 파괴를 일으키게 된다. <그림 33>은 비슷한 형태를 가졌지만 전혀 관계가 없는 당근과 병이라는 두 사물을 합성시킨 새로운 오브제를 창조함으로써 관람자로 하여금 사물에 대한 혼란을 느끼게 하고 신비를 경험하게 한다. <그림 34>는 발에서 출발한 이미지가 합성과정을 통하여 목이 긴 구두의 특성으로 귀결되었다. 신발이라는 오브제와 그 신발을 착용하는 발을 합성시켜 구두의 끝 부분에서 실제의 발가락으로 변해버린 이미지가 연출되었고, 이것은 보이는 것과 보이지 않는 것의 결합으로 설명된다.

이러한 합성으로 인한 표현은 일상 사물에 비일상적인 새로운 이미지를

만들어내어 새로운 의미를 부여받게 되고, 사물에 대한 관념으로부터 존재 양식을 변화시켜 경이로움에서 오는 환상의 세계로 우리를 인도한다.



<그림 33> 설명, 1952
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 34> 붉은모텔, 1935
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

(5) 우연한 만남의 발생(The Provocation of Accidental Encounters)

우연한 만남의 발생은 현실적으로 거리가 먼 오브제들을 일상적이지 않은 장소에서 인위적으로 연결시켜 서로 상이한 오브제들 간의 예기치 않은 유사성을 나타냈다. 아무 연관 없는 사물을 병치시킴으로써 새로운 차원의 세계를 보여주며 서로 다른 사물 간의 속성의 대비를 통해 상상의 무질서를 통한 신비함을 창출해냈다. 이러한 방식으로 오브제가 일상 환경이나 관습적인 그들의 기능, 역할로부터 벗어나게 되면 뜻하지 않는 우연한 요소와 결합하게 되어 불합리한 요소가 나타난다. 이는 오브제의 잠재적인 삶을 일깨우는데 도움이 되었으며 유용성에 얽매이고 상식 안에 갇혀있는 오브제들에 대한 우리의 경험을 확장시켜주었다. <그림 35>는 구름과 바위를 하늘이라는 전혀 생소한 공간에서 만나게 하였다. 구름과 나란히 공중에 떠있는 바위는 부동성의 원리를 탈피하고 본래의 위치에서

벗어난 장소로 옮겨지게 되었고, 바위가 위로 떠 있는지 아래로 떨어지고 있는 형상인지 혹은 단순히 공간 속에 일시 정지해 있는지 혼란을 느끼게 한다. <그림 36>은 시가 위에 자전거가 놓여있다. 이것은 거리에 버려진 시가 위를 자전거가 우연히 지나치는 상황에 의해 이루어진 작품이다. 시가 위를 지나치는 현실 속에서의 자전거는 시가보다 커야 하는데 작품에서는 이러한 사실을 모순적으로 표현하여 혼란을 야기하고 보는 이들로 하여금 시각적 충격을 느끼게 한다. 사물에 대한 우리의 인식을 대부분 우리의 관습적 경험에 의해 얻어진 기존 지식에 의존하고 있으며 이러한 인식이 뒤집어 질 때 상당한 혼란과 충격이 뒤따르게 된다.

마그리트는 관념적 사고로부터의 이미지의 해방을 위해 상상력을 동원하여 새로운 리얼리티 세계를 보여주고 있으며 일상적이지 않은 사물들의 우연한 만남을 통해 일상성의 파괴와 시각적 혼란을 얻고 있는 것이다.



<그림 35> 아르곤의 전투, 1959
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 36> 은혜의 상태, 1959
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

(6) 시각적 형태로서의 이중적 이미지(Double Image)

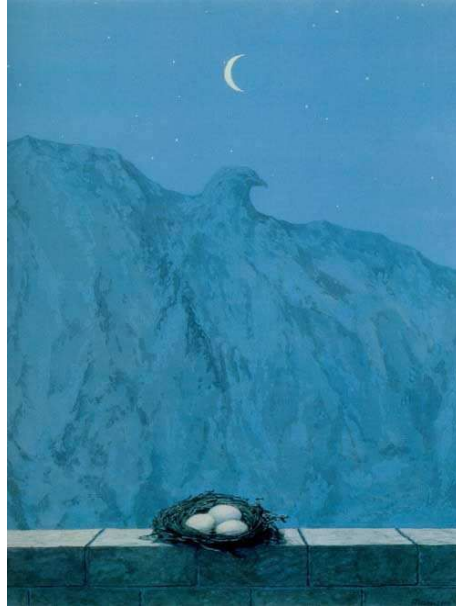
시각적 형태로서의 이중이미지는 한 화면 안에서 두 가지 이상의 의미

적 형태가 중첩되어 보이는 것으로서 하나의 사물이 동시에 두 개의 사물일 수도 있다는 가능성을 제시한다. 마그리트의 이중이미지는 동시에 두 장소에서 존재 가능하다는 사고를 불러일으키는 형이상학적 지식의 수단으로 사용되어졌다. 마그리트의 작품 <그림 37>에서 나타난 이중적 이미지는 한 화면에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견할 때 착시의 세계를 경험하게 해주었다. 숲 속에서 말을 타고 있는 사람의 이미지와 말의 분할된 부분들이 모호하게 자리잡고 있어서 하나의 화면에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견하게 된다. 이러한 작품의 구성으로 주체와 배경이 분리되지 않은 채 두 개의 공간이 하나의 관점에서 관찰되어지고 공간관계가 애매한 위치 설정을 보게 된다. 또한 <그림 38>처럼 거대한 산이 날개를 펼치는 새의 형상으로 나타나 두 가지 관념이 융합되는 것이다. 이는 서로 다른 주제를 끊임없이 교류시키고 각각의 요소들을 겹쳐 놓는 방식으로 나타나며, 한 화면 안에서 두 가지의 의미적 형태들이 보인다. 이때 보이는 이미지는 하나의 사물이 동시에 두개의 사물로 이해되어지거나, 하나의 화면에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견 할 수 있는 가능성을 제시하는 것으로 이미지의 구성에 있어서 두 가지의 관념을 제공한다.

마그리트는 실제 오브제와 그려진 회화 공간의 오브제, 또는 현실과 환영의 이중적 이미지로 환상적 공간을 창출함으로써 직접적인 감각의 충격보다는 간접적인 시각의 혼란이나 미묘한 심리적 호기심을 자극시켜 우리로 하여금 낭만적인 서정성까지도 느낄 수 있도록 해준다.



<그림 37> 백지의 위임장, 1954
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사



<그림 38> 아르하임의 영역, 1962
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

(7) 역설(Paradox)

역설이란 상식에 반대되거나 논리적으로 모순적이면서도 진리를 지향하거나 암시하는 표현법⁴⁹⁾으로서, 상반된 가능성을 통일된 초점으로 모아주는 역설을 통한 합은 현실자체의 모호한 본성을 드러내 외관상으로는 부조리한 것으로 나타난다. 역설은 양립할 수 없는 두 개의 사물이나 상황을 한 그림 안에 넣어 논리를 깨는데 있으며 기존의 문법적, 논리적으로 맞지 않는 불가능한 조합을 그림 속에 나타내는 것이다. 이러한 모순적이고 역설적인 결합으로 인한 인과관계의 파괴는 관람자로 하여금 관념적인 사고를 파괴시키는 경험을 하게하여 기존의 사고를 재구성하여 신비의 세계를 경험하게 한다. 마그리트는 이러한 역설의 원리를 통하여 상식의 세계를 거부하고, 상상력과 영감의 세계, 정신의 세계를 제시함으로써 인식의 세계를 확장시킨다.

역설을 통하여 신비를 표현한 마그리트의 작품 <그림 39>는 외관상 서

49) 동아 원색 세계 대백과 사전20(1980), 서울 : 동아출판사, p.580.

로 관련이 없는 두 오브제인 컵과 우산 사이의 숨겨진 대응관계를 드러냈다. 컵은 우산이라는 하나의 체계 안에서 원래 가지고 있는 형태가 변화 없이 하나로 합쳐졌다. 이로써 기존의 기능과 역할이 바뀌게 되고 이러한 점은 같은 것을 다르게 보여주고 있다. 펴진 우산의 꼭대기에 놓여있는 컵의 이미지는 서로 관련 없는 두 오브제의 대응관계를 시각적 변증법을 통하여 표현하고 있는 것이며, 컵과 우산의 미묘하게 균형 잡힌 모순의 설정은 지적 반(反)개념을 사용한다. 즉, 두 가지 상반되는 작용을 하는 의미를 결합하여 어떠한 물도 인정하지 않고 거부하는 우산과 물을 인정하고 담아내는 컵이라는 모순되는 기능을 가진 두 오브제가 물을 허용치 않는 동시에 물을 허용한다는 상황을 설정하였다. <그림 40>에서는 남자는 ‘가을’ 숲을 지나고 있으나 여자는 보티첼리의 작품에 나오는 ‘봄’의 여신이다. 이 같은 작품의 상황적 모순은 지적 반 개념을 사용하여 역설적인 결합을 이룸으로써 일상적인 현상에 예외적인 결과를 부여하고 우리로 하여금 새로운 세계에 대한 신비를 경험하게 하는 것이다.



<그림 39> 헤겔의 휴일, 1958
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

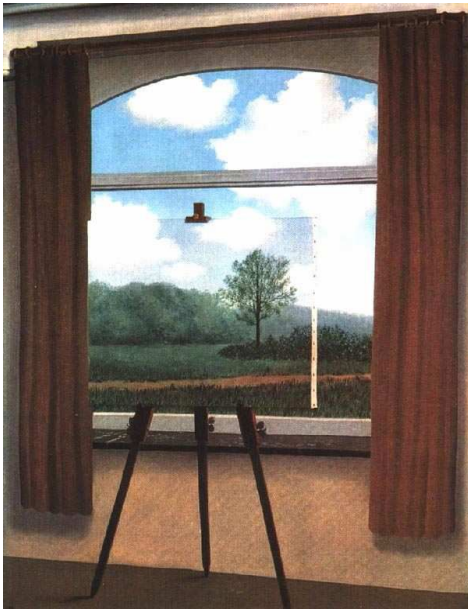


<그림 40> 레디메이드 부케, 1957
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울 : 시공사

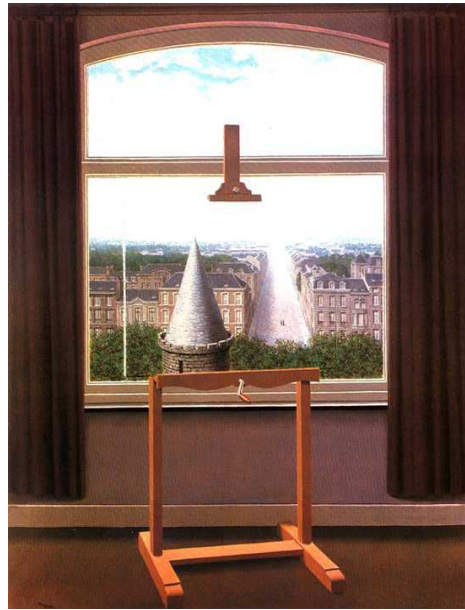
(8) 개념의 양의성(Conceptual bipolarity)

개념의 양의성은 형상들의 해석법을 사용함에 있어서 두 개의 상황이 하나의 관점에서 관찰되고 시·공간적 경험을 변형시켜 놓는 것을 의미한다. <그림 41>은 ‘내부’와 ‘외부’라는 정신적 현상을 경험하는 주제를 다룬 작품으로 밖의 풍경과 안의 풍경처럼 두 상황을 단일 관점에서 관찰하는 이미지의 해석이다. 마그리트는 캔버스에 의해 가려진 풍경의 부분을 정확하게 묘사한 그림을 방안 창문 앞에 두었고, 그림 안에서 표현된 나무는 시야를 가려서 방 밖의 나무를 감추고 있었다. 나무는 그림 안의 방 내부와 실제 풍경의 외부 모두에서 감상자의 마음속에 동시에 존재하는 것이다. 마그리트는 이 작품에서 주관적인 것과 객관적인 것의 접점에서 일어나는 두 현상의 상호관계인 내부세계와 외부세계간의 동일성을 확산시켰다. 회화에 있어서 우리가 인지하는 세계는 허구로 재현되어지는 2차원의 캔버스 공간(내부)이며, 객관적 실체로서의 세계는 재현의 실제 대상이 되어지는 3차원 공간(외부)으로 상징되어진다. <그림 42>는 옥외공간과 실내공간과의 관계, 자연과 인공적인 것과의 관계로서 이미지와 리얼리티간의 애매한 관계를 조작함으로서 현실세계란 마음의 조작에 의해 성립되는 것이라는 사실을 암시하였다.⁵⁰⁾ 형상들의 해석법을 사용함에 있어서 창문 바깥의 풍경과 실내의 이젤의 그림이 하나의 관점에서 관찰되고 시·공간적 경험을 변형시켜 놓았다.

50) 로버트 휴즈(1995), 전게서, p.229.



<그림 41> 인간의조건 I, 1955
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울: 시공사



<그림 42> 유클리드의 산책, 1955
수지개블릭, 천수원 역(2000),
『Rene Magritte』, 서울: 시공사

마그리트는 데페이즈망 기법으로 평소 익숙했던 위치를 전환하고 엉뚱한 다른 요소들을 결합시켜 정상적인 상황으로 여겨지는 영역 밖에 놓여 있는 것에 대한 모든 가능성과 잠재성을 탐구하였다. 또한 인간의 관념적 사고를 벗어난 오브제에 대한 탐구로 상상의 세계를 추구하였다. 이러한 마그리트 오브제 결합방식의 8가지 조형적 특성을 살펴본 결과 유사개념을 도출할 수 있었다.

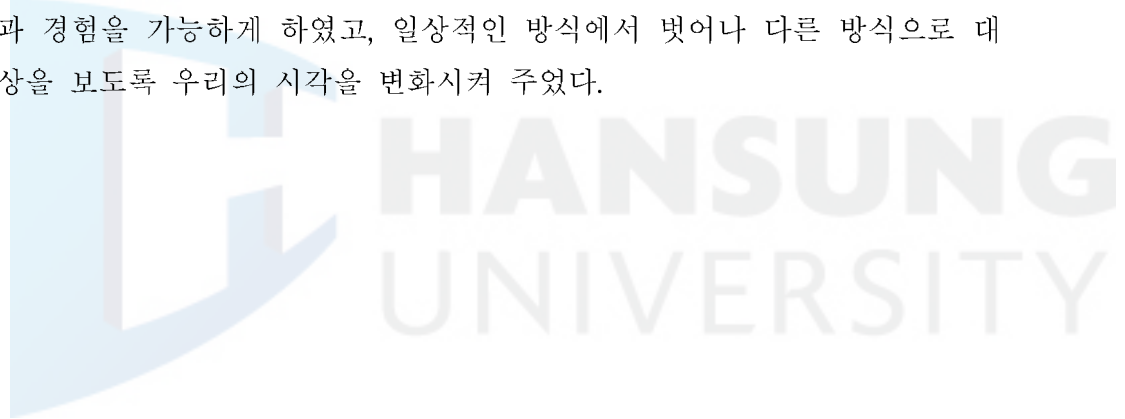
첫째, 그림과 우연한 만남의 발생은 일상에서의 평범한 오브제를 속성 자체는 그대로 유지한 채로 본래의 장소에서 이탈시켜 다른 장소에서 만나게 함으로써 오브제에 새로운 의미부여를 하는 것이다. 이는 오브제의 위치전환에 의한 결합과정으로 오브제의 이동이라는 유사성을 가지고 있다.

둘째, 역설은 일상적 상식의 파괴로부터 시작하여 상식에 반대되거나 함께 공존할 수 없는 개념을 한곳에 두는 것을 의미한다. 따라서 논리적인 방법으로는 설명할 수 없는 진리에 도달하기 위해 모순된 상황을 설정하여 예외적인 결과를 부여하는 것으로 모순적 상황의 전복적 결합으로 설명할 수 있다.

셋째, 변형과 크기의 변화와 합성은 오브제의 본질과 속성 자체가 바뀌어 변형되는 것이다. 오브제가 다른 사물로 변형되거나 오브제의 크기가 과장·축소되는 것이며, 다른 사물과 합성되어 사물의 본래의 모습에서 벗어나 새로운 사물로 만들어지는 것으로 오브제 속성의 변형이라는 유사성을 보인다.

넷째, 마그리트의 오브제 결합방식에 있어서 개념의 양의성과 시각적 형태로서의 이중이미지는 시·공간적 경험을 변형시켜 두 개의 공간을 단일 시점에서 관찰되도록 하는 것이다. 이와 같은 상황은 하나의 이미지 속에 숨겨진 새로운 이미지를 발견하게 하고, 시각적인 혼란을 경험하게 하는 것으로 시각적 착시라는 공통점을 보인다.

이처럼 마그리트는 사물의 일상적인 의미에서 벗어나 본질적인 존재로 복귀시켜 초현실적인 성질을 획득함으로써 선입견에 사로잡혀 있는 인간의 정신 상태를 자극시켰다. 그의 작품은 일상세계 요소를 재조직하여 새로운 질서로 재구성하는 방식으로 인간의 고정관념을 깨뜨려 새로운 감성과 경험을 가능하게 하였고, 일상적인 방식에서 벗어나 다른 방식으로 대상을 보도록 우리의 시각을 변화시켜 주었다.



제 3 장 데페이즈망 기법을 응용한 작품 사례분석

제 1 절 데페이즈망 기법을 응용한 작품 사례

마그리트의 작품들은 오브제를 기존의 기능과 문맥으로부터 고립시키고 새로운 방식으로 조합함으로써 일상적인 현상에 특별함을 부여해 새로운 세계를 실현했다.

본 장에서는 상상력의 표현으로서 비논리적인 오브제 결합방식에 의해 새로운 이미지를 창출하는 데페이즈망 표현기법에 중점을 두어 아트메이크업에 나타난 데페이즈망 기법을 분석하고자 한다.

앞서 연구한 수지개블릭의 8가지 조형적 특성 분류법의 유사개념의 표현 특성에 따라 오브제의 이동, 모순적 상황의 전복적 결합, 인체의 변형, 시각적 착시로 [표 4]와 같이 연구자가 분류하였다. 이를 토대로 아트메이크업 작품 사례를 분석함으로써 표현양식상의 데페이즈망 기법의 조형적 특성과 아트메이크업의 연관성에 관한 이론적 근거를 제시하고자 한다.

[표 4] 오브제 결합의 조형적 특성의 유사성

유사 개념 분류	수지개블릭 분류
오브제의 이동	고립
	우연한 만남
모순적 상황의 전복적 결합	역설
인체의 변형	변형
	크기의 변화
	합성
시각적 착시	개념의 양의성
	시각적 형태로서의 이중이미지

1. 오브제의 이동

오브제의 이동은 수지개블릭이 분류한 마그리트의 오브제 결합방식에 있어서 ‘고립’과 ‘우연한 만남의 발생’으로 설명되어질 수 있다.

오브제의 이동은 평범한 사물을 일상적인 환경에서 벗어나게 하여 이질적인 환경 속에 옮겨 놓는 사물의 전치를 통하여 현실세계에 환상적인 의미를 부여하였다. 오브제가 본래의 위치에서 벗어나므로써 본래의 용도를 상실하게 되고 새로운 의미를 갖게 된다. 이러한 오브제의 위치전환을 통하여 발생한 의외의 환경은 우리의 관념적인 사고에 파괴를 일으켜 충격을 경험하게 한다. 즉, 예상치 못한 다른 환경에서 만나는 오브제는 관람자에게 새로운 의미로 다가가며 새로운 인식의 확장을 위한 효과적인 방법으로 사용되어지는 것이다.

아트메이크업에 있어서 모든 사물은 오브제로 사용되어질 수 있으며 기존의 아이템이나 소품, 배경 등의 요소가 일정한 형태 및 양식에서 벗어나 각 항목들이 지닌 본래의 일상적인 의미와 용도를 무시하고 전혀 다른 용도로 위치 전환시킴으로써 아트메이크업에 새로운 구조적 경험과 의미를 부여한다.

1) 고립

아트메이크업에 있어서 고립은 우리에게 익숙한 사물을 그들의 일상적 기능으로부터 벗어나게 하여 낮은 공간인 인체에 비합리적으로 배치함으로써 일어나는 상태를 말한다. 오브제들이 본래의 장소가 아닌 새로운 장소인 인체에 놓이게 되면 본래의 용도로부터 고립상태가 된다. 고립상태에 놓인 오브제들의 물리적 속성은 그대로 유지한채 기능적 역할은 정상범주에서 이탈되어 전혀 다른 의미를 부여받는 것이다. <그림 43>은 구두가 헤어의 장신구로 활용되어 고정관념을 탈피한 이미지 연출로 관람자로 하여금 당혹스러움을 느끼게 해주었다. <그림 44>는 원색의 컬러로 메이크업을 한 우스꽝스러운 이미지의 얼굴에 피자 한 조각으로 장식한 사실적 표현으로서 인체와 사물의 결합관계는 의외성의 결합을 도출하고 유머와

아이러니를 조장하였다.



<그림 43> 고립 적용 사례

<http://www.bodypainting-festival.com>



<그림 44> 고립 적용 사례

<http://cafe.naver.com/mbeautyseou>

2) 우연한 만남의 발생

아트메이크업에 있어서 ‘우연한 만남의 발생’은 인체와 관계가 적은 일상용품들을 인체라는 공간에서 우연한 방식으로 결합하는 것이다. 인체에 우연히 결합된 사물들은 본래의 용도를 벗어나게 되고 서로의 존재의 의미를 강렬하게 만들어 상상의 세계로 인도해준다. 일상적이고 평범한 사물을 인체에 부착하여 새로운 이미지로 형상화시켜줌으로써 고정관념을 탈피시켜 충격과 혼란스러움을 유도하는 것이다. 이러한 표현은 관습적인 사고로부터 부여받은 이미지의 실질적인 해방을 뜻하는 것이며, 이질적인 오브제의 결합은 오브제 간의 관계의 극적효과를 나타내고 있는 것이다. <그림 45>는 모델의 헤어장식으로서 인체와 관계가 먼 다양한 오브제를 매치시킴으로써 우연한 만남을 시도하여 사물의 본질을 혼돈시킨다. <그림 46>은 화려한 색상으로 메이크업을 한 모델의 헤어를 라면으로 장식하고 머리 위에 후라이팬을 올려놓았다. 일상의 사물을 전혀 엉뚱한 장소

로 옮겨 놓은 이미지의 연출은 관람자로 하여금 당혹감을 경험하게 해준다.



<그림 45> 우연한 만남의 발생 적용 사례, <http://cafe.daum.net/MAKEUP79>



<그림 46> 우연한 만남의 발생 적용 사례, <http://cafe.naver.com/mbeautyseou>

2. 모순적 상황의 전복적 결합

수지개블릭이 분류한 마그리트의 오브제 결합방식에서 ‘역설’은 모순적 상황의 전복적 결합으로 설명할 수 있다. 역설은 지적 반 개념을 사용하여 상식에 반대되거나 함께 공존 할 수 없는 개념을 한곳에 두는 것을 의미한다. 예를 들어, ‘소리 없는 아우성’과 같은 상황은 일반적으로 인정되고 있는 원칙이나 견해에 대립하는 주장으로서 언어의 사용이 일관되지 않은 논리적 내지 심리적 상태를 가리킨다.

아트메이크업에서 모순적 상황의 전복적 결합은 일상적 상식의 파괴로부터 시작되고 상상력과 영감에 의한 것으로, 서로 반대되는 개념의 상황을 설정하여 일상의 이미지와 인체를 상호 충돌시키는 것이다. 이러한 모순적이고 역설적인 결합방식은 관람자로 하여금 그 의미에 대해서 생각하

게 만들고 고정관념에 익숙한 우리의 사고에 충격을 주어 낯선 세계를 경험하게 한다.

1) 역설

역설은 일상적 상식론이나 논리적 방법으로는 도달할 수 없는 진리를 나타내는 상징적 표현으로 새로운 사고를 일깨워주기 위해 사용된다. 역설적 표현은 일상적 상식의 파괴로부터 시작되고 의도적으로 독단적인 광경을 붕괴시키기 위한 모순된 상황을 설정하여 일반적인 상황에 예상치 못한 결과를 부여한다.

아트메이크업에서 역설적 표현은 일상의 상황에 역설적 사고를 끌어와 상식적인 인과 관계를 무너뜨린다. 관람자가 결합된 요소들이 낯설게 변화하는 것을 시각적으로 확인하면서 도달할 수 없는 것에 대한 수수께끼 같은 경험을 하게 한다. 즉, 역설은 상식에 반대되거나 논리적으로 모순되는 이미지를 결합시켜 고정관념을 무너뜨리고 인식의 세계를 확장시킨다. <그림 47>, <그림 48>은 바디페인팅 아티스트 겸 설치미술가인 알렉사미드(Alexa Meade, 1987~)의 작품으로 살아있는 모델과 소품에 물감을 묻혀 3차원 세계를 화폭에 그린 것이다. 실제 인물을 2차원의 세계로 바꾸어 놓아 ‘그림은 실체를 모사하는 것’으로만 여겨 왔던 우리의 생각을 뒤집었다. 인간과 그림을 역설로 대립시킴으로써 실체가 그림속의 주인공이 되어 실체가 그림을 모사하고 있다.



<그림 47> 역설 적용 사례

<http://blog.naver.com/hgcnc>



<그림 48> 역설 적용 사례

<http://cafe.naver.com/mbeautyseou>

3. 인체의 변형

수지개블릭이 분류한 마그리트의 오브제 결합방식에서 ‘변형’, ‘크기의 변화’, ‘합성’은 오브제의 속성이 변형되는 유사성이 있다. 오브제 속성의 변형은 아트메이크업에서 인체의 변형으로 표현되어 나타난다. 아트메이크업에 있어서 인체는 작품을 표현하는 캔버스라는 공간이 된다. 인체의 변형은 인체의 본래의 속성을 새롭게 전환시킴으로써 인체를 작가가 표현하고자 하는 주제로 변형하는 것이다. 인체의 부분적 변형을 하거나 전체적인 형상을 변형하여 인체에 대한 일반적인 인식으로부터 해방시켜 관람자로 하여금 충격을 느끼도록 한다. 인체에 대한 관념적인 인식으로부터의 자유는 인체의 속성을 전환시켜 인체를 하나의 오브제로 변형시키는 표현 방법상의 다양한 시도를 해볼 수 있다. 이러한 표현은 작가의 상상력으로부터 형성된 인체의 모습을 나타냄으로써 아트메이크업에 있어 조형작품 요소로의 무한한 가능성을 열어주었다. 이는 새로운 인체이미지를 도출시킴으로써 관람자로 하여금 인체에 대한 자유로운 상상을 유도하여 경이로

움, 괴이한 신비감, 또는 당혹감 등을 유발시킨다.

1) 변형

아트메이크업에 있어서의 변형은 인체를 오브제로 두어 은유적으로 변화되는 것이다. 인체는 작가가 표현하고자 하는 주제로 모습이 변형되거나, 인체의 정상적인 성질이 제거되고 다른 성질로 전환되어 표현되는 것으로 본질적인 특성이 뒤집히는 것이다. 조형적 측면에서의 ‘변형’은 아티스트의 창작의지에 따라 인체를 왜곡시키거나 과장하는 것을 의미하며 주제를 표현하기 위한 상징적 이미지를 변형시켜 새로운 모습의 환상적 이미지를 표현하는 것이다. <그림 49>는 인체와 정상적으로 관련된 피부의 성질이 완전히 제거되어 풀, 나무의 재질로 변형됨으로써 인체의 본질적인 특성이 뒤집히고 오브제화 되었다. <그림 50>은 뱀을 몸에 두른 인체의 피부가 뱀의 피부 속성과 같게 변형된 모습이다.



<그림 49> 변형 적용 사례
<http://cafe.naver.com/ujbbeautyac>



<그림 50> 변형 적용 사례
<http://cafe.daum.net/STmakeup>

2) 크기의 변화

아트메이크업에 있어서 크기의 변화는 인체의 부분적인 확대나 축소를 하거나 컴퓨터그래픽을 이용하여 주변 사물과 대조를 이루게하여 인체의 모습 자체를 왜곡되게 나타내는 것이다. 이는 평범한 모습의 인간형상에서 의도적으로 변형시킨 이미지 구성방식으로 인체의 본질 자체가 변화되어 나타나게 되고 시각적으로 전달되는 당혹감과 충격을 갖게 한다. 이러한 시각 구성방식은 수용자의 관습적인 시각에서 왜곡이라는 시지각적 효과를 가져온다. <그림 51>은 인체를 현실의 정물인 컵 안에 넣고 합성해 놓는 방식으로 컴퓨터그래픽을 이용하여 표현되었다. 컵 안에 들어있는 인체의 형상과 함께 컵에 음료수를 따르는 병과의 크기가 대비를 이루어 인체의 크기 비율을 상대적으로 조합시킴으로써 인체는 변형을 하게 되고, 비정상적인 모습에서 오는 충격을 경험하게 한다. <그림 52>는 얼굴과 목의 굴곡이나 형태를 응용하여 인체의 부분적인 모습을 확대시켜 표현하였다. 인체에 표현되어진 입의 모양은 목의 라인을 이용하여 그려주어 입을 크게 벌리고 있는 모습으로 연출하여 인체의 변형을 초래하였다.



<그림 51> 크기의 변화 적용 사례

<http://images.google.com>



<그림 52> 크기의 변화 적용 사례

<http://blog.naver.com/stcstory>

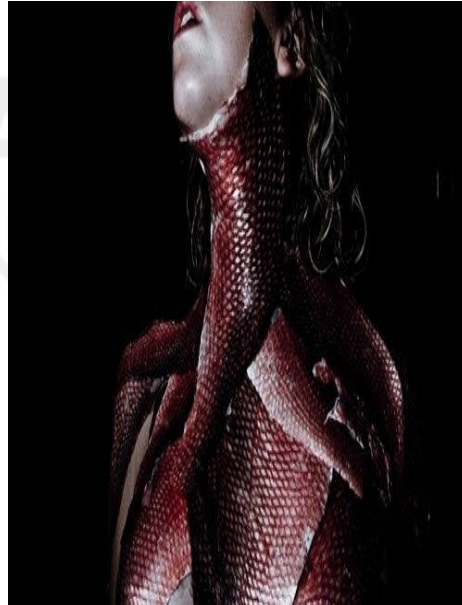
3) 합성

아트메이크업에서는 합성을 이용하여 형태의 비합리적인 조합이나 변형적인 표현으로 강렬한 느낌을 줄 수 있으며, 표현에 있어 비합리의 극치를 직접적으로 보여주는 화면을 구성할 수 있는 방법이다. 합성을 적용할 때 비유하고 연상의 기법을 많이 사용하는데 형태에 초점을 맞춘 발상이나 대비를 통한 연상의 발상은 이미지 표현의 중요한 소재가 된다. 아트메이크업 표현에 있어 합성은 인체에 오브제를 부분적으로 결합시키는 방법으로 표현되어지고 있으며, 인체와 오브제의 결합은 제 3의 새로운 인체이미지로 만들어준다. 새로운 이미지로 존재를 부여받은 인체는 현실에서 일어날 수 없는 형상으로 나타나 관람자로 하여금 환타지의 세계를 경험하게 한다. <그림 53>은 얼굴에 기계적인 이미지를 합성시켜 새로운 이미지를 창조함으로써 관람자로 하여금 경이로운 이미지를 경험하게 한다. <그림 54>는 컴퓨터그래픽의 합성을 통하여 인체의 일부분을 물고기 비늘로 변형시켜 괴기스러운 느낌을 주었다.



<그림 53> 합성 적용 사례

<http://images.google.com>



<그림 54> 합성 적용 사례

<http://cafe.naver.com/ujbbeautyac/76>

4. 시각적 착시

시각적 착시는 시각의 착오나 착각을 말하며 시간적·공간적 배치에 관하여 객관적 사실과 일치하지 않는 감각이 일어나는 현상으로서 수지개블릭이 분류한 마그리트의 오브제 결합방식에 있어서 ‘개념의 양의성’과 ‘시각적 형태로서의 이중이미지’가 이러한 특성을 보인다. 이는 대상을 포함하고 있는 시·공간적 경험을 변형시켜 두 개의 공간을 하나의 관점에서 관찰되어지게 하거나 하나의 이미지 속에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견하도록 하여 시각적 혼란을 경험하게 한다.

우리의 시각은 관습에 익숙해져 한 가지 모습으로만 대상을 바라보는 습관이 있다. 데페이즈망 기법의 이러한 표현 방식은 우리의 사고와 시각을 변화시켜 주어 일상적인 방식과는 다르게 대상을 보도록 유도하고 우리의 시각을 확장시켜 자유로운 경험을 가능하게 하였다.

1) 개념의 양의성

개념의 양의성은 어떤 사물이나 현상에 대한 일반적인 지식을 두 가지 뜻으로 해석할 수 있는 양의(兩義)적 개념으로 내부와 외부라는 두 개의 오브제가 한 화면 안에서 하나의 시점으로 관찰되는 것이다. 아트메이크업에 있어서 개념의 양의성은 인체와 인체 밖의 공간이 하나의 관점에서 관찰되어지거나, 화면의 이미지 속에 숨겨져 있는 인체의 이미지를 발견할 때 착시와 혼란을 경험하게 한다. <그림 55>는 인체와 배경이 하나로 보이는 작품으로 두 개의 분리된 이미지를 하나의 공간으로 정확하게 일치시켜 단일 시점으로 관찰되어지도록 표현되어졌다. 이렇게 표현된 작품은 관람자로 하여금 시각적 혼란을 일으키고 하나의 공간 속에 숨겨진 인체의 모습을 발견할 때 신비감을 경험하게 한다. <그림 56>은 이미지의 구성에 있어서 분리되어져야 할 얼굴과 그림을 완전하게 분리시키지 않고, 얼굴의 반쪽이 그려진 그림을 얼굴의 앞 공간으로 배치함으로써 인체와 그림이 인체 이미지 속에 중첩되어 하나의 이미지로 관찰되어지도록 착각을 일으킨다.



<그림 55> 개념의 양의성 적용 사례
<http://cafe.daum.net/STmakeup>



<그림 56> 개념의 양의성 적용 사례
<http://images.google.com>

2) 시각적 형태로서의 이중이미지

아트메이크업에서의 시각적 형태로서의 이중이미지는 인체에 두 가지 이상의 형태가 보이는 것으로 인체에 부착되는 오브제가 본래의 모습은 유지한 상태로 시각적으로 다른 이미지로 보이는 것이다. 오브제는 하나의 사물이지만 본래의 모습과 새롭게 부여된 모습 두 가지의 형태를 보이게 된다. 또한 인체의 굴곡과 선을 이용하여 표현하는 방법이 있으며 인체의 고유성을 분리시키지 않은 채 새로운 이미지로 융화되어 겹쳐놓는 방식으로 표현되어진다. 인체의 공간에서 다른 사물과의 유사성을 찾아 대치시키는 과정을 통해 새로운 형상을 발견하게 된다. <그림 57>은 신체 일부의 형태적인 굴곡을 이용하여 표현한 작품으로 엉덩이를 가슴으로 대치시켜 시각적 이중이미지로 나타냈다. 이러한 표현기법은 하나의 화면에 숨겨져 있는 다른 이미지를 발견할 때 많은 관람자에게 착시의 신기한 세계를 경험하게 해준다. <그림 58>은 인체의 손을 겹쳐서 동물의 이미지로 보이게 연출한 작품이다. 동물로 보이는 이미지 속에서 발견하는 손의 이미지는 대상을 바라보는 사람으로 하여금 시각적 혼란과 심리적 호기심을 자극시

켰다.



<그림 57> 시각적 이중이미지 적용 사례, <http://cafe.daum.net/STmakeup>



<그림 58> 시각적 이중이미지 적용 사례, <http://blog.naver.com/stcstory>



HANSUNG
UNIVERSITY

제 4 장 작품제작

제 1 절 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작

본 장에서는 독창적인 아트메이크업 작품의 효과적인 이미지 창출을 위해 데페이즈망 기법의 조형적 특성을 바탕으로 아트메이크업 작품을 제작하였다. 데페이즈망 기법은 일상 속에서 전혀 상관관계가 없는 이미지들을 결합하고 비현실적인 모습으로 변형시키는 것이다. 이렇게 나타나는 모습은 시각적 자극과 관념적 충격을 주는 데 효과적임은 물론 새로운 의미를 창조하는데 효과적이다.

따라서 본 연구자는 데페이즈망 기법의 8가지 조형적 특성을 유사개념에 따라 첫째, 오브제의 이동 둘째, 모순적 상황의 전복적 결합 셋째, 인체의 변형 넷째, 시각적 착시로 구분하였으며 비논리적 오브제의 결합 방식을 입체적인 인체공간에 적용해 실험적인 아트메이크업 작품을 8점 제작하였다.

작품을 제작함에 있어서 일상의 이미지를 인체와 결합시켜 사물이 가지는 실제적 대상으로부터 자유로운 이미지로 재현하여 일상적인 방식과는 다른 방법으로 보도록 시각을 변화시켜 새로운 의미를 부여하고자 하였다. 또한 인체를 하나의 오브제로 바라보고 새로운 시각으로 접근하여 전혀 다른 이미지로 변형하였다. 일상 속의 평범한 사물과 인체의 모습이 의외의 장소와 모습으로 발견될 때 관람자는 놀라움과 낯선 감정을 느끼게 된다. 사물들과 인간의 모습은 평소와 똑같은 모습으로 존재함에도 우리가 인지했던 장소와 모습이 아닌 형태로 발견하게 되면 우리는 전혀 다른 대상을 보는 것과 같은 거리감을 느끼게 된다.

작품제작에서의 일상적인 사물과 평범한 인체의 모습에 새로운 정신적 이미지를 부여하고 그것을 주관적으로 형상화하여 새로운 내적 표현으로서 화면을 형성하였다. 또한 완성된 작품 이미지에 컴퓨터그래픽기법을 적용하여 배치함으로써 기묘하고 추상적인 상상의 세계를 더 실감나게 표현하여 인간의 고정적인 사고로부터 자유로워지고자 하였다.

1. 작품-1 휴먼 인터페이스(Human Interface)

1) 작품제작 의도

[작품 1]은 사물의 위치전환을 통해 사물을 고립시켜 표현한 작품으로 일상 속에서 흔히 볼 수 있는 사물을 간단히 전치시킴으로써 이미지에 새로운 의미를 부여하여 내적심리를 드러내고자 하였다.

우리의 일상에서 자주 사용되는 컴퓨터 마우스를 인체에 적용하여 마우스의 본래 용도로부터 고립시키고 일상성의 파괴에서 오는 혼돈을 유발시켰다. 마우스라는 실제의 사물이 인체라는 낯선 공간에 위치하게 됨으로써 공간적 환영의 대면에서 나오는 모순을 통해 모호성을 제시하였다. 그렇게 일상 속에서 느끼는 감정표현을 나타내었다.

사람이 컴퓨터와 의사소통을 하는 방법을 의미하는 것은 휴먼 인터페이스(Human Interface)라고 한다. 컴퓨터의 마우스는 사람의 손바닥과 마우스의 몸통이 서로의 체온을 따뜻하게 교감하며 사람의 입을 대신하여 생각을 전달해준다. 이렇듯 마우스는 인간이 컴퓨터 네트워크와 의사소통을 하기 위해서 사용하는 입력장치로 인간 신체의 일부가 되었다. 이때 마우스는 컴퓨터와 인간이 소통하는 연결고리 역할을 한다. 컴퓨터 공간은 사람들을 향해서 열려 있는 길이며 마우스는 키보드와 함께 사람의 생각과 입을 대신하여 대화를 하는 것이다. 작품 속에서 마우스를 인간의 입으로 대치시킨 것은 마우스는 컴퓨터 속에서 인간의 입이라는 점을 착안하여 가상공간에서 자신의 일부임을 나타내고자 하였다. 컴퓨터 공간에서 새로운 나와 현실 속의 자아와 분리하여 생각하는 현대인들은 자신의 모습이 은폐되어 익명성이 보장되었다고 착각하는 순간 윤리는 깨지게 된다. 마우스와 인간의 입에 대한 표현은 컴퓨터 공간에서 올바른 나 자신으로 인간과 소통하자는 의미인 것이다.

2) 작품제작 과정

테페이즈망 기법의 조형적 특성에서 사물의 위치전환 중 고립을 적용한 작품제작을 하였다. 사물은 일상 속에서 흔히 사용하는 컴퓨터 마우스를

사용하였으며, 마우스를 이질적인 공간으로 이동시켜 본질적인 용도에서 벗어난 새로운 의미관계를 부여하고자 하였다.

제작 과정으로는 첫째, 파운데이션은 음영의 차이를 크게 두고자 진하게 도포하였으며, T존을 중심으로 흰색 파운데이션을 사용하여 강조해주고 루스파우더로 마무리하였다.

둘째, 아이섀도우는 검정과 흰색으로 대비를 이루어 삭막하고 차가운 이미지를 주고자 하였다. 아이홀에서 눈썹까지 검정색상으로 그라데이션 해주고 눈썹은 검정 아쿠아물감을 사용하여 선명하게 그려주었다. 이마 가운데에 검정 아쿠아물감으로 라인 처리를 해주어 중심을 잡아주었다.

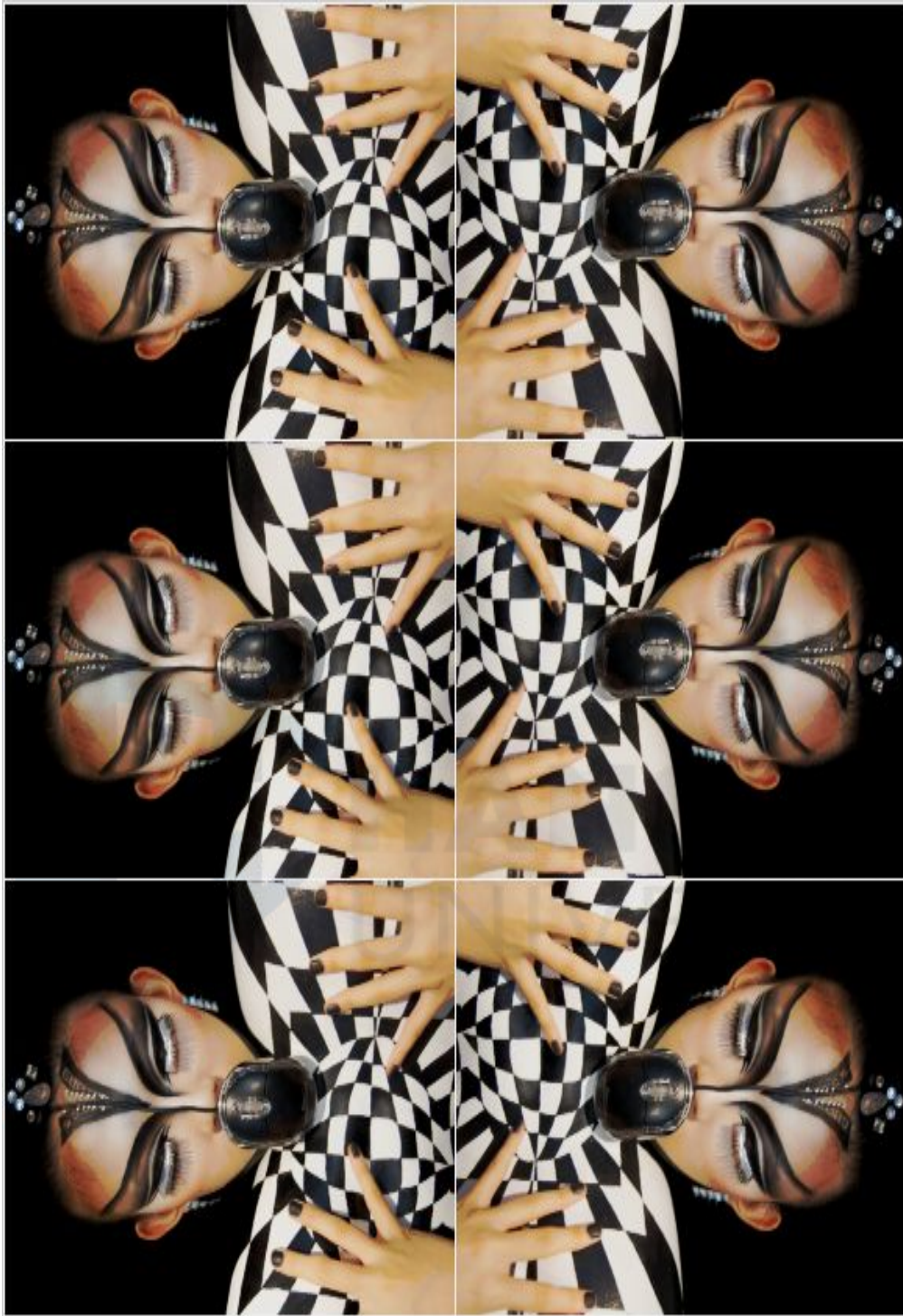
셋째, 오브제로 사용하는 마우스를 이마위에서부터 입술로 연결하고 컴퓨터 마우스와 사람의 입이라는 마우스의 의미를 대치시키고자 마우스를 입술에 위치시켜 입술을 대신하여 표현하였다.

넷째, 얼굴 밑으로 검정과 흰색의 대비를 이루고 있는 무늬를 두었고 그 위에 손가락을 올려놓음으로써 컴퓨터의 키보드를 연상시켜 놓았다.

다섯째, 컴퓨터그래픽 기법을 적용하여 [작품 1-1]과 같이 사진을 나란히 배열해 놓음으로써 컴퓨터 공간에서 소통하는 인간의 모습을 표현하였다.



[작품 1] 휴먼 인터페이스



[작품 1-1] 컴퓨터그래픽적용

2. 작품-2 현대인의 인간상

1) 작품제작 의도

[작품 2]는 개념의 양의성을 적용하여 시각적 착시를 유도한 작품이다.

개념의 양의성은 어떤 사물 현상에 대한 일반적인 지식을 두 가지 뜻으로 해석할 수 있는 것을 말하며, 시각적 착시는 시각적인 혼돈을 뜻하는 것이다. 이러한 의미에 중점을 두어 인간 사회의 이분법적 개념과 양면성, 가식, 혼란 상황을 작품으로 구상하였다.

옵아트로 채색된 인체의 모습 앞에 옵아트가 그려진 토르소를 배치하여 인체와 인체 밖의 공간을 하나의 관점에서 관찰되어지도록 유도하여 공간에 대한 혼돈을 유발하였다.

옵아트는 눈의 착각을 이용하여 리듬감 있는 입체적 조형미를 느끼게 하는 것으로 개념의 양의성을 적용한 바디페인팅 작품의 시각적·관념적 충격을 극대화시켰다. 흑과 백만으로 구성되어 기하학적으로 변형시켜 반복하는 디자인은 지나치게 지적이고 조직적이며 차가운 느낌을 준다. 흰색과 검정색의 교차로 이루어진 토르소에 가려져 서있는 인물은 자신을 위장하기 위한 모습이기도 하며, 각박한 도심 속 환경에 놓인 인간의 모습이기도 하다.

고도로 문명화되면서 인류는 과거와는 달리 상당히 외형적이고 가식적인 것을 추구한다. 인류의 발전은 편리함을 가져온 대신 솔직함 없는 무미건조한 인간상을 가져온 것이다. 또한 모든 문제를 흑과 백, 선과 악, 득과 실의 양 극단으로만 구분하고 중립적인 것을 인정하지 않으려고 한다. 우리 사회는 이미 이분법적인 사고로 팽배해져 가는데 점점 각박해져 가는 현실의 방증이 아닌가라는 생각도 해본다.

인간의 원형질과도 같은 이분법적 사고가 세분화되어 다양한 크기와 위치에서 세밀하게 결합할 때 또 다른 다양한 질서를 세울 수 있다는 것을 표현하려 했다. 디지털 역시 0과 1이라는 단 두 가지 요소로 음악과 미술 등 수많은 자료를 생산해낸다. 디지털적인 사고는 차갑고 폭력적이기도 하지만 이것을 이용하는 우리의 의지에 따라 옵아트와 같이 독창적인 규칙

을 지닌 삶의 무늬를 만들어낼 수도 있다.

2) 작품제작 과정

데페이즈망 기법의 조형적 특성에서 개념의 양의성을 적용한 작품의 제작 과정으로는 첫째, 파운데이션은 흰색과 검정의 대비를 표현하기 위해 얼굴 전체에 흰색으로 진하게 발라주어 흰색 파우더로 마무리하였다.

둘째, 아이새도우는 아이홀을 중심으로 검정색으로 그라데이션하여 표현하였고, 흰색으로 강조하여 이분법적 이미지를 나타내고자 하였다. 눈썹은 검정색상으로 선명하게 해주었으며, 눈썹 위의 이마 부분에 검정색상과 흰색의 옅아트 무늬를 그려넣었다.

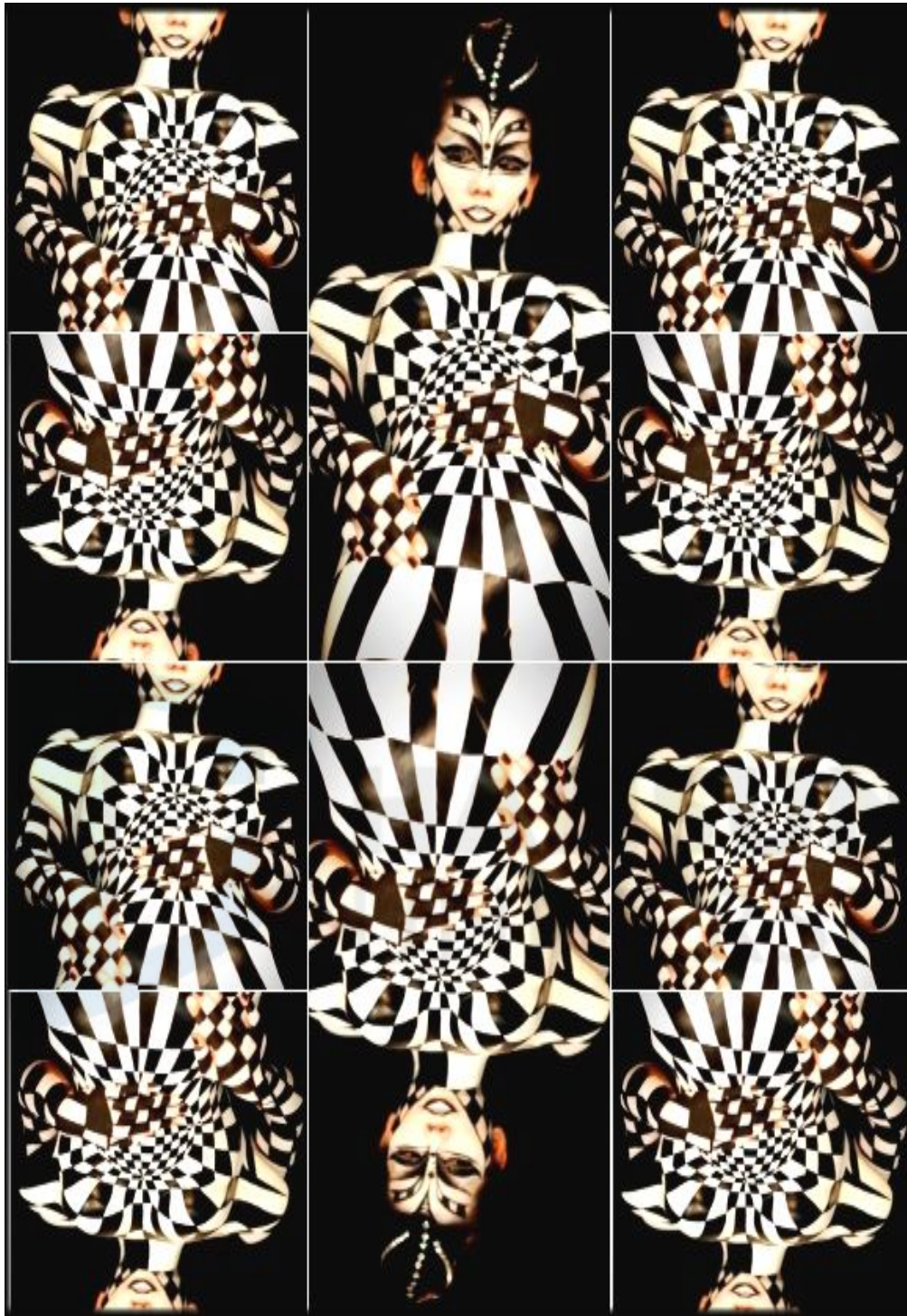
셋째, 얼굴의 턱 부분과 목과 팔에 검정색과 흰색 아쿠아물감으로 옅아트 무늬를 그려주었다. 이때 무늬는 앞에 배치될 토르소의 무늬를 고려하여 그려주었다.

넷째, 오브제로 사용하는 토르소를 인체에 앞에 배치하여 인간의 몸의 일부로 보이는 효과를 나타내었다.

다섯째, 컴퓨터그래픽 기법을 적용하여 [작품 2-1]과 같이 사진을 상·하로 배열하여 각박한 도심 속에서 살아가는 현대인의 모습을 나타내었다.



[작품 2] 현대인의 인간상



[작품 2-1] 컴퓨터그래픽적용

3. 작품-3 거꾸로 세상

1) 작품제작 의도

[작품 3]은 시각적 이중이미지를 적용하여 시각적 착시를 유도한 작품이다. 작품에서 보이는 이중이미지는 인체에 두 가지 이상의 형태가 보이는 것으로 인체의 공간을 이용하여 하나의 얼굴에 두 얼굴이 동시에 존재 가능하다는 사고를 불러일으키는 수단으로 사용되어졌다. 인체의 고유성을 분리시키지 않은 채 눈을 중심으로 새로운 이미지로 융화되어 겹쳐놓는 방식으로 표현하였다.

우리는 세상을 살아갈 때 한 가지 측면에서만 생각하고 바라보게 된다. 그래서 세상을 다르게 바라보기 위해 얼굴을 뒤집어서 새로운 얼굴을 디자인하였다. 모델의 이마에 코와 입술을 그려주어 제 2의 얼굴을 만들어 주어 거꾸로 바라본 얼굴을 다시 뒤집어서 보면 속에 숨어있는 본래 얼굴과 마주하게 된다.

경쟁 속에 치우쳐 허우적거리는 삶을 사느라 세상을 한 방향으로만 바라보고 우리에게 놓인 숨 막히는 삶을 그냥 살아가고 있었다. 이제는 우리 스스로 우리의 삶을 앞, 뒤, 좌, 우 그리고 거꾸로 바라보고 우리 자신의 행복을 찾아 나설 때이다. 세상을 조금만 다르게 바라보면 우리는 전혀 다른 신기한 세상과 만나게 된다. 얼굴의 이마에 그려진 얼굴은 세상을 뒤집어서 바라볼 때 또 다른 얼굴이 되어 나타나며, 새롭게 그려진 얼굴은 설레임이 느껴지도록 하였다. 색다른 모습으로 나타난 얼굴, 일상적이고 보편화된 얼굴의 모습에서 벗어난 대상은 곧 어떤 새로운 세상의 등장을 의미한다. 얼굴의 표면적인 평범함 속에 잠재된 어떤 새로움의 가능성에 주목하여 ‘익숙함’과 ‘낯설음’이 공존하는 묘한 이중적 상황을 작품을 통해 풀어보고자 하였으며 새로운 세상을 향한 희망의 메시지를 전달하고자 하였다.

2) 작품제작 과정

테페이즈망 기법의 조형적 특성에서 시각적 착시 중 이중이미지를 적용

한 작품제작을 하였다.

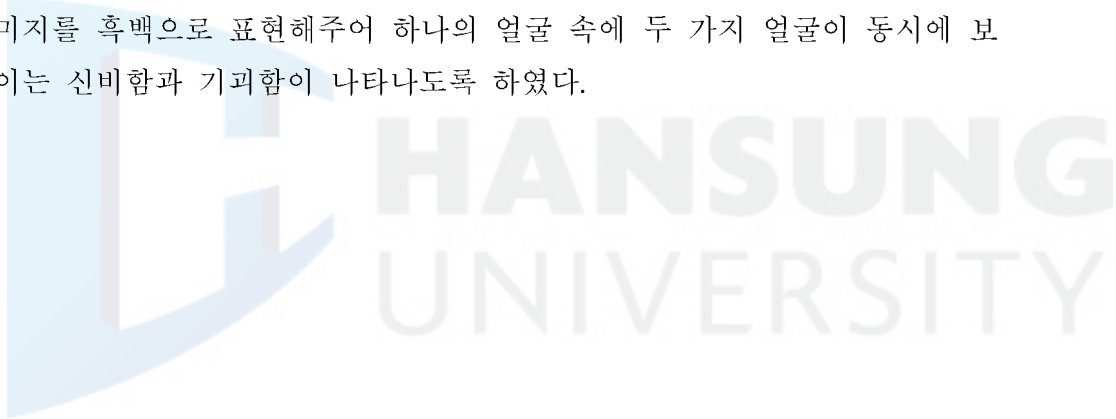
제작 과정으로는 첫째, 얼굴을 반대로 두고 이마에 얼굴의 이미지를 그려내기 위해 눈썹을 왁스로 지우고, 밝은색 파운데이션을 진하게 발라주었다. 이마 가장자리 라인은 검정 아쿠아물감으로 칠해주어 얼굴의 윤곽을 형성해주었다.

둘째, 아이섀도우는 언더라인 위에 아이홀을 만들어 주어 바깥으로 그라데이션 해주고 속눈썹을 붙였다. 그 위에 눈썹을 그려주었다.

셋째, 눈을 중심으로 이마부분에 브라운색상의 섀도우를 사용하여 코를 만들어 주었다. 코 밑으로 핑크색상 입술을 그려 넣었다. 볼터치는 왁스로 눈썹을 지워준 부분을 덮어 핑크색상으로 화사하게 넣어 주었다.

넷째, 핑크색상의 원피스를 이용하여 코와 입술을 덮어 주었고, 이마에 끈으로 리본을 만들어 목을 두른 형상으로 표현하여 전체적으로 아리따운 여인의 이미지가 연출되었다.

다섯째, 컴퓨터그래픽 작업을 통하여 [작품 3-1]과 같이 얼굴의 전체 이미지를 흑백으로 표현해주어 하나의 얼굴 속에 두 가지 얼굴이 동시에 보이는 신비함과 기괴함이 나타나도록 하였다.





[작품 3] 거꾸로 세상



[작품 3-1] 컴퓨터그래픽적용

4. 작품-4 우주 여인

1) 작품제작 의도

[작품 4]는 테페이즈망 기법의 조형적 특성에서 변형을 적용하여 인체의 은유적 변형을 시도한 작품제작을 하였다.

이 넓은 우주에 지구인의 모습만 존재하는 것인지에 대한 의문이 생겼다. ‘지구인과 같이 생명이 있는 외계인이 있다면 어떤 얼굴을 하고 있을까’라는 엉뚱한 상상에서 출발하여 디자인하였다. 일상적이고 평범한 인간의 모습, 우리가 아름답다고 생각하는 기준의 얼굴과는 다른 모습으로 살아가는 그들의 아름다움의 기준이 궁금해졌다. 상상을 통하여 얼굴의 보편적인 기준에서 벗어난 새로운 얼굴을 형상화시켜 색다른 모습에서 느끼는 충격과 괴이함을 전달하고자 하였다.

얼굴의 이목구비를 살려주지 않고 생략하거나 변형시켜 인간의 평범한 얼굴이 아닌 괴리감이 느껴지는 변형된 이미지를 형상화하여 무의식 속에 은폐되었던 상상력, 기억들이 소생되어 환타지한 이미지를 만들어냈다. 이미지화된 대상을 볼 때 현실과는 새로운 ‘비현실’을 감지할 수 있게 의도했으며 상상력으로 얻은 이미지는 아직은 존재한 적이 없는 세계를 만들어 외계의 가시적인 세계 속에서 스스로 영혼에서 만들어낸 형상을 나타냈다.

아직 밝혀지지 않은 그 모습은 진실의 공방에 둘러싸여 미스터리로 남아있으며 그 생명체의 모습은 상상의 세계에서는 자유롭게 표현이 가능하다. 인체의 모습과 비슷하지만 다를 것 같은 그들의 모습을 인체의 은유적 변형을 통해서 표현해 보았다.

2) 작품제작 과정

평범한 인간의 모습과는 다른 생명체의 모습을 상상하여 인체를 변형시킨 형상적 표현을 통해 상상력의 세계를 도출해 내었다.

제작 과정으로는 첫째, 피부색상은 차가움이 느껴지는 푸른 톤으로 하였으며, 아쿠아물감을 이용하여 이마와 코를 제외한 피부에 파란색과 보라색

으로 발라주었다. 이마와 코는 하이라이트 색상인 흰색으로 강조하여 어두운 피부색상과 대조를 이루었다.

둘째, 아이새도우와 눈썹은 그리지 않았으며 아이라인으로 눈매만 강조하여 그려주었다.

셋째, 이마와 코의 라인이 연결되는 라인에는 빨간색의 큐빅을 이어서 붙여 주었으며 이마 가운데는 눈을 형상화시킨 도형을 그려 넣어 인간의 모습과는 다른 모습으로 연출하였다.

넷째, 목에도 파란색과 보라색을 주조색으로 하여 발라주었고 검정색 라인을 처리해주어 외계생명체의 피부결을 나타내었다.

다섯째, 컴퓨터그래픽기법을 적용하여 [작품 4-1]처럼 눈의 이미지를 조각조각 연결시켜 놓음으로써 보이지 않는 비가시적인 세계에 대한 호기심을 표현하였다.





[작품 4] 우주여인



[작품 4-1] 컴퓨터그래픽적용

5. 작품-5 팝 바디아트(Pop Body Art)

1) 작품제작 의도

[작품 5]는 합성을 적용하여 두 개의 오브제를 결합해 제 3의 이미지를 형상화하였다.

‘팝(Pop)’이라는 용어와 ‘바디(Body)’와 ‘아트(Art)’의 용어를 합성하여 ‘팝 바디아트(Pop Body Art)’라는 주제를 가지고 대중적인 예술로서의 바디아트를 위한 메시지를 담아내고자 했다.

팝(Pop)은 ‘대중적인, 인기많은’이라는 의미이며 팝 아트(Pop Art)는 파퓰러 아트 (Popular Art, 대중예술)를 줄인 말로서, 대중 문화적 이미지를 미술의 영역 속에 표현한 구상미술의 한 경향을 말한다.

바디(Body)는 ‘인체’이며 아트(Art)는 ‘예술’이라는 의미로 바디아트는 인체에 행해지는 예술을 의미한다. 과거에 인체는 모사의 대상으로서 모사된 그림이 순수예술로서 가치를 인정받았지만 인체 자체에 직접 행하는 메이크업은 장식행위로 그 의미를 한정해 예술적 가치를 인정받지 못했다. 하지만 오늘날 인체에 행해지는 메이크업은 새로운 조형예술로서 가치를 인정받고 있으며 작품의 영역이 확대되어 가고 있다. 이러한 변화에도 불구하고 메이크업의 예술적 측면은 대중에게 그 의미가 크게 부각되지 못하는 것 같다. 대중에게 가장 가까운 우리의 인체와 얼굴이 우리시대의 진정한 예술 소재이며 얼굴을 그대로 반영하여 보여주는 실체가 가장 아름다운 예술이라 생각한다. 이에 인체에 행해지는 메이크업이 예술적인 가치로 대중에게 더욱 친근하게 다가가길 희망한다.

평소 익숙했던 얼굴을 하나의 오브제로 두어 캔버스 위에 합성을 하였고 인체의 속성을 의도적으로 전환해 새로운 이미지를 보여주려 했다. 캔버스 위에 풀라주 기법으로 잡지를 배열하여 붙이고 캔버스의 가운데를 오려 인체의 일부인 얼굴과 결합하여 작품을 제작하였다. 이러한 방식으로 얻어낸 결과물을 그림의 이미지로 바꾸기 위해 컴퓨터그래픽을 적용했다. 그 결과 반복적으로 묘사하거나 임의적인 색채를 가미한 풀라주 기법이 적용된 일러스트 그림으로 보이게 하였다.

이처럼 합성을 적용하여 일상의 모습에 비일상적인 새로운 이미지를 부여했고, 인체에 대한 고정관념을 깨고 신비한 세계를 열어주었다.

2) 작품제작 과정

인체에 행해지는 바디아트가 예술로서 대중에게 친근하게 다가가길 희망하여 작품을 제작하였다. 데페이즈망 기법의 합성을 적용하여 콜라주 방식과 팝아트적 표현으로 결합시켜 표현하였다. 팝아트는 평범하고 흔한 대중적인 소재들을 미술 속으로 도입하였다는 점에서 다다이즘과 데페이즈망의 연장선에 있는 사조이다.

제작 과정으로는 첫째, 캔버스 공간에 핑크색과 하늘색과 노란색의 잡지를 기하학적으로 오려붙여 색상대비의 배색으로 표현했다. ‘Body Pop’이라는 글자와 머리카락 이미지 그림을 붙여 화면이미지를 회화적으로 표현했다. 또한 머리카락 이미지 그림 아래 얼굴이 들어갈 공간을 오려주었다.

둘째, 메이크업은 얼굴의 색상을 아쿠아물감 노란색으로 발라주었다.

셋째, 아이새도우는 파란색으로 아이홀 라인을 길게 그려주고 눈의 앞머리 부분을 진한 파랑으로 포인트를 주었다.

넷째, 눈썹은 파란색으로 진하게 그려주어 오려 붙인 느낌으로 표현하였다.

다섯째, 코에는 종이 선그라스를 붙이고 입술에는 ‘Pop’이라는 글자를 붙여주었다.

마지막으로 컴퓨터그래픽을 적용하여 일러스트 그림 같은 이미지로 변환시켰고, [작품 5-1]은 4가지 그림을 다른 칼라로 배열해 놓아 팝아트적 이미지로 표현하였다.



[작품 5] 팝 바디아트(Pop Body Art)



[작품 5-1] 컴퓨터그래픽적용

6. 작품-6 아이 콤플렉스(Eye Complex)

1) 작품제작 의도

크기의 변화를 적용하여 인체를 부분적으로 확대하여 얼굴의 모습을 과장되게 나타냈다.

모든 사람의 미의 가치기준에 개인적인 차이는 있지만 본 작품에서는 눈의 크기에 콤플렉스를 가진 여자의 미적 기준에 초점을 두고 작품을 제작하였다.

보통 눈이 작은 여자는 눈에 대한 콤플렉스로 인하여 가장 크고 아름다운 눈을 상상할 것이다. 인간의 눈은 마음의 창이라고 했지만 요즘 여자의 눈은 얼굴의 무기이자 방패가 되었고 미의 상징이 되었다. 즉, 눈은 외모 지상주의 시대에 살아가는 여인에게 오랫동안 매우 중요한 부분이었다.

여자가 자신의 콤플렉스를 극복하기 위한 상상여행을 표현하기 위해 눈의 이미지를 의도적으로 확장하였다. 의도적인 변형이 가해진 얼굴은 독특한 이미지로 창출되었고, 관람자로 하여금 낮은 감정을 느끼게 하였다.

평범한 여자의 모습에 의도적으로 크기가 확장된 눈의 기형적 이미지는 인체의 속성자체의 변형으로 나타나 시각적으로 신비로움을 경험하게 하였다.

2) 작품제작 과정

눈에 대한 콤플렉스를 안고 살아가는 여인의 개인적 관심과 가치에 무게중심을 두어 의도적인 크기의 변형을 통하여 드라마틱한 여인의 모습을 창출하였다.

제작 과정으로는 첫째, 얼굴의 색상을 창백하고 순수한 표현을 위해 백색으로 하였으며 아쿠아물감 청색을 이용하여 얼굴의 V라인을 표현하였다.

둘째, 눈의 크기의 눈썹까지 의도적으로 확장하기 위하여 눈썹을 더마왁스로 지워주었다. 더마왁스로 눈썹을 눌러준 후 실러를 발라 밀봉하였고, 그 위에 파운데이션을 발라 눈썹을 사라지게 하였다.

셋째, 모델의 눈을 새롭게 확장하여 그려주기 위해 모델의 눈을 감은 상

태로 작업을 진행하였다. 아쿠아물감으로 눈의 라인과 눈동자를 검정색으로 그려주고 눈동자는 파란색과 검정색과 흰색을 사용하여 표현하였다. 아이새도우는 아이라인 위에 파란색으로 홀 라인을 그려주고 홀 라인 위에 노란색으로 그라데이션 해주었다.

넷째, 눈썹은 검정색으로 이마에 그려주었으며 눈썹 바로 아래에는 흰색으로 하이라이트 처리를 해주었다.

다섯째, 속눈썹을 눈의 위의 라인과 아래 라인에 붙여주어 드라마틱한 눈매로 강조해주었다.

여섯째, 볼터치는 볼을 중심으로 핑크색으로 둥글게 발라주었고 입술은 연한 노란색으로 채색하여 희미하게 보이게 하였다.

마지막으로 컴퓨터그래픽을 적용하여 [작품 6-1]과 같이 눈의 이미지를 크기별로 연결해 놓아 크기의 확장으로 인한 비정상적인 얼굴의 이미지를 드러내려 하였다.





[작품 6] 아이 콤플렉스(Eye Complex)



[작품 6-1] 컴퓨터그래픽적용

7. 작품-7 포커 페이스(Poker Face)

1) 작품제작 의도

우연한 만남의 발생을 적용하여 표현한 이미지로 일상속의 오브제를 얼굴로 이동시켜 사물이 주는 인상을 자율적인 내적 이미지로 바꾸어 놓았다.

펜 뚜껑은 눈썹에 위치시켜 눈썹으로 보이게 하였고, 김정 반짝이 철사는 코 밑에 위치시켜 콧수염으로 보이게 하였다. 이마에는 스펅글 장식의 천을 붙여 장신구 효과를 주었으며 눈 밑에도 김정 큐빅으로 패치를 붙였다. 이처럼 얼굴과 관계없는 오브제들을 결합해 일상적 사물을 새로운 이미지로 변모시켰다. 그 결과 소재에 의도적인 왜곡이 가해져 독특한 형상의 이미지가 창출되었고, 오브제들의 정형적인 모양이 얼굴에 배치되면서 표정없는 딱딱한 모습의 얼굴이 드러났다. 이는 개인의 감정이 나타나지 않는 포커페이스였다.

포커페이스는 포커 판에서 아무리 좋거나 나쁜 패가 들어와도 그 기분을 얼굴에 드러내지 않은 것으로 개인의 심정이 드러나 있지 않은 얼굴 또는 그 상태를 의미한다. 원래는 포커 판에서 유래한 용어지만 표정관리를 하는 사람을 두고 흔히 이 표현을 쓴다.

현실 속의 수많은 얼굴 이미지에는 여러 의미가 담길 수 있다. 무의적으로 드러내는 표정을 다른 사람이 보았을 때 보는 이의 경험이나 기억 혹은 환경에 따라 더 많은 의미도 생긴다. 때로는 함부로 다른 이에게 해석되지 않기 위해 속내를 감출 때가 있다. 그러지 않으면 자신의 표정으로 인한 오해와 손해가 생길 수 있기 때문에 포커페이스는 사회인으로 살아가는 우리에게 필요한 얼굴이 되었다. 이는 우리에게 익숙한 모습으로 어떠한 상황이 닥쳐도 마음의 동요를 나타내지 않는 우리 자신의 무표정한 얼굴이다.

평소 일상적인 오브제는 한 가지 용도로만 사용되었다. 하지만 특별한 구성을 거쳐 얼굴 안으로 옮겨지면서 의외로 복합적인 해석이 가능한 신비로운 의미를 띠게 됐다. 평소에 미처 깨닫지 못했던 사물의 이면을 드러

내 새로운 인식을 가능하게 해주었고, 양립 불가능한 다른 사물과의 결합할 때 생기는 시지각적 충격으로 우리의 관념의 파괴를 일으켰다.

2) 작품제작 과정

얼굴에 정형적인 모양의 일상적인 오브제들을 결합해 개인의 감정이 나타나지 않는 무표정한 포커페이스 얼굴 이미지를 나타냈다.

제작 과정으로는 첫째, 흰색 파운데이션으로 얼굴 전체를 진하게 발라주었고 흰색 파우더를 발라 가면처럼 만들었다. 아쿠아물감 검정색상으로 얼굴의 라인을 따라 두껍게 칠해주었다.

둘째, 검정색상 아이섀도우로 눈썹앞머리와 코벽을 연결하여 진하게 칠해주었고 눈꼬리 방향으로 그라데이션 해주었다.

셋째, 아이라인은 앞의 라인과 뒤의 라인을 길게 확장해 그려주었다.

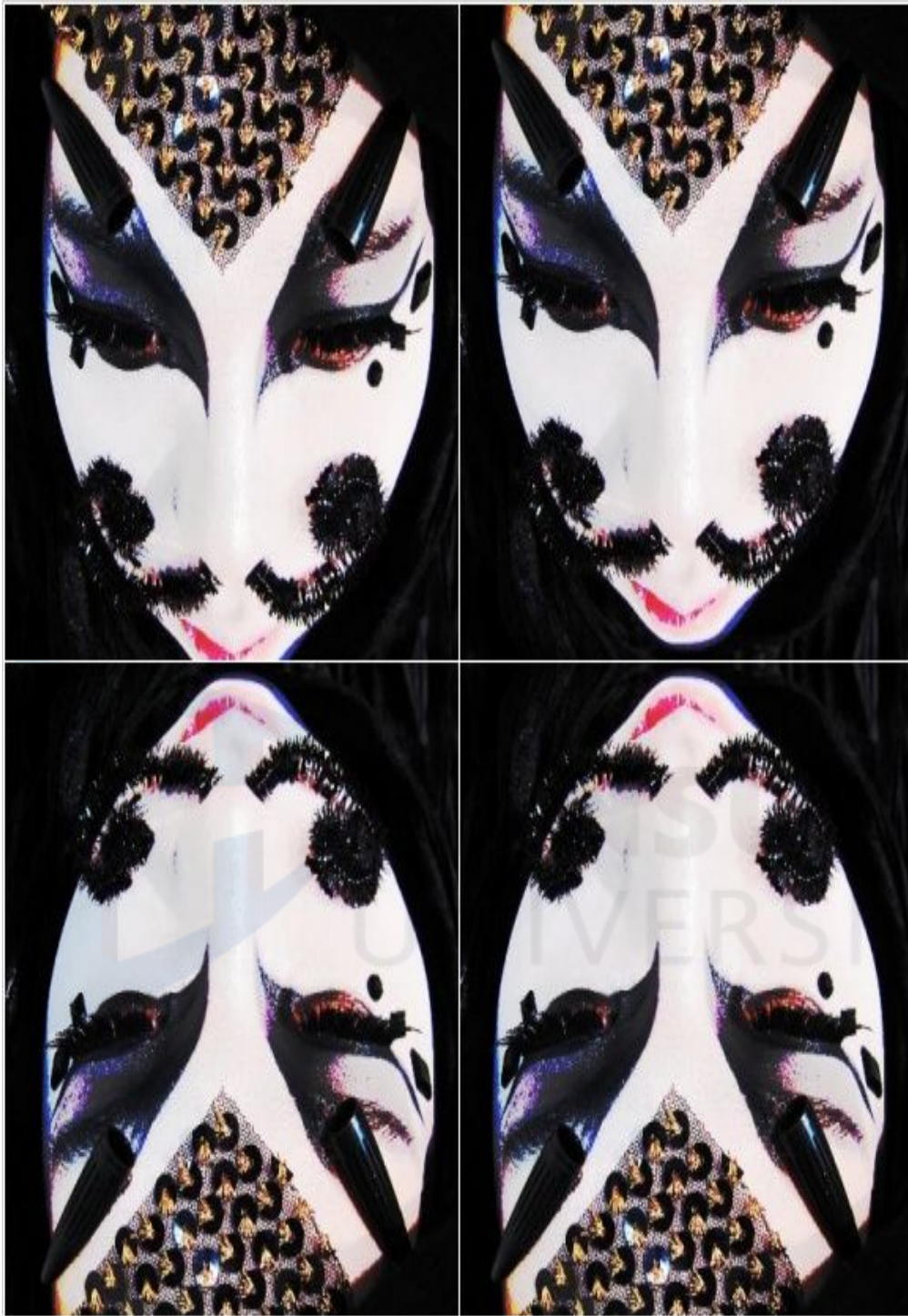
넷째, 펜 뚜껑은 눈썹 위치보다 위에 붙였고 검정철사는 코 아래에 붙여주었다. 스팅글 장식의 천은 이마에 붙였고, 눈 아래에는 검정 큐빅을 붙여주었다.

다섯째, 입술은 붉은색상으로 가볍게 바르고 투명 립글로스로 마무리 해주었다.

마지막으로 컴퓨터그래픽을 적용하여 명암의 대비를 크게 해주어 얼굴이 가면의 형상으로 나타나게 하였다. [작품 7-1]은 가면의 형상으로 나타난 얼굴을 마주보게 상하로 배열해 놓아 표정없이 서로를 바라보는 우리의 가면과 같은 포커페이스 얼굴을 나타내었다.



[작품 7] 포커 페이스(Poker Face)



[작품 7-1] 컴퓨터그래픽적용

8. 작품-8 뻘에로의 웃음

1) 작품제작 의도

역설을 적용하여 나타낸 작품으로 일상속의 역설적 상황을 뻘에로의 이미지와 연관시켜 표현해 보았다.

뻘에로의 환한 웃음은 뻘에로의 역설적 상황을 잘 드러내 준다. 슬픔을 간직한 채 실제 얼굴은 분장으로 가리고 있다. 그는 사람들 앞에서 웃음을 주고 속으로 슬픔을 토해내고, 속으로 울면서 사람들에게 밝게 웃으라고 역설한다. 슬픔과 연민을 자아내는 그 애절한 모습이 뻘에로의 얼굴 속에 있으며 웃음에 숨겨진 절묘한 우울은 뻘에로를 주체적으로 보이게 한다. 모든 것을 체념한 듯한 표정과 웃고 있지만 우는 것 같은 오묘한 표정에 사람들은 공감했다. 뻘에로의 희·비극적 모습이 우리 삶의 역설적인 희·비극과 맞닿아 있기 때문이다. 지금 이 순간에도 우리는 삶과 죽음, 풍요와 가난, 전쟁과 평화, 사랑과 증오 같은 역설적인 상황에서 살고 있다. 우리의 인생은 뻘에로의 삶인 셈이다.

뻘에로의 의상을 캔버스에 그리고, 얼굴과 캔버스를 합성해 하나의 그림으로 보이게 하였다. 실존하는 인물이 캔버스 공간과 결합되어 그림처럼 보이도록 유도했으며 그림 속의 뻘에로가 된 사람은 그 표정이 오묘하게 나타난다. 입은 웃고 있지만 슬픔이 가득한 표정을 갖고있는 뻘에로는 자신을 바라보고 있는 관람자를 향하여 ‘우리는 뻘에로와 같은 존재로 역설적인 삶을 살고 있다’고 말하고 있다.

2) 작품제작 과정

역설을 적용하여 나타낸 작품으로 뻘에로의 환한 웃음 속에 가려 슬픔의 역설을 인간의 역설적 삶의 모습과 연관시켜 표현해 보았다.

제작 과정으로는 첫째, 흰색 파운데이션으로 얼굴 전체를 진하게 발라주었고 흰색 파우더를 발라 가면처럼 만들었다.

둘째, 아쿠아물감 연한 핑크색상으로 얼굴에 부분적으로 발라주었다.

셋째, 아쿠아물감 노란색으로 눈두덩이를 발라주고, 하늘색으로 아이홀

을 그려주었다. 눈썹 앞머리와 콧대는 진한 하늘색으로 터치해주었다. 광대뼈, 볼, 눈밑, 팔자주름과 턱에 하늘색으로 발라주었다.

넷째, 빨간색 아쿠아물감으로 빼에로의 상징인 둥근 코와 웃고 있는 큰 입술을 그려주었다.

다섯째, 흰색 물감으로 부분적으로 하이라이트 처리를 해주어 전체적으로 배경이 되는 그림과 같도록 거칠게 터치하여 표현하였다.

마지막으로 [작품 8-1]은 컴퓨터그래픽을 적용하여 명암의 대비를 크게 해주어 거친 질감의 얼굴을 양 옆으로 배열하여 역설적인 삶을 살고 있는 우리의 모습을 표현하였다.





[작품 8] 삐에로의 웃음



[작품 8-1] 컴퓨터그래픽적용

제 5 장 결 론

아트메이크업의 예술적 가치는 시대의 미적 가치를 반영하는 예술 속에 공존하고 있다. 아티스트들은 미술 사조를 창조적 발상의 근원으로 삼아 끊임없이 두 영역 간의 접목을 시도하여 새로운 감각의 디자인을 창조하였다.

초현실주의의 데페이즈망 기법은 일상성의 파괴를 통해 사물을 새로운 시각으로 바라보게 하는 기법으로 인간의 상상력에 자유를 주었다. 이는 아트메이크업의 새로운 창작세계를 열어주는 데 많은 영향을 주었다. 따라서 독창적인 시각으로 새로운 현실을 창조해내는 데페이즈망 기법을 연구하여 예술의 한분야인 아트메이크업에 다양하게 접목하면 아트메이크업 표현에 있어 창의적 작품제작의 다양한 가능성을 열어 줄 것이다.

이에 본 연구자는 초현실주의와 데페이즈망 기법을 연구하고 대표작가인 르네 마그리트 작품의 데페이즈망 특성을 고찰하였다. 르네 마그리트의 작품에 나타난 데페이즈망 기법의 비논리적 오브제 결합방식의 조형적 특성을 수지개블럭이 분류한 8가지 특성을 바탕으로 살펴보았다. 또한 조형적 특성의 유사성을 도출하여 오브제의 이동, 모순적 상황의 전복적 결합, 인체의 변형, 시각적 착시로 분류하여 아트메이크업에 나타난 데페이즈망 특성을 분석하였다. 이러한 분류 특성에 중점을 두어 창의적인 아트메이크업 작품을 제작하였다.

이론적 고찰과 작품제작을 통해 얻은 결과는 다음과 같다.

첫째, 초현실주의 데페이즈망 기법의 인간 정신 해방은 일상성의 파괴를 통해 일상적인 사물과 현실세계의 자유로운 구성을 가능하게 하였으며, 고정관념에 익숙한 사고를 벗어나게 하여 창조적인 사고를 가능하게 하였음을 알 수 있었다.

둘째, 개성이 강조되는 창의적인 시대로 돌입하면서 아티스트에게 데페이즈망 기법은 독창적인 작품 개발에 돌파구 같은 역할을 하고 있었으며 데페이즈망 기법이 응용된 아트메이크업 작품사례의 비중이 높음을 알 수 있었다.

셋째, 르네 마그리트 회화의 오브제 결합방식의 조형적 특성이 아트메이크업에 접목되어 전개될 때 입체적인 인체공간과 결합되어 새로운 디자인이 창출됨으로써 창의적인 시각적 조형예술로서 표현할 수 있었다. 또한 인체를 하나의 오브제로 두어 인체를 변형시키고 재구성해 판타스틱한 세계의 표현이 연출되었다.

이처럼 테페이즈망 기법의 조형적 특성은 아트메이크업 작품을 제작함에 있어 아티스트의 사고에 영향을 주어 관념적 사고를 벗어난 독창적인 작품의 표현을 가능하게 하였다. 일상적인 소재들이 아티스트 선택에 의해 새롭게 조합됨으로써 조형의 자유로운 변형매체로 활용되었고 하나의 예술 작품으로의 완성을 도모하였다. 나아가 상상의 세계로 사고를 확장시켜 인체의 변형과 모순상황의 설정을 통하여 현실에 존재하지 않는 비현실세계의 표현을 자유롭게 하였다.

본 연구를 통해서 개성 있는 작품의 창작 활동을 하는 아티스트들에게 디자인 모색의 방향성을 제시하고자 하며, 창조적인 사고에 의한 작품 영역 확대의 가능성에 기여하고자 한다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

- 강대영(2002), 『한국분장예술』, 서울 : 도서출판지인당
- 김영희, 김효정, 류지원, 박미경, 박정신, 서란숙, 황선순(2001), 『토텔메이
크업』, 서울 : 정문각
- 김지희, 정윤희, 황윤정(2006), 『20세기 화장문화사』, 서울 : 경춘사
- 노버트 린튼, 윤난지 역(2003), 『20세기의 미술』, 서울 : 예경
- 동아 원색 세계 대백과 사전20(1980), 서울 : 미진사
- 로버트 휴즈, 최기득 역(1995), 『새로움의 충격』, 서울 : 미진사
- 루이스스미스, 임영방·김춘길 역(1997), 『전후 현대미술』, 서울 : 세운문
화사
- 박보영, 이수경, 이진용(2002), 『Make-up Art』, 서울 : 청구문화사
- 수지개블릭, 천수원 역(2000), 『Rene Magritte』, 서울 : 시공사
- 신현숙(1992), 『초현실주의』, 서울 : 동아출판사
- 안연희(1999), 『현대미술 사전』, 서울 : 미진사
- 알렉산드리안.s, 이대일 역(1984), 『초현실주의 미술』, 서울 : 열화당
- 에너슨.H.H, 이영철·김수기 역(1990), 『현대미술의 역사』, 서울 : 미술
공론사
- 오광수(1976), 『서양근대회화사』, 서울 : 일지사
- 요아함 나겔, 황종민 역(2008), 『초현실주의 어떻게 이해할까?』, 서울 :
미술문화
- 진현용, 최성민(2002), 『The Body Art Vol』, 서울 : 도도컴편집주
- 최민(1978), 『현대미술용어사전』, 서울 : 열화당
- 피오나 브래들리, 김금미 역(2003), 『초현실주의』, 파주 : 열화당
- 하버트 리이드, 김윤수 역(1981), 『현대 미술의 원리』, 서울 : 열화당
- 호세피에르, 박순철 역(1979), 『초현실주의』, 서울 : 열화당

2. 학위논문

- 강병석(1984), 「토탈패션으로서의 메이크업에 관한 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문
- 권연옥(2009), 「초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 패션 스타일링 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 김금란(2010), 「오브제 바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구」, 조선대학교 일반대학원 박사학위논문
- 김승아(2010), 「21세기 패션 스타일링에 나타난 초현실주의 표현기법」, 건국대학교 대학원 석사학위논문
- 김영경(1995), 「이집트 장식문양을 응용한 현대 아트메이크업 연구」, 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문
- 김영숙(2003), 「오브제를 응용한 아트메이크업 표현에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 김예성(2003), 「아트메이크업 일러스트레이션에 관한 연구: 표현주의 회화를 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 김지열(1992), 「초현실주의 회화에 있어서의 데페이즈망에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 남은선(2009), 「아트메이크업의 表現技法研究: 表現方法 및 使用材料 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 노희영(2002), 「現代 아트메이크업의 繪畵的 傾向 과 技法에 관한 研究」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 박경연(2003), 「지역문화축제에서 페이스페인팅 영향력에 관한 연구」, 조선대학교 산업대학원 석사학위논문
- 박은혜(2009), 「초현실주의 표현기법을 이용한 현대 장신구 연구: 데페이즈망 기법을 중심으로」, 경성대학교 멀티미디어대학원 석사학위논문
- 송원길(2008), 「에어브러쉬를 이용한 표현기법 연구: 바디아트를 중심으로」, 서경대학교 예술대학원 석사학위논문
- 육현임(2007), 「바디페인팅(Body Painting)의 초현실주의 표현양식에 관한

- 연구 : 르네마그리트(Rene Magritte) 데페이즈망(Depaysement)기법을 중심으로」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 이주영(2003), 「데페이즈망 기법에 관한 연구」, 단국대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이지연(2011), 「르네마그리트 회화의 이미지를 응용한 패션디자인 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 이현주(2003), 「피카소의 회화를 응용한 바디 아트(Body art)에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 장한솔(2010), 「현대 공간의 데페이즈망 특성에 관한 연구 : 르네마그리트 작품 분석을 통해서」, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사학위논문
- 장혜선(2010), 「한국 색채와 문양을 활용한 아트메이크업 디자인」, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문
- 조건화(2010), 「초현실주의 기법을 활용한 일러스트레이션 연구 : 개방시대 이후 중국청년들의 가치혼돈을 표현한 작품에세이」, 계명대학교 대학원 석사학위논문
- 최홍석(2011), 「현대 인쇄광고에서의 데페이즈망 표현 연구 : 칸느 광고제 2008~2010년 인쇄광고부문 수상작 중심으로」, 국민대학교 테크노디자인 전문대학원 석사학위논문
- 한명숙(2004), 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 특성에 관한 研究」, 대구대학교 대학원 박사학위논문
- 황정혜(2001), 「초현실주의적 데페이즈망(Depaysement) 기법을 활용한 web site 표현연구 : SK Telecom의 TTL 사례를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 황주연(2011), 「단청문양을 응용한 바디페인팅 작품연구 : 보물로 지정된 사찰에 나타난 단청문양을 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

3. 학술지

- 김미림, 최희자(2011), 「UV라이팅에 나타난 바디페인팅 시각적 효과」, 『한국콘텐츠학회논문지』 Vol.11 No.2, 한국콘텐츠학회
- 민수영, 최희자(2010), 「바디페인팅에 응용한 표현주의 회화기법 연구」, 『한국기초조형학회지』 Vol.11. No.6, 한국기초조형학회
- 이승은, 최희자(2011), 「초현실주의 데페이즈망 기법을 응용한 아트메이크업 작품제작 연구」, 『한국기초조형학회지』, Vol.12. No.3, 한국기초조형학회
- 최희자(2010), 「‘브랜드’ 바디페인팅의 작품 제작을 위한 연구」, 『한국인체예술학회지』 Vol.11 No.4, 한국인체예술학회

4. 인터넷 자료

- <http://blog.naver.com/nadia0073>
- <http://blog.naver.com/lse626>
- <http://blog.naver.com/ssh8846>
- <http://blog.naver.com/comphictist>
- <http://blog.naver.com/hgcnc>
- <http://blog.naver.com/stcstory>
- <http://blog.naver.com/mbeautyseou>
- <http://blog.naver.com/ujbbeautyac>
- <http://cafe.naver.com/photobox>
- <http://cafe.daum.net/MAKEUP79>
- <http://cafe.daum.net/STmakeup>
- <http://www.bodypainting-festival.com>
- <http://www.paintedalive.com>

ABSTRACT

Art make-up Study Work Production on Depaysement Technique

Lee, Seung Eun

Major in Make-up Art

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

Fast advancement in modern society brings changes to personality and life styles so that it makes free expressions possible without formality and tradition.

This flow is reflected in make-up, and art make-up, which is out of expression of outer image and pursue personalities and creativities, was formed as a new genre.

While art make-up is establishing as a unique art genre which express the inner world of artist, the study of variety technique is being conducted to realize the creative role. Among a variety of factors affecting the mode of expression in art make-up, artistic style that reflects expressive technique of time has influenced modern art-make to realize aesthetic approach.

Especially one of art trend, surrealism, which pursues the possibility of creativity and endless freedom of imagination as an art trend

escaping from existing art form, has become the motive of expanding the potential of art make-up expression by enabling development of creative design.

Depaysement, one of a variety expression techniques to articulate freely, dramatically affected the change of creative thoughts by putting realistic objects on unfamiliar places through objects movements on artist purpose. This process of switching over to the change of thoughts in Depaysement, affecting artists' thoughts, will help them to have a new viewpoint so that it will be a new expressional method of new artistic level in studying the style of expression in art make-up.

Therefore, this study was conducted to expand artistic expressional area in art make-up by making an art make-up product using Depaysement, which is recognized as own art, for a new challenge.

The study inquires into the Depaysement characteristic of Rene Magritte, well-know artist of Surrealism and Depaysement.

Magrette built a unique painting world using everyday materials without routine thinking, making us focus on his work and experience a magical world by awakening our thoughts. Based on eight classifications by Suzi Gablic, this study looked into design characteristics of Depaysement in Magrette's work.

I also classified into movement of objects, combination of contradictional conditions, transformation of human body, and optical illusion; moreover, I examined Depaysement cases in art make-up and made eight art make-up pieces applying them.

Here are the results from the theoretical study and making of art work.

First, liberation of the human mind in surrealist Depaysement made free composition possible through everyday materials and destruction of dailiness in a real world.

Second, as a creative world emphasizing on personalities begins, Depaysement is a role of breakthrough in unique work creation for artists and it is easy to know that there are many art make-up using Depaysement.

Third, When design characteristics of object combinations in paintings of Rene Magritte are spread out in art make-up, it can be expressed as creative and visual plastic arts by being created a new design combined with space of human body. It also makes an expression of a new fantastic world possible by putting human body as an object and transforming it.

Like this, design characteristics in Depaysement make the expression of unique work out of notional thoughts possible in making art make-up by influencing artists' thinking.

As everyday objects are combined neoterically by artists' choices, they are used free deformaional objects and become one of art works. Furthermore, the objects with Depaysement make us expand our imagine world so that expression of the unreal world can be expressed freely through a human deformation and establishment of contradictional situation.

From this study I would like to suggest the direction of seeking design to those artists who create characterful works and to contribute to the possibility of work of art expansion by creative thinking.