



저작자표시-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

[Disclaimer](#)

석 사 학 위 논 문

초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한
바디페인팅 작품제작 연구



2012년

HANSUNG
UNIVERSITY

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

석 필 선

석사학위논문
지도교수 진형여

초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작 연구

A Study on the Creation of Body Painting Works with
the Trompe-L'oeil Technique of Surrealism

2012년 6월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

석필선

석사학위논문
지도교수 진형여

초현실주의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작 연구

A Study on the Creation of Body Painting Works with the
Trompe-L'oeil Technique of Surrealism

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로 제출함

2012년 6월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

석필선

석필선의 예술학 석사학위논문을 인준함

2012년 6월 일



심사위원장 _____인

심사위원 _____인

심사위원 _____인

국 문 초 록

초현실주의의 트롱프뢰유 기법에 의한 바디페인팅 작품제작 연구

한성대학교 예술대학원
뷰티예술학과
분장예술전공
석 필 선

현대사회는 경제와 문화산업이 발전함과 동시에 빠르게 변화되어지고 있다. 앞만 바라보며 바쁘게 살아가는 진취적인 현대사회에서도 여가시간을 통해 문화생활을 즐기려는 사람들이 늘어나면서 문화예술분야는 다양한 발전과 변화가 지속적으로 이루어지고 있으며, 이는 매우 다양한 문화를 접하게 되는 계기가 되고 있다. 미용분야는 사람이 아름다워지고자 하는 본능적 욕구를 충족시키기 위해 새로운 시도를 위해 꾸준히 연구되어지고 있으며 특히 바디페인팅은 21세기에 들어서면서 새롭게 급부상 하는 조형예술의 하나로서 상업예술로까지 발전하여 퍼포먼스, 광고 등 여러 영역으로 점차 확대되어 가고 있으며 대중화되어 가고 있다.

이러한 바디페인팅은 다양한 주제와 기법을 응용하여 창의적인 작품들이 제작되어지고 있으며 새로운 작품들을 표현하기 위해 다른 분야와의 접목도 꾸준히 이루어지고 있다. 특히 미술사와 접목하여 더욱 새로운 작품들이 탄생하고 있으며 예술적 풍부함을 느낄 수 있게 된다.

따라서 본 연구는 미술사조의 하나인 초현실주의의 트롱프뢰유 기법을 급부상 하고 있는 바디페인팅 분야에 접목시켜 작품을 제작하였으며 트롱

프뢰유 기법을 응용한 바디페인팅 작품들이 다양하게 나타나 앞으로 바디페인팅 작품제작에 새로운 가능성을 주고자 하였다.

본 연구에서는 먼저 초현실주의의 기법을 오토마티즘, 프로타주, 데칼코마니, 콜라주, 데페이즈망, 트롱프뢰유 기법 6가지로 분류하여 정리하였고, 그 중 착시현상을 일으키는 트롱프뢰유 기법을 회화 작품, 패션, 광고, 스트리트 아트 & 건축 작품, 디지털 아트 분야로 고찰하고 분석하여 여러 분야에서 활용된 다양한 작품 사례를 연구하였으며, 이를 토대로 본 연구자가 트롱프뢰유 기법이 활용된 바디페인팅 작품 6점을 제작 하였다.

연구의 이론적 고찰 및 결과를 정리 해 보면 다음과 같다.

첫째, 바디페인팅은 인체를 대상으로 하는 특징을 살려 창의적인 작품들의 표현이 가능한 조형예술의 하나이며, 캔버스에 그리는 평면적 작품들과는 달리 신체의 곡선을 살리며 모델의 움직임으로 인하여 아티스트의 창의적인 작품세계를 더욱 더 극대화시켜 표현할 수 있는 종합예술임을 알 수 있었다.

둘째, 초현실주의는 20세기의 가장 중요한 예술운동의 하나로 잠재의식의 세계와 꿈에 대한 재해석, 인간의 내적 무의식 등을 추구하며 제약 없는 다양한 회화적 기법들을 창출하여 매우 자유분방한 작품들이 대거 출현하게 되었다.

셋째, 트롱프뢰유 기법은 본래 사실적으로 표현하여 시각적 착시현상을 일으키는 눈속임 기법으로 초현실주의 시대에 획기적인 작품들이 많이 탄생하였고 다른 초현실주의 작품들과는 차별성을 띄고 있었으며 현대에 와서 사실적 이미지와 동시에 알아차리는 재미를 유발하는 확장된 개념으로 발전됨을 알 수 있었다.

넷째, 주로 인체의 아름다움을 살리는 바디페인팅 작품과 다르게 트롱프뢰유 기법을 접목시켜 바디페인팅 작품을 구성한 결과 인체를 무시한 상

태로도 디자인 표현이 연출되었다.

다섯째, 트롱프뢰유 기법을 바디페인팅 작품에 적용함으로써 독특한 발상 능력을 향상할 수 있으며, 보는 이로 하여금 상상력을 자극하며 재미를 동시에 유발하여 바디페인팅에 새로운 기법으로 자리 잡아 활용될 수 있는 가능성을 열어줄 수 있다.

따라서 본 연구의 의의는 트롱프뢰유 기법에서 나타나는 착시효과와 특성을 바디페인팅 작품에 적용하여 제작함으로써 기존의 틀에서 벗어나 새로운 바디페인팅 작품의 표현이 가능하게 됨을 제안 해 봄으로서 우리나라 바디페인팅 분야에 착각·착시효과로 인해 기존의 작품들보다 많은 이들의 재미와 관심을 유발하여 대중화되는데 있다. 본 연구가 조금이나마 작품 영역이 확대되고 바디페인팅 분야에 새로운 기법들을 정착시켜 바디페인팅의 입지를 높이는데 도움이 되기를 기대 해 본다.

【주요어】 바디페인팅, 바디아트, 초현실주의, 트롱프뢰유, 착시효과

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 필요성 및 목적	1
제 2 절 연구의 내용 및 방법	3
제 2 장 이론적 배경	4
제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰	4
1. 바디페인팅의 개념 및 기원	4
1) 바디페인팅의 개념	4
2) 바디페인팅의 기원	6
2. 바디페인팅 표현기법의 분류	9
1) 회화적 기법	10
2) 에어브러시 기법	11
3) 그래픽 기법	12
4) 오브제활용 기법	13
5) 일루미네이션 기법	14
6) UV발광 기법	15
7) 디지털 기법	16
제 2 절 초현실주의와 초현실주의 기법의 이론적 고찰	18
1. 초현실주의의 이념 및 형성배경	18
2. 초현실주의 기법	19
1) 오토마티즘(Automatism)	20
2) 프로타주(Frottage)	21

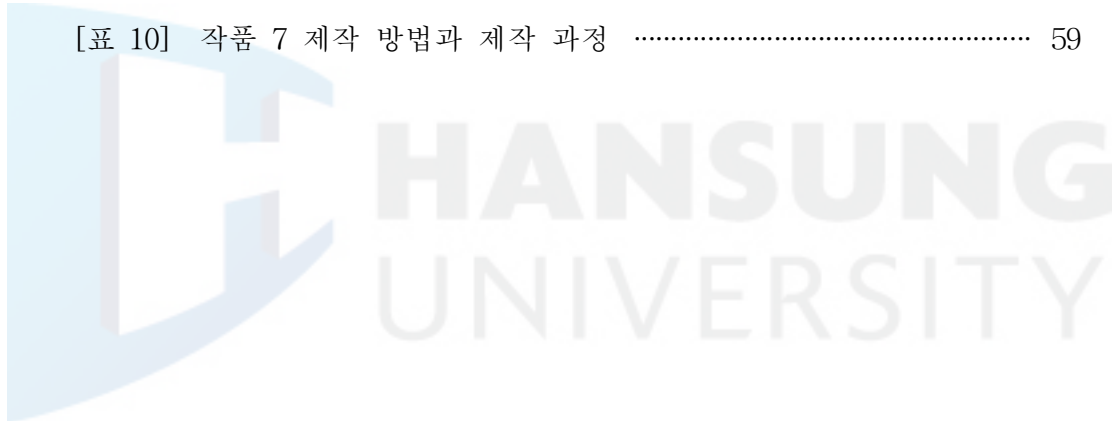
3) 데칼코마니(Decalcomanie)	22
4) 콜라주(Collage)	23
5) 데페이즈망(Depaysement)	24
6) 트롱프뢰유(Trompe-L'oeil)	25
 제 3 장 트롱프뢰유 기법	27
제 1 절 트롱프뢰유 기법의 개념 및 형성배경	27
1. 트롱프뢰유 기법의 개념	27
2. 트롱프뢰유 기법의 형성배경	28
제 2 절 트롱프뢰유 기법을 응용한 작품 사례	29
1. 회화 작품 사례	29
2. 패션 작품 사례	33
3. 광고 작품 사례	36
4. 스트리트 아트 & 건축 작품 사례	39
5. 디지털 아트 작품 사례	43
 제 4 장 본인의 작품제작 및 분석	46
제 1 절 작품제작 의도 및 방법	46
1. 작품제작 의도	46
2. 작품제작 방법	46
제 2 절 신체부위별 작품제작	47
1. 상반신	47
1) 초상화	47
2) 수영복	49
3) 도자기	51
4) 패브릭-1	53

5) 패브릭-2	55
2. 하반신	57
1) 청바지	57
2) 운동화	59
 제 5 장 결론 및 제언	 61
 【참고문헌】	 63
 ABSTRACT	 68



【 표 목 차 】

[표 1]	바디페인팅의 기원설	8
[표 2]	바디페인팅 표현기법의 분류	17
[표 3]	초현실주의 표현기법 분류	26
[표 4]	작품 1 제작 방법과 제작 과정	47
[표 5]	작품 2 제작 방법과 제작 과정	49
[표 6]	작품 3 제작 방법과 제작 과정	51
[표 7]	작품 4 제작 방법과 제작 과정	53
[표 8]	작품 5 제작 방법과 제작 과정	55
[표 9]	작품 6 제작 방법과 제작 과정	57
[표 10]	작품 7 제작 방법과 제작 과정	59



【 그림 목 차 】

<그림 1> 회화적 기법 1	10
<그림 2> 회화적 기법 2	10
<그림 3> 에어브러시 기법 1	11
<그림 4> 에어브러시 기법 2	11
<그림 5> 그래픽 기법 1	12
<그림 6> 그래픽 기법 2	12
<그림 7> 오브제활용 기법 1	13
<그림 8> 오브제활용 기법 2	13
<그림 9> 일루미네이션 기법 1	14
<그림 10> 일루미네이션 기법 2	14
<그림 11> UV발광 기법 1	15
<그림 12> UV발광 기법 2	15
<그림 13> 디지털 기법 1	16
<그림 14> 디지털 기법 2	16
<그림 15> André Masson, 격렬한 태양, 1925	20
<그림 16> Paul Jackson Pollock, Shimmering Substance, 1943	20
<그림 17> Max Ernst, Fish Born Forest, 1926	21
<그림 18> Max Ernst, Leaf customs, 1925	21
<그림 19> Max Ernst, Castor & Pollution, 1923	22
<그림 20> Max Ernst, Human Form, 1931	22
<그림 21> Kurt Schwitters, Das Unbild, 1919	23
<그림 22> Max Ernst, Two Children are Menaced by a Nighingale, 1924	23
<그림 23> Rene Magritte, 침실의 철학, 1947	24
<그림 24> Rene Magritte, 신뢰, 1964-1965	24
<그림 25> Michael Molnar, Garlic and Onions, 1998	25
<그림 26> Pere Borrell del Caso, Escaping Criticism, 1874	25

<그림 27> Barend van der meer, Bunch of grapes hanging in front of a niche, 1659-1702	30
<그림 28> Adriaen van der Werff & Frans van Mieris, Trompe-l'Oeil Still Life with a Flower Garland and a Curtain, 1658	30
<그림 29> Jacopo De Barbari, 자고새와 쇠 장갑이 있는 정물, 1504 ..	31
<그림 30> Cornelis Gijbrechts, Trompe l'oeil, 1630-1675	31
<그림 31> Cornelis Gijbrechts, Quodlibet, 1675	31
<그림 32> Cornelis Gijbrechts, Reverse Side of a Painting, 1670	31
<그림 33> Gerard Houckgeest, The Interior of Saint Gertrude in Bergen op Zoom, 1655	32
<그림 34> Jan van der Vaart, a Violin, 1723	32
<그림 35> Hermès dresses, 1952	34
<그림 36> Elasa Schiaparelli, 1927	34
<그림 37> Sonia Rykiel, Paris, Spring 2008	34
<그림 38> Mary-Jane shoe boots, Prada, Fall 2011	34
<그림 39> Fendi, Spring 2009	35
<그림 40> Rei Kawakubo, Comme des Garçons, A/W 2009	35
<그림 41> Markus Lupfers, a dream trompe l'oeil dress, 2011	35
<그림 42> Mary Katrantzou, London, A/W 2011	35
<그림 43> Filteess company 홍보용 광고 쇼핑백	37
<그림 44> Panadil extra 두통약 광고 쇼핑백	38
<그림 45> WWF(World Wide Fund for Nature)광고 1	38
<그림 46> WWF(World Wide Fund for Nature)광고 2	38
<그림 47> 교보 AXA 광고 1	38
<그림 48> 교보 AXA 광고 2	38
<그림 49> 뉴질랜드 항공사 광고	39
<그림 50> 중국 Evergreen 항공사 광고	39
<그림 51> 59 avenue Georges V, Paris 1	41
<그림 52> 59 avenue Georges V, Paris 2	41

<그림 53> Displaced space, 프랑스 리옹, 2006	41
<그림 54> Swimming in the sky, 프랑스 르발루아, 2009	41
<그림 55> apartment light switch Katowice, Poland , Escif	42
<그림 56> southwest corner of 14th and P Streets, NW	42
<그림 57> wall painting art 사례	42
<그림 58> street art 사례 1	42
<그림 59> street art 사례 2 (Lego)	43
<그림 60> street art 사례 3 (Lego)	43
<그림 61> water shadow, 김청겸	44
<그림 62> 빔 프로젝트 아트	44
<그림 63> 천장 조명 디자인 1	45
<그림 64> 천장 조명 디자인 2	45
<그림 65> Ray city 게임 속 현실 세계 1	45
<그림 66> Ray city 게임 속 현실 세계 2	45
<그림 67> 작품 1 초상화	48
<그림 68> 작품 2 수영복	50
<그림 69> 작품 3 도자기	52
<그림 70> 작품 4 패브릭-1	54
<그림 71> 작품 5 패브릭-2	56
<그림 72> 작품 6 청바지	58
<그림 73> 작품 7 운동화	60

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 필요성 및 목적

문화산업이 급성장하는 현대 사회에서 다양해진 문화예술을 접하게 되는 현대인들은 더 높은 차원의 문화를 경험하고자 하는 욕구를 가지게 된다. 이러한 경향은 뷰티산업이 광고, 영화, 방송, 이벤트, 공연예술 등 다양한 분야에서 활발해지는 원동력이 되고 있다. 이로 인해 뷰티 분야에서 새로운 장르와 다양한 기법들을 구축해 나가려는 연구가 지속되어지고 있으며, 특히 바디페인팅은 순수예술이나 상업예술 등 각종예술분야에서 활용되어지고 다양한 시도와 접근 방식들이 늘어나고 있는 추세이다.

바디페인팅은 인체를 도구로 활용하여 표현하는 조형예술로써 과거에는 신체의 보호, 주술의 의식 등의 행위를 위해 천연 재료를 사용하여 몸에 색을 입히고 문양을 새기는 등 페인팅 하는 것으로 시작되었으며 현대에 이르러 다양한 재료와 디자인을 사용하여 광고, 방송, 공연예술 등 다방면에서 활용되어 뷰티 예술 분야의 하나로 부각되고 있다. 이렇듯 바디페인팅이 활용되어지는 범위가 늘어나게 되면서 사람들이 쉽게 접하게 되고 대중화되고 있으며, 바디페인팅의 자리매김이 커짐에 따라 더욱더 다양하게 표현하기위해 여러 기법과 디자인, 테크닉들이 활용되어지고 있다. 또한 바디페인팅 뿐만 아니라 패션, 메이크업, 헤어 등 뷰티 예술 분야를 넓히는데 미술사를 접목시킨 작품들이 점차적으로 늘어나면서 새로운 장르의 구축이 이루어지고 있으며 더 많은 미학적 접근이 이루어지고 있다.

특히 초현실주의는 기존의 틀에서 벗어나 환상적이고 불가사의한 상상력이 만들어내는 세계에 관심을 가지게 되면서 생겨난 미술사조로 바디페인팅의 표현범위를 확장시키고 다양한 작품을 제작하는데 큰 영향을 주고 있으며 현대인들의 감성을 자극하기에 충분한 영향력을 끼치고 있다.

이러한 초현실주의 기법들 중 본 연구에서 다루고자 하는 트롱프뢰유 기법은 실물을 보는 듯, 두 개 이상의 모티브가 하나로 보이는 착시효과와

착각효과를 일으키는 기법이다. 착시(錯視)의 사전적 정의로는 ‘물리적 계측수단으로 조절된 길이·크기·각도·방향 또는 그것들의 기하학적 관계가 어떤 조건 위에서 그것과 현저하게 다르게 보이는 현상’으로서, 시각에 관련된 일종의 시각적 착각 현상이며, 초현실주의 트롱프뢰유 기법의 주된 요소라 할 수 있다.¹⁾

대부분의 작품들이 익숙한 물체나 주제를 회화형식으로 실제 그대로 재현시키는 것을 목적으로 하지만 단순한 재현을 표현하는 개념을 넘어 현재는 현실과 꿈의 구분이 모호해지는 개념으로 확대되면서 더욱더 다양하게 표현되어지고 있다. 트롱프뢰유 기법을 신체와 접목하여 바디페인팅 작품으로 표현할 경우 대부분의 바디페인팅 작품들처럼 신체의 아름다움을 부각시켜 표현하기보다 다른 주제를 중심으로 신체를 이용하여 재현하거나 신체를 주제의 일부로만 보이도록 착시효과를 나타내는 작품을 표현하게 된다.

이처럼 바디페인팅은 미술사조 뿐만 아니라 여러 각도의 시도가 이루어지고 있으나 아직까지는 체계적인 이론정립이나 참고자료들은 부족한 실정이다. 또한 트롱프뢰유 기법이 활용된 바디페인팅 작품들은 현재 지면, 미디어 광고와 이벤트, 무대 퍼포먼스 쇼 등 여러 분야에 활용되어지고 대중화가 되고 있으나 현재 이에 대한 연구는 일부에 그치며 전반적인 연구는 매우 미비한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 착각과 착시효과를 나타내는 초현실주의의 트롱프뢰유 기법이 급부상하고 있는 바디페인팅 분야에 접목시킨 작품을 제작하여 창의적이고 독창적인 작품들이 다양하게 나타나 바디페인팅 분야와 바디페인팅을 새롭게 볼 수 있는 시각을 넓히고자 하는 데 목적이 있다. 또한 이러한 표현으로 일반적으로 화려하고 아름다운 바디페인팅 작품들과 다르게 고정관념에서 벗어나 시각을 변화시키고 사람들에게 무한한 상상력을 가지게 하여 예술적 가치의 확장과 대중화에 높은 영향력을 주고자 한다.

1) 엄기준(2009), 「디지털 디자인의 트롱프뢰유 기법 활용 현상에 관한 연구」, 『디지털 디자인학연구』 Vol.9, No.4, 한국디지털디자인학회의, p.158.

제 2 절 연구의 내용 및 방법

본 연구는 기본적으로 바디페인팅과 트롱프뢰유 기법의 이론적 고찰을 위해 국내외 학위 논문 및 학회지에 발표된 선행연구 자료, 문헌, 인터넷 자료 등을 참고하여 정리 및 분석하였다.

연구의 범위로는 합리성을 고의적으로 무시한 반 예술 운동인 다다이즘에서 더 나아가 무의식의 세계를 적극적·창조적으로 표현함을 지향하는 20세기의 예술사조인 초현실주의의 기법 중 하나인 트롱프뢰유 기법을 중심으로 다루었다.

연구방법은 총 5장으로 구성하였으며, 각 장의 내용은 다음과 같다.

제1장에서 연구의 필요성 및 목적, 연구 내용 및 방법에 대하여 서술하였으며, 제2장에서는 선행연구와 문헌을 고찰하여 바디페인팅의 개념과 역사, 바디페인팅의 표현기법, 초현실주의의 이념 및 형성배경, 초현실주의 기법의 개념과 초현실주의 기법에 대해 고찰하였다. 제3장에서는 트롱프뢰유 기법의 개념과 형성배경에 대해 이론적 고찰을 한 후 트롱프뢰유 기법을 응용한 작품 사례를 수집하여 유사한 항목끼리 5가지로 분류하여 그 특성에 대해 분석하였다. 제4장에서는 앞서 연구한 내용을 토대로 트롱프뢰유 기법을 응용한 바디페인팅 작품을 본 연구자 나름대로 상반신과 하반신으로 분류하여 총 6작품을 제작하였으며 작품의 특성을 분석하였다. 마지막으로 제5장에서는 지금까지의 내용과 본 연구자의 트롱프뢰유 기법을 응용한 바디페인팅 작품제작에 따른 결론 및 제언을 하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰

1. 바디페인팅의 개념 및 기원

1) 바디페인팅의 개념

바디페인팅은 신체를 매개로 하는 예술, 즉 바디아트에 속하며 인간의 내적 이미지 세계를 얼굴에서 신체로까지 넓힌 미적 표현²⁾이라 할 수 있다. 바디아트란 상흔, 문신, 채색, 제거, 변형 등을 통한 일시적 혹은 영구적 신체장식 방법으로 인간의 신체에 시각적으로 표현 할 수 있는 모든 방법을 동원하여 이미지를 영상화하는 의식화된 행위이자 표현의 양식이고 예술과 인간을 조화시킴으로서 새롭게 창조되는 독창적 예술³⁾이라 정의하며 바디페인팅은 바디아트의 하위개념으로 영구적이 아닌 반영구적인 작품을 의미한다. ‘바디페인팅은 소통과 미적 표현의 중요한 방법 중 하나인 조형 예술이라 할 수 있으며, 이러한 조형예술 작품에서는 그것을 표현해 낸 사람의 마음을 느끼고 읽을 수 있다’라고 오세희(2005)의 ‘스타일 메이크업’에서 알 수 있었고, 더 나아가 바디페인팅은 인간의 몸을 이미지화 또는 형상화시켜 재구성하는 것으로 모델과 관중, 작가가 함께 어우러진 종합예술이라 할 수 있다.⁴⁾ 바디페인팅의 개념을 보다 명확히 규명하기 위해 2008년을 기점으로 그 이후에 발표된 선행연구만을 살펴보았으며, 선행연구자들이 제시하는 정의들을 살펴보면 다음과 같다.

안미려(2008)의 ‘제품관여도에 따른 바디페인팅 광고의 효과’는 시각적인 화려함과 동적인 표현을 행함으로써 신체에 표현하는 종합 예술을 분장가의 창의적이고 독창적인 작품세계를 극대화 시켜주는 것이라고 하였으며

2) 배기혜(2009), 「사군자를 응용한 바디페인팅 작품연구」, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문, p.3.

3) 문정은(2002), 「바디 아트의 표현적 특성과 형태 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.6.

4) 박보영 외2(2002), 『MAKE UP ART』, 서울 : 청구문화사, p.206.

최경옥(2009)의 ‘아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트연구’에서는 특정한 목적을 위하여 얼굴을 포함하는 신체 전반에 비 영구적으로 채색하는 행위 또는 채색된 인체로 정의하고 있음을 알 수 있었다. 또한 최희경(2009)의 ‘포크아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구’는 피부사용에 적합한 재료를 사용하여 색을 칠하거나 선을 그어 어떤 이미지를 그리는 페인팅과 오브제나 장식물을 이용하여 인체 자체를 하나의 완성된 이미지로 구축하는 것이라 하였다. 정연자(2009)의 ‘바디페인팅에 표현된 하이브리드의 이미지’ 연구 자료에서는 인체를 대상으로 시각적인 표현 재료들을 이용하여 인체를 이미지화 또는 형상화시킴으로서 모델, 작가, 관찰자, 특수 효과 등이 조화를 이루어 작가의 감정과 내적 의지를 창조적 이미지로 표현하는 조형예술이라 정의하였다. 또한 김미림(2011)의 ‘UV 바디 페인팅 사례를 통한 시각적 효과의 인지도 검증’에서는 인체에 채색하고 디자인하는 것으로 작가의 생각과 주제에 따라 시각적으로 표현할 수 있는 모든 재료와 방법을 이용하여 예술적으로 표현하는 것이라고 하였으며, 곽주영(2012)의 ‘바디 페인팅에 관한 연구’는 인간의 신체 위에 작가가 표현하고자 하는 정신세계와 메시지를 여러 가지 재료와 양식 등을 사용하여 채색하여 표현하는 일련의 예술 활동이라 하였다.

이와 같이 여러 선행 연구 자료를 통해 바디페인팅은 신체를 대상으로 하는 미술 분야의 하나로 다양한 재료들과 다채로운 색들을 사용해 인체에 칠하여 표현하는 예술로써 인체라는 특징을 살려 창의적인 작품들의 표현이 가능한 조형예술의 하나이며, 전체적인 이미지를 중요시하고 일반적인 캔버스에 그리는 평면적 작품들과는 달리 신체의 곡선을 살리며 모델의 움직임으로 인하여 아티스트의 창의적인 작품세계를 더욱 더 극대화시켜 표현할 수 있는 종합예술임을 알 수 있었다.

오늘날의 바디페인팅은 이러한 예술성이 부각되어 인체를 그 자체가 예술품으로서 설치되어질 수 있으며, 무대, 조명과 음악, 의상, 시나리오, 소도구와 모델의 연기력과 무용적 표현력이 조화를 이루어 즉흥적이고 우연적 효과가 무궁무진하게 펼쳐질 수 있다.⁵⁾ 이처럼 작품으로만이 아닌 퍼

5) 김은미(2008), 「20세기 미술양식의 유형별 특성 및 표현기법을 응용한 바디페인팅 일러스트」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.8.

포먼스적 형태로까지 극대화될 수 있는 바디페인팅은 소통할 수 있는 새로운 종합예술로써 자리 잡고 발전해가고 있음을 파악 할 수 있다.

2) 바디페인팅의 기원

인류가 언제부터 자신의 몸에 색을 칠함으로써 창조적 충동을 표현하고 자 했는지 그 시기는 정확히 알 수 없으나, 모든 대륙의 사람들이 선사시대부터 독자적인 방법으로 변화를 추구하고자 한 것은 벽화와 유물을 통해 알 수 있다.⁶⁾ 이러한 벽화나 유물을 통해서 우리의 원시 인류가 다양한 목적으로 자신의 몸에 색을 이용하여 페인팅을 함으로 나름대로의 욕망을 따랐다는 것을 확인 할 수 있으며⁷⁾ 벽화나 선사시대의 유물에서 발견된 색상들은 주로 자연에서 얻은 색으로 빨강색, 노란색, 검정색, 흰색 등 비교적 다양하였으며, 염료로는 광물, 황토 등이 주로 사용되었음을 알 수 있었다.

바디페인팅의 기원으로는 BC 5000~1500년대의 사하라 동굴 벽화에서 발견된 한 여성이 허리에 두르는 간단한 옷과 장식들을 걸치고 어깨와 가슴, 그리고 다리에 페인팅을 한 흔적 등에서 그 유래를 찾아볼 수 있으며⁸⁾ 이러한 장식욕구 뿐 아니라 인간이 지구상에 정착하면서부터 생존을 목적으로 행한 여러 행위 중 하나로서, 치열한 생존경쟁시대에 주위의 적들로부터 자신을 보호하거나 또는 위협의 대응수단으로서 행해지게 되었다.⁹⁾ 이처럼 수천 년 동안 한 사회의 문화적 특징을 표현하기 위해 사용되어져 왔다. 그것이 바람직하든 세속적이든 깨끗하지 못하게 보이는 방법 이든 간에 장식된 신체는 사회의 일반적인 문화적 유산에 의존하고 있다. 바디페인팅은 이런 유산이 계승되고 보존되는 방법 중의 하나이다.¹⁰⁾

이러한 바디페인팅의 기원설에 관하여 김채원(2007)의 ‘근육움직임을 이

6) 배기혜, 전개논문, p.6.

7) 설현진(2004), 「바디 페인팅의 교육적 가치에 관한 연구」, 성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문, p.16.

8) 최민령(2008), 「바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.7.

9) 강대영(1999), 『한국분장예술』, 서울 : 지인당, p.255.

10) 정연자(2009), 「바디페인팅에 표현된 하이브리드의 이미지」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.12.

용한 바디페인팅 퍼포먼스 연출에 대한 연구’와 최민령(2008)의 ‘바디 페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구’, 민수영(2011)의 ‘컴퓨터 그래픽을 활용한 바디페인팅 디자인 제작 기법’의 선행 자료에 근거하여 바디페인팅의 기원설을 분류해 보면 신분 표시설, 장식설, 보호설, 종교 및 주술설로 분류할 수 있었다.

첫째, 신분 표시설은 신체의 변형과 색칠 등의 신체 장식을 통해 민족성과 계급, 종족을 구분시키며 자신의 지위를 나타냄으로써 세력을 증가시키는 도구로 표현하였다. 아프리카의 마사이족은 팔과 다리에 문양을 새겨 넣어 전쟁성과를 표현하는 기록을 하였는데 이는 성공한 사냥꾼으로서의 용맹함의 상징인 동시에 상대방에게 위압을 주는 의미도 함께 가지고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 장식설은 인간의 본능을 나타내는 것으로 자기 자신을 아름답게 치장하여 타인에게 아름답게 보이고자 하는 욕구와 자기 자신을 드러내 보이고 싶어 하는 의미로 피부에 회화나 문신을 새겨 자신의 우월성을 표시하는 것이다. 유목민인 플라니족 남성은 자신의 아름다움을 표현하기 위하여 염소를 대신 기르거나 팔아서 생긴 돈으로 자신을 치장하기 위한 장구나 화장품, 향수 등을 구입하는데 사용하였다.

셋째, 보호설은 원시 인류가 몸에 상흔과 문신을 한 것은 적을 공포감으로 몰아넣기 위해 또는 자신을 적이나 자연재해로부터 보호하기 위한 수단이었다. 신체를 심리적·물리적으로 보호하기 위해 페인팅 하였으며 신체를 위장, 은폐하기 위한 치장이 미적인 수단으로 발전했다고 보는 것이다. 이집트의 여인이 눈을 질게 칠한 것은 바람이나 모래, 곤충, 태양 빛으로부터 눈을 보호하기 위한 것이었으며, 1800년대 여인들이 백납 분을 사용한 이유는 피부의 산화를 방지하기 위한 것과 태양으로부터 피부를 보호하기 위한 것이었다고 한다.

마지막으로 악령이나 병으로부터 신체를 보호하고 신에게 제사를 올리거나 종교적인 행사를 거행할 때 주술의식을 행하기 위해 페인팅을 한다는 종교 및 주술설이다. 과거에는 신이나 조상에 대한 믿음과 신앙이 강하였기 때문에 다양한 주술을 하였으며 특히 고대 이집트시대에 가장 많이

행하여졌음을 알 수 있었다.

이처럼 바디페인팅은 자신의 계급이나 종족의 구분, 우월성 표시, 미적인 욕구충족, 신체의 위장이나 치장 및 보호, 주술이나 종교를 나타내려는 수단 등으로 이용되었음을 알 수 있었으며, 시대적인 배경에 따라 차이를 보였을 것으로 보이므로 바디페인팅의 기원을 하나로 정의내리기는 어렵다. 하지만 시대와 상관없이 치장하려는 욕구에서 시작되어 예술로서 발전시켰으며 오늘날 바디페인팅이 예술분야에서 자리 잡기에 이르렀다고 볼 수 있다.

[표 1] 바디페인팅의 기원설

종 류	내 용
신분 표시설	• 신체의 변형, 신체 장식을 통해 민족성, 계급, 종족의 구분 • 자신의 지위를 나타냄으로 세력을 증가
장식설	• 인간의 본능을 나타내는 것 • 타인에게 아름답게 보이고자 하는 욕구와 우월성 표시
보호설	• 심리적·물리적으로부터 자신을 보호 • 신체를 위장, 은폐하기 위한 치장
종교 및 주술설	• 악령이나 병으로부터 신체를 보호 • 신과 조상에 대한 선망이 강해 주술의식을 행하기 위해 치장

2. 바디페인팅 표현기법의 분류

바디페인팅의 표현기법에 대한 분류를 살펴 본 결과 공영희(2007)의 ‘구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트에 관한 연구’에서는 회화적 기법, 에어브러쉬 기법, 그래픽적 기법, 오브제를 이용한 기법, 일루미네이션 기법, UV발광 기법, 3D디지털 기법으로 분류하였으며 김채원(2007)의 ‘근육움직임을 이용한 바디페인팅 퍼포먼스 연출에 대한 연구’에서는 회화적 기법, 에어브러시를 이용한 표현기법, 그래픽 표현 기법, 오브제의 활용, 프로젝트 일루미네이션 기법, 블랙나이트 표현 기법, 질감의 표현기법으로 분류하였다. 또한 김영경, 배윤지(2008)의 ‘광고에 나타난 바디페인팅의 표현방법에 관한 연구’는 회화적 표현기법, 에어브러쉬 기법, UV발광물감 표현기법, 드라이 브러쉬 기법으로 분류하고 있으며 배기혜(2009)의 ‘사군자를 응용한 바디페인팅 작품연구’는 회화적 기법, 에어브러쉬 기법, 그래픽 기법, 오브제 기법, 프로젝트 일루미네이션 기법, 블랙나이트 기법으로 나누었다. 김세령(2010)의 ‘바디페인팅(Body Painting)의 디자인 발상에 관한 연구’는 회화적 표현기법, 에어브러쉬를 이용한 표현기법, 그래픽적 표현기법, 오브제를 이용한 표현기법, 프로젝트 일루미네이션 표현기법, UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법, 디지털 페인팅 표현기법으로 나누었고, 김미림(2011)의 ‘UV바디페인팅 사례를 통한 시각적 효과의 인지도 검증’에서는 회화적 표현기법, 에어브러시 표현기법, 그래픽 표현기법, 오브제 표현기법, 3D 컴퓨터 그래픽 표현기법으로 분류하였다.

따라서 본 연구자는 바디페인팅의 표현기법을 선행연구에 따른 분석을 통하여 이를 바탕으로 공통되며 가장 많이 활용되는 기법 중 회화적 기법, 에어브러시 기법, 그래픽 기법, 오브제활용 기법, 일루미네이션 기법, 디지털 기법, UV발광 기법으로 분류하여 연구하였다.

1) 회화적 기법(Pictorial Technique)

바디 페인팅 작업 시 가장 많이 사용되는 방법으로 여러 가지 회화적 요소를 이용하여 주로 자연물이나 대상을 형상화시켜 주제의 메시지 전달이 쉽다.¹¹⁾ 기존의 회화 작품들을 그대로 옮겨 그리는 방법도 여기에 속한다. 파운데이션, 인체에 무해한 수성물감·유성물감 등 다양한 재료들이 활용되며 색채의 사용 또한 자유로워서 모든 색상을 다양하게 쓸 수 있다. 대부분 자연물을 주제로 묘사하거나 표현하여 보는 사람이 대상을 쉽게 이해할 수 있게 하여 메시지의 전달이 가장 용이한 표현기법이다<그림 1>. 대표적인 예로 꽃, 동물, 바다 속, 우주 공간, 태양, 인물 등 다양하며 회화적인 기법 또한 정밀한 사실묘사, 관념적 묘사, 약화 등 바디페인터의 의도나 역량에 따라 다양해지며¹²⁾ 작가의 의도에 따라 창의적으로 변형하여 표현할 수 있다<그림 2>.



<그림 1> 회화적 기법 1
출처: 석필선 作



<그림 2> 회화적 기법 2
출처: 석필선 作

-
- 11) 공영희(2007), 「구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.34.
12) 이현주(2003), 「피카소의 회화를 응용한 바디아트에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.24.

2) 에어브러시 기법(Airbrush Technique)

에어브러시 도구인 컴프레서에서 압축한 공기가 일정한 압력으로 물감을 밀어내 에어건을 통해 분사되어 바디에 채색하는 기법으로 에어브러시용 물감과 인체용 건을 사용해야만 인체에 해가 없이 작업할 수 있다. 손으로 페인팅 하는 것에 비해 시간을 절약 할 수 있고, 정교하게 작업 할 수 있으며, 자연스러운 그라데이션 표현이 가능하다. 또한 다양한 모양의 판을 피부에 밀착시킨 후 에어브러시를 사용하면 스텐실 효과를 얻을 수 있어 최근 바디페인팅 작업 시 에어브러시의 사용이 급속도로 증가하고 있다¹³⁾<그림 3>,<그림 4>. 하지만 사용 시 물감이 분사되는 입구가 매우 좁기 때문에 굳어서 덩어리진 물감이 에어건 입구에 막혀 문제가 생기는 경우가 있어 조심히 다루어야 하는 단점이 있다.



<그림 3> 에어브러시 기법 1
출처: <http://www.dibf.co.kr/>



<그림 4> 에어브러시 기법 2
출처: <http://www.dibf.co.kr/>

13) 최경옥(2009), 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.45.

3) 그래픽 기법(Graphic Technique)

그래픽 기법은 표현하고자 하는 주제를 추상적으로 형상화하여 표현하는 바디페인팅 기법으로 선의 나열, 흑과 백의 조화, 큐빅체들, 여러 가지 물건들로 찍는 행위 등이 있으며 색의 배열 또한 규칙적이거나 불규칙적으로 사용하여 표현하고자 하는 이미지를 나타낼 수 있다¹⁴⁾고 한다. 이러한 기하학적인 형태를 규칙적으로 반복하거나 불규칙적으로 나열하는 특징을 가지고 있으며<그림 5>,<그림 6>, 물감을 인체에 뿌리거나 물감 위를 구르는 행위 등의 즉흥적인 페인팅도 이 부분에 해당되며, 조금 더 적극적인 예술적 행위로 간주되어 행위예술의 수단으로도 이용¹⁵⁾됨을 말한다.



<그림 5> 그래픽 기법 1
출처: Serge Lutens 작품집



<그림 6> 그래픽 기법 2
출처: Serge Lutens 작품집

14) 김채원(2007), 「근육움직임을 이용한 바디페인팅 퍼포먼스 연출에 대한 연구」, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문, p.12.

15) 황지호(2008), 「19세기 상징주의 회화를 응용한 Body Painting 연구」, 성신여자대학교 아트디자인대학원, p.13.

4) 오브제 활용 기법(Objet Technique)

현대의 많은 조형예술에서는 창의적 작품을 위해 다양한 재료를 사용하여 표현하고 있다. 바디페인팅 또한 조형예술의 하위 개념으로 인체에 해가 되지 않는 모든 재료를 활용하여 작품을 제작하는데 이러한 기법을 오브제 활용 기법이라고 한다. 특히 질감 표현을 위해 오브제를 많이 사용하는데, 질감은 형태, 색채와 함께 필수 조형요소 중 하나로 실제로 물체의 표면이 갖는 특성이나 안료의 성질, 물적 대상의 양감 등을 가지고 촉각, 시각적으로 환기시키는 효과를 말한다.¹⁶⁾ 또한 주변의 조형물들을 이용하여 인체와 하나의 작품으로 보이도록 활용하는 경향도 많다. 주제를 더 부각시키거나 화려하게 표현하는데 사용되며 자주 쓰이는 자연소재로는 꽃, 나뭇잎, 나뭇가지, 깃털 등이 있으며<그림 8>, 인공소재로는 패브릭, 마스크, 종이, 철사, 큐빅 등이 있다<그림 7>.



<그림 7> 오브제 활용 기법 1
출처: <http://www.dibf.co.kr/>

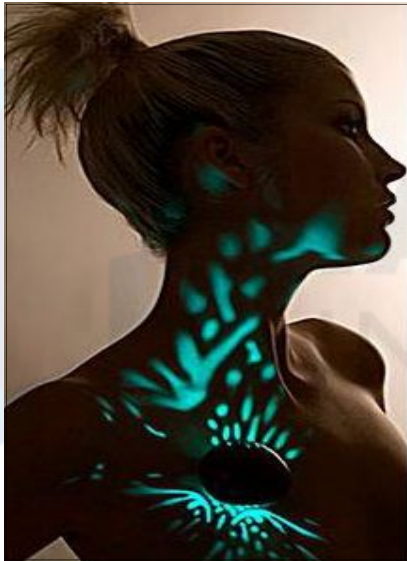


<그림 8> 오브제 활용 기법 2
출처: <http://www.jinamall.com/>

16) 임정미(2005), 「바디아트의 질감 표현에 관한연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위 논문, p.34.

5) 일루미네이션 기법(Illumination Technique)

일루미네이션 기법은 디지털 기법의 개념과 비슷하다고 볼 수 있는데 작업의 디자인은 슬라이드 필름으로 실제 사물을 촬영하거나 디지털의 기술로 만들어져 작품을 제작한다<그림 9>. 사진작가이자 멀티미디어 프로듀서인 매트 마르케즈는 어떠한 페인팅이나 메이크업도 사용하지 않고 누드의 모델과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 바디 페인팅 작업을 한다.¹⁷⁾ 모든 작품에 디자인을 주기위한 프로젝트에서 나오는 빛 이외의 다른 조명은 사용되지 않는다<그림 10>. 이러한 작업은 여러 디자인과 색을 바꾸는데 어려움이 없다는 것이 가장 큰 장점임을 알 수 있었다.



<그림 9> 일루미네이션 기법 1
출처: <http://www.ohgizmo.com>

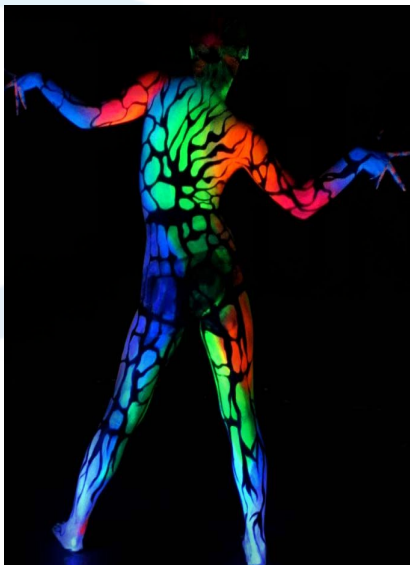


<그림 10> 일루미네이션 기법 2
출처: <http://mokshafamily.org/>

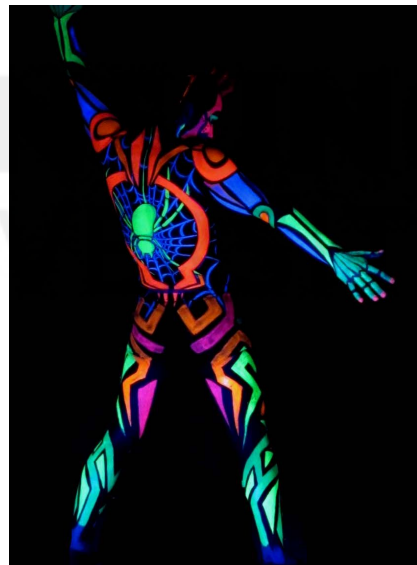
17) 박혜선(2002), 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.17.

6) UV발광 기법(UV Luminous Technique)

UV발광 기법은 UV물감과 UV라이트 일명 블랙 라이트를 통해 발광하는 빛으로 표현한 과학적인 페인팅 기법이다. UV물감은 8가지 색상으로 빨강, 주황, 노랑, 연두, 파랑, 보라, 핑크, 흰색이며 일반 수성물감보다 색이 한정되어 있다.¹⁸⁾ UV발광 물감은 일반조명에서는 불투명하게 보이지만 블랙라이트에서 더욱 선명한 색상을 발광하여 투명한 불빛으로 보인다<그림 11>. 일반 물감과 혼합하여 사용하기도 하는데 색상의 발광효과와 선명도가 떨어지기 때문에 발광의 정도를 조절하여 작품에 원근법을 더해 주며 3D 입체효과를 나타낼 수 있다<그림 12>. 3D효과를 인지시키기 위해 오히려 디자인적 구성은 단순하게 선, 면, 형태적인 요소로 대칭이나 균형을 이루어 디자인보다 색감을 통해 시각적으로 극대화시킨다.



<그림 11> UV발광 기법 1
출처: 석필선·김선경 作



<그림 12> UV발광 기법 2
출처: 김선미·변정민·장수은 作

18) 김미림, 최희자(2011), 「UV라이팅을 활용한 바디페인팅 시각적 효과」, 『한국콘텐츠학회』 Vol.11 No.2, 한국콘텐츠학회, p.271.

7) 디지털 기법(Digital Technique)

디지털 기법은 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용한 작품으로 프로젝트 일루미네이션 표현기법과 같이 인체에 간접적으로 페인팅을 시연하는 기법이다<그림 13>,<그림 14>. 디지털 아트는 디지털 매체를 사용하여 제작되는 회화, 조각, 순수하진, 시각예술, 설치미술을 이루는 예술형식이다. 기술적으로 컴퓨팅 기술이 핵심이 된다. 디지털 아트의 한 형태인 디지털 페인팅은 2, 3차원의 컴퓨터 그래픽 이미지를 창출하며 정지된 화상의 미적 개념을 다룬다.¹⁹⁾ 컴퓨터 그래픽을 이용하기 때문에 직접 그리는 것보다 정교하고 정확한 작업을 할 수 있으며 다른 표현기법에 비해 표현의 영역이 넓고 수정 및 보완을 쉽게 할 수 있다는 장점이 있다. 또한 일회성인 바디페인팅의 단점을 보완하여 이미지를 장기간 저장할 수 있다. 이러한 장점으로 바디페인팅이 현재 디지털 아트 분야에서도 많이 활용되고 있으며 앞으로 더 많이 활용되어 질 것을 기대해 볼 수 있다.



<그림 13> 디지털 기법 1
출처: Alberto Seveso 작품



<그림 14> 디지털 기법 2
출처: Alberto Seveso 작품

19) 박천선(2008), 『디지털 아트 디지털 페인팅』, 서울 : (주)한연, p.16.

바디페인팅의 표현기법에 대한 연구는 여러 방면에서 이루어지고 있으며, 국내 바디페인팅 관련 선행 연구 논문에서 발표한 표현기법은 다음 [표 2]와 같다.

[표 2] 바디페인팅의 표현기법 분류

연구자	표현기법 분류
공영희 (2007)	회화적 기법, 에어브러쉬 기법, 그래픽적 기법, 오브제를 이용한 기법, 일루미네이션 기법, UV발광 기법, 3D디지털 기법
김채원 (2007)	회화적 기법, 에어브러시를 이용한 표현기법, 그래픽 표현 기법, 오브제의 활용, 프로젝트 일루미네이션 기법, 블랙나이트 표현 기법, 질감의 표현기법
김영경, 배운지 (2008)	회화적 표현기법, 에어브러쉬 기법, UV발광물감 표현기법, 드라이 브러쉬 기법
배기혜 (2009)	회화적 기법, 에어브러시 기법, 그래픽 기법, 오브제 기법, 프로젝트 일루미네이션 기법, 블랙나이트 기법
김세령 (2010)	회화적 표현기법, 에어브러쉬를 이용한 표현기법, 그래픽적 표현기법, 오브제를 이용한 표현기법, 프로젝트 일루미네이션 표현기법, UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법, 디지털 페인팅 표현기법
김미림 (2011)	회화적 표현기법, 에어브러시 표현기법, 그래픽 표현기법, 오브제 표현기법, 3D 컴퓨터 그래픽 표현기법

제 2 절 초현실주의 트롱프뢰유 기법의 이론적 고찰

1. 초현실주의의 이념 및 형성배경

초현실주의(Surrealism)는 1916~1922년까지 유럽지역에서 성행한 문학, 예술 운동이었던 다다이즘(Dadaism)과 프로이트(Sigmund Freud)의 정신 분석의 영향을 받아 일어나 무의식의 세계나 꿈을 세계를 표현한 시각 예술 운동이다. 다다이즘은 정신적 이념에는 충실하였으나 그 구체적 대안이나 방법의 구현에는 실패한 짧은 생애(1916~1922)뒤에 대안을 지니고 계승된 예술운동이 바로 초현실주의라 할 수 있다.²⁰⁾ 이러한 초현실주의라는 말은 1917년에 프랑스의 시인이자 소설가였던 아폴리네르(Apollinaire Guillaume, 1880~1918)로부터 시작되었다. 그가 상연한 극작품인 <초현실적인 드라마>의 2막의 광대극인 <띠레시아의 유방(Les Mamelles de Tiresias)>의 간행 서문에 <초현실주의>라는 말을 처음 사용하게 된 것이다.²¹⁾ 초현실주의는 앙드레 브르통(Andre Breton, 1896~1966), 폴 엘뤼아르(Paul Eluard, 1895~1952)등의 시인과 막스 에른스트(Max Ernst, 1891~1976), 살바도르 달리(Salvador Dali, 1904~1989), 존 미로(Joan Miro, 1893~1917) 등의 화가들이 발전시켜 나갔다.

초현실주의는 제1차 세계대전 중 대전의 불안 속에서 합리주의 문명과 그 사회체제 자체를 완전히 부정하고 파괴하려는 운동으로 일어나면서 사회, 정치, 경제, 문화, 예술의 모든 영역이 심각한 변화가 일어났다. 프로이트의 정신분석학은 잠재의식의 세계를 밝히는데 주목하였고, 아이슈타인의 상대성 이론과 베르그송의 창조적 진화의 철학은 인간과 세계에 대한 새로운 인식 방법을 제시하였다. 사회적으로는 그동안 서구 사회를 지배해온 기독교 문화와 자본주의 사회의 부르주아가 공격의 대상이 되었으며, 문학계에서는 이미 1차 대전 이전부터 과거의 소재와 형식을 버리고 현대 세

20) 최철(1996), 「초현실주의 회화의 특성에 관한 연구」, 동국대학교 대학원 석사학위논문, p.2.

21) 박윤곤(2003), 「달리(Dali, 1904~1989)회화에 나타난 초현실주의 특성연구」, 동아대학교 대학원 석사학위논문, p.16.

계에 부합하는 미적 요소를 발견해 내려는 모더니즘과 ‘자아’를 탐구하려는 지적 모험들이 전개되고 있었다.²²⁾ 미술계에서는 야수파, 다리파, 입체파, 등 다양한 창조적인 작업들이 시도되었고 발전해 나갔으며 프로이트의 잠재의식의 세계와 꿈의 분석에 자극을 받은 화가들이 무의식과 우연을 제약 없이 스스로 드러나도록 하는 다양한 회화적 기법들을 창출하며 초현실주의의 회화로서 영역을 확충시켰다.

이처럼 초현실주의는 사고와 실천의 근거를 비합리적 인간의 본질, 감정, 직관, 의식, 본능 그리고 습관 등에 의하여 파악하며 이성과 심미적, 도덕적인 구애로부터 사고의 참된 표현을 이루고자 했던 20세기의 가장 중요한 예술운동의 하나²³⁾로 자리 잡았다.

2. 초현실주의의 기법

초현실주의는 인간의 해방이라는 목표를 가지고 현실의 왜곡·변형으로 새로운 현실을 만들어 내며, 인간의 내적 무의식, 꿈에 대한 재해석, 자유로운 내용 등을 추구하였다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 초현실주의는 종래의 공간의식과는 별도의 비현실 세계를 겨냥하고 있어서 작품의 창작 활동에는 새로운 기법들이 필요하게 되었으며²⁴⁾ 작가 나름대로의 표현 방식으로 나타나 다양한 표현 기법들이 나오게 되었다.

초현실주의는 매우 다양하므로 몇 가지로 규정하여 요약하기가 쉽지 않으나 초현실주의에 관한 선행논문인 김서현(2010)의 ‘초현실주의 상상적 이미지분석에 관한 연구’와 조은정(2005)의 ‘초현실주의 회화에 내재된 이중이미지 연구’, 조건화(2009)의 ‘초현실주의 기법을 활용한 일러스트레이션 연구’에 의해 초현실주의의 기법분류를 살펴 본 결과 초현실주의의 기법을 오토마티즘, 프로타주, 데칼코마니, 콜라주, 데페이즈망, 트롱프뢰유 기법으로 주로 분류함을 알 수 있었다.

22) 신현숙(1992), 『초현실주의』, 서울 : 동아출판사, p.15.

23) 아놀드 하우스저(1995), 『문학과 예술의 사회사』, 서울 : 창작과 비평사, p.237.

24) 박은혜(2009), 「초현실주의 표현기법을 이용한 현대장신구 연구」, 경성대학교 멀티미디어대학원 석사학위논문, p.7.

1) 오토마티즘(Automatisme)

오토마티즘 기법이란 ‘자동기술법’이라고도 하며 한마디로 무의식속에서 떠오르는 생각을 그대로 받아쓰는 것이라고 볼 수 있다. 추상적인 표현기법인 오토마티즘 기법은 심리적 자동기술로서 우연한 연상 작용과 무작위적인 낙서에 의하여 이미지를 끄집어내는 절차를 의미한다.²⁵⁾ 초현실주의자들이 자동기술을 선호하였던 것은 이성의 통제에서 벗어날 수 있는 가장 효과적인 방법이며 의식을 잠재우고 무념무상의 상태에서 인간은 또 다른 실존을 느낄 수 있기 때문이었다.²⁶⁾ <그림 15>와 <그림 16>처럼 모든 습관적인 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제한 채로 무념무상의 상태에서 붓이 가는대로 자연스럽게 그린 작품들을 볼 수 있었다.



<그림 15> André Masson,
격렬한 태양, 1925

출처: http://en.wikipedia.org/wiki/André_Masson



<그림 16> Paul Jackson
Pollock, Shimmering
Substance, 1943

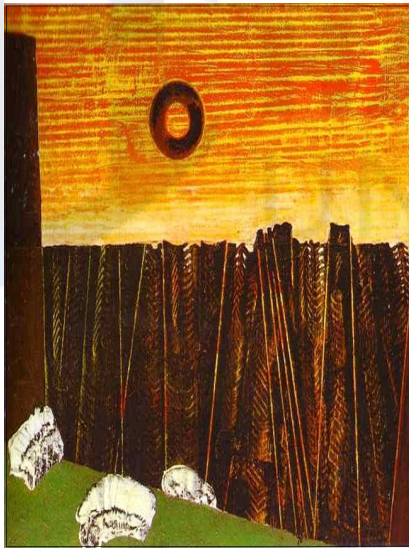
출처: <http://blog.daum.net/control>

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

26) 김서현(2010), 「초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문, p.44.

2) 프로타주(Frottage)

프로타주 기법 또한 ‘자동기술’의 일종이라 할 수 있는 초현실주의의 한 방법으로 불어로 ‘마찰하는 것’ 또는 ‘문지르기’라는 뜻을 가지고 있다. 거칠고 울룩불룩한 다양한 표면들 위에 종이를 대고, 연필 등으로 문질러 아래에 깔린 표면의 어떤 형태들이 드러나게 만드는 것으로 작가의 의식이 작용하지 않은 차원에서 우연히 나타나는, 그 예기하지 않았던 효과를 노린다는 의미에서 데칼코마니 혹은 오토마티즘과 같은 성질인 것이다.²⁷⁾ 예를 들어 목판 위에 놓고 문지르면 나무의 나이테가 표현 되는 듯 나무 조각, 돌, 나뭇잎, 결이 굽은 마대, 유화의 붓이 간 흔적 등으로 확대 응용하여 다양하고 신비스러운 영상들을 이끌어냈다. <그림 17>과 같이 생선뼈를 이용하여 숲을 형상화하여 표현하거나 <그림 18>처럼 나뭇잎이나 목판의 형태를 그대로 드러나게 표현하는 작품들을 볼 수 있다.



<그림 17> Max Ernst,
Fish Born Forrest, 1926
출처: <http://gordscafe.tripod.com/id122.html>



<그림 18> Max Ernst,
Leaf customs, 1925
출처: <http://blog.ohmynews.com/sophiako/50014>

27) 조은정(2005), 「초현실주의 화화에 내재된 이중이미지 연구」, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.6.

3) 데칼코마니(Decalcomanie)

데칼코마니 기법은 우연성과 자동성을 동시에 표현하기 위한 기법으로 ‘전사법’을 뜻하며 종이에 물감을 칠한 후 돌로 접거나 그것을 다른 종이에 찍어내어 옮기는 표현방법을 뜻한다. 원래는 도자기나 유리 기구에 특수한 종이를 한층 깔아 염색을 한다. 염색하는 과정에서 유리의 매끄러운 특성과 종이의 질감으로 하여 특수한 무늬의 효과²⁸⁾를 얻은 데서 발생한 기법이다. 이 기법은 우연한 것과 비합리적이며 어긋남으로 인해 나타나는 신비스러운 초현실주의의 대표적 표현기법이라고 할 수 있다. 우리가 현재 알고 있는 종이를 반으로 접어 양쪽이 대칭이 되는 데칼코마니 기법과는 다르게 초현실주의에서는 <그림19>나 <그림20>에서 보이는 바와 같이 그림이 전체적으로 대칭인 작품은 아니지만 일부에서 대칭의 형태를 보이는 그림들을 데칼코마니 기법이 활용되었다고 칭한다.



<그림 19> Max Ernst,
Castor & Pollution, 1923
출처: <http://www.wikipaintings.org>



<그림 20> Max Ernst,
Human Form, 1931
출처: <http://gordscafe.tripod.com>

28) 조건화(2009), 「초현실주의 기법을 활용한 일러스트레이션 연구」, 계명대학교 대학원 석사학위논문, p.11.

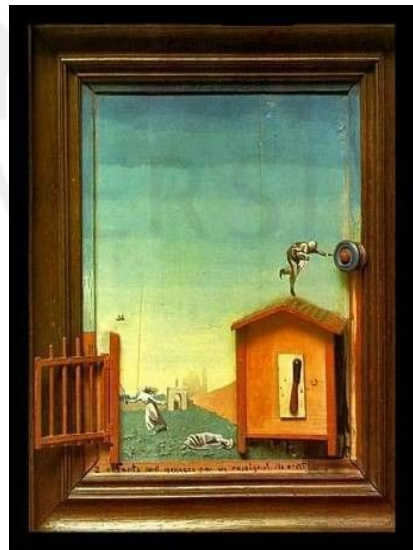
4) 콜라주(Collage)

과피에 콜레(papiers colles)라는 종이 붙이기에서 발전된 콜라주 기법은 작품 속에 실재의 대상을 첨가하고, 합성함으로 구상적인 면을 유지하고 실재의 대상물인 오브제 뿐 아니라, 화면 자체에 다양한 형식을 첨가하여 그 범위를 넓혀 의미를 확장시킨 것이다.²⁹⁾ <그림 21>처럼 신문, 잡지, 광고물, 사진 등의 여러 가지 소재를 한 화면에 혼합시켜 작품을 만드는 것으로 시작되어 현대에는 천, 깃털, 다양한 오브제를 활용하게 되었으며 서로 상이한 이미지와 감각들을 하나의 주제에 담아내는 작품들을 말한다. <그림 22>는 초현실주의의 대표적인 작가인 막스 에른스트(Max Ernst)의 ‘두 어린이가 나이팅게일에 놀랐다’라는 작품에서는 문짝과 손잡이 등의 사물을 응용함으로 종이보다 더욱 입체감이 살아나 더 효과적인 콜라주 기법이 표현되었다.



<그림 21> Kurt Schwitters,
Das Unbild, 1919

출처: <http://en.wikipedia.org/wiki/Collage>



<그림 22> Max Ernst,
Two Children are Menaced
by a Nighingale, 1924

출처: <http://www.wikipaintings.org>

29) 이규리(2012), 「입체적 콜라주 특성을 응용한 아트메이크업 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.4.

5) 데페이즈망(Depaysement)

데페이즈망 기법은 모순되거나 대립되는 요소들을 동일한 화폭에 결합시키거나 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜 신비감과 신선함을 불러일으키는 기법을 말한다. <그림 23>과 <그림 24>처럼 신체의 일부와 사물의 일부를 하나의 화면에 일체시켜 낯익은 물체를 뜻하지 않은 장소에 놓아 꿈속 화면을 구성한 듯 한 느낌을 주는 작품들로 사람들에게 충격과 잠재되어 있는 무의식의 세계를 해방시켜 주었다. 르네 마그리트(Rene Magritte)는 데페이즈망 기법의 대표적인 작가이다. 마그리트는 오브제의 탐구를 의미하는 일련의 문제들을 제기하고, 사물의 일상적인 이미지들이나 사물을 지시하는 명칭을 결합함으로써 일상생활의 낯익은 사물들을 전혀 이질적인 요소로 만들었다.³⁰⁾



<그림 23> Rene Magritte,
침실의 철학, 1947

출처: <http://www.wikipaintings.org/en/Rene-Magritte>



<그림 24> Rene Magritte,
신뢰, 1964-1965

출처: <http://www.dinonabi.com/src/board>

30) 김서현(2010), 전계논문, p.49.

6) 트롱프뢰유(Trompe l'oeil)

작가가 의도하여 기이하고 상상적인 작품을 치밀하게 사실적으로 표현하는 트롱프뢰유 기법은 ‘속임수 그림’이라 칭한다. 트롱프뢰유 기법에서 노리는 것은 보는 이로 하여금 의식을 착각·혼란시키려 하는데 의도가 있었다. <그림 25>과 같이 실제 존재하는 사물을 디테일하게 표현하여 현실에 있는 듯 한 혼란을 주도록 그리기도 하고 <그림 26>처럼 작품에 그림자를 주고 입체감을 나타내며 일부를 제거함으로 인해 틀 안의 그림이 아닌 듯 착시를 일으키기도 하는 기법을 말한다.

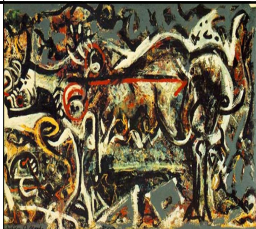
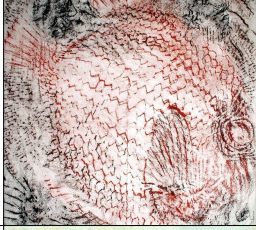


<그림 25> Michael Molnar
, Garlic and Onions, 1998
출처:<http://hanulh.cafe24.com>



<그림 26> Pere Borrell del
Caso, Escaping Criticism,
1874
출처:[http://en.wikipedia.org/wiki/
Pere_Borrell_del_Caso](http://en.wikipedia.org/wiki/Pere_Borrell_del_Caso)

[표 3] 초현실주의의 기법 분류

기 법	내 용	작품 사례
오토마티즘	우연한 연상 작용과 무작위적인 낙서에 의하여 이미지를 끄집어내며, 이성의 통제에서 벗어날 수 있는 가장 효과적인 기법	
프로타주	재질감의 형태를 드러나게 하는 것으로 나무 조각, 돌, 나뭇잎, 결이 굵은 마대 등을 사용하여 종이하래에 대고 문질러 표현하는 기법	
데칼코마니	우연한 것과 비합리적이며 어긋남으로 인해 나타나는 기법으로 한쪽에 있는 그림을 다른 종이에 찍어내어 똑같이 옮기는 표현 기법	
콜라주	종이, 천, 깃털, 다양한 오브제를 활용하며 서로 상이한 이미지와 감각들을 하나의 주제에 입체적으로 담아내는 기법	
데페이즈망	모순되거나 대립되는 요소들을 결합시키거나 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치시켜 신비감과 신선함을 불러일으키는 기법	
트롱프뢰유	작가가 의도하여 기이하고 상상적인 작품을 치밀하게 사실적으로 표현하는 기법	

제 3 장 트롱프뢰유 기법

제 1 절 트롱프뢰유 기법의 개념 및 형성배경

1. 트롱프뢰유 기법의 개념

트롱프뢰유는 프랑스어로 ‘눈속임’이라는 의미를 지니고 있으며 사전적 정의를 보면 ‘회화에서 관람자가 그림을 실제로 착각할 정도로 대상을 사실적으로 재현한 것’으로서 속임수 그림을 의미한다. 환영(Illusion)과 같은 착각이나 착시의 눈속임 기법인 것이다. 여기서 말하는 착각은 대상이 특수한 조건하에서 통상의 경우와는 달리 지각되는 현상을 말한다.

착각은 모든 감각에서 인정되는데 시각에서의 착각을 특히 착시라고 한다.³¹⁾ 이러한 착시는 시각에 관해 생기는 착각으로, 크기나 형태, 길이나 거리, 색채나 움직임 등과 같은 둘 이상의 시각적 자극, 시각 대상의 속성에 대한 바르지 못한 지각의 결과이며³²⁾ 경험한 대상이 주변 현상과의 비교나 과거의 지각경험 때문에 실제로 존재하는 것과는 다르게 일반적으로 인식되어지는 지각현상이므로 누구에게나 흥미를 일으키기에 적합하여³³⁾ 디자인, 회화, 조각, 건축, 의상 등 예술사 전반에 걸쳐 광범위하게 영향을 주어 적극적으로 활용되고 있음을 알 수 있었다.

이처럼 트롱프뢰유 기법은 작품을 보는 이로 하여금 실제로 착각할 정도로 디테일하게 그려 표현한 작품에서 시작되어 착각·착시에서 더 나아가 일시적인 착각 후에 그려낸 작품임을 인지시키는 작품들로 점차 변화해가면서 사람들에게 더욱 더 흥미를 유발하여 대중화되고 있다.

31) 김재희(2002), 「바디 페인팅에 나타난 기호성과 상징성에 대한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.30.

32) 유한태(1987), 『착시의 조형심리-시각디자인』, 월간시각디자인 제7호, p.91.

33) 이석선(2005), 「착시현상을 통한 공간표현연구」, 홍익대 대학원 석사학위논문, p.5.

2. 트롱프뢰유 기법의 형성배경

트롱프뢰유의 역사는 원시시대의 동굴벽화 속에서부터 찾아 볼 수 있을 정도로 길지만, 미술사에서 발전하게 된 시기는 초현실주의가 형성된 20세기로 볼 수 있다. 고대 그리스의 화가들은 초기에 양식화되어있던 미술에서 벗어나 새로운 미술로 전환하는 과정에서 이러한 방법을 사용하였다. 새로운 기법과 혁신을 가지고온 초현실주의에서 상상을 현실로 만드는 독특한 시적인 창조 작업은 일상의 물체들을 화면 속에 기묘하게 병치시키거나 매력적으로 결합하는 방법인 데페이즈망 기법을 사용하였으며³⁴⁾ 이러한 데페이즈망은 초현실주의 작가들이 즐겨 사용한 사실주의적 눈속임 트롱프뢰유의 기법이 새롭게 재창조되는 하나의 동기가 되었고, 이와 같은 트롱프뢰유의 표현은 20세기 초현실주의의 발생과 함께 중요한 미술기법의 하나로 자리 잡았다.³⁵⁾

이러한 트롱프뢰유 기법은 로마의 벽화가, 특히 초기 르네상스 이후 화가들의 정물화, 초상화 등에서 트롱프뢰유 기법이 자주 사용되었으며, 르네상스 시대의 원근법의 발견은 이후 착시효과가 나타난 미술화법들의 발전에 큰 영향을 주게 되었으며 이후 19세기 정물화가인 윌리엄 하네트의 카드 선반 그림, 20세기 후반 벽화가인 리처드 하스와 에어런브로드 등이 트롱프뢰유 기법을 활용한 화가들이며, 초현실주의 화가들도 자주 사용하였다.³⁶⁾

현대 미술의 작가들은 인간의 기억과 망막 속에 들어있는 착각을 꺼내어 소재로 삼고, 그것에 조형미와 예술성을 결합시켜 새로운 착시 효과를 일으키는 작품을 제작하여 인간에게 시지각화하고 있다.³⁷⁾ 그리하여 얼른 보고는 실제 사물인 줄 알았는데 다시 보니 실제 사물이 아니라 그 사물을 흉내 내어 만든 그림³⁸⁾을 나타내는 트롱프뢰유 기법이 활용되고 있다.

34) 한기남(2008), 「트롱프뢰유 기법을 응용한 패션디자인 개발 연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문, p.25.

35) 손영미·조영아(2002), 「현대패션에 나타난 Trompe-l'oeil에 관한 연구」, 『한국복식학회지』 Vol.52, No.4, 한국복식학회, p.156.

36) 엄기준, 전개논문, p.158.

37) 조유하(2005), 「표현 기법의 다양한 착시 효과에 관한 연구」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문, p.1.

또한 사람들이 기존에 갖고 있던 지각을 전혀 뜻하지 않은 곳에서 재회하게 함으로써 트롱프뢰유를 표현하는 영화나 애니메이션, CF, 연극, 무용, 산업 디자인제품 등의 장르에서 다양한 방법으로 표현되며 패션에서도 확대된 의미로 해석되어 표현되어지고³⁹⁾있음을 알 수 있었다.

제 2 절 트롱프뢰유 기법을 응용한 작품 사례

1. 회화 작품 사례

트롱프뢰유 기법 연구를 위해 로마의 제옥시스와 파라시오스의 경쟁을 다룬 이야기는 빼놓을 수 없는 유명한 일화이다. 제옥시스(Zeuxis)는 BC 5세기경의 고대 그리스의 화가로 포도를 너무도 그럴듯하게 그려서 새들이 쪼아 먹으려 했다는 이야기가 있다<그림 27>. 새들을 속인 제옥시스는 기고만장해졌으며 동료 화가인 파라시오스(Parhasios)의 새로운 작품을 보러 갔다. 그러나 그의 그림 앞에는 커튼이 쳐져있었고 제옥시스가 그 커튼을 걷으려 했을 때 그는 그것이 그려진 그림인 것을 알았다<그림 28>. 제옥시스는 파라시오스의 우위를 선선히 인정했다. 왜냐하면 자신은 새들을 속였지만 파라시오스는 자신을 속였기 때문이다.⁴⁰⁾ 이를 계기로 파라시오스의 커튼으로 가려진 듯 한 그림을 그린 작품들이 후에 트롱프뢰유 기법의 작품들에서 자주 볼 수 있었다<그림 28>,<그림 30>,<그림 33>.

<그림 29>는 트롱프뢰유 기법을 응용한 작품들 중 최초의 작품으로 널리 알려진 예는 1504년에 자코포 데 바르바리(Jacopo De Barbari)의 ‘자고새와 쇠 장갑이 있는 정물’이다. 그의 정물화에는 화살에 꿰인 한 마리의 자고새와 쇠로 만든 장갑 한 켤레가 판자벽에 걸려 있으며, 그 오른쪽 아래에는 그림에 붙여진 듯 한번 접은 종이가 그려져 있다. 화살에 맞은 자고새가 벽에 걸려 있는 장면으로 당시 사람들로 하여금 경이로움을 일으키게 하였

38) 이연식(2010), 『눈속임 그림』, 서울 : 아트북스, p.17.

39) 송영경(2008), 「키덜트 패션의 미적특성에 관한 연구」, 세종대학교 대학원 박사학위 논문, p.74.

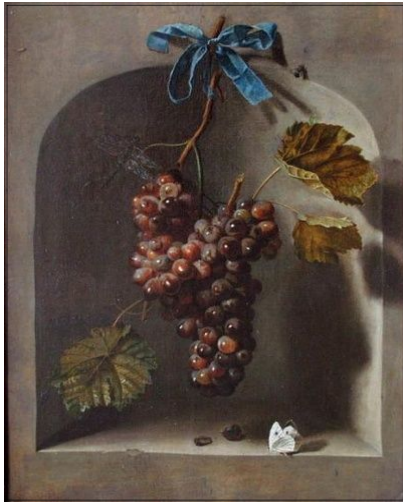
40) 이연식(2010), 전제서, p.190.

다. 그 후 17세기에 절정기를 거쳐 18~19세기에도 트롱프뢰유는 여전히 그려졌다.⁴¹⁾

헤이스 브레흐츠(Cornelis Gijbrechts)는 17세기 트롱프뢰유 기법의 회화 작품들이 절정을 이루던 시기에 활발하게 활동한 작가로 이 작가의 작품을 들여다보면 그 당시의 트롱프뢰유 기법을 이해하기 쉽다. 그의 작품을 보면 <그림 30>,<그림 31>,<그림 32>처럼 대부분의 작품들에서 쪽지, 편지, 엽서 등을 볼 수 있는데 이는 편편한 화폭에 그려야 하므로 묘사하려는 대상이 입체적일수록 착시효과를 주기 어려웠기 때문이다. 트롱프뢰유 기법을 응용한 화가들이 편지꽂이와 인쇄물, 판화 등을 즐겨 그린 것도 이들이 알게 되어나와서 입체감을 내기가 비교적 쉬웠기 때문이다.⁴²⁾ <그림 32>는 일반적인 착시와는 다르게 액자의 뒷모습을 그려 넣어 뒤로 돌려보고 싶은 충동을 일으키며 독특한 착시효과를 노린 작품임을 알 수 있다. <그림 33>은 얀 판 데르 파르트가 그린 ‘바이올린’이라는 그림으로 역시 트롱프뢰유 특유의 조건을 유감없이 발휘하고 있다. 문을 열면 바이올린 한 개가 걸려 있는 또 다른 문이 보인다. 관객들이 이 문 뒤에 있는 또 다른 문을 열어보고 싶은 호기심이 생겨 행동으로 옮기거나 바이올린을 떼어내려고 한다면 속임수, 즉 트롱프뢰유 기법의 그림임을 알아차리게 된다. 앞에 열려있는 문은 실제 존재하는 문이지만, 그 뒤에 바이올린이 걸려있는 문은 벽에 그려 넣은 그림이기 때문이다.

41) 진중권(2008), 『서양미술사』, 서울 : 휴머니스트, pp.187-188.

42) 이연식(2010), 전제서, p.122.



<그림 27> Barend van der
meer, Bunch of grapes
hanging in front of a niche,
1659-1702
출처: <http://elopedelart.canalblog.com>



<그림 28> Adriaen van der
Werff & Frans van Mieris,
Trompe-l'Oeil Still Life with a
Flower Garland and a Curtain,
1658
출처: <http://incris.cafe24.com>



<그림 29> Jacopo De Barbari,
자고새와 쇠 장갑이 있는 정물,
1504
출처: <http://blog.daum.net>



<그림 30> Cornelis Gijbrechts
Trompe l'oeil, 1630-1675
출처: <http://topofland.egloos.com>



<그림 31> Cornelis Gijbrechts
Quodlibet, 1675
출처: <http://topofland.egloos.com/4611961>



<그림 32> Cornelis Gijbrechts
Reverse Side of a Painting,
1670
출처: <http://topofland.egloos.com/4611961>



<그림 33> Gerard Houckgeest
The Interior of Saint Gertrude
in Bergen op Zoom, 1655
출처: <http://www.uh.edu/~englmi/BorgesBaroqueIllusionism>



<그림 34> Jan van der Vaart,
a Violin, 1723
출처: <http://blog.aladin.co.kr/common/popup/printPopup>

2. 패션 작품 사례

패션에 트롱프뢰유 기법이 응용되기 시작한 것은 패션디자이너들이 초현실주의라는 예술사를 접하면서 부터이고 그 선구자는 엘자 스키야파렐리(Elasa Schiaparelli, 1890~1973)이다.⁴³⁾ 1952년에는 이미 드레스나 코트에 단추, 리본, 주머니 등을 그려 표현한 작품들이 나왔으며<그림 35>, 엘자 스키야파렐리가 1927년에 처음으로 선보인 트롱프뢰유 기법이 나타난 패션은 검은 스웨터에 리본을 메어놓은 듯 한 니트 스웨터였는데<그림 36>, 이는 사람들에게 엄청난 주목을 받았으며 패션계에서 매우 새롭고 독특한 작품으로 선정되었다.

이를 시작으로 트롱프뢰유 기법이 패션에 나타난 작업의 형태들을 보면 초현실주의 작업의 일환으로 보여 졌던 초기의 작업에서는 모자가 된 신발, 옷의 일부가 된 서랍장 등의 작업에서부터 근래에 보여 지는 직물에 묘사된 목걸이, 포켓, 벨트를 회화적으로 표현한다<그림 37>. 가방위에 작은 가방을 프린트하고, 스커트에 폴리츠를 그려 넣어가 눈이나 코, 입 등을 그려 넣고 형태를 부착하여 다양한 초현실적 상상을 표현한다.⁴⁴⁾ <그림 38>은 부츠에 빨간색 구두를 디자인 하여 발목까지 올라오는 부분을 살색으로 만들고 사람 다리모양과 최대한 똑같은 라인으로 디자인하여 신으면 구두만 신은 듯 한 착각을 일으키는 디자인이다. <그림 39>또한 트롱프뢰유가 나타난 신발로 발의 전체를 덮는 스타일의 웨지 힐 옆 라인에 하이힐을 그려 하이힐을 신은 듯 한 착각을 일으키고 자칫 무거워 보일 수 있는 웨지 힐을 세련 되 보이도록 디자인 한 것을 볼 수 있다. 이처럼 트롱프뢰유 기법은 현대 패션쇼에서도 자주 볼 수 있으며 <그림 40>과 같이 회화적으로 그려 넣은 모습부터 <그림 41>처럼 오브제를 활용하여 입체적이면서도 착시 효과를 일으키는 디자인들이 다양하게 나타나고 있는 추세이다. 이러한 착시 효과는 단순히 그려 넣거나 붙여 넣어 표현하기

43) 신혜정(2010), 「레이어링에 의한 Trompe L'oeil기법을 응용한 패션 디자인 연구」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.5

44) 조유림(2008), 「트롱프뢰유 기법의 패션디자인 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문, p.24

도 하지만 <그림 42>처럼 허리 라인에만 프린트를 제거함으로 허리라인이 더 잘록해 보이도록 착시효과를 주는 새롭고 독특한 표현들도 나타나고 있어 패션계에서 많은 사람들이 주목하고 있으며 지속적인 연구와 새로운 디자인들이 활용되고 있었다.



<그림 35> Hermès dresses, 1952

출처: <http://gliha.blogs.com/materialarchive/2009/08/>



<그림 36> Elasa Schiaparelli, 1927

출처: <http://boozeandyarn.wordpress.com/2010/03/14/>



<그림 37> Sonia Rykiel, Paris, Spring 2008

출처: <http://themidwasteland.com/inspiration-trompe-loeil-t's>



<그림 38> Mary-Jane shoe boots, Prada, Fall 2011

출처: <http://yikarnes.blogspot.kr/2011/12/on-trompe-loeil.html>



<그림 39> Fendi,
Spring 2009

출처: <http://dustyburrito.blogspot.com/2012/04/>



<그림 40> Rei Kawakubo,
Comme des Garçons,
A/W 2009

출처: <http://stylecheckup.com>



<그림 41> Markus Lupfers,
a dream trompe l'oeil dress,
2011

출처: <http://yikarnes.blogspot.kr/2011/12/on-trompe-loeil.html>



<그림 42> Mary Katrantzou,
London, A/W 2011

출처: <http://houseofjeroy.blogspot.kr/2011/02/mary-katrantzou-aw-2011-at-london.html>

3. 광고 작품 사례

미디어가 발달하면서 사람들의 주목성을 위해 다양한 광고들이 나타났으며 특히 트롱프뢰유 기법은 순간적인 착시나 착각으로 사람들에게 흥미를 불러일으키기 때문에 광고효과에 탁월한 효과를 줄 수 있다. 이러한 광고에서 사람들은 재미를 동시에 느끼고 그로인해 더욱 관심을 가지게 되며 사람들의 기억 속에 자연스럽게 브랜드의 이미지를 각인시키고 큰 홍보효과를 누리게 된다.

이러한 광고효과를 누리는 다양한 분야 중 산업제품에 트롱프뢰유를 적용함으로써 유형의 존재가 갖고 있는 일상의 경험이 쇼핑백의 이미지로 표현되어 신선한 재미를 유발한다.⁴⁵⁾ <그림 43>은 ‘Fitness company’의 홍보를 위해 디자인한 것으로 사람이 역기를 들고 있는 디자인을 통해 한 눈에 봐도 원하는 광고효과를 알 수 있는 쇼핑백이다. <그림 44>는 사람의 머리를 쥐어박아 쇼핑백에 있는 인물이 머리가 아픈 듯 한 느낌을 주는 디자인으로 ‘Panadol extra’ 두통약 광고를 표현한 쇼핑백이다. 이러한 디자인은 일반적으로 두고 봤을 때 보다 사람이 사용하면서 더욱 효과를 보며 재미를 유발하여 한번 더 주목하게 만드는 제품들이다. <그림 45>와 <그림 46>은 WWF(World Wide Fund for Nature : 세계자연보호기금)의 광고를 위해 표현된 지면 광고로 인체의 일부인 손에 실제와 똑같이 동물을 그려 그린 것인지 실제인지 착각을 일으키는 것을 볼 수 있다. 트롱프뢰유 기법으로 표현된 작품과 함께 코너에 단순하게 표현된 배경처리와 WWF마크, 그 옆에 “Give a hand to wildlife” (“야생동물에게 도움의 손길을 주세요”)라는 문구를 새겨 간결하면서도 임팩트 있는 광고효과를 준다. 이처럼 광고에서는 트롱프뢰유 효과를 나타내는 주제가 중심이 된 후 부수적으로 곁에 로고나 문구로 어떠한 광고인지 알려주어 브랜드 이미지를 각인시키는 것을 알 수 있다. <그림 47>과 <그림 48>은 교보 AXA 음주운전 공익광고로 음주운전을 하면 길이나 사물, 자동차, 벽 등이 달려드는 것처럼 느껴진다고 하여 음주운전의 위험성에 대해 알려주고 있다. 이

45) 조유립(2008), 전계논문, p.17.

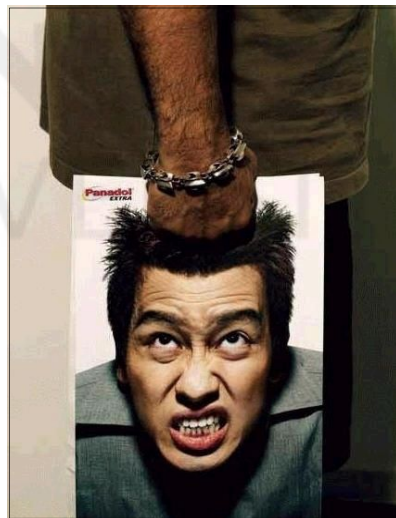
광고에서는 사람을 사물로 보이도록 페인팅 하여 착각을 일으키고 있다. <그림 49>는 뉴질랜드의 한 항공사 광고로 에어 뉴질랜드는 조종사 및 승무원들이 ‘세미 누드’로 등장하여 유니폼을 입은 듯 바디페인팅을 하여 광고를 제작하였다. “진실하고 따뜻한 서비스 정신을 강조하는 광고”라는 것이 해외 언론들의 보도 내용이다. <그림 50>은 중국 Evergreen 항공사의 광고로 바디페인팅으로 우편물을 표현하여 나타내었다. 이 광고는 “So cheap it’s like posting yourself” (“국제 우편으로 보내는 것만큼 싼 항공료”)라는 광고 문구와 함께 사람들의 관심을 크게 받은 광고이다.

이렇듯 광고에서는 트롱프뢰유의 개념을 단순히 똑같이 표현하여 실체인 듯 한 착시와 착각을 일으키는 범위에서 더 나아가 표현하고자 하는 의도가 무엇인지 궁금증을 유발하며 흥미와 상상력을 자극하는 작품들을 다양하게 볼 수 있다.



<그림 43> Filtess company
홍보용 광고 쇼핑백

출처: <http://www.google.co.kr/search?q=trompe+l'oeil>



<그림 44> Panadil extra
두통약 광고 쇼핑백

출처: <http://www.google.co.kr/search?q=trompe+l'oeil>



<그림 45> WWF (World Wide Fund for Nature) 광고 1
출처: <http://theinspirationroom.com/daily/2008/wwf-give-a-hand-to-wildlife>



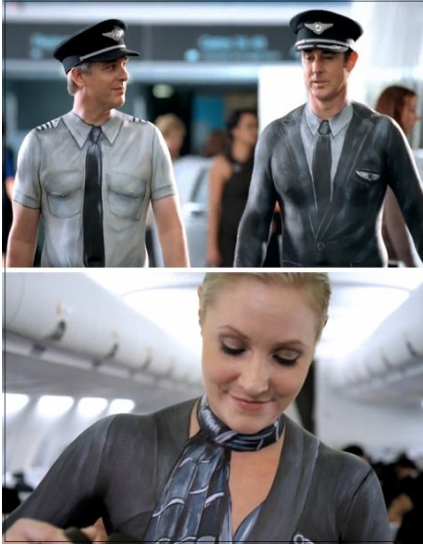
<그림 46> WWF (World Wide Fund for Nature) 광고 2
출처: <http://theinspirationroom.com/daily/2008/wwf-give-a-hand-to-wildlife>



<그림 47> 교보 AXA 광고 1
출처: <http://blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=smkim55>



<그림 48> 교보 AXA 광고 2
출처: <http://blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=smkim55>



<그림 49> 뉴질랜드 항공사
광고

출처: <http://news.naver.com/main>



<그림 50> 중국 Evergreen
항공사 광고

출처: <http://cafe.naver.com/clubgroundstaff/4509>

4. 스트리트 아트 & 건축 작품 사례

스트리트 아트나 건축 작품의 사례들은 마치 실제 존재하는 것처럼 사실적으로 건물의 외벽에 그림을 그려 넣은 벽화가 가장 널리 알려진 사례로서, 입체 벽화, 착시 벽화, 3D 벽화, 눈속임 벽화, 트롱프뢰유 벽화 등의 이름으로 불리는 것⁴⁶⁾들을 말한다. 최근에 해외에서는 많은 작가들이 다양한 스트리트 아트 작품을 만들어 내며 인터넷사이트에서 독특하고 환상적인 길거리 아트 작품을 자주 접할 수 있다. <그림 51>과 <그림 52>는 트롱프뢰유 기법이 나타난 건축 사례 중 제일 유명한 건물로 건물 벽면의 각도를 잘 이용하여 정밀하게 그려내 홀려내리는 듯한, 또는 물결치는 듯한 느낌을 주는 건물이다. <그림 53>은 왼쪽의 건물과 오른쪽의 건물 사이에 있는 벽면에 또 다른 건물과 계단을 그려 마치 계단을 올라 실제 건물 뒤쪽에도 다른 건물이 존재하는 듯한 착시효과를 준다. <그림 54>도

46) 엄기준(2009), 전계논문, p.159.

프랑스에 있는 한 건물로 벽에 군데군데 창문처럼 그려 바다 속이 보이는 듯 그림을 그린 벽면이다. 벽에 그려진 그림 속 바다 색깔과 하늘의 색깔을 일치하게 표현하여 정확한 경계가 불분명하게 느껴지도록 그려 바다가 아님을 알면서도 착각과 혼란을 주며 재미를 더해주는 작품이다. <그림 55>는 Mysterious street artist인 Escif가 그린 아파트 한건물의 벽면에 대형 스위치를 그린 작품이다. 그려진 스위치가 켜짐으로써 아파트에 불이 켜진다는 재미있는 발상을 엿볼 수 있다. <그림 56>은 길 한쪽에 위치한 철제 구조물에 창문을 그려 오래된 건물처럼 보이게 만든 작품이다. 멀리서 보면 사이즈 때문에 당연히 그랬다는 것을 알 수 있지만 가까이에서 찍으면 순간적인 착시효과를 주게 된다. <그림 57>은 벽면 작품으로 아무 것도 없는 평면의 벽에 서점과 사람을 그려 실제 서점이 존재하는 듯한 느낌을 준다. <그림 58>은 스트리트 아트 작품으로 바닥이 뚫려있고 하늘 위에 떠있는 듯한 느낌을 주는 작품이다. <그림 59>은 뒤에 사람이 서서 그림 속 인물에게 터치를 하면서 더욱 실감나는 느낌을 주고 <그림 58>은 사람이 점프하여 실제로 뛰어넘는 것처럼 보이도록 표현하여 착각이 더욱 커지게 된다. 이처럼 트롱프뢰유 기법이 나타난 작품들은 실제 존재하는 인물이 작품 속에서 어떠한 행동을 취함으로써 인해 착각과 착시의 효과를 더욱 크게 만든다. 이러한 스트리트 아트나 건축 작품에서 트롱프뢰유 기법을 제대로 느끼려면 각도나 위치가 매우 중요하게 작용한다. <그림 59>에서 보이는 바와 같이 실제 착시효과를 일으키는 지점이 정해져 있어 그 위치에서 보거나 사진을 찍어야만 착시효과가 나타나며, <그림 60>처럼 작품의 반대쪽에서 보거나 사진을 찍는 경우 표현하고자 하는 작품이 무엇인지 전혀 모르게 되며 착시현상 또한 사라지게 되고 일반 평면에 그려진 작품으로 밖에 보이지 않게 된다. 건물 또한 너무 가까이에서 찍으면 그림이라는 것이 탄로 나기 때문에 트롱프뢰유 기법이 나타난 작품들은 일정한 거리와 위치, 각도 등이 매우 중요하게 작용한다. 이는 트롱프뢰유 기법을 표현하기 위해서는 가까이에 있는 그림은 작게, 멀리 있는 작품은 크고 길게 그려 같은 동일선상에 위치하도록 보이게 해야 하는 특성이 있기 때문이다.



<그림 51> 59 avenue Georges V, Paris 1

출처: <http://commons.wikimedia.org/wiki>



<그림 52> 59 avenue Georges V, Paris 2

출처: <http://commons.wikimedia.org/wiki>



<그림 53> Displaced space, 프랑스 리옹, 2006

출처: <http://photo.naver.com/forum/article/320>



<그림 54> Swimming in the sky, 프랑스 르발루아, 2009

출처: <http://www.monthlyphoto.com/webzine>



<그림 55> apartment light switch Katowice, Poland , Escif
출처: <http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries>



<그림 56> southwest corner of 14th and P Streets, NW
출처: <http://dckaleidoscope.wordpress.com/tag/14th-street>



<그림 57> wall painting art 사례
출처: <http://www.uk.search4eat.com/category/trompe-loeil>

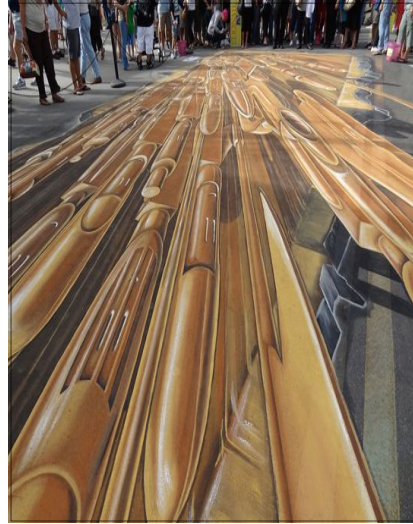


<그림 58> street art 사례 1
출처: <http://jcgayet.hautetfort.com/archive/2012/01/28>



<그림 59> street art 사례 2
(Lego)

출처: <http://www.zeutch.com/graphik/lego-street-art-28677>



<그림 60> street art 사례 3
(Lego)

출처: <http://www.zeutch.com/graphik/lego-street-art-28677>

5. 디지털 아트 작품 사례

일반적인 트롱프뢰유 기법이 나타난 사례들은 아날로그적 성향이 큰 유형이며 디지털 아트 작품은 다른 사례들과 차이점을 보인다. 주로 빔 프로젝터, 모니터, TV, 비디오, 카메라, 홀로그램 등의 매체를 통해 표현되는 작품들이며 과거의 트롱프뢰유 기법이 벽화 등의 평면적인 정적매체에 국한되었다면, 디지털 미디어에 있어서는 보다 동적이고, 인터랙션이 강화되며, 다양한 매체로 구현되는 양상이라 할 수 있다.⁴⁷⁾

<그림 61>은 바닥에 위치한 향아리에 물이 담겨있고 빔 프로젝트에서 나오는 영상을 위에서 아래로 투사한 작품이다. 향아리에 다른 사람이 쳐다보는 영상을 보여줌으로 실제 보는 이가 옆에 누군가가 있다고 착각을 일으키게 한다. <그림 62>는 촛불을 빔 프로젝트로 표현한 착시아트 작품으로 착각을 일으킨 관객이 촛불을 끄고자 손을 휘젓는 모습이다. 이처럼 미디어 아트에서도 관객의 참여로 착각이나 착시효과가 커지는 경우를

47) 엄기준(2009), 전계논문, p.163.

볼 수 있다. <그림 63>과 <그림 64>는 천장에 모니터 화면을 장착하거나 빔 화면을 쏘아 올려 착시를 일으킨 사례이다. <그림 63>는 한 병원의 검사실에서 실제 가을하늘이 창문을 통해 보이는 것처럼 제작한 것이다. <그림 64>는 방에 불을 끄고 조명을 켜고 있을 때 은하수가 천장에 나타남으로 우주의 한 공간에 있는 듯 한 느낌을 주는 것이다. 이처럼 미디어 아트에서는 가상현실과 가상공간을 컴퓨터를 이용하거나 화면을 이용하여 착시를 일으키는 작품들도 다양하게 볼 수 있다. 이러한 착시효과는 미디어의 발전과 동시에 21세기를 전후로 하여 영화의 특수효과 기술들이 웹이나 애니메이션, 게임 등의 분야로 번져나가 사실적인 묘사가 크게 유행을 일으킨 적이 있었다. 트롱프뢰유의 전형적 유형인 회화와 벽화, 건축의 사례에 움직임을 더해 디지털과 융합되어 더욱 사실적인 표현이 가능하여졌다. <그림 65>와 <그림 66>은 게임 속에 나타난 가상현실 효과가 극대화된 사례이다. Ray city 게임은 가상 운전 게임으로 일반적인 게임과 다르게 실제 존재하는 도시의 모습을 사실적으로 표현하여 플레이어가 현실에서 운전하는 듯 한 착각을 일으켰다. 게임에 몰입할수록 현실에서 운전하는 느낌을 받아 착각을 일으키며 현실과 가상의 선을 오가게 되는 사례이다.



<그림 61> water shadow,
김청걸

출처:<http://www.artmuseums.kr>



<그림 62> 빔 프로젝트 아트
출처:<http://www.google.co.kr>



<그림 63> 천장 조명 디자인 1
출처:<http://www.mylumi.co.kr/news/1549>



<그림 64> 천장 조명 디자인 2
출처:<http://www.google.co.kr>



<그림 65> Ray city 게임 속
현실 세계 1
출처:<http://www.google.co.kr/search?q=ray+city>



<그림 66> Ray city 게임 속
현실 세계 2
출처:<http://www.google.co.kr/search?q=ray+city>

제 4 장 본인의 작품제작 및 분석

제 1 절 작품제작 의도 및 방법

1. 작품제작 의도

현대의 바디페인팅 작품들을 살펴보면 다른 분야의 특성을 응용하여 여러 형태로 표현하고 있는 작품들이 많이 있다. 특히 미술사조에서 나타난 특성들을 그대로 표현하거나 새롭게 재해석하여 표현한 작품들이 다양하게 나타나고 있다. 본 연구자가 다루고자 하는 트롱프뢰유 기법의 특성을 바디페인팅에 접목시킨 작품들은 국외에서 많이 제작되어지며 다방면에 활용되어지고 있으나 국내에서는 트롱프뢰유 기법을 응용한 작품들이 미비한 실정이다. 따라서 본 연구자는 트롱프뢰유 기법의 특성을 바디페인팅에 접목시켜 일반적인 바디페인팅 작품들과 다른 독특한 작품들을 제시하고자 하였다.

2. 작품제작 방법

제3장에서 알아본 트롱프뢰유 기법의 특성과 트롱프뢰유 기법이 표현된 사례들을 분석하여 바디페인팅에 접목시켜 작품을 제작하였으며 작품 제작의 표현 범위를 상반신과 하반신으로 분류하였다. 상반신은 얼굴부터 데콜테, 상반신 전면, 상반신 후면, 손과 팔로 분류하였고, 하반신은 다리와 발로 분류하여 총 6작품을 제작하였다.

재료는 수성물감과 유성물감을 사용하였으며 브러시를 이용하여 회화적인 기법으로 표현하였다. 그리려는 의도에 따라 모티브와 같은 느낌을 주기 위해 부드럽고 거친 브러시 표현을 동시에 사용하였다.

제 2 절 신체부위별 작품제작

1. 상반신

1) 초상화 (머리-데콜테)

인물을 유화적으로 표현하여 사람이 아닌 초상화처럼 착각하도록 표현하였다. 브러시도 거칠게 터치하여 덧칠하는 방법으로 유화의 느낌을 주었으며 얼굴의 윤곽은 살리면서 빛을 받는 방향을 고려하여 음영을 주었다. 어깨에서 데콜테까지는 V넥의 의상을 입은 듯 그려주어 착시효과를 더해 주었으며 머리카락 또한 그림처럼 보이도록 물감을 칠하였다.

[표 4] 작품 1 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성물감, 파운데이션
표현 방법	- 넓은 브러시로 배경이 되는 얼굴부터 음영을 주며 얼굴 윤곽과 피부 표현 - V넥 셔츠 위 라인까지 피부에 음영을 주어 표현하고 눈썹과 눈을 그림처럼 표현 - 데콜테에는 셔츠를 입은 듯 음영을 주어 선으로 표현
사용컬러	- 피부색, 초록색, 주황색
작품제작 과정	
	

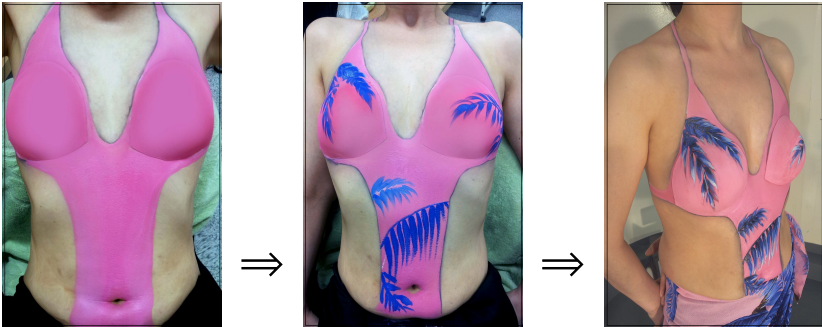


<그림 67> 작품 1 초상화

2) 수영복(상반신 정면)

여성의 상반신에 곡선을 살리며 표현할 수 있는 디자인 중 수영복을 선택하여 수영복을 입은 듯 한 착시를 주도록 표현하였다. 실제 수영복의 랩스커트와 디자인을 통일시켜 착시의 효과를 더욱 크게 주었으며 전체적으로 베이스 칼라를 칠한 후 디자인적인 부분은 실제와 같게 거친 터치로 표현하였다.

[표 5] 작품 2 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성 물감
표현 방법	- 넓은 브러시로 전체적인 수영복 라인에 분홍색으로 배경을 칠한 후 수영복과 피부에 음영을 주어 입체감 표현 - 모티브 디자인과 동일한 디자인을 비슷한 패턴으로 위치를 잡아 가는 브러시로 표현 - 디자인에 디테일을 위해 가는 브러시로 거칠게 표현
사용컬러	- 분홍색, 청색
작품제작 과정	
	

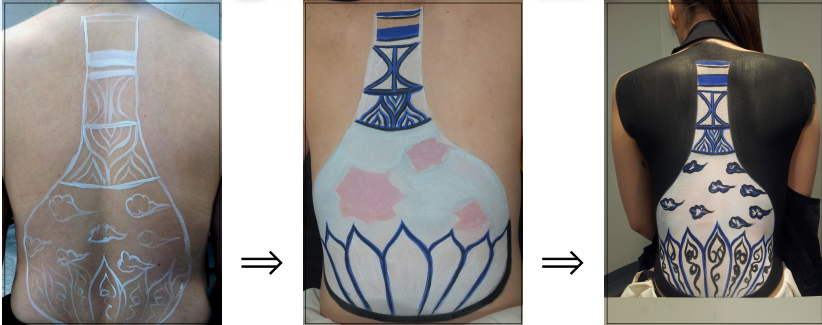


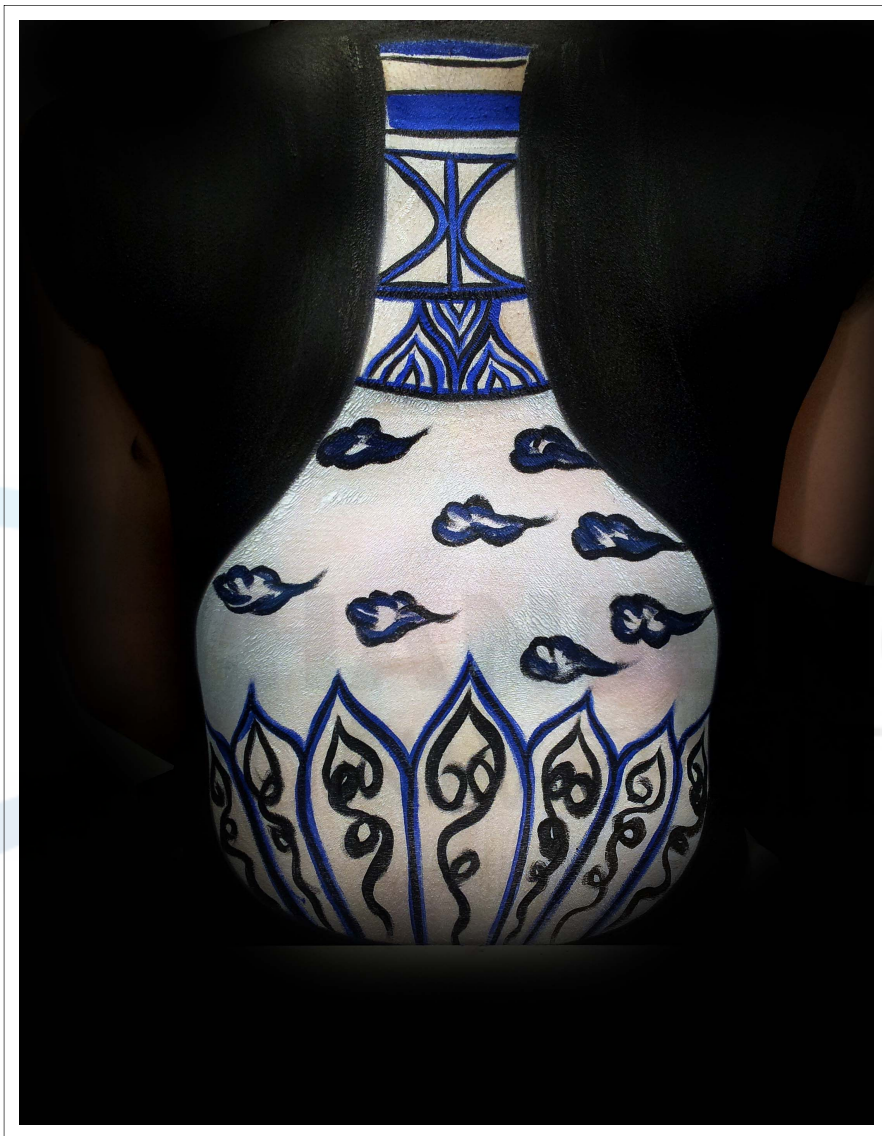
<그림 68> 작품 2 수영복

3) 도자기(상반신 후면)

상반신 후면에 도자기를 그리고 바탕은 삭제시켜 인체를 무시한 후 작품을 표현하여 캔버스와 인체의 구분을 착각하게 표현하였다. 빛바랜 청자의 느낌을 주기위해 거칠게 표현한 후 디자인을 그려 주었고 나머지 인체의 부분은 배경과 같이 검은색으로 덮어 도자기만 부각되도록 하였다.

[표 6] 작품 3 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성물감
표현 방법	- 상반신 후면에 도자기의 전반적인 스케치 - 도자기의 배경색을 빛바랜 느낌으로 하늘색과 분홍색, 흰색을 섞어 거칠게 칠하고 디자인을 전반적으로 표현 - 도자기 디자인의 디테일을 가는 브러시로 그린 후 배경처리 할 나머지를 전체적으로 검은색으로 표현
사용컬러	- 흰색, 청색, 검정색
작품제작 과정	
	

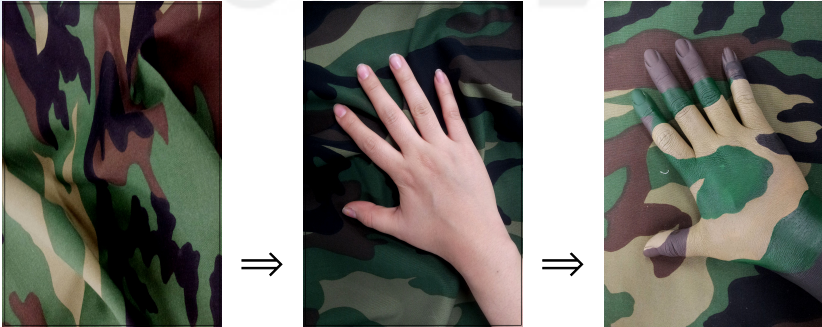


<그림 69> 작품 3 도자기

4) 패브릭-1 (손과 팔)

인체를 무시 채 배경으로 활용한 패브릭의 디자인과 디자인을 일치시켜 배경의 일부가 되어 착시효과를 주도록 표현하였다. 밀리터리 무늬의 패브릭을 모티브로 손을 위에 올린 후 디자인을 연결하여 제작하였다.

[표 7] 작품 4 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성 물감
표현 방법	- 디자인의 모티브로 활용할 패브릭을 표현하고자 하는 디자인 부위를 정하여 선택 - 손을 그리고자 하는 디자인위에 올려 디자인을 연결하여 스케치 - 모티브가 된 패브릭과 연결된 디자인과 동일한 색상 표현으로 착시를 일으킴
사용컬러	- 베이지색, 갈색, 청색, 검정색
작품제작 과정	
	

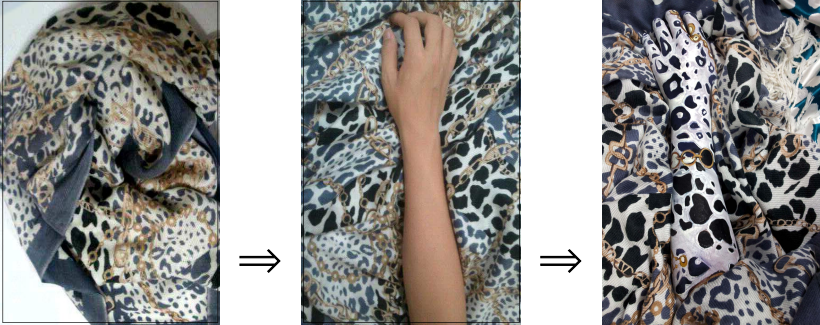


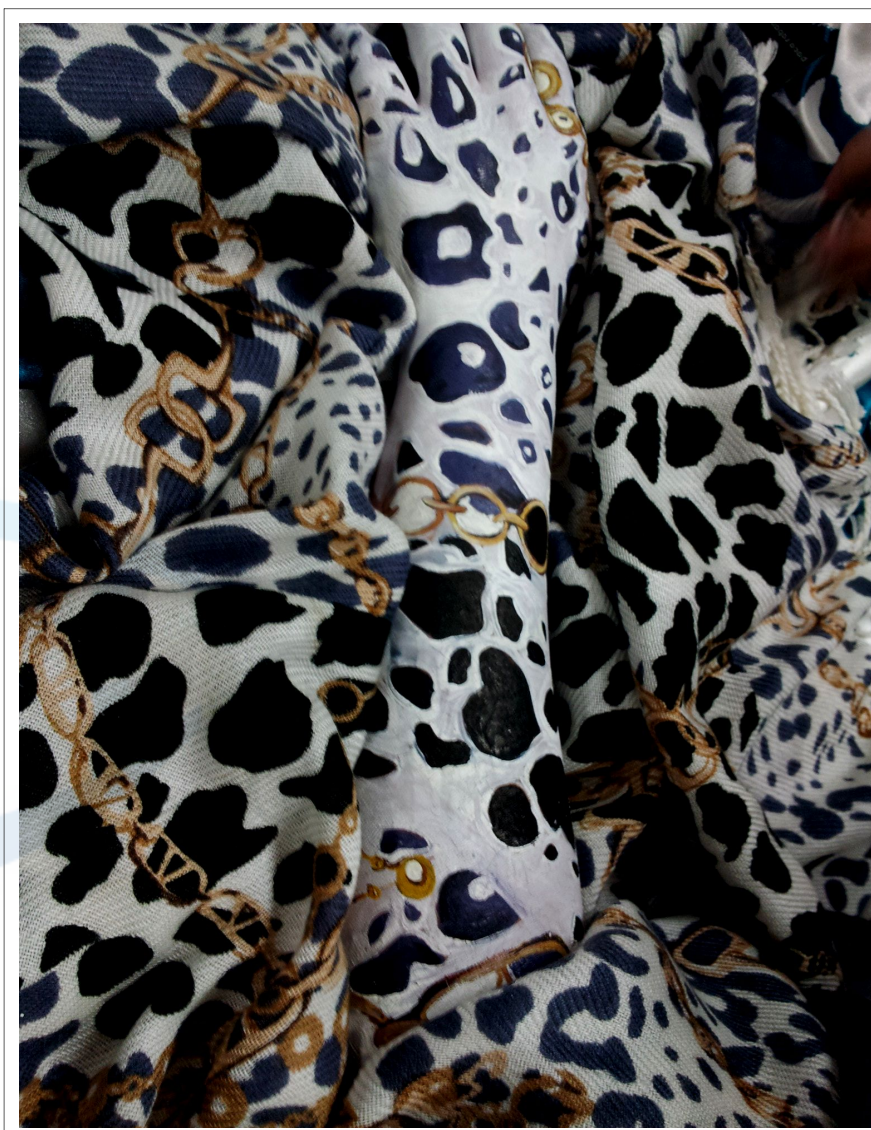
<그림 70> 작품 4 패브릭-1

5) 패브릭-2 (손과 팔)

[작품 4]와 같이 인체를 무시한 채 배경으로 활용한 패브릭의 디자인과 디자인을 일치시켜 배경의 일부가 되어 착시효과를 주도록 표현하였다. 호피와 체인무늬가 그려진 스카프를 모티브로 손을 위에 올린 후 디자인을 연결하여 제작하였다.

[표 8] 작품 5 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성물감, 유성물감
표현 방법	- 디자인의 모티브로 활용할 패브릭을 표현하고자 하는 디자인 부위를 정하여 선택 - 손과 팔을 그리고자 하는 디자인위에 올려 디자인을 연결하여 스케치 - 디테일적인 표현을 위해 가는 브러시로 음영을 주어 체인 표현
사용컬러	- 흰색, 검정색
작품제작 과정	
	



<그림 71> 작품 5 패브릭-2

2. 하반신

1) 청바지 (다리)

실제 청바지를 입은 듯한 착시효과를 주기위해 사실적인 표현을 하였다. 전체적인 청바지의 재질감, 물 빠짐, 움직임으로 생기는 주름 등을 세밀하게 표현하였고 벨트 디자인을 추가함으로써 착시효과를 크게 주고자 하였다.

[표 9] 작품 6 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성물감
표현 방법	- 청바지 베이스 칼라인 파란색을 칠한 후 물 빠짐 표현이나 주름의 위치를 전반적으로 표현 - 움직임으로 인한 주름과 물 빠짐, 재질감을 표현하기 위해 거친 브러시 표현 - 디자인에 벨트를 추가하고 주머니 스티치를 가는 브러시로 세밀하게 표현함으로 더욱 디테일을 표현 - 재질감, 주름에 음영을 강조하여 디테일하게 표현
사용컬러	- 파란색, 흰색, 갈색
작품제작 과정	
	

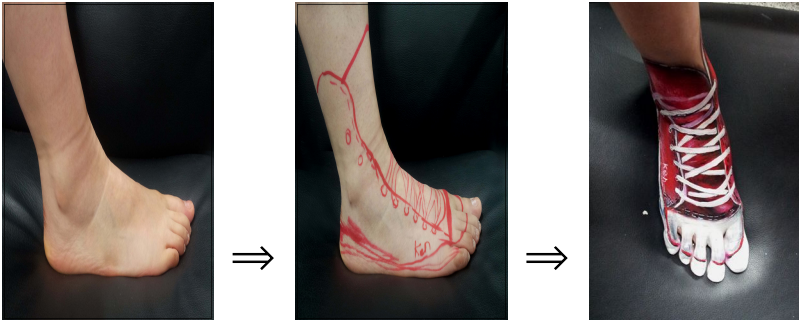


<그림 72> 작품 6 청바지

2) 운동화 (발)

캔버스화를 모티브로 하여 운동화를 신발에 신은 것처럼 표현하여 착시효과를 주었다. 빈티지적인 느낌을 표현하기 위해 전체적으로 어둡고 거칠게 칠하여 표현하였고 신발 끈에 음영을 주어 더욱 입체적인 표현을 하고자 하였다. 발가락 끝까지 디자인 하지 않고 중간까지 디자인하였으며 발가락의 형태가 드러나게 함으로서 착시효과를 줌과 동시에 재미를 더해 주고자 하였다.

[표 10] 작품 7 제작 방법과 제작 과정

작품제작 방법	
재료 및 도구	- 수성물감, 유성물감
표현 방법	- 캔버스화를 모티브로 신고 있는 모습으로 신발 디자인을 스케치 - 빨간색과 흰색으로 바탕을 칠하여 전체적인 운동화 디자인의 위치를 표현 - 빈티지적 표현과 재질감을 위해 브러시를 거칠게 표현 - 가장 위쪽에 위치하는 신발 끈을 깔끔하고 밝게 흰색으로 표현하여 입체감을 더해줌 - 신발 끈 아래나 발목 등 음영을 표현해야 하는 부분을 가는 브러시로 세밀하게 표현
사용컬러	- 빨간색, 흰색, 검정색
작품제작 과정	
	



<그림 73> 작품 7 운동화

제 5 장 결론 및 제언

바디페인팅은 조형예술의 한 분야로 현대의 종합예술에서 점차적으로 자리 잡아가고 있다. 그리하여 서로 다른 분야끼리 접목하여 새로운 기법을 탄생시키고 기발한 디자인을 제시하고자 현재 많은 연구가 지속되고 있으며, 특히 역사 속 미술 사조를 바디페인팅에 접목하여 다양한 작품들이 보여 지고 있다.

본 연구는 국내문헌을 바탕으로 바디페인팅의 개념 및 기원, 바디페인팅의 표현기법, 초현실주의의 이념 및 형성배경과 초현실주의의 표현기법에 대하여 이론적 고찰을 하였다.

본 연구자가 여러 선행연구를 통하여 연구한 결과 가장 많이 활용되는 기법으로 나뉘대로 분류하여 바디페인팅의 표현기법을 회화적 기법, 에어 브러시 기법, 그래픽 기법, 오브제활용 기법, 일루미네이션 기법, UV발광 기법, 디지털 기법 7가지로 분류하였으며 초현실주의의 기법을 오토마티즘, 프로타주, 데칼코마니, 콜라주, 데페이즈망, 트롱프뢰유 기법 6가지로 분류하여 정리하였다.

그 중 착시현상을 일으키는 눈속임 기법인 트롱프뢰유 기법을 분석하여 여러 분야에서 활용된 다양한 작품 사례를 연구하였으며 이를 토대로 본 연구자가 초현실주의의 트롱프뢰유 기법이 활용된 바디페인팅 작품을 제작하였다. 작품제작은 본 연구자가 바디를 크게 상반신과 하반신으로 분류한 후 상반신은 머리부터 데칼테까지, 상반신 전면, 상반신 후면, 손과 팔 4가지로 나누었고 하반신은 다리와 발로 나누어 총 6작품 제작하였다.

본 연구의 이론적 고찰과 작품제작을 통한 결과를 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 트롱프뢰유 기법은 본래 사실적으로 표현하여 시각적 착시현상을 일으키는 기법으로 시작되었으나 현대에는 사실적 이미지와 동시에 알아차리는 재미를 유발하는 확장된 개념으로 발전됨을 알 수 있었다.

둘째, 주로 인체의 아름다움을 살리는 바디페인팅 작품과 다르게 트롱프뢰유 기법을 접목시켜 바디페인팅 작품을 구성한 결과 인체를 무시한 상태로도 디자인 표현이 연출되었다.

셋째, 트롱프뢰유 기법을 바디페인팅 작품에 적용함으로써 독특한 발상 능력을 향상할 수 있으며, 작가의 잠재된 창의적 발상으로 보는 이로 하여금 무한한 상상력을 자극하며 바디페인팅에 새로운 기법으로 자리 잡아 활용될 수 있는 가능성을 열어줌을 알 수 있었다.

본 연구의 의의는 트롱프뢰유 기법이 활용된 사례들을 보다 구체적으로 연구하고, 작품제작을 하여 바디페인팅 기법에 대해 제시하고자 하는 것이다. 따라서 추후 바디페인팅이 예술분야에서 견고해 질 수 있도록 트롱프뢰유 기법 뿐 아니라 다른 새로운 기법과 미술사조와의 조합 등 지속적인 연구가 이루어지길 바라며, 본 연구가 추후 연구자들에게 많은 도움이 되길 기대 해 본다.

【참고문헌】

1. 국내문헌

-도서-

- 강대영(1999), 『한국분장예술』, 서울 : 도서출판지인당
- 로버트 휴즈, 최기득 역(1995), 『새로움의 충격』, 서울 : 미진사
- 박보영, 이수경, 이진용(2002), 『MAKE UP ART』, 서울 : 청구문화사
- 박천선(2008), 『디지털 아트 디지털 페인팅』, 서울 : (주)한언
- 신현숙(1992), 『초현실주의』, 서울 : 동아출판사
- 아놀드 하우저(1995), 『문학과 예술의 사회사』, 서울: 창작과 비평사
- 오세희(2005), 『스타일 메이크업』, 서울 : 성안당
- 유한태(1987), 『착시의 조형심리-시각디자인』, 월간시각디자인 제7호
- 이연식(2010), 『눈속임 그림』, 서울 : 아트북스
- 진중권(2008), 『서양미술사』, 서울 : 휴머니스트

-학위논문-

- 공영희(2007), 「구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 김서현(2010), 「초현실주의 상상적 이미지 분석에 관한 연구」, 한국교원대학교 대학원 석사학위논문
- 김은미(2008), 「20세기 미술양식의 유형별 특성 및 표현기법을 응용한 바디페인팅 일러스트」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 김재희(2002), 「바디 페인팅에 나타난 기호성과 상징성에 대한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

- 김채원(2007), 「근육움직임을 이용한 바디페인팅 퍼포먼스 연출에 대한 연구」, 서경대학교 미용예술대학원 석사학위논문
- 문정은(2002), 「바디 아트의 표현적 특성과 형태 연구 : 지역 특성과 시대 변화를 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 박윤곤(2003), 「달리(Dali, 1904~1989)회화에 나타난 초현실주의 특성연구」, 동아대학교 대학원 석사학위논문
- 박은혜(2009), 「초현실주의 표현기법을 이용한 현대장신구 연구 : 데페이즈망 기법을 중심으로」, 경성대학교 멀티미디어대학원 석사학위논문
- 박혜선(2002), 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 배기혜(2009), 「사군자를 응용한 바디페인팅 작품연구: 본인작품을 중심으로」, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문
- 설현진(2004), 「Body painting의 교육적 가치에 관한 연구」, 성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문
- 송영경(2008), 「키덜트 패션의 미적특성에 관한 연구」, 세종대학교 대학원 박사학위논문
- 신혜정(2010), 「레이어링에 의한 Trompe L'oeil기법을 응용한 패션 디자인 연구 : 여성복 신규브랜드 상품개발을 중심으로」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 이규리(2012), 「입체적 꼴라쥬 특성을 응용한 아트메이크업 연구 : 파피에 콜레 기법을 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 이석선(2005), 「착시현상을 통한 공간표현연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문
- 이현주(2003), 「피카소의 회화를 응용한 바디아트(Body art)에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 임정미(2005), 「바디아트의 질감 표현에 관한연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

- 정연자(2009), 「바디페인팅에 표현된 하이브리드의 이미지」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 조건화(2009), 「초현실주의 기법을 활용한 일러스트레이션 연구 : 개방시대 이후 중국청년들의 가치혼돈을 표현한 작품 에세이」, 계명대학교 대학원 석사학위논문
- 조유림(2008), 「트롬프뢰유 기법의 패션디자인 연구」, 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문
- 조유하(2005), 「표현 기법의 다양한 착시 효과에 관한 연구」, 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 조은정(2005), 「초현실주의 화화에 내재된 이중이미지 연구」, 숙명여자대학교 일반대학원 석사학위논문
- 최경옥(2009), 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구 : 바디페인팅작품 제작을 중심으로」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 최민령(2008), 「바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구 : 독립장르 구축방향 모색」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 최철(1996), 「초현실주의 회화의 특성에 관한 연구 : 작가를 中心으로」, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문
- 한기남(2008), 「트롬프뢰이유(Trompe L'oeil) 기법을 응용한 패션디자인 개발연구」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문
- 황지호(2008), 「19세기 상징주의 회화를 응용한 Body Painting 연구」, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문

-학술지-

- 김미림, 최희자(2011), 「UV라이팅을 활용한 바디페인팅 시각적 효과」, 『한국콘텐츠학회논문지』 Vol.11 No.2, 한국콘텐츠학회
- 손영미, 조영아(2002), 「현대패션에 나타난 Trompe-l'oeil에 관한 연구」,

- 『한국복식학회지』 Vol.52, No.4, 한국복식학회
- 이진용(2011), 「착시현상을 이용한 바디페인팅 트롬프뢰유기법 연구」, 『한국인체미용예술학회지』 Vol.12, No.2, 한국인체예술학회
- 엄기준(2009), 「디지털 디자인의 트롬프 뢰유 기법 활용 현상에 관한 연구」, 『디지털디자인학연구』 Vol.9, No.4, 한국디지털디자인협의회

- 인터넷 자료 -

- <http://www.dibf.co.kr>(검색일.2012.5.4)
- <http://www.jinamall.com>(검색일.2012.5.4)
- <http://www.ohgizmo.com>(검색일.2012.5.8)
- <http://mokshafamily.org>(검색일.2012.5.8)
- <http://blog.daum.net/control/10081769>(검색일.2012.5.8)
- <http://domawe.tistory.com/193>(검색일.2012.5.8)
- <http://blog.ohmynews.com/sophiako/50014>(검색일.2012.5.13)
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Collage>(검색일.2012.5.13)
- <http://gordscafe.tripod.com/id122.html>(검색일.2012.5.14)
- <http://blog.daum.net/recurve/21>(검색일.2012.5.14)
- http://4art.co.kr/mini/mini_profile.php?id=638(검색일.2012.5.16)
- <http://www.trompe-l'oeil-art.com/trompe.html>(검색일.2012.5.16)
- <http://photo.naver.com/forum/article/320&page=1>(검색일.2012.5.16)
- <http://chiyonn2.tistory.com/2518>(검색일.2012.5.16)
- <http://inspiredpaintrepeat.blogspot.com/trompeloeilinfashion.html>(검색일.2012.5.23)
- <http://www.artic.edu/aic/collections/artwork/66042>(검색일.2012.5.23)
- <http://blog.libro.co.kr/alimcy/901062>(검색일.2012.5.23)
- <http://topofland.egloos.com/4611961>(검색일.2012.5.23)
- <http://blog.naver.com/guameri?Redirect=Log&logNo=30025585852>(검색일.2012.5.25)

<http://www.lib-art.com/tag/practical.html>(검색일.2012.5.25)
<http://www.uh.edu/~englmi/BorgesBaroqueIllusionism>(검색일.2012.5.25)
<http://blog.aladin.co.kr/common/popup/printPopup>(검색일.2012.5.25)
<http://runninginheels.co.uk/articles/trompe-l'oeil>(검색일.2012.5.25)
<http://gliha.blogs.com/materialarchive/2009/2-hermès-dresses.html>(검색일.2012.5.26)
<http://dustyburrito.blogspot.com/2012/04/be-big-city-sneakers.html>(검색일.2012.5.26)
<http://blog.naver.com/washdesign?Redirect=No=40093282172>(검색일.2012.5.27)
<http://dckaleidoscope.wordpress.com/tag/14th-street>(검색일.2012.5.27)
<http://jcgayet.hautetfort.com/archive/2012/01/28/street-art.html>(검색일.2012.5.27)
<http://www.uk.search4eat.com/category/trompe-loeil>(검색일.2012.5.28)
<http://www.zeutch.com/graphik/lego-street-art-28677>(검색일.2012.5.28)
<http://pingmag.jp/2008/08/01/electrical-fantasista>(검색일.2012.5.28)



ABSTRACT

A Study on the Creation of Body Painting Works with the Trompe-L'oeil Technique of Surrealism

Suk, Phil Sun

Major in Make-up Art

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

Modern society is going through rapid changes with the development of economy and cultural industry. More and more people want to enjoy cultural life in their leisure time even in progressive modern society in which people are in hustle and bustle, going and looking forward. Thus the fields of culture and art have continuously undergone diverse developments and changes, exposing modern people to very diverse cultural opportunities. The field of beauty art has consistently researched new attempts to meet the primary human need for being beautiful. As one of the rapidly emerging formative arts in the 21st century, body painting has evolved into commercial art, gradually expanded to more and more areas including performance and advertising, and become increasingly popular.

Creative works of body painting are created by the application of various themes and techniques. The field of body painting has

constantly been incorporated into other fields to express and create new works. Its integration with art history, in particular, has given birth to more refreshing works and presents artistic richness.

In this study, the investigator created works by incorporating the trompe-l'oeil technique of surrealism, one of the trends in art history, into the rapidly emerging field of body painting and attempted to open new possibilities for the creation of body painting works with more diverse examples with the application of the trompe-l'oeil technique.

The study first categorized the surrealist techniques into six groups, namely Automatism, Frottage, Decalcomanie, Collage, Depaysement, and Trompe-l'oeil and looked into and analyzed the trompe-l'oeil causing an optical illusion in the fields of painting, fashion, advertising, street art & architecture, and digital art. Based on the research on its various applications in many different fields, the investigator created six body painting works by applying the trompe-l'oeil technique.

The theoretical considerations and research findings are summarized as follows:

First, body painting is one of formative arts that can express creative works, highlighting the characteristics of the human body, as well as composite art that maximizes an artist's creative world of works for expression by making the body curves look alive and employing the model's movements unlike two-dimensional works on the canvas.

Second, surrealism is one of the most important art movements in the 20th century. It gave birth to a wide range of painting techniques with no restrictions and further a large amount of very free works by reinterpreting the subconscious world and dreams and seeking after the

internal unconsciousness of man.

Third, the trompe-l'oeil was originally a technique to play tricks on the eyes, causing optical illusions with realistic expressions. In the surrealist period, it created many revolutionary works differentiated from other surrealist works. In the modern times, it has evolved into an expanded concept that stimulates realistic images and simultaneously recognized fun.

Fourth, the investigator was able to express design with no attention to the human body by applying the trompe-l'oeil technique to body painting unlike those body painting works highlighting the beauty of human body.

Finally, the investigator was also able to improve her unique conception skills and stimulate imagination and fun in the viewers by applying the trompe-l'oeil to her body painting works, thus opening a possibility of the trompe-l'oeil technique being established as a new technique in body painting.

The study claims its significance in that it applied the characteristics of optical illusion to body painting works with the trompe-l'oeil technique, demonstrated the new possible expressions of body painting works beyond the existing framework, and contributed to the popularization of body painting in the nation by stimulating fun and interest in more people with misunderstanding and optical illusion effects than the existing works. The study will hopefully help the field of body painting expand its scope of works, have new techniques settle down in it, and raise its status.

【Keyword】 body painting, body art, surrealism, trompe-l'oeil,
optical illusions.

