



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

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

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



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

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

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

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

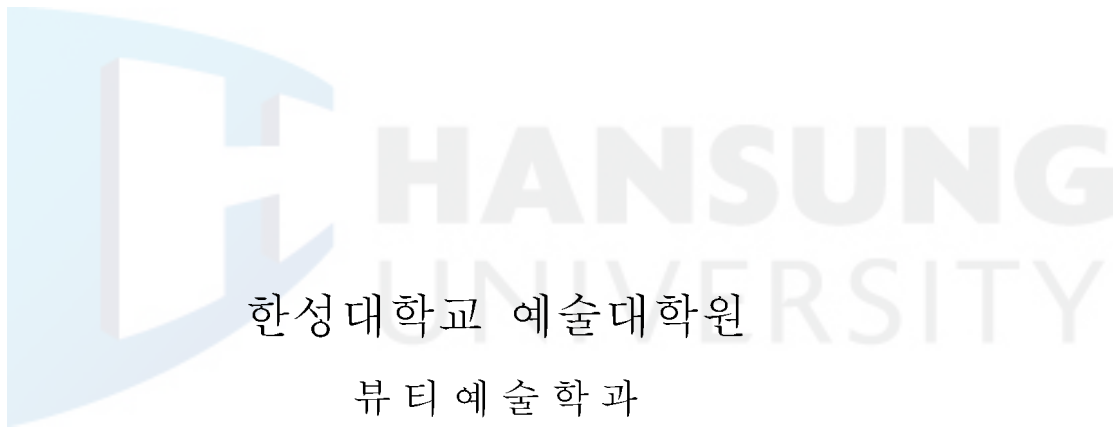
[Disclaimer](#)

석사학위논문

컴퓨터 그래픽을 활용한
바디페인팅 디자인 제작 기법

- 표현주의 중심으로 -

2011년



한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

민수영

석사학위논문
지도교수 최희자

컴퓨터 그래픽을 활용한
바디페인팅 디자인 제작 기법

-표현주의 중심으로-

A Study on the Design Making of Body Painting
Using Computer Graphics
-Focused on Expressionism-

2011년 06월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

민수영

석사학위논문
지도교수 최희자

컴퓨터 그래픽을 활용한
바디페인팅 디자인 제작 기법

-표현주의 중심으로-

A Study on the Design Making of Body Painting
Using Computer Graphics
-Focused on Expressionism-

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로 제출함

2011년 06월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

민수영

민수영의 예술학 석사학위논문을 인준함

2011년 06월 일

심사위원장 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

심 사 위 원 _____ 인

국 문 초 록

컴퓨터 그래픽을 활용한 바디페인팅 디자인 제작 기법

-표현주의 중심으로-

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

민 수 영

바디페인팅은 정형화된 회화의 틀에서 벗어난 시각적으로 표현할 수 있는 여러 가지 기법을 통해 작가가 표현하고자 하는 정신세계와 메시지를 인체에 이미지화하는 것으로 개개인의 감성을 자극하는 창조적인 역할을 수행하는 종합예술의 한 장르이다. 현대에는 바디페인팅이 가지는 주목성과 독창적인 특징과 퍼포먼스를 접목하여 광고나 홍보공연 예술에도 이용하고 있으며, 학문적으로도 이론적 정립, 응용 모티브와 표현기법을 이용한 작품 제작 그리고 다양한 방면에서의 접근과 그에 따른 연구가 이루어지고 있다.

바디페인팅의 작품 제작에 관련한 선행연구로 패턴이나 문양을 응용·적용한 작품 사례는 매우 다양하지만 이는 기존 이미지의 모방과 카피에 머무르는 실정으로 디자인 제작에 관한 미비한 연구에 반해 창의적인 기법과 제작을 통한 새로운 모티브의 제시와 독창적인 디자인을 위한 연구는 의의가 있다고 본다.

바디페인팅의 모티브는 작품의 주제와 완성도를 결정짓는 가장 중요한 매개체로서 본 연구에서는 바디페인팅에 활용될 디자인을 컴퓨터 그래픽을 이용하고 표현주의의 특성을 부여해 제작하고자 한다. 선행연구와 작품 사례 분석을 통해 표현주의 회화가 가지는 왜곡과 확대와 같은 변형과 화려한

색채 대비는 바디페인팅에 적용되었을 경우 인체의 굴곡과 입체감을 부각시키며 주목성과 운동감을 상승시키는 것을 알 수 있었고, 본 연구에서는 변형을 위한 곡선과 강렬한 색채를 이용하였다.

새로운 표현 매체로 등장한 컴퓨터 그래픽을 통하여 표현주의의 특징인 곡선과 색채를 이용한 디자인 제작 과정을 제시하고 만들어진 디자인을 인체에 맵핑으로 적용한 작품 사례 4점을 제시하였다. 사용된 프로그램은 포토샵CS3(Adobe Photoshop CS3)로 Action이라고 하는 자동화 기능을 이용하였다.

연구 결과, 모방과 차용에서 벗어난 독창적인 디자인 방법을 컴퓨터 그래픽을 통하여 제시하였고, 이는 표현주의의 자유롭고 즉흥적인 특성을 띄고 있는 새로운 느낌의 이미지 탄생으로 바디페인팅의 완성도를 높일 수 있는 창의적이고 다양한 디자인 활용이 가능하게 하였다.

컴퓨터라는 도구를 이용하게 됨에 따라 이미지 변형의 무한한 반복과 복제, 추가적인 수정과 보완에 용이한 장점을 누릴 수 있었으며 이미지의 보존과 보관에 편리성을 부각시킬 수 있었다. 이처럼 컴퓨터 그래픽을 통하여 제작된 바디페인팅 디자인은 단일한 카피와 응용의 범주에서 탈피한 창의적의 디자인 제시를 도모함으로써 바디페인팅 디자인 영역 확대의 가능성을 열어주었다.

본 연구를 통해서 창의롭고 개성적인 바디페인팅 디자인 제작 방법과 디자인 영역 확장에 도움이 되고자 하며 컴퓨터 그래픽과 같은 표현 도구의 자유로운 활용과 선택에 기여하길 기대한다. 또한 현대예술에서 바디페인팅의 디자인과 표현 방법이 무한한 가능성을 지닌 영역으로 확대되기를 기대하며 추후 바디페인팅의 학문적 성찰과 활성화에 대한 연구가 더욱 더 많이 이루어져야 할 것이다.

주요어 : 바디페인팅, 디자인 제작, 컴퓨터 그래픽, 표현주의

목 차

제 1 장 서론	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적	1
제 2 절 연구의 범위 및 방법	3
제 2 장 이론적 배경	4
제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰	4
1. 바디페인팅의 개념 및 기원	4
2. 바디페인팅의 동향	6
1) 국내 바디페인팅의 이용 경향	6
2) 바디페인팅의 연구동향	11
3) 작품에 응용된 모티브 사례의 분류	14
제 2 절 표현주의에 관한 고찰	17
1. 표현주의의 개념 및 형성배경	17
2. 표현주의의 작가와 특징	18
1) 에드바르트 뭉크	20
2) 빈센트 반 고흐	21
3) 에곤 쉘레	22
4) 바실리 칸딘스키	23
3. 표현주의 작품을 응용한 바디페인팅 활용 사례	28
제 3 절 컴퓨터 그래픽에 관한 고찰	33
1. 컴퓨터 그래픽의 개념	33
2. 컴퓨터 그래픽의 역사	33
3. 컴퓨터 그래픽의 종류	37

제 3 장 표현주의를 응용한 컴퓨터 그래픽 디자인 제작 기법 40

제 1 절 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 응용	40
1. 포토샵(Photoshop)을 이용한 바디페인팅 디자인 제작 과정	42
2. 디자인 제작과 모티브의 응용	50
1) 응용 1	50
2) 응용 2	54
3) 응용 3	58
4) 응용 4	62

제 4 장 결 론 66

【참고문헌】	68
--------------	----

ABSTRACT	72
----------------	----

【 표 목 차 】

[표 1] 바디페인팅 연구의 성격에 따른 분류	16
[표 2] 표현주의 작품을 활용한 바디페인팅 사례	30



【 그림 목 차 】

<그림 1> 2007년 파브 보르도 CF (엠마 해커 作)	8
<그림 2> 2008년 파브 보르도 CF (필리포 아이오코 作)	8
<그림 3> 2009 Hi-Seoul 하나 되기 바디아트 페스티벌	9
<그림 4> 2010 Hi-Seoul 和 바디아트 페스티벌	9
<그림 5> 2010 Hi-Seoul 和 바디아트 페스티벌	9
<그림 6> 2010 야누스 세미나	9
<그림 7> 2009 대구 국제 바디페인팅 페스티벌	10
<그림 8> 2010 대구 국제 바디페인팅 페스티벌	10
<그림 9> 2010 뷰티디자인 엑스포	11
<그림 10> 2010 뷰티디자인 엑스포	11
<그림 11> 몽크 ‘절규’	25
<그림 12> 몽크 ‘분열’	25
<그림 13> 몽크 ‘죽음과 소녀’	25
<그림 14> 고희 ‘밤의 카페테라스’	25
<그림 15> 고희 ‘별이 빛나는 밤에’	26
<그림 16> 고희 ‘까마귀가 나는 밀밭’	26
<그림 17> 쉼레 ‘댄서’	27
<그림 18> 쉼레 ‘검정색 꽃병이 있는 자화상’	27
<그림 19> 바실리 칸딘스키 ‘즉흥계곡’	27
<그림 20> 바실리 칸딘스키 ‘뮌헨의 장크트루트비히 성당’	27
<그림 21> 몽크 ‘절규’	30
<그림 22> 응용작품 사례 1	30
<그림 23> 고희의 ‘별이 빛나는 밤에’	30
<그림 24> 응용작품 사례 2	30
<그림 25> 클림트의 ‘유디트’	31
<그림 26> 응용작품 사례 3	31
<그림 27> 클림트의 ‘키스’	31

<그림 28> 응용작품 사례 4	31
<그림 29> 바실리 칸딘스키 ‘즉흥계곡’	32
<그림 30> 응용작품 사례 5	32
<그림 31> 비트맵 방식	38
<그림 32> 벡터 방식	38
<그림 33> 이미지 불러오기 화면	42
<그림 34> Action 만들기 1	42
<그림 35> Action 만들기 2	43
<그림 36> Action 만들기 3	43
<그림 37> Curves 조절 화면	44
<그림 38> Hue/Saturation 조절 화면	44
<그림 39> Color Balance 조절 화면	45
<그림 40> Pinch 조절 화면	45
<그림 41> Radial Blur 조절 화면	46
<그림 42> Twirl 조절 화면	46
<그림 43> Shear 조절 화면	47
<그림 44> ZigZag 조절 화면	47
<그림 45> Artistic의 Dry Brush 효과	48
<그림 46> Action 저장하기 1	48
<그림 47> Action 저장하기 2	49
<그림 48> Action 저장하기 3	49
<그림 49> 변형에 이용될 이미지	50
<그림 50> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지	51
<그림 51> Art History Brush Tool과 Brush 선택	51
<그림 52> 완성된 이미지	52
<그림 53> 변형에 이용될 이미지	54
<그림 54> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지	55
<그림 55> Filter - Liquify 메뉴 선택	55
<그림 56> Liquify 메뉴	56

<그림 57> 완성된 이미지	56
<그림 58> 변형에 이용될 이미지	58
<그림 59> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지	59
<그림 60> 변형된 이미지의 개별 복사 후 작업 화면	59
<그림 61> 완성된 이미지	60
<그림 62> 변형에 이용될 이미지	62
<그림 63> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지	63
<그림 64> 원본 이미지와 변형된 이미지의 불러오기 화면	63
<그림 65> Layer 효과와 Opacity 조절을 통한 합성	64
<그림 66> 완성된 이미지	64



【 작 품 목 차 】

[작품 1] 맵핑을 통한 결과물 1	53
[작품 2] 맵핑을 통한 결과물 2	57
[작품 3] 맵핑을 통한 결과물 3	61
[작품 4] 맵핑을 통한 결과물 4	65



제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 의의 및 목적

현대 사회는 문화와 기술·도구의 발달에 따라 서로 다른 영역에 대한 경계가 불분명하고 모호해져 다양한 시도와 결합이 이루어지고 있다. 다원화와 복합화로 변화하는 현대사회에 따라 전 장르 간의 상호 교류와 접목은 현대예술의 새로운 틀이자 흐름이 되었다.

과학과 기술은 주로 개념을 나타내고 예술은 작품과 같은 미적 형상을 지칭하지만 이는 모두 사람들을 결합시키고 사람들에게 감정이나 사상을 전달하는 수단이 된다. 예술 분야에 있어서 과학 기술은 인간이 그들의 개성을 자유로이 표현하는 수단이 되었고 새로운 테크놀로지를 적극 활용해 나감으로써 현대 예술은 그 영역이 매우 넓어졌다.¹⁾ 오늘날 예술의 개념은 과거의 순수예술만을 지향하던 것과는 많은 변화를 보이고 있다. 소재와 기법의 다양화에 따라 여러 감각이 한데 어우러진 폭 넓고 새로운 창작예술들이 등장하고 있고 사람들은 예술을 통해 작가의 감정을 공유하거나 새로운 사상에 대해 깨우치기도 한다.

현대의 바디페인팅은 인간의 신체를 예술의 재료로 삼아 작가의 개성이나 감성을 시각화·이미지화 하여 나타내는 종합예술의 한 장르이다. 전시나 수집이 가능했던 이전의 예술과는 다르게 작품과 관람자의 교감으로 인한 강한 메시지와 감동을 줄 수 있으며 행위 예술을 위한 표현 방식으로도 자리 잡고 있다. 또한 정형화된 회화의 틀에서 벗어난 시각적으로 표현할 수 있는 여러 가지 기법을 통해 개개인의 감성을 자극하는 창조적인 역할을 수행한다.

바디페인팅의 디자인은 신체에 페인팅으로 표현할 주제와 정보를 담은 최종적인 계획안 또는 그것을 만들어 내는 과정을 말하며, 주변에서 흔히 볼 수 있는 이미지와 패턴, 한국 전통문양이나 미술사조에서 나타나는

1) 최명희(1984), 「컴퓨터 그래픽스에 관한 연구」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p.5.

문양을 모티브로 응용하기도 한다. 이러한 모티브는 바디페인팅 작품의 완성도를 가늠하는 가장 중요한 매개체로서 본 연구에서는 바디페인팅에 활용될 디자인을 컴퓨터 그래픽을 이용하여 제작하고자 한다.

관련 선행연구로는 패턴이나 문양을 디자인으로 응용·적용한 작품 사례는 매우 다양하지만 기존의 것들을 카피하거나 모방, 응용해보는 것에서 벗어나 새로운 모티브를 창의적으로 제작하여 제시한 연구는 미비한 실정이다. 이렇듯 현존해 있는 모티브를 차용하는 범주에서 벗어난 창의적인 예술 작품으로 표현하기 위한 혁신적이고 새로운 시도의 연구는 의의가 있다고 본다.

따라서 본 연구에서는 선행연구 민수영, 최희자(2010) 「바디페인팅에 응용한 표현주의 회화기법 연구」를 토대로 바디페인팅에 적용했을 경우 인체가 가지는 곡선을 돋보이게 하고 운동감과 생동감을 주는 표현주의로 제한하여 연구를 수행하고자 한다.

현대 예술에서의 바디페인팅의 위치와 영향에 대해 고찰하고 관련 선행 연구와 작품 사례를 통해 바디페인팅의 디자인과 모티브 이용 방법에 관해 분석하여 디자인 제작 연구의 필요성을 이론적으로 정립하고자 한다. 또한 컴퓨터 그래픽을 통한 디자인 제작 과정을 제안하여 이를 적용한 작품 4점을 제시하였다. 이는 컴퓨터 그래픽이 하나의 도구로 작용하여 나타나는 장점을 알아보고, 표현주의 회화가 가지는 특성과 표현방법을 응용하여 개성적이고 독창적인 바디페인팅 디자인 제작 방법에 도움이 되고자 한다. 나아가 바디페인팅이 예술의 한 분야로서 대중과 순수예술과의 간극을 좁힐 수 가능성과 과학과 기술의 결합이 주는 효과도 기대해 본다.

제 2 절 연구의 범위 및 방법

본 연구는 바디페인팅의 디자인 제작에 관한 연구로 창의적인 디자인 제작을 위하여 컴퓨터 그래픽을 이용하여 표현주의의 특성을 나타내고 이를 바디페인팅의 모티브 및 디자인으로 이용하고자 하였다. 하나의 예술로서 자리매김하고 있는 바디페인팅과 일상 속 깊이 들어온 컴퓨터 그래픽이라는 기술적 도구를 통합하여 보다 효율적이고 창의적인 디자인 방법을 제시하고자 한다.

이에 따른 연구의 방법은 다음과 같다.

제1장에서는 연구의 목적과 의의 그리고 연구 범위와 방법에 관하여 서술하였다.

제2장에서는 국내 문헌 및 선행 연구를 통하여 바디페인팅과 표현주의, 컴퓨터 그래픽의 개념과 역사에 대해 고찰한다. 또한 표현주의를 응용한 기존의 바디페인팅 사례를 통해 표현주의와 바디페인팅의 연관성에 대해 분석한 후 바디페인팅에 적용하기 적절한 요소를 도출하였다.

제3장에서는 표현주의의 특징을 컴퓨터 그래픽을 통하여 나타내는 과정을 제시하고 이에 따른 새로운 디자인을 바디페인팅의 모티브로 인체에 적용해 본다.

제4장에서는 컴퓨터 그래픽을 통한 바디페인팅 디자인 제작에 따른 의미와 결과에 대한 결론 및 연구의 향후 과제에 대해 제언하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰

1. 바디페인팅의 개념 및 기원

바디페인팅이란 작가가 표현하고자 하는 정신세계와 메시지를 시각적으로 표현할 수 있는 다양한 재료와 양식 등을 사용하여 인체에 이미지화시켜 재구성하는 일종의 예술 활동으로 그 유래는 아프리카 원주민과 아메리카 인디언 부족 사이에서 오래전부터 전해 내려오던 관습이었다. 주변에서 흔히 구할 수 있는 재료인 흙에서 나오는 안료, 광물, 황토를 이용하거나 새의 깃털, 나무 등을 장신구로 만들어 사용했으며 기하학적 무늬나 숭배하는 동물과 자연물 등을 형상화했다. 무늬나 색은 종족마다 다른 의미를 가지고 있으며 시대적으로 변하기도 하였다.

선행연구에 의한 바디페인팅의 개념을 살펴보면 문정은(2009) 「컴퓨터 그래픽스를 활용한 디지털 분장 기법에 관한 연구 : 노인 캐릭터 분장을 중심으로」에서는 상흔, 문신, 채색, 제거, 변형 등을 통한 일시적 혹은 영구적 신체장식 방법으로 인체에 이미지를 형상화하고 의식화했던 행위이자 표현의 양식이라 전해 내려온 바디아트가 현대에 이르러서는 페이스 페인팅, 바디페인팅, 문신, 피어싱, 피부 표피에 하는 헤나 염색으로 범주화되며 예술과 인간을 조화시킴으로써 새롭게 창조되는 독창적 예술이라 정의할 수 있다고 하였다. 최희경(2009) 「포크아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구」는 피부사용에 적합한 재료를 이용하여 색을 칠하거나 선을 그어 어떤 이미지를 그리는 페인팅과 오브제나 장식물을 이용하여 인체 자체를 하나의 완성된 이미지로 구축하는 것을 뜻한다고 하였다. 황주연(2011) 「단청문양을 응용한 바디페인팅 작품연구 : 보물로 지정된 사찰에 나타난 단청문양을 중심으로」에서는 인체를 화폭으로 한 디자인, 색채, 조형 등의 다양한 부분을 아우르는 예술인 바디페인팅은

인간의 몸을 이미지화시켜 재구성하는 종합예술이자 신체를 보호하는 의복의 역할을 넘어 커뮤니케이션의 도구로써 영구 소장이나 동일한 반복이 불가능한 일회성이라는 점에서 바디페인팅의 매력이자 그 예술적 의의를 찾았다.

이렇듯 바디페인팅은 피부에 해롭지 않은 재료의 이용을 염두에 두고 인체가 가지는 입체적 형태의 효율적인 활용과 전체적인 조화를 생각하여 완성도 있고 주목성은 높은 예술을 표현하는 것이며 퍼포먼스나 광고와 같은 새로운 장르와의 결합이 가능한 인체를 이용한 독창적인 종합예술로 정의할 수 있다.

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 있는데 그 유래는 네 가지 의미로 정리할 수 있다.²⁾

첫째, 장식설은 인간이 자신을 아름답게 치장하기 위한 본능적인 욕구로 자신을 아름답게 꾸미는 것에서 오는 즐거움·만족감과 상대에게 매력적으로 보이고 관심이나 시선을 끌기 위해 문신 또는 몸에 색을 칠하거나 새의 깃털과 같은 장신구를 이용해 얼굴과 몸을 치장했던 설이다.

둘째, 주술적·종교적 행위로서 질병과 재액을 물리치거나 복을 비는 등의 의식을 행할 때 특정 형태의 바디페인팅을 했다고 보는 종교설이다. 고대 이집트 때 많이 사용되었으며 자신과 부족의 심리적 보호와 욕구를 충족시키기 위한 목적이었다.

셋째, 보호설은 사냥 또는 부족 간의 전쟁과 같이 어떠한 위험으로부터 자기 자신을 보호하기 위하여 신체를 위장, 은폐하기 위한 치장이 미적인 수단으로 발전했다고 보는 것이다.

마지막으로 신분표시설은 상징적인 의미로 지위나 계급, 성별 혹은 기혼과 미혼의 구분과 같이 집단안의 개인을 구분해주는 표시로써 자신들의 종족을 표시하고 그 종족 안에서의 신분과 나이를 표시하는 등 동질감, 우월감의 상징으로 사용되어졌다.

2) 최민령(2008), 「바디 페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구 : 독립장르 구축 방향 모색」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.7.

이처럼 고대의 바디페인팅은 이성을 유인하거나 자신을 보호하기 위한 주술적인 목적, 지위나 계급, 종교를 나타내기 위한 수단 등으로 이용되었고 이는 어느 한 가지 설로만 추측하기 어려우며 그 사회의 문화나 상황에 따라 동기는 달랐을 것으로 보인다. 각 민족에 따라 목적과 동기가 다르게 나타나기 때문에 바디페인팅의 기원을 어느 한 가지로 설명하기에는 어려움이 있으며 그것은 한 사회의 지배적인 문화에 따라서 달라지는 것으로 보인다. 그러나 이것이 현재에 와서는 인간의 미를 돋보이게 하는 요소가 크게 작용해 바디아트와 같은 예술적 미를 창조하는 단계로 발전하였고 그 맥락 안에서 오늘날의 바디페인팅이라는 예술분야로 자리 잡기에 이르렀다.

2. 바디페인팅의 동향

1) 국내 바디페인팅의 활용 경향

현대에 이르러 바디페인팅은 신체가 예술의 새로운 표현요소로 등장하면서 인간의 행동과 몸짓 등을 사실적으로 표현하는 신체미술로 보는 관점과 인간의 표현적 욕구를 시간의 흐름에 따라 나타내는 행위예술로 보는 관점, 피부화장이나 장신구 달기, 머리 염색, 손톱 기르기 등과 같은 신체 장식 등 여러 각도로 해석되고 있다.

신체의 조형적 표현에만 그쳤던 바디페인팅은 현재에 이르러서는 주목성과 독창적인 특징을 이용하여 광고나 홍보에도 이용되고 있을 뿐 아니라 퍼포먼스와 함께 공연 예술로도 이용되고 있다.

국내의 바디페인팅은 1980년대 말부터 해외에서 바디페인팅을 접한 후 귀국한 메이크업 아티스트에 의해 소개되기 시작했으며³⁾ 초창기에는 선정성과 노출에 의해 거부감이 컸으나 2002년 월드컵을 기점으로 차츰 대중에게 가까워졌고 <그림 1>, <그림 2>의 2007년 엠마 해커(Emma Hack)와 2008년 필리포 아이오코(Filippo Ioco)에 의한 바디페인팅을 소재로 제작된

3) 김미경(2009), 「브러시를 이용한 바디페인팅 연구 - 표현분류에 따른 작품 제작을 중심으로」, 경남대학교 산업대학원 석사학위논문, p.5.

파브 보르도 CF로 대중에게 강한 인상을 심어주었다. 또한 기존의 유명 연예인들을 앞세운 마케팅에서 벗어나 창조적이며 예술적인 마케팅 전략을 도입하며, 화면 안에서 강렬한 색상으로 바디페인팅을 한 여성이 환상적인 춤을 추는 광고를 시도하여 사람들에게 참신성과 예술성을 인정받고⁴⁾ 선명한 컬러와 숨 막힐 듯 매혹적인 색채감으로 대중에게 강한 인상을 심어주었다. 이어 2008년 대구 월드 바디페인팅 페스티벌이 개최됨에 따라 국내 아티스트의 참여와 함께 관련 분야에서의 관심도의 증가로 선정성에 의한 고정관념에서 탈피하고 새로운 예술의 한 장르로 발돋움하게 되었다. 이를 기반으로 현재의 바디페인팅은 대중과의 친밀도 상승에 따라 바디페인팅이 가지는 주목성과 퍼포먼스가 주는 의미전달의 장점을 앞세워 각종 행사나 광고에서 이벤트성 목적을 가지고 이용되고 있다.

<그림 3>의 2009 Hi-Seoul 하나 되기 바디아트 페스티벌, <그림 4>, <그림 5>의 2010 Hi-Seoul 和 바디아트 페스티벌은 홍보를 위한 바디페인팅으로 현대무용의 역동적인 퍼포먼스로 관객을 사로잡았고 <그림 6>의 2010 야누스 세미나는 UV발광물감과 블랙라이트 표현기법을 활용한 페인팅으로 현대무용의 한 장르를 바디페인팅과 접목하여 새로운 무대공연으로 선보이기도 하였다. 이외에도 FILA KOREA 지면광고, <그림 7>, <그림 8>의 2009, 2010 대구국제바디페인팅 페스티벌, <그림 9>, <그림 10>의 2010 뷰티디자인 엑스포 'Harmonize Body-Art Performance' 등 새로운 양식의 흐름을 형성하면서 다양한 장르에서 진행되고 있다.

이는 조명과 음악, 의상 또는 소도구와의 조화와 함께 주제에 맞는 표현을 위한 퍼포먼스를 포함하는 예술 관념적인 차원으로 시각예술에 있어서 하나의 새로운 예술과 삶의 조화를 이뤄나가고 있음을 보여주고 있는 것이다.

4) 김미경(2009), 전계논문, p.6.



<그림 1> 2007년 파브 보르도 CF
(엠마 해커 作)
삼성전자 홈페이지



<그림 2> 2008년 파브 보르도 CF
(필리포 아이오코 作)
삼성전자 홈페이지



<그림 3> 2009 Hi-Seoul 하나 되기
바디아트 페스티벌
<http://cafe.naver.com/hs3133>



<그림 4> 2010 Hi-Seoul 和
바디아트 페스티벌
<http://cafe.naver.com/hs3133>



<그림 5> 2010 Hi-Seoul 和
바디아트 페스티벌
<http://blog.naver.com/h3133712>



<그림 6> 2010 야누스 세미나
<http://blog.naver.com/h3133712>



<그림 7> 2009 대구 국제 바디페인팅 페스티벌
<http://www.dibf.co.kr/>



<그림 8> 2010 대구 국제 바디페인팅 페스티벌
<http://www.dibf.co.kr/>



<그림 9> 2010 뷰티디자인 엑스포
<http://blog.naver.com/h3133712>



<그림 10> 2010 뷰티디자인 엑스포
<http://blog.naver.com/h3133712>

2) 바디페인팅의 연구동향

바디페인팅의 연구동향은 한국교육학술정보원(KERIS)에서 제공하는 학술연구정보서비스(RISS)의 학위논문과 국내학술지논문에 근거하는 자료를 참고하였다. 기간은 바디페인팅이 대중에게 선보이기 시작하는 시점인 2000년도부터 2011년까지로 제한하였다. 바디페인팅의 이론적 정립의 경향, 탐색적으로 이루어지는 창의적인 작품사례 연구, 작품에 응용된 사례를 통한 모티브의 종류를 분류하고 비중과 활용도에 대해 분석하였다.

바디페인팅의 이론적 고찰에 관한 연구로는 최민령(2008) 「바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구 : 독립장르 구축 방향 모색」, 설현진(2004) 「Body painting의 교육적 가치에 관한 연구」, 문정은(2002) 「바디아트의 표현적 특성과 형태 연구 : 지역 특성과 시대 변화를 중심으로」, 김미림,

최희자(2011) 「UV라이팅에 나타난 바디페인팅 시각적 효과」를 비롯하여 50여개의 연구 중 19개에 해당하는 연구가 발표되었고 전체의 35.8%의 비중을 가진다.

최민령(2008)은 바디페인팅과 관련한 명확한 장르의 규정없이 여러 분야에 부수적 형태로 표현되어 독립적인 예술 가치를 인정받기에 부족하다 인식하고, 일반인과 전문가 집단을 대상으로 인식 조사를 통해 바디페인팅은 퍼포먼스와 회화적 맥락을 가진 독립적인 장르로서 연구·발전되어야 할 예술적 가치와 가능성이 높음을 보고하였다.

설현진(2004)은 바디페인팅의 교육적 가치를 파악하여 인성과 창의성을 향상시킬 수 있는 교육 연구의 기초로 활용되는 것에 목적을 두었다. 연구를 통해 바디페인팅은 오랜 역사적 근원과 미술적 표현 요소를 가졌으며 퍼포먼스나 공연과 같은 타 분야와 접목이 가능한 예술로 교육적 가치와 필요성을 충분히 내포하고 있으며 다양한 접근의 교육과정에 대한 연구가 필요하다고 하였다.

문정은(2002)은 바디 아트 표현적 특성과 의미를 제대로 이해하여 패션의 새로운 문화예술의 한 영역임을 이해하고 발전시킬 수 있도록 이론적 배경과 근거가 필요함을 인식하고, 시각 자료와 국내외 문헌을 토대로 각 민족마다 시대적·역사적·종교적·미적·생활 감정이 반영된 상징적 구성물을 색깔이나 독자적 표식·문양으로 의미를 담아 사용했었음을 고찰하였다.

김미림, 최희자(2011)는 최근 퍼포먼스나 공연에서 많은 활용되고 있지만 연구 자료는 미비한 UV바디페인팅에 관한 이론적 정립과 작품 제작을 통해 UV바디페인팅의 시각적 효과와 활용 가능성에 대한 제시를 하였다. 이 외에도 바디페인팅이 가지는 원시성이나 상징성을 나타내는 특성이나 순수예술에서 보여지는 특징과 관련한 연구를 통해 종합 예술로서의 바디페인팅이 지니는 가치에 관한 많은 이론적 정립이 이루어지고 있다.

작품 제작에 관한 연구는 크게 기법이나 이론을 바탕으로 한 것과 문양을 응용한 것으로 나눌 수 있다. 기법 응용에 관한 11개의 연구와 문양 응용의 13개의 연구는 전체의 45.3%에 해당하며 선행 연구자들의 다양한 기법과

문양을 응용한 독창적인 작품 제시로 바디페인팅의 가능성과 모티브 활용 방안에 대한 사고의 확장에 기여하였다.

기법과 이론의 응용에 관한 연구로는 최승희(2009) 「특수 분장을 이용한 바디페인팅 이미지에 관한 연구」는 특수 분장의 기법 중 음각 틀(negative mold casting), 보형물(appliance) 만들기를 이용하여 페인팅 한 바디 위에 입체감을 부여한 작품 제작을 통해 특수 분장을 이용한 입체 표현은 작품의 가치와 평가를 높일 수 있다고 하였으며, 최희경(2009) 「포크아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구」는 포크아트의 표현기법으로 표현한 작품 제작을 통해 포크아트 기법은 우리나라의 전통색이나 음양의 표현, 주제 등에 구속받지 않고 조화되었으며 현대적 조형 감각과 선 감각, 그라데이션을 표출할 수 있다고 하였다. 오대식(2007) 「에어브러시를 이용한 바디아트 표현의 실제」에서는 바디페인팅의 표현 기법 중 회화적, 그래픽적, 타투의 표현을 에어브러시를 이용해 작품을 제작하여 에어브러시가 가지는 부드러운 그라데이션과 서정적인 느낌은 에어브러시 활용의 부가가치와 바디아트의 수준을 향상시킨다고 하였다.

컴퓨터 그래픽을 이용한 디지털 아트나 광고, 퍼포먼스와 같이 다른 분야와 접목을 시도한 연구는 2000년대 후반을 기점으로 증가하고 있는 추세이며 최희자, 김경희(2010) 「‘브랜드’ 바디페인팅의 작품 제작을 위한 연구」, 서귀예라, 오인영(2009) 「Body Painting을 활용한 TV 광고 사례 연구」, 최성민(2003) 「컴퓨터그래픽 작업을 응용한 Body Painting 연구」, 이선저(2003) 「퍼포먼스로서의 바디페인팅에 대한 연구」를 비롯한 7개 연구가 이루어졌고 13.2%에 해당한다.

최희자, 김경희(2010)는 바디페인팅에 광고와 홍보의 역할을 부여한 작품 제작을 통하여 신체의 라인에 의한 아름다운 선이 홍보하고자 하는 브랜드의 시각성을 상승시켜 대중에게 강한 어필을 하고 그 이벤트성 효과는 더욱 극대화된다고 하였고, 이선저(2003)는 퍼포먼스에 결합된 색채와 디자인 등을 바디페인팅이 보충해 주고 바디페인팅에 결합되어 있는 회로애락의 몸짓인 퍼포먼스가 결합하면 관중들의 감성을 일깨우는 예술 형태로 나타날 수 있다고 하였다. 최성민(2003)은 일회성 성향의 바디페인팅

작품 활용의 취약점을 보완하고 작품 수준의 향상과 미적 가치를 높이기 위한 목적으로 컴퓨터 그래픽을 이용한 이미지의 보정과 활용 방안을 제시하였다.

이처럼 바디페인팅에 관한 연구는 이론 정립, 응용 모티브와 표현기법을 이용한 작품 제작 그리고 다른 분야와의 접목과 같은 다각도의 접근 방향에서 탐구되고 있다.

3) 작품에 응용된 모티브 사례의 분류

모티브의 활용에 관한 작품 제작 연구는 활발히 진행되고 있으며 본 연구에서는 모티브의 성격에 따라 서양 미술사조를 응용한 것과 동양적인 모티브의 활용으로 분류하고자 한다.

동양적인 모티브의 활용으로는 황주연(2011) 「단청문양을 응용한 바디페인팅 작품연구 : 보물로 지정된 사찰에 나타난 단청문양을 중심으로」, 배기혜(2009) 「사군자를 응용한 바디페인팅 연구 : 본인 작품을 중심으로」, 박혜선(2001) 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」를 비롯한 5개의 연구에서 보여지며, 황주연(2011)은 사찰에 나타나는 단청 문양 중 봉황과 연꽃, 당초무늬를 응용한 작품 제작을 함으로써 서양적인 기법이 주로 이용되었던 바디페인팅에 단청 문양이 가지는 독특한 형태와 색채로 인해 차별성과 한국적인 미의 가치를 드높일 수 있다고 하였다. 배기혜(2009)는 사군자를 응용한 바디페인팅 작품 제작으로 매, 난, 국, 죽의 형태에서 보여주는 조형적 요소가 구조적인 측면에서 몸의 근육과 결합하여 보다 성숙된 바디페인팅으로 재창조될 수 있음을 보여주었다. 박혜선(2001)은 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품 제작으로 문자도의 디자인적인 요소와 조형적 법칙을 적절히 배합하여 로고의 발전 가능성을 보여주고 한국적 소재 이용과 미적가치를 높였다. 동양적인 소재는 훌륭한 색감과 조형미를 가지고 있으며 전통에 대한 올바른 인식과 계승에 도움이 된다고 보고 있으나 건축이나 문자가 가지는 정형화된 틀은 굴곡과 움직임이 있는 인체에 적용했을 경우 그 특징을 사실적으로 살리지 못한다는

제한성을 가진다고 하였다.

미술사조나 회화, 그 속에서 나타나는 문양을 응용한 작품 제작에 관한 연구로는 최경옥(2009) 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구」, 이주영(2008) 「팝아트를 응용한 바디페인팅 연구」, 황지호(2008) 「19세기 상징주의 회화를 응용한 Body Painting 연구」, 공영희(2007) 「구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트(Body Art)에 관한 연구」, 이현주(2003) 「피카소의 회화를 응용한 바디 아트(Body art)에 관한 연구」를 포함해 8개의 연구가 있으며 각 미술사조의 대표적인 작품을 몇 점 선정하여 색의 변경, 부분 확대 및 삭제, 인체의 굴곡에 맞는 적절한 구성과 배치 등의 방법을 사용하여 바디페인팅의 디자인으로 응용하고 이를 작품으로 나타냈다. 선정된 작품은 주로 곡선과 리듬감을 느낄 수 있게 하는 요소들이 많아 이를 접목함으로써 직선, 기하학적인 형태의 모티브에 비해 유선형의 인체와 조화를 이루며 풍부한 아이디어를 제공해 줄 수 있었다. 또한 각 미술사조가 지닌 색채와 바디페인팅의 조합은 예술적 감각을 상승시켜준다고 보았다.

문양을 응용한 작품 제작은 종이가 아닌 피부에 페인팅을 하는 과정에서 새로운 기법이나 특징을 발견하게 되는데 의미를 찾을 수 있지만 기존의 작품 제작 사례를 분석한 결과 단순히 이차원적인 평면의 이미지를 굴곡이 살아있는 입체적인 인체에 옮겨보는 이미지의 차용이나 카피에 지나지 않았다. 현재의 바디페인팅은 광고, 퍼포먼스나 공연·예술 등 다방면에서 두각을 나타내고 있고 바디페인팅의 디자인에 관해서도 이미지의 모방과 차용의 범주에서 벗어난 참신하고 독창적인 기법과 제작을 통한 모티브의 등장이 필요한 시점이라 사료된다.

최근 10년간 바디페인팅에 관한 연구는 이론적 정립과 작품 제작을 통하여 시각적인 주목성과 독자적인 성격을 부각시키고 예술적 가치를 드높이기 위한 노력이 꾸준히 지속되고 있으며 바디페인팅이 앞으로 나아갈 새로운 방향을 모색한다는 점에서 매우 의미 있다고 본다. 또한 바디페인팅의 학문적 성찰과 활성화에 기여하고 다른 영역으로 확대될 수 있도록 더욱 더 많은 연구가 이루어져야 할 것이다.

[표 1]은 한국교육학술정보원(KERIS)에서 제공하는 학술연구정보서비스(RISS)의 학위논문과 국내학술지논문에 토대로 바디페인팅 연구의 성격에 따른 분류와 각 항목의 분포 비율을 나타낸 것이다.

[표 1] 바디페인팅 연구의 성격에 따른 분류

이론 정립 고찰 연구	작품 제작			타 분야와 접목	기타
	기법	문양			
19개 (35.8%)	11개 (20.8%)	13개 (24.5%)		7개 (13.2%)	3개 (5.7%)
		동양 5개 (9.4%)	서양 8개 (15.1%)		



제 2 절 표현주의에 관한 고찰

1. 표현주의의 개념 및 형성배경

표현주의는 정확하게 정의되는 양식이라기보다 매우 주관적이고 개인적인 기법을 통해 아카데미의 규범을 거부하는 모든 예술경향을 총괄하는 개념으로 예술가들의 감정과 내적 체험이 예술 창작의 동기가 되었던 미술 경향을 이른다.

표현주의란 용어는 “독일 베를린의 <슈투름(Der Sturm: 폭풍)>지(誌)의 주간 헤르바르트 바르텐(Herbert Barden, 1878~1941)이 1911년 4월 제22회 ‘베를린 분리파 춘계전’ 도록 서문”⁵⁾에서 ‘인상주의 이후의 화가들 혹은 반인상주의자’란 의미로 야수파, 초기 입체파, 인상주의 등 의식적으로 모방을 거부했던 여러 작가들의 작업을 설명하기 위해 처음 사용되었다. 이는 20세기 초 제1차 세계대전 이전의 시기와 제2차 세계대전 사이에 독일을 중심으로 오스트리아, 프랑스, 러시아 등지에서 활발하게 전개된 반인상주의 성격의 예술혁신 운동이며 예술가들이 주관적 세계관을 바탕으로 삶의 본질에 대한 견해를 강렬한 형식을 통하여 표현하는 미술을 지칭한다.⁶⁾

표현주의는 회화뿐만 아니라 조각, 건축, 영화, 댄스 등 다양한 예술에서 나타난 새로운 미의 혁명이었고 시각의 문제가 아닌 정신의 문제로 확산시킨 운동이라 할 수 있다. 표현주의는 주제와 표현에 대한 제한이 거의 없었으며 사실주의와 자연주의를 무시하고 자신의 감정과 기분에 따라 색과 형태를 나타내었다. 황혼의 하늘과 대지를 강조하기 위해 온통 붉은 색을 칠하거나 바다를 핑크색으로 칠해 또 다른 분위기를 나타내기도 하였다.

표현주의는 사회의 갈등들이 제1차 세계대전의 파국으로 이어지는 매우 소란하고 정치적으로 불안정한 시대를 반영한다. 그들은 전쟁의 결과로

5) 노버트 린튼, 미순자 역(1998), 『표현주의』, 서울: 열화당, p.7.

6) 이영유(2009), 「표현주의적 사고에 기초한 인체의 조형표현연구 : 본인 작품을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문, p.3.

인해 고정된 사회의 전통적이고 보수적인 규범을 파괴하고 억압으로부터 해방과 인습을 속박하여 새로운 세계로 거듭나길 원했고 그들에게 나타나는 예술은 일반적으로 암울하고 신경질적이며 극단적이었다.⁷⁾

표현주의의 또 다른 배경으로는 20세기 초 독일에서 일어난 특수한 사회적 변화를 들 수 있다. 독일은 과격한 산업혁명 정책으로 19세기 말경에는 산업국가로 급성장하게 된다. 20세기 초의 시간과 거리에 대한 감각의 변화가 그것이다. 가령 지하철의 발명과 아인슈타인의 상대성 이론, 최초의 대서양 횡단 비행, 일상생활에서 전화사용 등으로 사회는 더 빨리 변화하고 이동하고 있었다. 이같이 급속도의 사회 흐름 속에서 사람들은 불안과 혼란스러움을 느끼게 된다. 산업 혁명으로 인한 자본주의 경제로의 변화는 여러 가지 부작용을 동반하여 빈곤한 도시인구의 증가와 거칠고 삭막한 사회적 분위기를 조성하게 된다. 또한 과학 기술의 발전 등 빠르게 진행되는 학문적인 혁신으로 인간의 무능력과 무가치함을 깨닫게 되었고, 세계의 중심에 있다고 생각했던 인간 중심에 대한 회의와 인간 세계에 대한 신뢰 관계의 파괴와 감정도 표현주의적 양식을 태동시키는데 한 몫을 하였다.⁸⁾

표현주의의 배경은 사회적 위기와 사회 변혁 시대의 특별한 생활감정을 예술적 관점에서 바라보고 나타낸 결과라 할 수 있으며 표현주의 작가들은 형태의 왜곡과 과장, 변형 그리고 강렬한 색감과 거친 붓 터치를 이용해 작품에 감정을 표현했다. 이러한 표현주의적 예술은 현대까지 우리의 예술 활동에 상당한 영향을 미치고 있다.

2. 표현주의의 작가와 특징

독일 표현주의에 영향을 미친 대표적인 표현주의의 선구자로서 반 고흐(Van Gogh, 1853~1890), 폴 고갱(Paul Gauguin, 1848~1903), 제임스 앙소르(James Ensor, 1860~1949), 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944)를 들 수 있다.⁹⁾ 이들은 인상파와 달리 자연을 묘사하는데 그치지 않고 개성적

7) 정미희(1990), 『독일표현주의미술』, 서울 : 일지사, p.31.

8) 이영유(2009), 전개논문, pp.3~4.

9) 슬라미스 베어, 김숙 역(2003), 『표현주의』, 서울 : 열화당, p.3.

이며 주관적인 독특한 색채 사용으로 새로운 장면의 제시와 감정의 환기를 위한 노력을 시도하였다. 이후 표현주의는 1905년에 구성되어 1913년에 해체된 ‘다리파(Die Bruke)’라는 드레스덴 그룹과 1911년 결성된 뮌헨 예술가들의 ‘청기사(Der Blaue Reiter)’라는 두 종류의 비공식적 예술가 그룹으로 설명할 수 있다.

1905년 드레스덴 공대의 네 명의 건축학과 학생들, 프리츠 블라일, 에른스트 루트비히 키르히너, 에리히 헤켈과 카를 슈미트-로틀루프가 결성한 다리파라는 미술가 그룹은 20세기 최초의 주요한 독일 미술가 단체로 1913년까지의 가까운 친교 속에 사물의 핵심인 본질적인 것만을 표현하는 근원적인 새로운 미술언어를 탐구했다. 아프리카와 오세아니아의 원시적인 미술과 고갱이나 반 고흐 같은 표현주의 선구자들에게 자극받아 거친 색조와 축소 또는 과장된 형태로 풍경화, 인물화, 초상화를 그리고 표현력이 강한 어두운 선들을 사용하였다.¹⁰⁾

1911년 결성된 미술가 그룹 청기사는 다리파와 더불어 가장 중요한 현대 미술 운동에 속하며 바실리 칸딘스키와 프란츠 마르크가 뮌헨에서 결성했다. 공동의 목표는 미술적 표현형식의 확장을 통해서 당시의 아카데미하게 경직된 미술을 무너뜨리는 것이었다.¹¹⁾ 모토는 1912년 발행되어 추상 미술의 근거가 된 칸딘스키의 책 제목이 말하는 바와 같이 ‘예술에서의 정신적인 것’이었고 추상과 양식화는 청기사파의 지배적인 경향이었다.

다리파는 긴장, 불안, 과민성 등 심리적 묘사에 치중한 ‘심리적 표현주의’ 입에 반해 뮌헨을 무대로 일어난 청기사파는 조형의 조화와 시적이고 신비주의적인 세계를 지향하는 ‘조형적 표현주의’ 또는 ‘추상적 표현주의’를 추구하였다.¹²⁾

표현주의자들은 자아 내부에 있는 감정과 감각의 직접적인 표현이야말로 예술의 진정한 목적이라 보고 인간 내면에 존재하고 있는 무의식적인 욕구와 감정들을 작품에 표현하고자 하였다. 따라서 그들은 눈에 거슬릴 정도의 선명한 색상과 가차 없이 단순화한 형태, 늘어지고 비틀린 변형을

10) 하요 뒤히팅, 최정윤 역(2007), 『어떻게 이해할까? 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.26.

11) 상계서, pp.42~43.

12) 이영유(2009), 전개논문, p.5.

이용해 감정을 더욱 극적으로 표현하고자 하였고 자연 묘사나 보편적인 미의 개념을 추구하는 것은 지양하였다. 강렬한 색채와 비정상적으로 뒤튼린 사물의 형태, 왜곡된 선과 격렬한 필치를 사용하여 인간의 불안과 불행, 고통과 빈곤, 절망, 폭력, 우울과 같은 마음의 상태를 작품의 주제로 삼아 생동감 있게 표현하였다.

표현주의자들은 예술이란 내부 세계의 현실을 가시적으로 구체화하는 작업이라고 주장하였고 그들에게 원근법이나 정확한 해부학적 구조, 자연스러운 외양과 색채는 중요하지 않거나 무의미했다고 볼 수 있다.

이에 본 연구자는 표현주의의 흐름에 강한 영향을 끼친 작가와 대표적인 작품을 중심으로 연구 분석하고 바디페인팅의 모티브로 제작하기 위한 특징을 모색하여 이를 디자인을 제작하는데 활용하고자 한다.

1) 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863~1944)

에드바르트 뭉크는 독일 표현주의에 가장 중요하게 영향을 끼친 인물로 미적 완성에 목표를 두지 않고 고통, 죽음과 소외, 절망과 정신적인 억압을 묘사하려 하였다. 사랑, 고통, 죽음, 불안 등을 주제로 내면세계를 시각화 하였으며, 예고 없이 찾아오는 죽음과 인간 생명의 불가사의함에 대한 상념을 독창성 있는 작품으로 제시하였다. 뭉크는 곡선만이 미와 생명을 간직하고 있다고 여겼고 뭉크의 회화에는 드로잉이든 페인팅이든 주로 곡선으로 그려져 있음을 알 수 있다. 뭉크가 즐겨 그린 나무, 줄기, 가지 등도 모두 곡선 형태이며 지붕이나 벽 등도 직선을 피하고 약간의 곡선으로 변형하여 그렸다. 또 다른 뭉크의 특징은 비현실적인 형태와 색채이다. 불안하고 절망적인 작가의 심리를 반영하여 사물의 형태와 색채에 현실적이지 않은 변형을 주었다.

<그림 11>은 뭉크의 대표적인 작품으로, 뭉크에 의하면 이 유명한 그림의 계기는 인간의 고통과 무관하게 전개되는 자연의 힘에 관한 자신의 공포 체험이었다.¹³⁾ 그림 속 인물은 불안한 심리를 묘사하듯 요동치는 얼굴과

13) 하요 뢰히팅, 최정윤 역(2007), 전게서, p.36.

몸을 곡선으로 표현했고 다리 너머로 보이는 하늘과 바다 또한 소용돌이와 같은 곡선 형태를 띠고 있다. 일직선으로 뻗은 다리만이 정상적인 형태와 색채이며 작가의 심리에 영향을 준 배경은 유난히 붉고 검푸른 비현실적인 색채와 형태이다. <그림 12>의 배경인 저녁노을과 산과 들은 곡선을 이용하여 늘어지듯 표현하여 불안한 감정을 더욱 강하게 느끼도록 하였고 무채색의 군중들은 공허하면서도什么的 의미를 찾으려는 듯 기묘하게 눈을 뜬 표정으로 정면을 응시하고 있어 몽크의 불안한 심리를 반영하고 있다고 할 수 있다. <그림 13>은 별거벗은 천진한 소녀가 죽음을 전혀 의식하지 않은 채 해골과 포옹하고 있는 그림으로 죽음에 이를 수 있는 무수한 세대와 장래의 세대와의 보이지 않는 연결을 상징적으로 드라마틱하게 나타내고 있는 작품이다. 죽음은 몽크의 표현주의 회화에 간혹 나타난 테마로 이는 그 원형의 하나라 할 수 있다.

2) 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh, 1853~1890)

빈센트 반 고흐는 네덜란드의 화가이며 현대미술사의 표현주의 흐름에 강한 영향을 미쳤다. 10년이라는 짧은 기간 동안 제작된 그의 작품들은 강렬한 색채, 거친 붓놀림, 뚜렷한 윤곽을 지닌 형태를 나타내고 있으며 3가지 유형의 주제들인 정물·풍경·인물을 그렸는데, 이 주제들은 농부의 일상생활과 그들이 견디는 고난, 그리고 그들이 경작하는 들판을 표현했다는 점에서 일관성이 있다. 또한 고흐는 자연에서 볼 수 있는 빛을 좋아했고 강렬하고 밝은 노란색을 사용해 표현함으로써 자연의 빛을 최대한 자신의 화폭에 옮겨 놓았다.

<그림 14>는 아를의 거리에 있는 카페의 밤풍경을 그린 것으로 노랑, 파랑, 초록을 주요색으로 하여 밤하늘과 카페의 전등 빛을 밝고 아름답게 표현하였다. 고흐가 즐겨 사용한 노란색을 아주 밝게 나타냈고 파란색과 초록, 보라색은 어두운 색을 사용하여 강한 색 대비와 함께 원근법의 효과도 가져온다. <그림 15>는 고흐의 가장 널리 알려진 작품으로 정신장애로 인한 고통을 그림 속의 소용돌이로 묘사했다. 전체적으로 푸르고 밝은

느낌의 이 그림은 그림 측면에 위치한 무채색의 나무로 인해 억압과 속박 등의 매개체로 작용하는 것처럼 보인다. 정적인 느낌의 그림 하단의 나무와 집들과는 반대로 하늘과 구름과 별은 매우 율동성 있게 굽이쳐 흐르고 있고 어두운 색의 측백나무와 밝은 색으로 그려진 달은 균형을 이루고 있다. 정적인 것과 동적인 것, 밝음과 어두움이 조화를 이루고 있는 그림이다. <그림 16>은 고희가 아틀리에에 있는 때부터 자주 그려진 밀밭의 풍경화이며 고희의 죽음이 가까워진 시기에 그려진 그림이다. 요동치듯 거칠고 빠른 붓 터치를 전체적으로 이용해 불안한 심리상태를 반영했다고 볼 수 있으며 어두운 색감이 특징인 그림이다. 고희가 주로 사용한 밝은 노란색에 비해 차분하고 약간 어두워진 노란색을 사용해 밀밭을 나타냈고 그 위는 짙고 어두운 파란색으로 하늘을 나타내 밀밭을 압도하듯 감싸고 있다. 게다가 밀밭에서부터 하늘을 향해 날아가는 까마귀 떼까지 더해져 전체적으로 어둡고 절망적인 분위기를 자아내며 짙고 어두운 하늘이 노란 밀밭을 억누르고 있는 듯한 표현으로 강렬했던 노란빛을 잃었다고 볼 수 있으며 이는 고희의 정신의 상황과 죽음을 모티브로 한 느낌을 강하게 받게 한다.

3) 에곤 쉘레(Egon Schiele, 1890~1918)

오스트리아 표현주의의 탁월한 인물인 쉘레는 일찍이 그의 재능을 알아본 클림트로부터 많은 후원과 영향을 받았다. 빈 아카데미의 학생이었던 1906년에서 1909년까지의 짧은 기간 동안, 클림트 식의 장식적 아르누보를 적용한 멋있하고 덜 묘사적 양식에서부터, 신체의 왜곡과 격렬한 동작의 붓질이 나타나는 굉장한 표현적 힘이 느껴지는 급진적인 형식언어에 이르기까지 다양한 창작의 단계를 빠른 속도로 거쳐 갔다.¹⁴⁾ 그러나 그는 장식보다 표현을 강조했으며 열정적인 긴장감으로 선의 감성적 호소력을 높여 독특하고 독자적인 자신만의 회화를 만들어냈고 자화상이나 누드 드로잉을 통해 이를 표현하였다. 아주 적은 모티브만이 존재하는 그의 자화상이나 누드화는 다양한 색채나 주변 배경도 없이 크로키와 같은 거친 붓 터치와

14) 노르베르트 볼프, 김소연 역(2007), 『표현주의』, 서울 : 마로니에북스, p.88.

인물의 동작, 표정만을 냉소적으로 나타내었다. 화가라면 대상의 외관을 변형시킬 때 이를 추하게 나타내기보다는 이상화시키는 것이 일반이지만 몽크와 쉴레는 그런 태도를 대상의 진실에서 멀어지는 것으로 보았다. 두 사람은 사물의 밝은 면 못지않게 어두운 면도 드러나야 한다고 생각했다.¹⁵⁾ 쉴레의 그림에는 아르누보의 굽이치는 물결 모양의 우아한 선과는 거리가 먼, 두세 번 겹쳐 그리거나 머뭇거림이 느껴지지만 예리하고 분명한 윤곽선과 약간 괴기스러운 면이 있는 색채 사용이 특징이며 딱딱하고 부서질 듯한 느낌이 보인다.

<그림 17>은 길게 그린 팔과 손가락으로 인해 인물의 움직임이 과장되게 표현한 작품이며 이중적인 선, 여백과 그림의 불균형이 보는 이로 하여금 긴장감을 느끼게 한다. <그림 18>는 중심 모티브를 제외하고는 여백으로 처리하는 쉴레의 그림에서 클림트의 영향을 받은 흔적이 보이는 작품으로 주변 배경이 있다. 꽃병과 마른 잎이 보이고 그 주위로 보이는 추상적인 무늬는 클림트의 장식적인 양식의 영향을 받았음을 분명하게 보이고 있다. 그림 속 쉴레는 중세 성자와도 같은 자세로 꽃병을 머리처럼 보이게 했으며, 눈을 크게 뜨고 손가락을 가위 모양으로 해서 독특한 심리적 기형을 표현했다.

4) 바실리 칸딘스키(Wassily Kandinsky, 1866~1944)

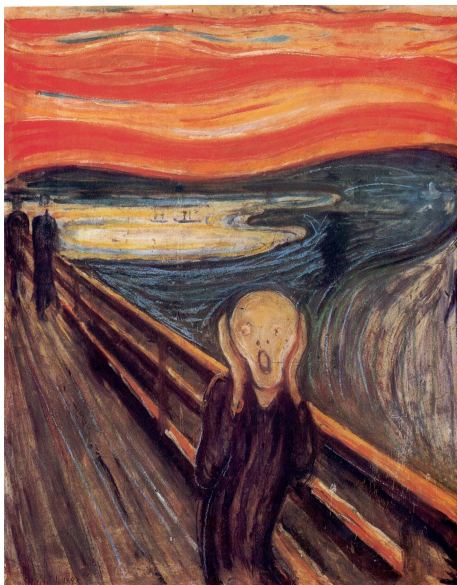
바실리 칸딘스키는 청기사 그룹에서 활동했던 화가로 공감각적 색채를 사용했고, 대상적이고 재현적인 이미지를 연상하게 하여 보는 이에게 효과를 바로 미칠 수 있는 형태를 추구했다. 사물 모두를 단번에 알아볼 수 없도록 분해하여 그렸고 형상은 아주 적게 남기고 형태와 색이 내재된 고유의 효과를 만들어냄으로써 감상자들이 그림이 지닌 정신적인 함축 의미를 점차적으로 경험할 수 있게 하였다. 그의 수많은 그림에서 다양하게 변형되어 나타나는 배는 칸딘스키 도상의 일부이며 그의 목표는 조화가 아니라, 색채의 자극적인 대비를 표현하는 것이었다.¹⁶⁾

15) 김광우(2006), 『몽크, 쉴레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.28.

16) 하요 뢰히팅, 김보라 역(2007), 『바실리 칸딘스키』, 서울 : 마로니에북스, p.45.

<그림 19>는 칸딘스키가 전시를 계획하고 새로이 형성된 인간관계에 적극적으로 참여함으로써 추상화로 가는 길에 결정적 시기를 맞아 연상적 지시물을 점차적으로 거부하는 것에서 순수한 색과 형태를 통한 표현으로 향했던 과정이 나타난 작품이다. 사다리와 로프, 보트와 폭포, 바이에른 민속 의상을 입은 남녀 한 쌍 등 숨은그림찾기처럼 영겨 있는 칸딘스키의 특징이 두드러진 작품으로 자극적이게 눈에 띄는 색채 사용은 시선의 분산 효과를 높이고 즉흥적인 느낌을 증대시켰다. 뚜렷하지 않고 과감하게 단순화시킨 형태를 특징으로 볼 수 있다. <그림 20>은 교회 정문 밖에서 집회나 행렬에 참가하고 있는 것처럼 보이는 많은 사람들을 나타낸 그림으로 화려한 색채와 짧은 붓 터치가 특징이다. 화려하고 강렬한 색감과 리드미컬하게 나타낸 붓 터치로 인해 질감과 건물의 규모, 그에 비해 매우 작은 사람들까지 묘사가 가능하였으며 형태가 불분명함에도 빛과 어둠의 조화로 인해 시각적 인지가 가능하게 하였다.

앞선 연구를 통한 표현주의에 나타난 특징은 왜곡과 과장과 같은 변형, 강렬한 색채이다. 변형을 위한 방법으로는 곡선을 이용하거나 감각적인 붓 터치를 표현법으로 사용했으며 형태의 분해를 이용한 시선 분산을 유도했다. 또한 색채의 대비를 크게 주어 강렬하고 화려한 자극적인 색채를 사용했다. 유사 계열의 색은 차분하고 정적인 이미지를 주게 되지만 강렬하고 화려한 색감들의 대비는 주목성을 가지며 역동적으로 표현되었다.



<그림 11> 뭉크 '절규'

김광우(2006), 『뭉크, 쉼레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.23.



<그림 12> 뭉크 '분열'

<http://btboop.blog.me/40023221909>



<그림 13> 뭉크 '죽음과 소녀'

김광우(2006), 『뭉크, 쉼레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.266.



<그림 14> 고흐 '밤의 카페테라스'

<http://cafe.daum.net/coffeepeople/HLfH/19?docid=11yTt|HLfH|19|20061123160105>



<그림 15> 고흐 '별이 빛나는 밤에'

캐롤 스트릭랜드, 김호경 역(2010), 『클릭, 서양미술사』, 서울 : 예경, p.212.

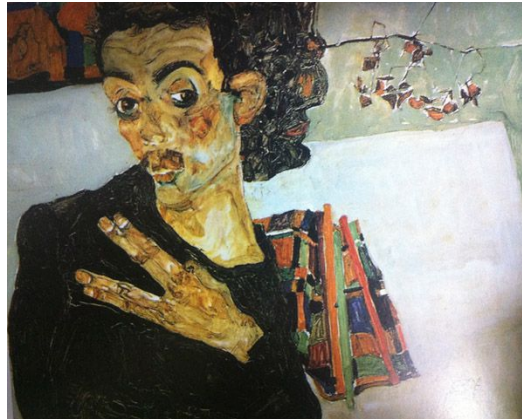


<그림 16> 고흐 '까마귀가 나는 밀밭'

캐롤 스트릭랜드, 김호경 역(2010), 『클릭, 서양미술사』, 서울 : 예경, p.224.



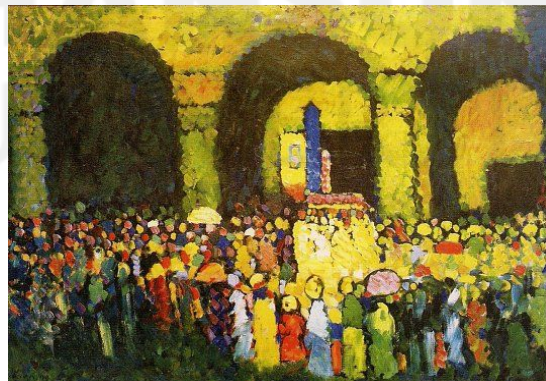
<그림 17> 쉴레 ‘댄서’
김광우(2006), 『몽크, 쉴레, 클림트의
표현주의』, 서울 : 미술문화, p.69.



<그림 18> 쉴레 ‘검정색 꽃병이 있는 자화상’
하요 뒤히팅, 최정윤 역(2007), 『어떻게
이해할까? 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.58.



<그림 19> 바실리 칸딘스키
‘즉흥계곡’
노르베르트 볼프, 김소연 역(2007),
『표현주의』, 서울 : 마로니에북스,
p.52.



<그림 20> 바실리 칸딘스키
‘뮌헨의 장크트루트비히 성당’
노르베르트 볼프, 김소연 역(2007),
『표현주의』, 서울 : 마로니에북스, p.50.

2. 표현주의 작품을 응용한 바디페인팅 활용 사례

표현주의 회화 작품을 응용한 바디페인팅 작품 사례를 표현주의에 나타난 특징인 선과 색채를 중심으로 다루어보고자 한다. [표 2]는 표현주의 작품을 활용한 바디페인팅에 사례를 나타낸 것이다.

<그림 21>은 뭉크의 ‘절규’로 <그림 22>에서는 뭉크 회화의 특징을 이용하여 인간의 고통과 절망적인 분위기를 나타내었다. 인체의 가장 넓고 평면적인 상반신의 등 한가운데 중심점을 기준으로 휘감겨 빨려가는 느낌을 주는 구성을 하였으며 포토샵을 이용한 배경 처리도 방사형으로 나타내 효과를 더해준다. 인물, 파도, 하늘을 양쪽 어깨라인을 따라 곡선으로 둥글게 표현했으며 인물을 중심으로 하늘까지 원심형을 이루는 곡선은 몰입의 효과를 낸다.

<그림 23>은 고흐의 ‘별이 빛나는 밤에’로 <그림 24>에서는 주로 선이나 점을 이용하고 짧은 붓 터치로 연결로 인해 동세 표현과 대비가 뚜렷한 강렬한 색을 사용하는 등 고흐의 특징으로 보이는 기법을 이용한 페인팅을 하였다. 각각의 모티브는 빨강과 파랑, 연두와 고동색 등 밝고 어두운 색의 대비를 이용해 페인팅했고 원형의 모티브는 간결한 붓 터치로 연결로 동적인 느낌과 입체감을 살려 주었다.

<그림 25>는 구스타프 클림트의 ‘유디트’로 <그림 26>에서는 작가의 감성에 따라 재해석하여 표현하였다. 추상적인 패턴을 이용했고 원작의 노랑을 주조색으로 파랑과 빨강과 같은 원색의 사용과 아르누보에서 볼 수 있는 소용돌이와 같은 문양이 몽환적 분위기를 나타낸 것으로 보인다. 페인팅과 더불어 작품의 배경의 부드러운 선 처리가 더욱 유연하고 율동적인 느낌을 더해준다.

<그림 27>은 구스타프 클림트의 ‘키스’로 <그림 28>에서는 클림트의 회화에서 볼 수 있는 독특하고 기하학적인 문양을 그래픽적 표현기법으로 부분적으로 활용하여 원작의 분위기와 매우 흡사한 따뜻한 감정이 느껴지도록 표현하였다. 원작에 매우 충실한 작품으로서 두 모델의 신체와 포즈에 적합한 구성과 배치가 뛰어나 평면을 입체화시켜 사실감을 매우

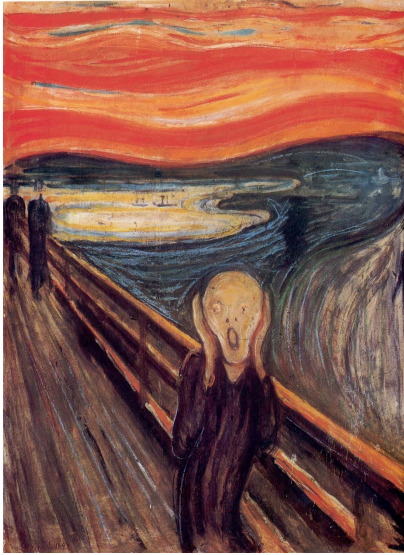
높였다.

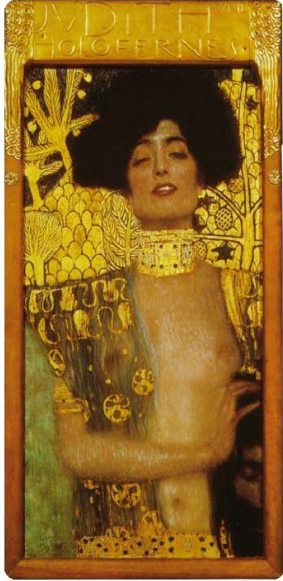
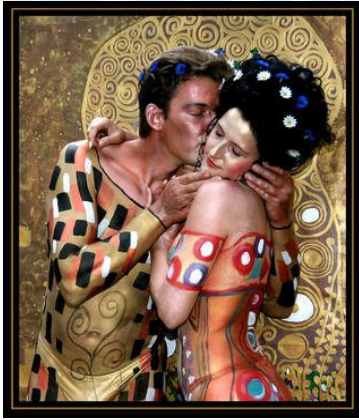
<그림 29>는 칸딘스키의 ‘즉흥계곡’으로 <그림 30>에서는 사물 일부를 확대하고 사물 간의 겹침 허용의 기법을 응용하며 채도가 높은 색으로 대비를 크게 주어 자유롭고 즉흥적인 느낌을 더욱 부각시켜 표현하였다. 화려한 색감은 바디페인팅의 주목성과 명시성을 높이는 효과도 부여한다.

표현주의 회화의 특징인 사실적이지 않고 불명확한 형태, 왜곡과 확대와 같은 변형, 강렬한 색감과 짧고 거친 붓 터치는 그라데이션과 함께 평면과는 달리 살아 있는 신체에 사실감 있게 표현되고 굴곡은 깊이감을 더해 주는 것으로 보인다. 적절한 신체 분배와 신체의 면적에 따른 응용 모티브의 배치는 왜곡된 형태로 인해 신체의 특정 부위에 입체감을 부각시킬 수 있으며 부정적인 주제나 불안정한 균형을 의도해 낼 수 있다. 또한 포토샵과 같은 컴퓨터 그래픽을 이용한 배경처리로 작품의 완성도와 효과를 배가시키며 움직임이나 퍼포먼스에 따라 생동감과 자유롭고 즉흥적인 느낌은 더욱 부각시켰다. 표현주의 회화에 나타나는 특징이나 문양을 활용한 패턴은 바디페인팅의 다양한 기법을 통해 색다른 창작성과 독특한 느낌으로 표현됨을 알 수 있다.



[표 2] 표현주의 작품을 활용한 바디페인팅 사례

	표현주의 회화 작품	바디페인팅 작품
몽크 '절규'	 <그림 21> 몽크 '절규' 김광우(2006), 『몽크, 쉼레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.23.	 <그림 22> 응용작품 사례 1 본인 作¹⁷⁾
고흐 '별이 빛나는 밤에'	 <그림 23> 고흐의 '별이 빛나는 밤에' 캐롤 스트릭랜드, 김호경 역(2010), 『클릭, 서양미술사』, 서울 : 예경, p.212.	 <그림 24> 응용작품 사례 2 본인 作¹⁸⁾

클림트 '유디트'	 <그림 25>클림트의 '유디트' 캐롤 스트릭랜드, 김호경 역(2010), 『클릭, 서양미술사』, 서울 : 예경, p.228.	 <그림 26> 응용작품 사례 3 http://www.artndreamgallery.com/
클림트 '키스'	 <그림 27> 클림트의 '키스' 김광우(2006), 『몽크, 쉼레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화, p.47.	 <그림 28> 응용작품 사례 4 http://www.bodypainting-festival.com/

칸딘스키 '즉흥계곡'	 <그림 29> 바실리 칸딘스키 '즉흥계곡' 노르베르트 볼프, 김소연 역(2007), 『표현주의』, 서울 : 마로니에북스, p.52.	 <그림 30> 응용작품 사례 5 본인 作¹⁹⁾
------------------------	--	--



-
- 17) 민수영, 최희자(2010), 「바디페인팅에 응용한 표현주의 회화기법 연구」, 『한국기초조형학회지』, Vol.11 No.6, p.236.
18) 상계논문, p.237.
19) 상계논문, p.237.

제 3 절 컴퓨터 그래픽에 관한 고찰

1. 컴퓨터 그래픽의 개념

브리태니커 백과사전에 의하면 ‘컴퓨터 그래픽스(CG: computer graphics)’는 컴퓨터를 사용하여 화상을 만들어 내는 기술이라 칭한다.²⁰⁾ 멀티미디어(multimedia)가 음성, 문자, 이미지, 동영상을 포함한다면 컴퓨터 그래픽스는 이미지와 동영상을 다루는 분야를 지칭한다고 할 수 있을 것이다.

새로운 표현 매체로 등장한 컴퓨터 그래픽은 오늘날 우리 생활과 밀접하게 연관되어 영향을 주고 있으며 여러 분야에 응용되고 있다. 흔히 볼 수 있는 신문, TV, 광고, 인터넷 등 시각적 전달 분야에도 컴퓨터 그래픽 처리가 된 이미지가 포함되어 있으며 건설이나 상품 등의 프로젝트 및 프레젠테이션에도 컴퓨터 그래픽을 이용한 시뮬레이션을 볼 수 있다. 서체, 제품, 패턴, 건축이나 실내 디자인 등 각종 디자인 제작에도 이용되고 있으며 방송이나 영화와 같은 영상물 역시 시각적이고 오락적인 효과 상승을 위하여 다양한 방법의 컴퓨터 그래픽 기술을 이용하고 있는 실정이다. 또한 미용·뷰티 부문에서 메이크업이나 헤어샷의 시뮬레이션 기능을 하기도 하며 바디페인팅 영역에도 응용되어 표현기법의 하나로 자리매김하고 있다. 작품 사진에 컴퓨터 그래픽을 이용한 보정 작업으로 작품의 완성도를 높이거나 컴퓨터 그래픽을 이용한 독창적이고 정교한 기법으로 활용하여 바디페인팅의 예술성과 가능성의 영역을 넓히는 역할도 한다.

2. 컴퓨터 그래픽의 역사

초기의 컴퓨터 그래픽스의 역사는 곧 컴퓨터의 역사와 함께 한다고 할 수 있다.

1950~1960년대는 컴퓨터 그래픽의 탄생기라 볼 수 있으며 컴퓨터 그래픽과

20) http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b21k2328a

같은 형태를 가진 최초의 컴퓨터는 1951년 MIT내에 설치된 메인 프레임인 ‘휠윈드(Whirlwind)’이다. 스크린 위에서 튀어오를 때마다 공의 높이를 달리하는 텔레비전 같은 화면의 이 컴퓨터는 1953년, SAGE(Semi Automatic Ground Environment)라고 부르는 반자동 방공관제시스템의 개발에도 영향을 미쳤다. 레이더와 컴퓨터를 사용한 본토 방공 방식으로 세계 최초의 데이터 통신 시스템이며 이 프로젝트를 발판으로 IBM은 본격적으로 컴퓨터 시장에 뛰어들게 되었다. 1959년 드럼 플로팅(drum-plotting) 장치인 캘컴 디지털 플로터(CalComp digital plotter)는 컴퓨터 그래픽스 시대의 도래를 예고하였고 보잉사의 연구원인 페터(William A. Fetter)는 플로터로 출력된 그림을 지칭하기 위하여 처음으로 컴퓨터 그래픽스(computer graphics)라는 말을 사용하였다. 이후 1961년 MIT의 서덜랜드(Ivan Sutherland)는 ‘스케치 패드’라는 컴퓨터 드로잉 프로그램을 개발하여 컴퓨터 그래픽스의 큰 발전을 가져왔다. 이 프로그램은 끝에 작은 광전자 셀을 내장하고 있는 라이트 펜으로 컴퓨터상에 간단한 그림을 그릴 수 있게 하는 것으로 오늘날 사용되는 많은 컴퓨터 그래픽스 인터페이스의 대부분도 이 스케치 패드의 영향을 받았다.²¹⁾

1962년 MIT출신의 러셀(Steve Russell)은 최초의 비디오 게임인 ‘스페이스 워(Space war)’를 만들었고 1966년 샌더스 어소시에이츠(Sanders Associates)의 감독인 배어(Ralph Bear)가 ‘오디세이(Odyssey)’라는 이름을 붙인 홈 비디오 게임을 만들었으며 이는 매우 단순한 저가의 게임으로 최초의 그래픽 상품이었다.

서덜랜드와 함께 컴퓨터 영상의 선구자로 인식되는 존 휘트니 1세(John Whitney Sr.)는 1950년대부터 카메라의 촬영소재를 컴퓨터 제어로 복잡하게 움직여서 빛의 패턴과 추상도형을 사용한 그래픽 애니메이션을 제작하였다.²²⁾ 1966년 제2차 세계대전에서 사용되었던 전함의 부품으로 만든 아날로그 컴퓨터를 이용해 여러 가지 광고용 그래픽을 제작했고 1966~1969년에는 IBM의 후원을 받아 애니메이션 연구를 하기도 하였다.

1970년대는 컴퓨터 그래픽의 발전기라 볼 수 있다. 본격적으로 영화와

21) 박일철(2004), 『컴퓨터 그래픽스』, 서울 : 미진사, p.47.

22) <http://blog.daum.net/heideger/36730>

TV 등에 컴퓨터 그래픽스가 이용되면서 더욱 사실적이고 생동감 있는 표현이 컴퓨터 그래픽스의 주요 과제가 되었고 NYIT(New York Institute of Technology, 뉴욕 기술 연구소)와 루카스필름이 1970년대의 컴퓨터 그래픽계의 주축을 형성하였다. CPU(중앙 처리 장치)의 많은 발전이 있었고 시스템의 발전에 따라 애니메이션 제작사들이 설립되기도 하였다. 약 20년간 컴퓨터 그래픽스계를 이끌어갔던 NYIT는 2D 애니메이션과 기존 애니메이션터들을 위한 제작 툴을 만드는 데 치중하였으며 스캔 및 페인트 시스템을 개발하였다. 이것은 이후에 디즈니(Disney)사의 컴퓨터 애니메이션 제작 시스템으로 발전했고 영화 ‘스타워즈’ ‘슈퍼맨’ 등 컴퓨터 그래픽이 사용된 영화가 흥행하였으며 1977년 12월에는 <CGW(Computer Graphics World)>라는 최초의 컴퓨터 그래픽에 관한 전문 잡지가 창간되었다.

1980년대 전반은 컴퓨터 그래픽이 영화와 게임에 적극 활용되었던 시기로 컴퓨터 그래픽의 실용기를 맞이하였고 좀 더 생동감있고 현실감이 있는 컴퓨터 그래픽을 추구하였다. 특수 효과를 담당하는 스튜디오나 프로덕션들이 대거 등장하게 되었다. AT&T 벨 연구소와 휘티드(Tuner Whitted)는 1980년 레이 트레이싱(Ray Tracing, 광선 추적) 알고리즘을 발표했는데 이것은 빛의 반사, 굴절, 그림자 등의 시뮬레이션을 하는 것으로 수치 계산이 매우 복잡하여 계산하는데 많은 시간을 필요로 하는 기술이지만 이것이 표현하는 사실적 효과는 매우 높았다. 월트 디즈니(Walter Disney) 프로덕션에 의한 공상 과학 영화 ‘트론(Tron)’이 1982년에 제작되었고 CG는 235컷과 200개의 배경화면이 사용되었다. 인포메이션 인터내셔널, MAGI 신타 비전, NYIT와 뉴욕의 디지털 이펙트, Robert Abel & Associates 등 여러 스튜디오와 회사가 CG제작에 협력했지만 ‘트론(Tron)’의 흥행은 실패로 돌아갔다. 그러나 이를 계기로 ‘트론(Tron)’은 세계의 많은 사람들에게 CG의 존재를 알리는 역할을 하여 CG붐을 다시 일으켰고 미국, 일본, 프랑스 등에 CG프로덕션이 설립되었다. 같은 해 워커(John Walker)와 드레이크(Dan Drake)가 여러 프로그래머들과 함께 설립한 오토데스크사(Autodesk Inc.)는 퍼스널 컴퓨터를 위한 오토캐드를 발표하게 됨으로써 퍼스널 컴퓨터에서도 컴퓨터 그래픽의 활용을 가능하게 하였다.

1980년대 후반부에는 소프트이미지(SoftImage)사가 등장했고, 최초의 PC급 3D 애니메이션 프로그램인 토파즈(TOPAS)가 나왔으며, 렌더맨이 개발되어 더욱 편리하게 3D장면을 연출할 수 있게 되었다. 아울러 아미가와 애니메이터가 개발되어 컴퓨터 그래픽의 확산을 도왔으며 모션 컨트롤이 시도되었다.²³⁾ 1986년 크리스털 그래픽스(Crystal Graphics)가 최초의 PC용 고품질 3D 애니메이션 프로그램인 토파즈를 발표하였고 몇 년 동안 PC급 3D 애니메이션 분야를 주도하였다. 1987년 일렉트릭 이미지사(Electric Image)가 설립되어 SGI와 애플 매킨토시용 3D 애니메이션 패키지를 발표했다.²⁴⁾

1990년대에 들어서면서 CG 소프트웨어들은 더욱 비약적인 발전을 이뤄냈다. 기능이 우수하고 사용이 편리한 전문 CG 소프트웨어들이 발표되면서 게임, 영화, 웹 등 다양한 매체와의 결합이 이루어졌고 하나의 예술분야로서 그 위치를 확보하게 되었다. CG 작업이 효과를 볼 수 있었던 가장 큰 이유는 실사 이미지를 디지털 신호로 저장하고 CG로 만들어진 이미지를 합성하는 방법을 통해 수작업으로는 불가능했던 효과를 표현할 수 있는 특징 때문이었다. 이러한 특성으로 텔레비전이나 영화 제작에 응용되면서 대중에게 CG의 개념과 인식이 더욱 보편화되고 사용 또한 본격화되었다.²⁵⁾

국내 영화에 컴퓨터 그래픽이 도입된 것은 1994년 영화 <그 섬에 가고 싶다>에서 학살된 주민들이 춤을 추며 별이 되는 장면이다. 이후 <구미호>, <무궁화 꽃이 피었습니다>, <충잡이>, <돈을 갖고 튀어라>, <은행나무 침대> 등 영화와 광고 분야에 컴퓨터 그래픽의 도입이 점차 활발해졌고 현재에는 컴퓨터 그래픽이 필수요소처럼 한 분야를 담당하고 있다. 영화나 광고 속 컴퓨터 그래픽은 적재적소에 사용되어 최고의 시너지 효과를 내고 있으며, <괴물>, <해운대>와 같이 컴퓨터 그래픽이 영화에서 큰 영향력을 차지하고 있는 작품이 늘어남에 따라 수준 높은 컴퓨터 그래픽 기술의 발전이 기대된다. 오늘날 컴퓨터 그래픽은 대규모 건축이나 모형

23) 박일철(2004), 전계서, p.59.

24) 상계서, p.60.

25) 문정은(2010), 「컴퓨터 그래픽스를 활용한 디지털 분장 기법에 관한 연구 : 노인 캐릭터 분장을 중심으로」, 세종대학교 일반대학원 박사학위논문, p.16.

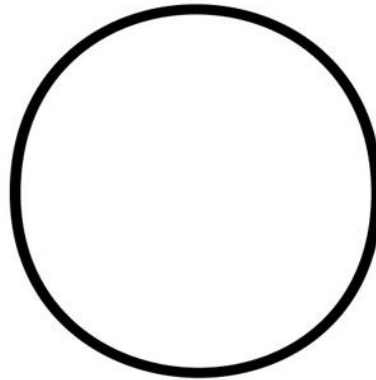
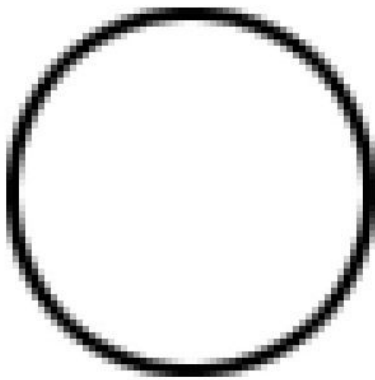
촬영에 의한 영상 프레젠테이션, 상품이나 상표의 디자인 시뮬레이션, TV 방송, 광고, 오락 등에서도 사용되는 것이 일반화되었으며 시대적 흐름과 상황을 고려할 때 컴퓨터 그래픽의 보편화와 일반화는 더욱 가속화될 것으로 보인다.

3. 컴퓨터 그래픽의 종류

컴퓨터 그래픽 프로그램은 처리 대상 이미지의 종류에 따라 벡터용과 비트맵용으로 구분할 수 있으며, 입체 표현에 따라 2D와 3D로 구분하기도 한다.

컴퓨터 그래픽스의 이미지를 만드는 방법은 비트맵(bitmap)과 벡터(vector)의 2가지로 나뉘며 비트맵은 픽셀이라는 요소를 사용하여 나타낸 이미지로 드로잉용으로 주로 이용되고, 벡터는 점을 이어 선을 만들거나 점들을 잇는 수학 공식으로 형태를 만드는 방식으로 이미지 편집용으로 이용된다.

픽셀(pixel)이란 ‘picture’와 ‘element’ 두 단어가 결합된 용어로 디지털 이미지의 최소 단위를 말하며 각각의 픽셀은 색상 정보와 위치 정보를 담고 있다. 픽셀의 개념을 이해하기 위한 예로는 모자이크 기법을 들 수 있는데 그림을 이루는 색을 가진 하나의 타일이 하나의 픽셀에 해당한다고 생각하면 된다. 벡터 방식은 선과 면으로 이루어진 개체의 시작점과 끝점의 좌표 값과 두 점을 연결하는 직선 또는 곡선의 기울기 정보와 채워질 면의 색상 정보를 저장하여 수학적 연산을 통해 이미지를 표현하는 방식이다. 픽셀과 달리 벡터의 점들은 분리되지 않으며 개별적으로 분리된 단위를 가지지 않는다. <그림 31>과 같이 점이 모여서 이미지를 이루고 있는 것은 비트맵 방식이며 <그림 32>과 같이 데이터가 연결된 표현은 벡터 방식이다.



<그림 31> 비트맵 방식 (500% 확대 시)

<그림 32> 벡터 방식 (500% 확대 시)

비트맵 방식은 다양한 색상을 표현할 수 있다는 장점이 있지만 고해상도 일수록 이미지 용량이 커지고 처리속도가 느려지는 단점이 있으며 이미지 확대나 축소 시에 이미지의 손상이 일어난다. 반면 벡터 방식은 선과 면으로 구성되기 때문에 다른 개체와 섞이거나 혼합되지 않고 확대나 축소 시에 이미지의 변화가 없으며 용량이 적은 장점이 있으나 비트맵 이미지에 비해 사실적인 표현이 어렵기 때문에 사진과 같은 실사를 표현할 수 없어 주로 사물을 단순화해서 표현하거나 색상이 단순한 이미지에 주로 쓰인다.

비트맵 방식의 대표적인 포맷은 JPG, GIF, PSD, PNG, IMG, BMP, TIF 등이 있고 비트맵 방식으로 제작되는 프로그램은 어도비 포토샵(Adobe Photoshop), 페인터(Painter), 그림판, 코렐 포토페인터(Corel PhotoPainter) 등이 있다. 비트맵 방식의 프로그램은 이미지 수정이나 합성 그리고 다양한 재료와 텍스처를 제공하기 때문에 이미지를 페인팅하는 작업에 주로 사용된다. 벡터 방식의 대표적인 포맷 방식은 AL, EPS, DRW, CDR, PCT 등이 있고 벡터 방식으로 제작되는 프로그램은 오토캐드(autoCAD), 어도비 일러스트레이터(Adobe Illustrator), 플래시(Flash), 스위시(SWiSH), 코엘드로(CorelDRAW) 등이 있으며 주로 제도기에 의해 표현되어 왔던 분야들인 도면 제도, 심벌 디자인, 로고 타이프 등의 분야에 사용한다. 벡터 그래픽의 질은 디지털 정보에 의존하는 것이 아닌 이 벡터 이미지가 렌더링

되는 출력기의 질에 의해 좌우되며 이 점이 비트맵 이미지와는 전혀 다른 점으로, 정밀한 제도 등의 작업에 유리하다.

이 외에도 픽셀 이미지를 벡터 이미지로 변환해 주는 스트림라인(Adobe Streamline)이라는 벡터 변환 프로그램, 문서 편집 프로그램 등이 있다.

컴퓨터 그래픽의 기본 개념 중 하나로 해상도는 하나의 이미지 시스템에서 어떤 측정 단위에 표현되는 픽셀의 양을 말하는 것으로 비트맵 이미지의 질을 결정한다. 해상도란 2D면적 단위에 포함되는 픽셀의 수로 비트맵 이미지의 물리적 크기를 크게 하면 해상도는 낮아지고 물리적 크기를 작게 하면 해상도는 높아지는데 그래픽 프로그램에서 비트맵 이미지를 확대해 보면 픽셀이 뚜렷하게 보이는 것으로 이해할 수 있다.

컴퓨터 그래픽의 종류 중 입체 표현에 따른 분류로 3D라는 용어는 3차원을 말하며 가장 기본을 이루는 개념은 점(point)으로 3D 공간상의 한 점은 두께, 높이, 깊이, 크기가 없는 0차원의 형태를 가진다. 이 점의 이동 궤적을 따라 선(line)을 만들 수 있고 선은 점에 의지하여 점의 이동에 따라 어떤 변화를 가지게 된다. 선은 두께, 깊이가 없지만 길이라는 개념을 가지고 있으며 이것이 1차원이다. 점의 이동으로 만들어진 선을 한 방향으로 이동시키면 선의 이동 궤적을 따라 면(plane)이 만들어지게 되고 이는 선이 가지고 있던 길이와 함께 넓이를 가지게 되며 2차원이라고 부른다. 2차원은 부피를 갖지 않은 면이 어떤 색으로 채워진 이미지이다. 포토샵의 드로잉 툴로 원기둥을 그렸다면 이것도 2차원의 이미지이다. 3차원은 이런 평면에 하나의 축이 더해진 공간을 이른다. 일반적으로 말하는 3D 프로그램이란 이러한 3방향의 면, xyz좌표 방식으로 표현하는 프로그램을 말한다.

2D프로그램으로는 2차원 그래픽 프로그램으로서 가장 보편적인 이미지 수정 프로그램인 어도비 포토샵(Adobe Photoshop)과 페인터(painter), 어도비 일러스트레이터(Adobe Illustrator) 등이 있고 3D프로그램으로는 스튜디오 페인트 3D(studio Paint 3D), 라이노세로스 3D(Rhinoceros 3D), 3D 스튜디오 맥스(3D Studio Max) 등이 있다.

제 3 장 표현주의를 응용한 컴퓨터 그래픽 디자인 기법 제작

제 1 절 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 응용

본 장에서는 선행연구와 관련 자료를 통한 이론적 고찰을 바탕으로 한 표현주의의 특징을 응용한 컴퓨터 그래픽 제작 과정을 제안하고자 한다.

사용된 프로그램은 포토샵CS3(Adobe Photoshop CS3)이며 포토샵은 픽셀방식의 2차원 그래픽 프로그램으로 가장 보편적인 이미지 수정 프로그램이다. 이 포토샵에서도 Action이라고 하는 자동화 기능을 이용하게 되는데 Action은 포토샵에서 작업하는 모든 과정을 기록, 녹화해 놓는 기능으로 반복 작업에서 유용하여 디자인 능률을 향상시킬 수 있는 장점이 있다.

포토샵의 여러 가지 기능과 도구를 이용하여 표현주의의 특징 중 바디페인팅에 적용할 선과 색채를 중심으로 이미지를 변환하고 표현하고자 한다. 사용할 포토샵 도구로는 색과 관련된 도구로 Curves, color balance, hue/saturation 등이 있다. 색의 밝기, 색상과 채도를 조절할 수 있으며 이 도구들을 통해 색상 보정으로 표현주의 회화에서 보여진 강렬한 색감을 표현하고 자극적인 색채 대비를 나타낸다. Filter는 픽셀의 값을 조정하여 시각적으로 환상적인 효과를 내게 하는 기능의 도구이다. 색연필 효과, 스케치 효과, 수채화 효과 등 다양한 특수효과를 낼 수 있는 기능과 이미지를 흐리거나 선명하게 만들고 여러 형태로 변형시키는 기능, 질감을 부여하는 기능 등을 할 수 있다. 이를 통해 이미지를 과장 또는 축소하여 인체의 비례와 배치에 어울리는 조작을 하고 이미지에 다양한 곡선의 움직임을 만들어내 생동감 있는 이미지를 만들며 유화와 같이 겹겹이 쌓인 색이 주는 깊고 풍부한 색감과 그에 따른 입체감을 부여한다. 그 외의 도구로는 Brush가 있으며 이는 다양한 질감과 모양을 가진 것으로 포토샵이 기본적으로 제공하는 것에도 여러 종류가 있고 필요한 질감과 모양은 제작도

가능하다. Liquify는 픽셀 유동화 기능으로 마우스를 이용해 손쉽게 이미지를 비틀고, 잡아당기고 늘려 이미지를 자유롭게 변형할 수 있는 기능이다.

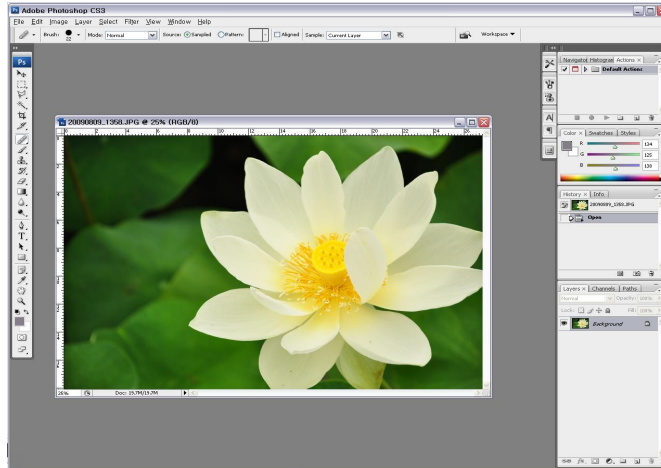
본 과정을 통해 완성된 Action은 어떠한 이미지에도 같은 과정을 거친 변형을 일으키며, 이를 통해 만들어진 새로운 이미지를 바디페인팅 디자인의 모티브로 응용하고자 한다. 제작한 모티브는 직접 페인팅을 하는 방법으로 활용할 수도 있지만 본 연구에서는 바디 이미지 위에 포토샵 프로그램을 이용한 맵핑(mapping)으로 결과물을 보여주기로 한다.



1. 포토샵(Photoshop)을 이용한 바디페인팅 디자인 제작 과정

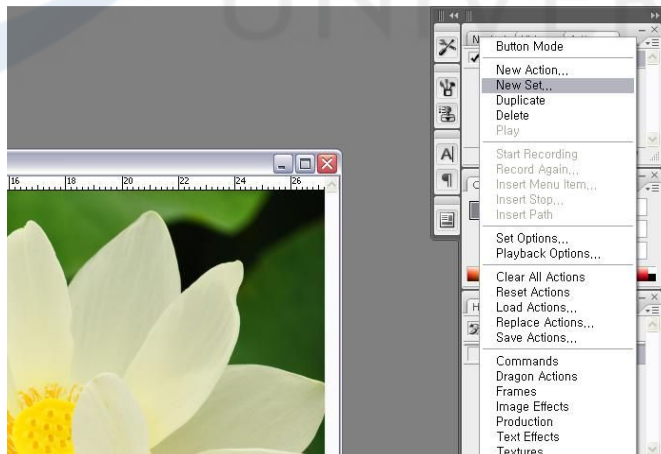
먼저 Action을 실행하기 위한 과정이다.

- ① Action을 제작하기 위한 예시로 쓰일 이미지를 불러온다.



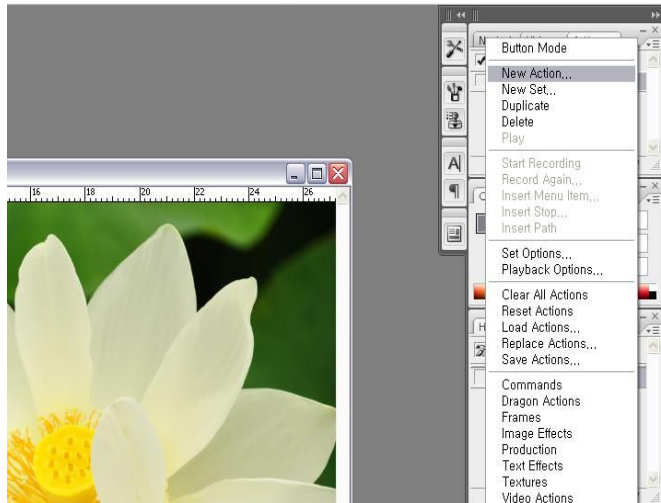
<그림 33> 이미지 불러오기 화면

- ② Action 기능을 사용하기 위한 과정으로 Action 탭 오른쪽 삼각박스의 'New Set'을 클릭하여 새로 만들 Action의 이름을 입력한다. pro_01이라고 지정하였고 pro_01이라는 이름의 폴더가 생성된다.



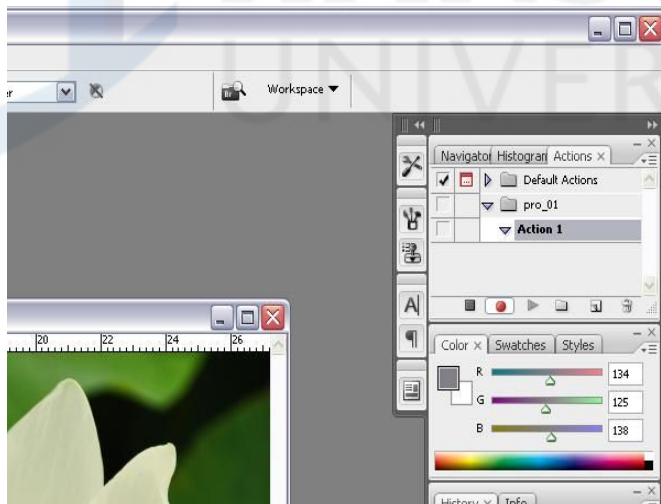
<그림 34> Action 만들기 1

③ 삼각박스의 'New Action'을 클릭하여 이름을 입력한다. 위에서 만든 pro_01 아래에 연구자가 입력한 Action 1이 생성된다.



<그림 35> Action 만들기 2

④ Action 탭 아래의 녹화 버튼이 빨간색으로 활성화되고 이때부터의 모든 과정은 기록된다.

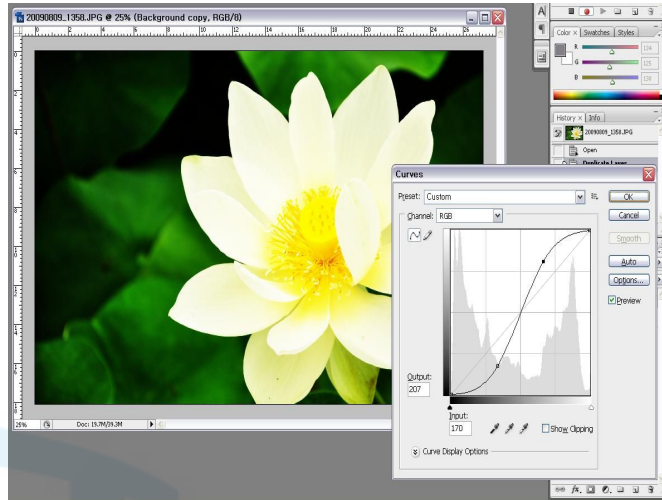


<그림 36> Action 만들기 3

다음은 색상 변경을 통한 이미지 수정 과정이다.

⑤ 색상을 변경하기 위한 부분만 선택 할 수도 있고 전체적인 수정도 가능하다. 선택된 부분은 점선으로 묶여서 깜빡인다.

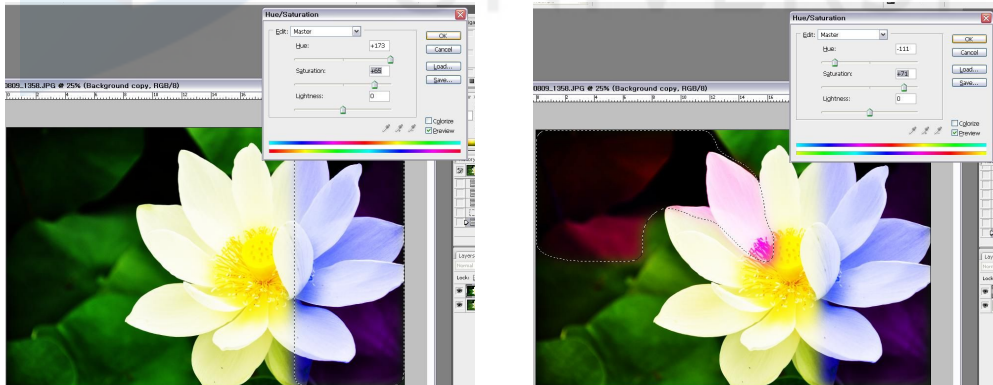
Image-Adjustments-Curves를 선택하고 선을 조절로 이미지 전체의 Input과 Output을 수정한다.



<그림 37> Curves 조절 화면

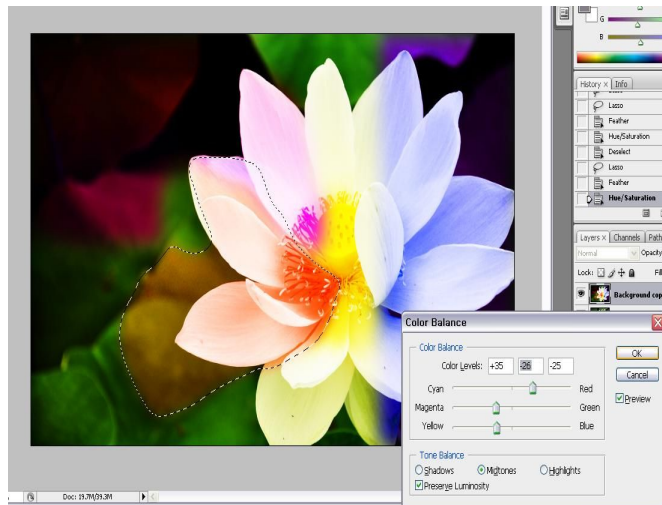
⑥ 색상을 변경하고자 하는 부분을 선택한 후

Image-Adjustments-Hue/Saturation에서 색상과 채도, 밝기를 조절한다.



<그림 38> Hue/Saturation 조절 화면

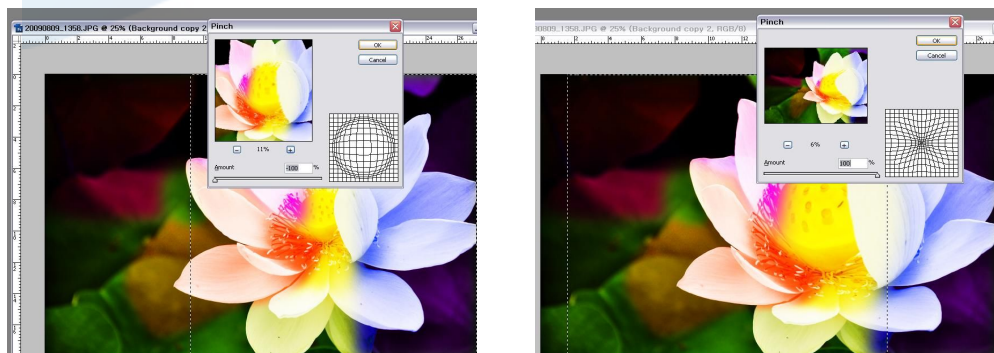
⑦ 원하는 부분을 Lasso Tool로 선택한 다음 Image-Adjustments-Color Balance에서 보색을 관계를 이용한 색상 변경을 한다.



<그림 39> Color Balance 조절 화면

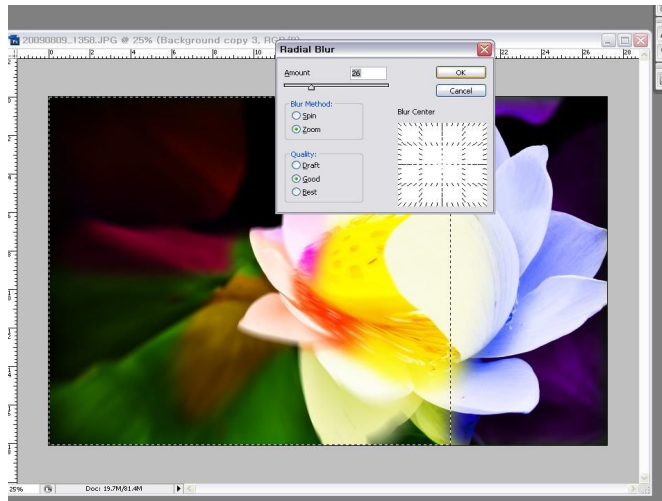
곡선 형태의 변형을 위한 과정이다. 포토샵이 제공하는 도구를 이용하여 이미지를 변경하며 여러 번 반복적인 작업도 가능하다.

⑧ Filter-Distort-Pinch를 선택한다. Pinch는 선택한 이미지를 압축하거나 부풀린다. 100%까지의 양수는 중심방향으로 이동하고, -100%까지의 음수는 바깥쪽으로 이동한다.



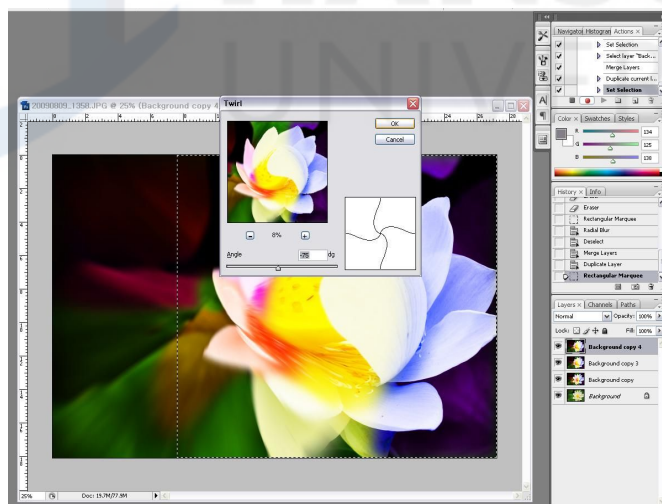
<그림 40> Pinch 조절 화면

⑨ Filter-Blur-Radial Blur를 이용하여 흐리게 하는 효과를 주었다. 원의 중심을 따라 원형으로 흐리게 하거나 줌을 하듯 방사형으로 흐리게 하는 효과를 낸다. 본 연구자는 줌 형태를 이용하여 외각에서 중심으로 집중되는 효과를 냈다.



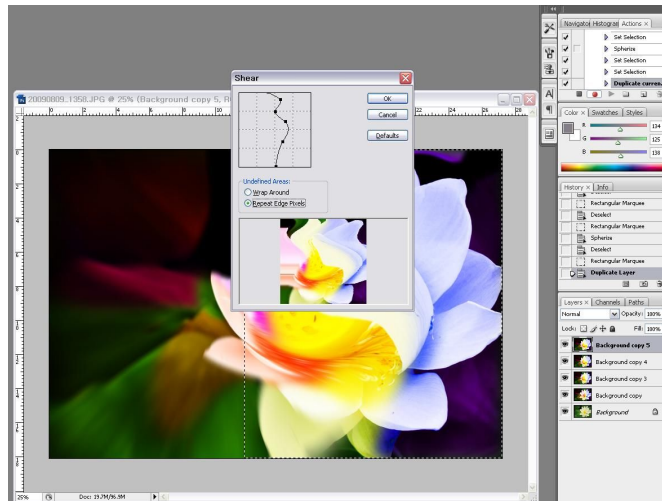
<그림 41> Radial Blur 조절 화면

⑩ Filter-Distort-Twirl은 이미지를 회전시키는 기능으로 중심으로 빨려 들어가는 변형을 주었다.



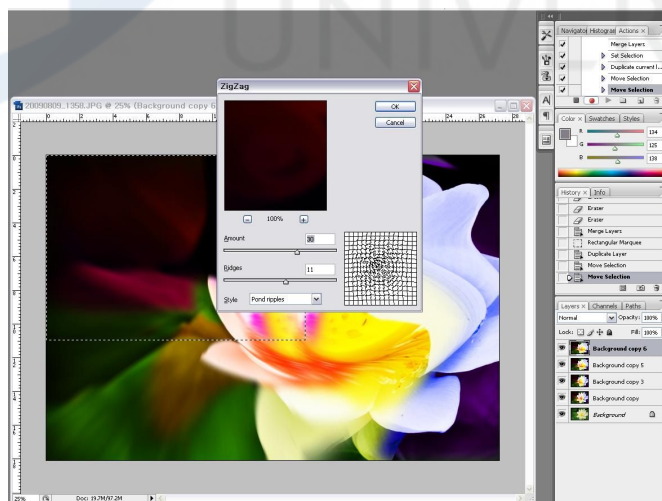
<그림 42> Twirl 조절 화면

⑪ Filter-Distort-Shear를 선택하여 세로 방향의 곡선으로 이미지를 왜곡한다. 어느 부분에 적용할 모티브인지를 생각하여 인체의 라인을 따라 변형을 주면 효과적이다.



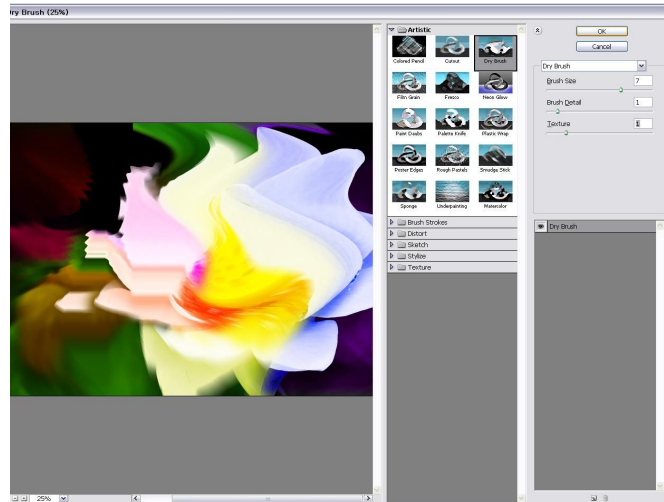
<그림 43> Shear 조절 화면

⑫ Filter-Distort-ZigZag는 픽셀 반경에 따라 방사형으로 이미지의 변형을 주는 기능으로 연못의 잔물결과 같은 변형을 만들 수 있다.



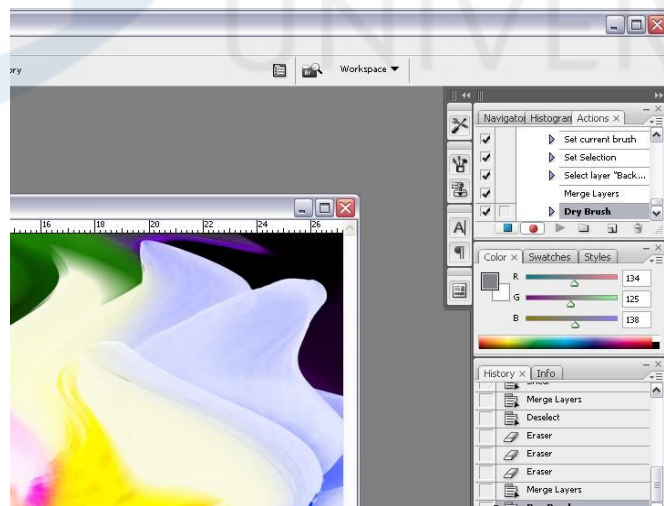
<그림 44> ZigZag 조절 화면

⑬ 다음은 예술 효과를 가진 필터로 Filter-Artistic 안에 다양한 효과를 가진 필터를 제공한다. Dry Brush는 수채화와 유화의 중간 단계의 느낌을 가지며 이를 이용해 뭉치고 번지는 효과를 준다.



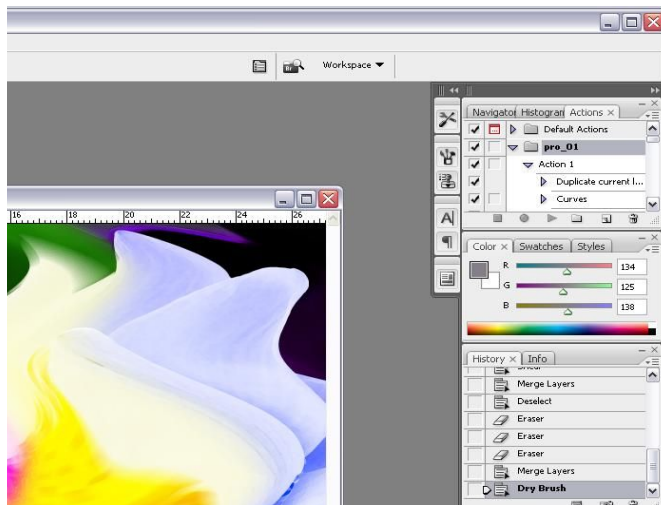
<그림 45> Artistic의 Dry Brush 효과

⑭ 모든 과정이 끝난 후 녹화 버튼 옆에 있는 정지 버튼을 눌러 녹화를 중단한다.



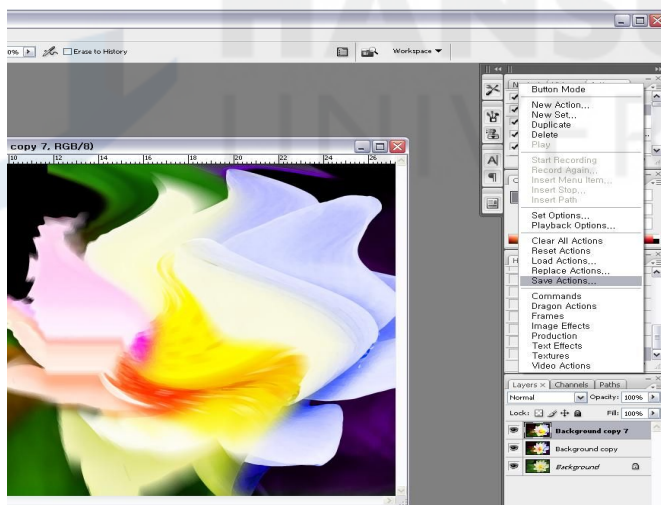
<그림 46> Action 저장하기 1

⑮ 처음 만들었던 Action의 이름을 클릭한 상태로 저장을 한다.



<그림 47> Action 저장하기 2

⑯ Action 탭 우측의 삼각박스를 열어 Save Actions를 선택하고 원하는 이름으로 저장을 한다.



<그림 48> Action 저장하기 3

2. 디자인 제작과 모티브의 응용

1) 응용 1

제작 의도 : <그림 49>는 Action을 이용한 변형으로 이미지 중심의 빨강색 주변으로 원색인 색상 변경과 곡선이 부여되었다. 1차적 변형이 이루어진 후, 유화의 둔탁하고 뭉쳐진 느낌을 부여해 색의 겹침으로 인한 입체감을 주고자 한다. 전체적으로 강한 원색의 대비를 부여하고 직선이 많은 이미지를 곡선으로 변형하여 인체의 상반신에 대각선으로 위치시키고 어깨에서 팔로 이어지는 부분은 부드러운 곡선 이미지를 배치하였다. [작품 1]은 역동감과 여체의 부드러움을 강조하게 하여 율동감과 운동감으로 상승됨을 느낄 수 있다.

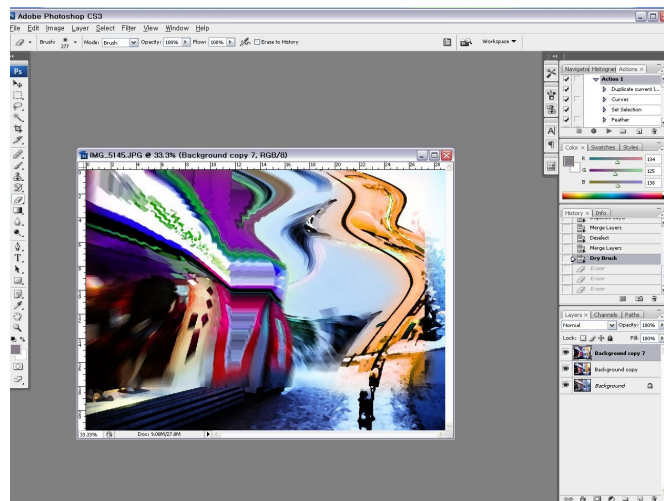
사용한 도구는 Art History Brush Tool이다. History Brush Tool은 변형된 원본 이미지를 원래 상태로 되돌리는 기능을 수행하며 Art History Brush Tool 이미지를 복구하는 과정에서 뭉개지고 뭉쳐지는 느낌을 부여한다. Art History Brush Tool을 이용해 뭉침의 느낌을 표현하고자 하는 부분을 문지른다.

① 변형할 이미지를 준비한다.



<그림 49> 변형에 이용될 이미지

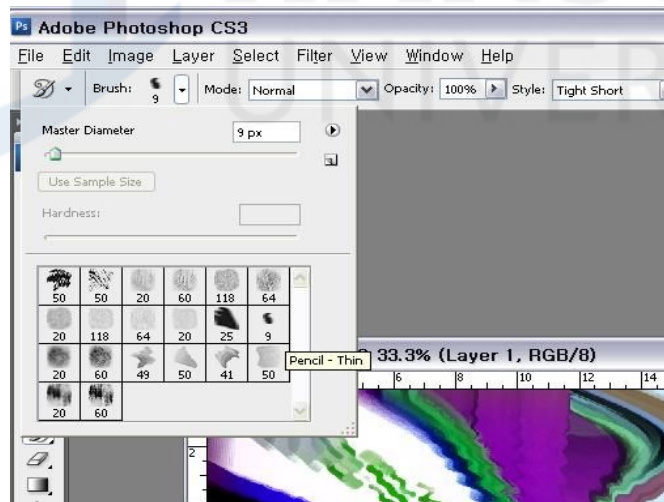
② 제작한 Action을 통하여 이미지에 변형을 준다.



<그림 50> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지

③ 변형된 이미지에 추가적인 수정을 해주고자 한다.

Art History Brush Tool을 선택하고 적절한 브러시 모양을 정한 다음 효과를 주고자 하는 부분에 터치를 해주었다. 이미지 하단을 여러 번 덧칠 하듯 문질러 주어 기존의 이미지보다 색의 겹침으로 인한 입체감과 표현 주의의 짧고 붓 터치의 느낌을 부여한다.



<그림 51> Art History Brush Tool과 Brush 선택

④ 완성된 이미지이며 만족할 때까지 추가로 수정을 할 수도 있다.

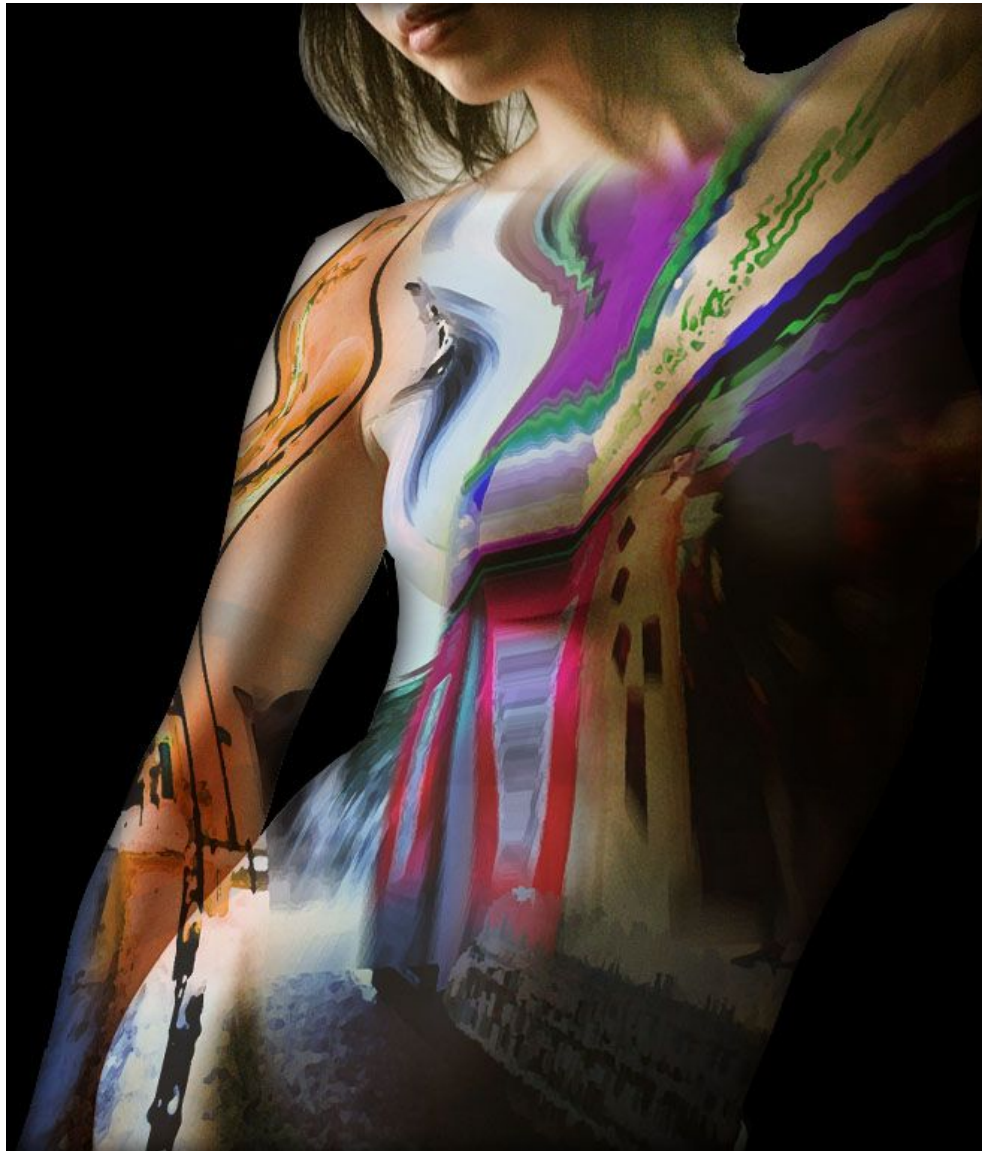


<그림 52> 완성된 이미지



⑤ 바디 이미지 위에 적용한 결과물

[작품 1] 맵핑을 통한 결과물 1



2) 응용 2

제작 의도 : <그림 53>의 바람개비 모티브를 살리며 바람에 휘날리는 이미지로 곡선을 이용하여 변형하고자 한다. 색 보정과 Filter 효과를 미리 만든 Action을 통하여 1차적으로 변화를 준다. 원색의 색상은 비비드톤으로 변형되어 더욱 강한 색채 대비를 이루게 되었고, 변형된 이미지를 다시 비틀고 부분 확대하며 굴곡의 깊이를 더해주어 바람개비 형상은 부각시켰다. [작품 2]는 바람개비와 주위를 방향감있게 물결형의 곡선으로 변형하고, 바람개비 중심으로 방사형 방향으로 퍼트리게 변형한 이미지를 인체에 적용한 것으로 화려한 색채 대비와 함께 속도감과 율동감을 상승시키는 효과를 낸다.

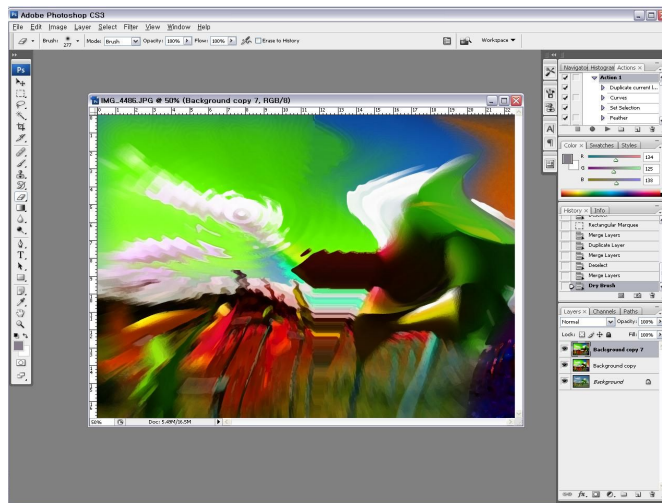
추가적인 이미지 제작에 사용한 도구는 Liquify이다. Liquify는 이미지를 비틀고 늘리거나 압축시키고 확대하는 등 자유로운 변형이 가능하다. 왼쪽에서 사용할 tool을 선택한 후 오른쪽에서 Brush의 압력이나 크기를 조절하여 손쉽게 변형할 수 있다.

① 변형할 이미지를 준비한다.



<그림 53> 변형에 이용될 이미지

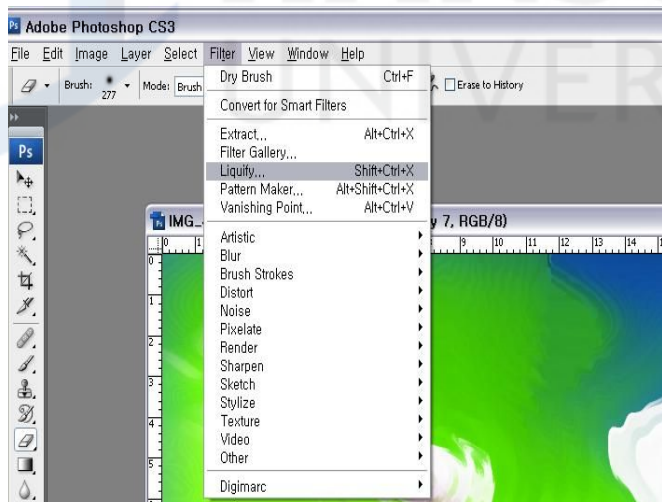
② 제작한 Action을 통하여 이미지에 변형을 준다.



<그림 54> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지

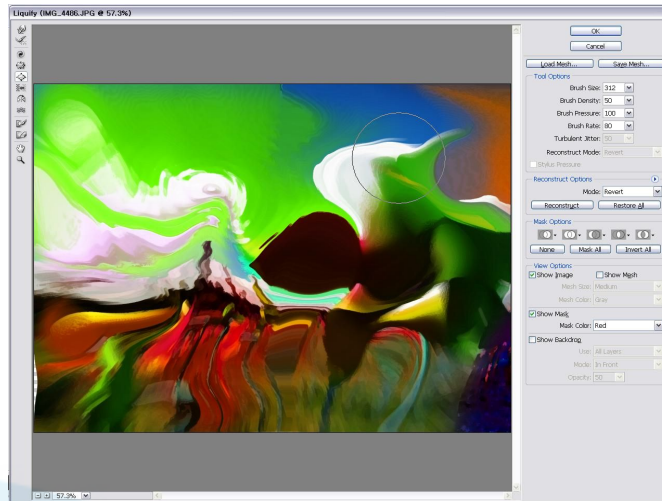
③ 변형된 이미지에 추가적인 수정을 해주고자 한다.

Filter - Liquify 메뉴를 선택한다.



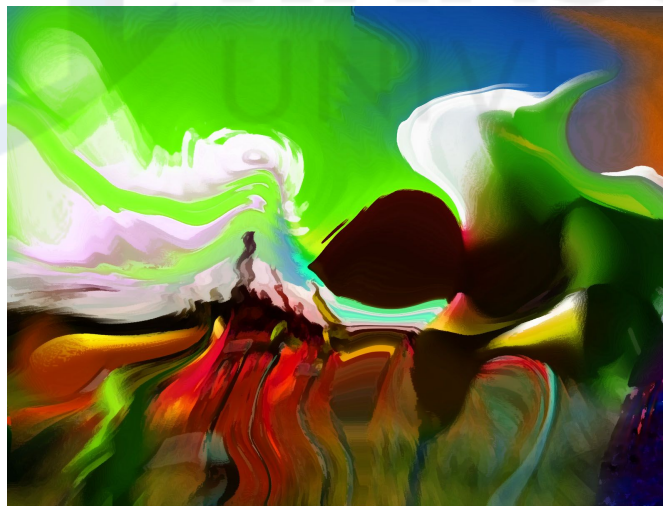
<그림 55> Filter - Liquify 메뉴 선택

④ Liquify 선택하고 왼쪽에 있는 툴을 이용하여 이미지에 자유로운 변형을 준다. 연구자는 Action에 의해 1차적으로 변형된 구름 형상을 바람개비 느낌의 곡선 형태로 수정하고 변형된 바람개비 날개는 더욱 과장시켜 주제를 부각시켰다. 또한 나머지 배경 부분도 곡선을 부여해 방사형으로 퍼트려 주었다.



<그림 56> Liquify 메뉴

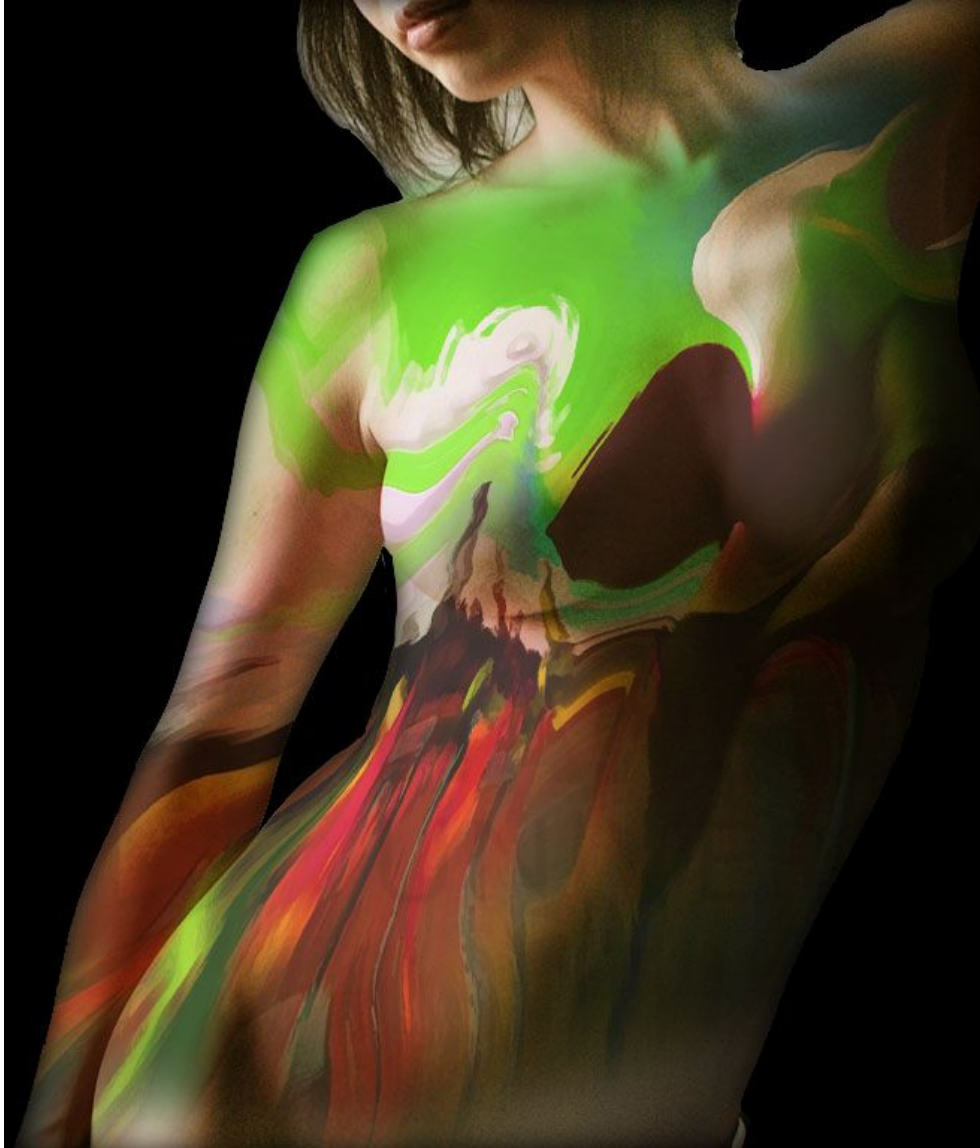
⑤ 완성된 이미지이며 만족할 때까지 추가로 수정을 할 수도 있다.



<그림 57> 완성된 이미지

⑥ 바디 이미지 위에 적용한 결과물

[작품 2] 맵핑을 통한 결과물 2



3) 응용 3

제작 의도 : <그림 58>의 녹색 클로버를 여러 가지 강렬한 색상으로 수정하고 형태의 크기도 강약의 변화를 주어 즉흥적인 느낌을 부여하고자 한다. Action을 통해 변형된 이미지를 여러 개 복제한 후, 색과 크기를 각기 다르게 변형하고 이를 불규칙한 반복적 배치를 하여 휘날리는 알록달록한 꽃잎의 느낌이 나는 모티브로 제작하고자 한다. [작품 3]은 변형으로 새롭게 제작된 디자인을 인체에 맵핑한 결과로 표현주의가 가지는 즉흥적이며 자유로운 느낌과 액티브한 운동감을 부여할 수 있었다.

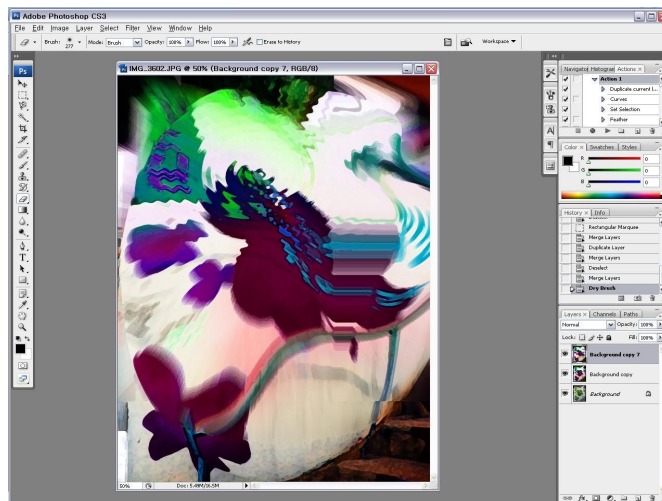
앞서 만든 Action을 이용하여 클로버의 색과 형태를 1차적으로 변형해 여러 개 복사한 후, 제작 과정에 나왔던 색채 조절과 Free Transform를 이용한 크기와 형태를 조절한다.

① 변형할 이미지를 준비한다.



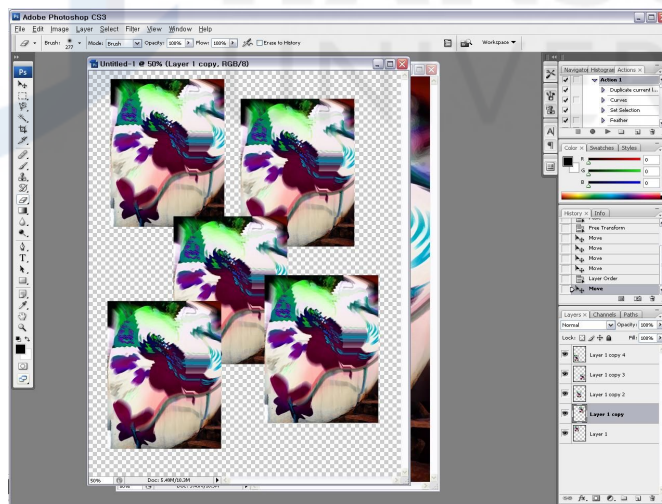
<그림 58> 변형에 이용될 이미지

② 제작한 Action을 통하여 이미지에 변형을 준다.



<그림 59> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지

③ 변형된 이미지를 여러 개 복사하고 개별로 색상이나 형태 변형을 하여 하나의 이미지로 연결한다. Edit-Free Transform을 이용해 형태와 크기를 조절하고 color balance, hue/saturation를 이용해 색을 조절한다.



<그림 60> 변형된 이미지의 개별 복사 후 작업 화면

④ 완성된 이미지이며 만족할 때까지 추가로 수정을 할 수도 있다.

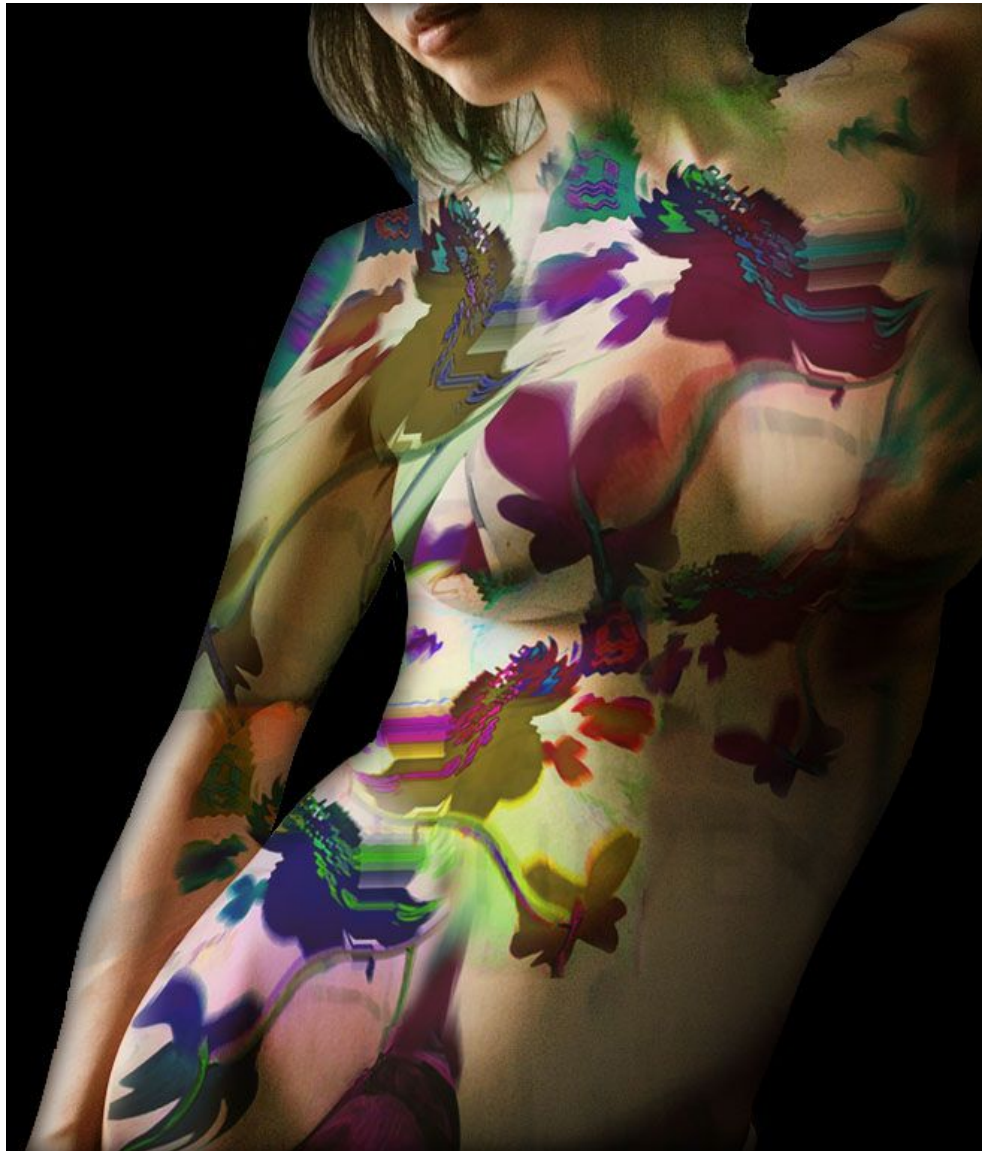


<그림 61> 완성된 이미지



⑤ 바디 이미지 위에 적용한 결과물

[작품 3] 맵핑을 통한 결과물 3



4) 응용 4

제작 의도 : <그림 62>은 쌓여있는 돌과 나뭇잎이 주는 작은 알갱이의 질감을 느낄 수 있으며 수평적 구도를 가진 무채색의 이미지이다. 이를 높은 채도의 밝은 색으로 부분별로 수정을 하고 수평적 구도를 과도한 굴곡을 지닌 곡선으로 변형하여 자잘한 형태들이 주는 움직임의 느낌을 표현하고자 한다. Action을 통해 변형된 이미지는 유연하게 구부러진 곡선과 비비드한 색을 가지고 있고 이를 원본 이미지를 겹치게 구성하여 변형으로 인한 애매모호해진 이미지에 모티브 주제의 명확성을 부여해 준다. [작품 4]는 제작한 모티브를 인체에 적용하여 작은 알갱이 입자들과 그 위에 썩워진 다양한 색채의 변화를 통해 움직임과 율동감을 주는 결과물을 만들어낼 수 있다.

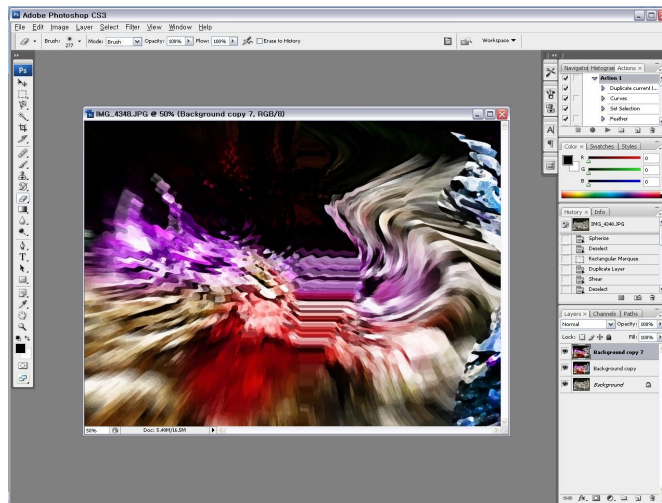
디자인 제작에 추가적으로 사용된 방법은 Layer mode 변경과 Opacity 조절이며, 이는 여러 가지 모드(mode)를 제공하고 둘 이상의 Layer를 자연스럽게 겹쳐지게 한다.

① 변형할 이미지를 준비한다.



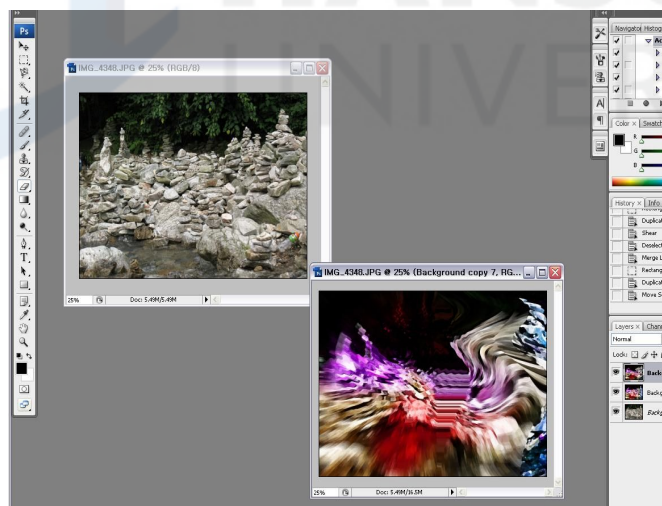
<그림 62> 변형에 이용될 이미지

② 제작한 Action을 통하여 이미지에 변형을 준다.



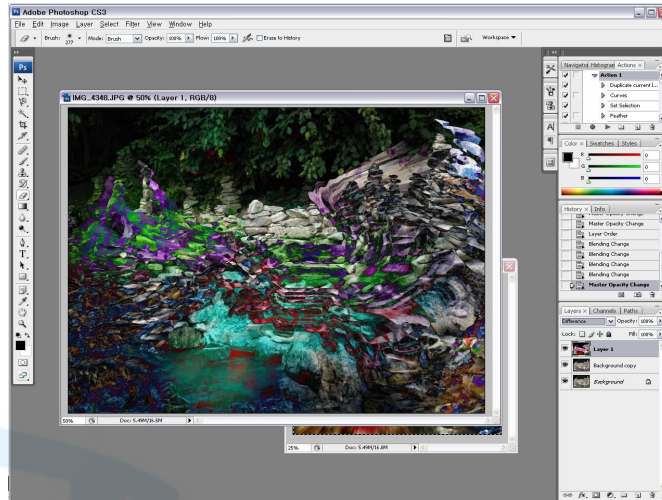
<그림 63> Action을 통해 1차적으로 변형된 이미지

③ 변형된 이미지에 추가적인 작업을 해주고자 한다. 원본 이미지와 변형된 이미지를 불러온다.



<그림 64> 원본 이미지와 변형된 이미지의 불러오기 화면

④ 두 이미지를 나란한 Layer 위에 놓고 Layer 효과와 Opacity 조절을 통해 자연스러운 하나의 이미지를 만든다. 연구자는 Layer mode를 multiply로 변경하고 opacity를 60%으로 변경했다. multiply는 상·하단 Layer의 색상을 섞이게 한다. 상단 Layer의 밝은 부분은 투명하게 되어 하단 Layer의 색상을 보여주며 어두운 부분은 하단 Layer의 색상과 더해져 더욱 어둡게 나타난다.



<그림 65> Layer 효과와 Opacity 조절을 통한 합성

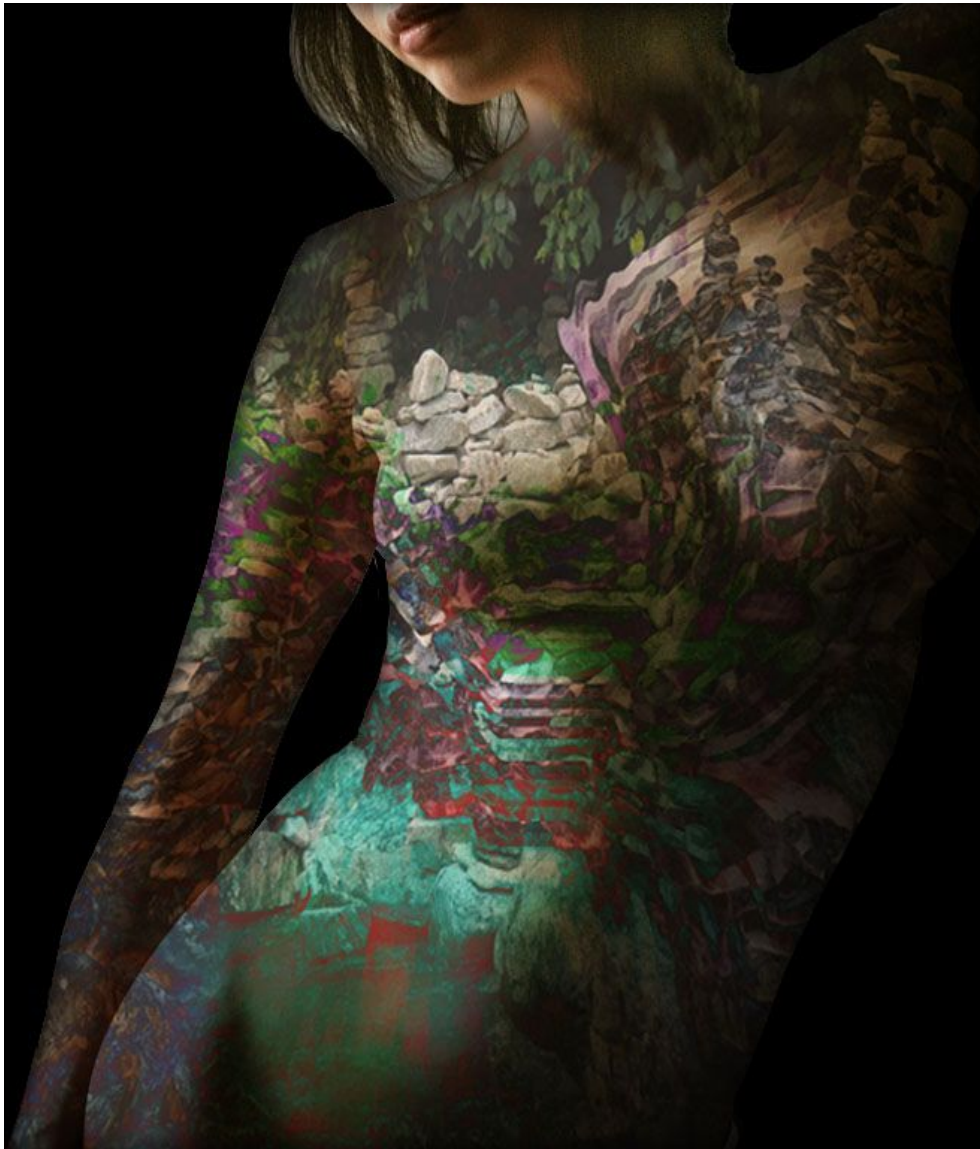
⑤ 완성된 이미지이며 만족할 때까지 추가로 수정을 할 수도 있다.



<그림 66> 완성된 이미지

⑥ 바디 이미지 위에 적용한 결과물

[작품 4] 맵핑을 통한 결과물 4



제 4 장 결 론

현대에 있어 예술은 작가의 철학과 감성을 표현하기 위해 기술과 재료를 비롯한 참신한 발상과 시도를 하고 있다. 음악, 미술, 건축, 디자인, 영화 등 다양한 분야를 망라한 예술의 융합은 예술의 경계를 무너뜨렸고 기술과 매체의 발달은 표현의 가능성을 넓히며 상상력의 한계를 극복하게 하였다.

다양한 시각적 표현 방식을 가진 바디페인팅은 종합예술의 한 장르로 자리잡고 있으며 다른 요소와 결합으로 생성되는 새로운 탐색적 연구가 요구되는 실정이다. 따라서 본 연구에서는 컴퓨터 그래픽을 이용하여 바디페인팅의 완성도를 가늠하는 모티브 및 디자인으로 응용할 디자인을 제작하는 연구를 시도하였다.

응용디자인 모티브로는 바디페인팅 작품 제작 시 인체의 굴곡을 살리고 역동적인 연출과 주목성을 부각시킬 수 있는 표현주의를 선정하였다. 또한 표현주의의 특징인 강렬한 색채의 대비와 곡선을 접목하여 컴퓨터 그래픽을 통한 바디페인팅 디자인을 제작하고 맵핑에 의해 인체에 적용한 작품을 제시하였다.

연구결과로는 첫째, 컴퓨터 그래픽을 통하여 바디페인팅 디자인을 제작함으로써 모방과 카피에서 벗어난 독창적인 디자인 방법이 제시되었다. 둘째, 표현주의의 자유롭고 즉흥적인 특성을 띄고 있는 새로운 느낌의 이미지 탄생은 바디페인팅의 완성도를 높일 수 있는 창의적이고 다양한 디자인 활용이 가능하다. 셋째, 디자인 제작은 포토샵의 Action기능을 이용했고 이미지에 표현주의 특성을 나타내는 변형을 주는 과정을 모두 저장하면 하나의 자동화 프로그램이 완성되며 이후에 어떤 이미지나 사진을 넣어도 같은 과정을 반복하게 된다. 컴퓨터라는 도구를 이용하게 됨에 따라 무한한 반복과 복제가 가능하고 추가적인 수정이나 보완 또한 용이하며 보존과 보관의 편리성에 대한 장점을 부각시킬 수 있었다.

이처럼 컴퓨터 그래픽을 통하여 제작된 바디페인팅 디자인은 단일한 카피와 응용의 범주에서 탈피한 창의적의 디자인 제시를 도모함으로써 바디페인팅 디자인 영역 확대의 가능성을 열어주었다.

제한점으로는 한국적 전통문양과 각각의 미술사조에서 다루어지는 다양한 적용사례를 제시하지 못하고 표현주의에 국한되었다는 점과 인체에 직접 페인팅하여 실질적인 작품으로 구현하지 못한 점에서 아쉬움이 남는다.

본 연구를 통해서 현대예술에서 바디페인팅이 표현방법과 디자인에 있어서 무한한 가능성을 지닌 영역으로 확대되어지기를 기대한다. 또한 포토샵 Action이 가지는 같은 반복의 제한성과 저장이 되지 않는 Tool에 대한 극복 방안과 아날로그적으로 익숙하게 해왔던 작업에서 기술을 이용하는 것이 보편화되기 위한 노력이 계속되어야 할 것이다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

김광우(2006), 『몽크, 쉼레, 클림트의 표현주의』, 서울 : 미술문화
노르베르트 볼프, 김소연 역(2007), 『표현주의』, 서울 : 마로니에북스
노버트 린튼, 마순자 역(1998), 『표현주의』, 서울 : 열화당
박일철(2004), 『컴퓨터 그래픽스』, 서울 : 미진사
슬라미스 베어, 김숙 역(2003), 『표현주의』, 서울 : 열화당
정미희(1990), 『독일표현주의미술』, 서울 : 일지사
캐롤 스트리랜드, 김호경 역(2010), 『클릭, 서양미술사』, 서울 : 예경
하요 뒤히팅, 김보라 역(2007), 『바실리 칸딘스키』, 서울 : 마로니에북스
하요 뒤히팅, 최정윤 역(2007), 『어떻게 이해할까? 표현주의』, 서울 : 미
술문화

2. 학위논문

공영희(2007), 「구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트(Body Art)에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
김미경(2009), 「브러시를 이용한 바디페인팅 연구 - 표현분류에 따른 작품 제작을 중심으로」, 경남대학교 산업대학원 석사학위논문
문정은(2002), 「바디아트의 표현적 특성과 형태 연구 : 지역 특성과 시대 변화를 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
_____ (2010), 「컴퓨터 그래픽스를 활용한 디지털 분장 기법에 관한 연구 : 노인 캐릭터 분장을 중심으로」, 세종대학교 일반대학원 박사학위논문
박혜선(2001), 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문

- 배기혜(2009), 「사군자를 응용한 바디페인팅 연구 : 본인 작품을 중심으로」, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문
- 설현진(2004), 「Body painting의 교육적 가치에 관한 연구」, 성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문
- 오대식(2007), 「에어브러시를 이용한 바디아트 표현의 실제」, 중부대학교 인문산업대학원 석사학위논문
- 이선저(2003), 「퍼포먼스로서의 바디페인팅에 대한 연구」, 조선대학교 산업대학원 석사학위논문
- 이영유(2009), 「표현주의적 사고에 기초한 인체의 조형표현연구 : 본인 작품을 중심으로」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문
- 이주영(2008), 「팝아트를 응용한 바디페인팅 연구 - 미국의 팝아트 작가를 중심으로」
- 이현주(2003), 「피카소의 회화를 응용한 바디 아트(Body art)에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 최경옥(2009), 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 최명희(1984), 「컴퓨터 그래픽스에 관한 연구 : 그래픽 디자이너를 위한 기초연구를 중심으로」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문
- 최민령(2008), 「바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구 : 독립장르 구축 방향 모색」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 최성민(2003), 「컴퓨터그래픽 작업을 응용한 Body Painting 연구」, 대구대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 최승희(2009), 「특수 분장을 이용한 바디페인팅 이미지에 관한 연구」, 서원대학교 산업대학원 석사학위논문
- 최희경(2009), 「포크아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 한명숙(2004), 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 特性에 관한 研究」, 대구대학교 대학원 박사학위논문

- 황주연(2011), 「단청문양을 응용한 바디페인팅 작품연구 : 보물로 지정된 사찰에 나타난 단청문양을 중심으로」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 황지호(2008), 「19세기 상징주의 회화를 응용한 Body Painting 연구」, 성신여자대학교 조형대학원 석사학위논문

3. 학술지

- 김미림, 최희자(2011), 「UV라이팅에 나타난 바디페인팅 시각적 효과」, 『한국콘텐츠학회논문지』, Vol.11 No.2
- 민수영, 최희자(2010), 「바디페인팅에 응용한 표현주의 회화기법 연구」, 『한국기초조형학회지』, Vol.11 No.6
- 서귀예라, 오인영(2009), 「Body Painting을 활용한 TV 광고 사례연구」, 『한국인체예술학회지』, Vol.10 No.4
- 최희자, 김경희(2010), 「'브랜드' 바디페인팅의 작품 제작을 위한 연구」, 『한국인체예술학회지』, Vol.11 No.4

4. 인터넷 자료

네이버 용어사전

두산백과 사전

삼성전자 홈페이지

위키백과 사전

<http://blog.naver.com/h3133712>

<http://blog.daum.net/heideger/36730>

<http://btboop.blog.me/40023221909>

<http://cafe.daum.net/coffeepeople/HLfH/19?docid=11yTt|HLfH|19|20061123160105>

<http://cafe.naver.com/hs3133>

http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b21k2328a

<http://www.artndreamgallery.com/>

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

<http://www.dibf.co.kr>



ABSTRACT

A Study on the Design Making of Body Painting

Using Computer Graphics

-Focused on Expressionism-

Min Su Young

Major in Make-up Art

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

The body painting is an imagification on human bodies in which artist want to express their inner space and messages through several techniques which can be visualized and depart from the standard patterns of painting. It performs creative roles inspiring people and is a genre of composite art. In modern times it is widely used in the parts of advertisement and performing art, regarding its attractiveness of color, creative features and performance. Also in the parts of academic, there are many studies researching its theoretical basis, applied motive and expressive technique.

There are many works which is applied to patterns though, most of them are imitation and it causes incomplete studies of design productions. By contrast, some studies which focus on suggesting a new motive and creative designs are significant.

As body painting's motive is the most important medium which

determines its subject and degree of completion, for this study, I'll produce a design with computer graphics and the characters of Expressionism. What I can see in the precedent studies and case analyses is Expressionism's modification and color contrast such as distortion and expansion can rise attractiveness of color and movement along with characterizing human body's curves and cubic effect. For this study, I used the curves for modification and loud colors.

Using computer graphics, which is becoming a new expression media, I suggest the process of design production which includes curves and colors and then suggest 4 examples that the design is applied to human body. I used Photoshop CS3(Adobe Photoshop CS3) program, automatic function.

The result shows computer graphics can suggest the creative way of designing, departing from imitation or borrowing. And it is a new image, which shows free and impromptu characters of Expressionism and it allows people to use creative and various design, increasing the degree of completion.

With using computers, it is possible for image modifying to be unlimitedly repeated, duplicated, additionally modified and compensated and it can also bring out the convenience of storing images. The body painting designs, like the ones designed by computer graphics, suggest creative designs, thereby open the door to expansion of body painting designs.

I hope that the study would contribute to creative, individual method of design producing and expansion of body painting designs. And also I hope that the study would contribute to freely choosing and using computer graphics as an expression tool. In addition, I expect that it will expand the base of designs and expression ways of body painting as a realm of potentiality in modern art. Finally, It should keep

studying academic outcomes and invigoration of body painting.

