creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

[UCI]I804:24011-200000239460

2010년 2월

박사학위논문

# 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구

조선대학교 일반대학원

디자인경영학과

김 금 란

# 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구

Aesthetic Response on Object Body Art According to Expression Methods

2010년 2월 25 일

조 선 대 학 교 일 반 대 학 원

디 자 인 경 영 학 과

김 금 란

# 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구

지도교수 김 남 훈

이 논문을 디자인학 박사학위 논문으로 제출함.

2009년 12월

조 선 대 학 교 일 반 대 학 원

디 자 인 경 영 학 과

김 금 란

김금란의 박사학위 논문을 인준함

위원장 韓善珠

위 원 李眞烈

위 원 孫永美

위 원 林采炯

위 원 金南勳

2009년 12월

조 선 대 학 교 일 반 대 학 원

# ABSTRACT

## Aesthetic Response on Object Body Art According to Expression Methods

Keum-Ran, Kim
Advisor: Nam-Hoon, Kim
Dept. of Design Management
Graduate School, Chosun University

This study aims to present a new genre of art for which various coloring techniques of body art are applied for sculpture of human bodies. This new genre of art can preserve artistic senses of body art and induce emotional responses from modern people using advantages of various forms of body sculpture and coloring techniques of body art targeting human bodies.
Therefore, if this genre of art is extensively recognized and expanded, it has a great possibility to become a new art genre.

However, in spite of definite possibility, existing studies have not presented a theoretical framework for conceptual development, background and materials of the new genre and meaningful results on aesthetic responses of the audiences to the new genre.
So, meaningful information system has not been provided to future artists who have interest in directions on its development, materials, knowledge on process, and understanding of audiences' responses.

Therefore, through theoretical examination of the concept of this new art genre, we have to define it as Object Body Art and develop bases as a new art genre through organized results on the concept, history, materials, process, tools, techniques and aesthetic responses of the audiences.

To overcome limits of body art that it is temporary and impossible to be installed, this study defined Object Body Art as a new art genre as different from body art and developed its theoretical knowledge system with various techniques with which various forms and colors are used in liberal ways and installation and exhibitions are possible. And we made and presented works of Object Body Art and presented results of the study on what aesthetic response the audiences showed to the new art genre. Based on the results, this study developed theoretical information system on Object Body Art as a new art genre and plans to expand it to a new sculpture art.

This study consists of as follows:
Chapter 1, preface, presents background and purposes of Object Body Art that can be installed and exhibited. It has purposes to overcome the temporary property of body art and develop sculpture art further. And then it deals with compositions and methods of the study.

Chapter 2 identifies the concept, background and current status of Object Body Art and analyses its materials carefully. And it focused on working methods and tools such as brushes, air brushes and sponge, and classified forms of Object Body Art into plastic and abstract.

Chapter 3 classifies works of Object Body Art according to painting technique, computer technique, technique using objects, U V technique, illumination technique, texture technique, and form technique and sub-classifies them according to themes for organized classification on expression of Object Body Art.

Chapter 4 analyses various aesthetic responses of the audiences to real works of Object Body Art according to expression techniques and presents recognition of the audiences as a new art genre and its future possibility.

Chapter 5 summarizes results of the study based on results of Chapter 3

and Chapter 4 and presents suggestions and directions on further studies.

Thus, this study defines the concept and theoretical system of Object Body Art and analyses aesthetic responses of the audiences to works of Object Body Art that is presented with various expression techniques with an aim to develop it further.

목 차

ABSTRACT

제1장 서 론 ····· 1

제1절 연구의 배경 및 목적 ····· 1

1. 연구의 배경 ····· 1

2. 연구의 목적 ····· 4

3. 연구의 구성 및 방법 ····· 5

제2장 오브제바디아트의 이론적 배경 ····· 9

제1절 오브제바디아트의 개념 ····· 9

제2절 오브제바디아트의 등장 배경 ····· 11

1. 바디아트의 표현 한계성 극복 ····· 12

2. 작가의 관념세계의 표현 ····· 15

3. 새로운 예술장르로서의 개척의도 ····· 17

제3절 오브제바디아트의 사례 ····· 19

1. 지역축제 ····· 21

2. 학교교육 ····· 24

3. 전국공모전 ····· 26

4. 작가의 작품 활동 ····· 27

제4절 오브제바디아트의 인체오브제 재료 ····· 32

1. 폴리코트 ····· 32

2. 석고 ····· 33

3. 청동 ····· 33

4. 스테인레스 스틸 ····· 34

5. 알루미늄 ····· 34

6. 종이 ····· 34

7. 테라코타 ····· 35

8. 암석 ····· 35

9. 나무 ····· 35

10. 패브릭 ····· 36

제5절 오브제바디아트의 도구 및 작업방식 ····· 38
1. 오브제바디아트의 도구 ····· 38
2. 오브제바디아트의 작업방식 ····· 40
제6절 오브제바디아트의 형태 ····· 42
1. 정형적 오브제바디아트 ····· 42
2. 추상적 오브제바디아트 ····· 43

제3장 오브제바디아트의 표현기법에 따른 유형 ····· 45
제1절 회화적 기법 ····· 45
1. 자연을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 45
2. 인물을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 46
3. 동물을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 47
4. 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트 ····· 48
5. 패션을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 53
제2절 컴퓨터그래픽 기법 ····· 54
1. 3D 디지털기법 ····· 54
2. 컴퓨터합성기법 ····· 57
제3절. 에어브러시 기법 ····· 58
제4절 오브제를 응용한 기법 ····· 60
제5절 U V 발광 기법 ····· 66
제6절 일루미네이션 기법 ····· 67
제7절 질감표현 기법 ····· 68
제8절 형태변형 기법 ····· 71

제4장 오브제바디아트에 관한 심리적 반응 실증분석 ····· 73
제1절 오브제바디아트 분석을 위한 사전분석 (pilot test) ····· 73
1. 바디아트의 인식 및 실태조사 ····· 73
제2절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 실증분석 ····· 81
1. 1차 실증분석 ····· 81
2. 2차 실증분석 ····· 90
제3절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 분석결과 종합 ····· 158

제5장 결론 ····· 169
제1절 연구 결과 ····· 169
제2절 연구의 시사성 ····· 172
제3절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향 ····· 173

참고문헌
부록

# 표 목차

[표2-1] 인체오브제바디아트의 재료비교분석표 ····· 37
[표4-1] 바디아트의 인식 및 실태조사 (1~8번 문항) ····· 75
[표4-2] 오브제바디아트작품들에서 느껴지는 느낌 ····· 83
[표4-3] 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 받는 느낌 ····· 84
[표4-4] 오브제바디아트작품들을 보고 느낀 점과 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 느낀 점 ····· 86
[표4-5] 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미 ····· 87
[표4-6] 오브제바디아트작품의 설치가능 공간 ····· 88
[표4-7] 오브제바디아트의 예술장르로서의 활성화를 위한 보완점 ····· 90
[표4-8] 자연을 주제로 한 오브제바디아트작품에 대한 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 94
[표4-9] 인물을 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 97
[표4-10] 동물을 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 100
[표4-11] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 103
[표4-12] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 106
[표4-13] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 109
[표4-14] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 112
[표4-15] 패션을 주제로 한 오브제바디아트작품의 설치 가능 장소에 대한 분석결과 ····· 115

[표4-16] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 118
[표4-17] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 121
[표4-18] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 124
[표4-19] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 127
[표4-20] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 130
[표4-21] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 133
[표4-22] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 136
[표4-23] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 139
[표4-24] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 142
[표4-25] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 145
[표4-26] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 148
[표4-27] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 151
[표4-28] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 154
[표4-29] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의 설치 가능
장소에 대한 분석결과 ····· 157
[표4-30] 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 종합분석결과표 ····· 162

# 그림 목차

[그림2-1] 오브제 바디아트 전시회 ····· 10
[그림2-2] 승리한 원시의 투사 ····· 15
[그림2-3] 신체변형작품 ····· 16
[그림2-4] 발렌도르프여인 ····· 21
[그림2-5] 현대의 이상적인 신체의 형상 ····· 21
[그림2-6] 인체조각 작품 ····· 23
[그림2-7] 바디아트작품 ····· 23
[그림2-8] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 27
[그림2-9] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 27
[그림2-10] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 28
[그림2-11] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 28
[그림2-12] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 29
[그림2-13] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009 ····· 29
[그림2-14] 송원대학뷰티스타일리스트과제 7회 졸업 작품발표회, 2009 ····· 30
[그림2-15] 송원대학뷰티스타일리스트과제 7회 졸업 작품발표회, 2009 ····· 30
[그림2-16] 진주보건대학 피부미용학과 메이크업 수업 ····· 30
[그림2-17] 윤 영지 : 과욕(Greed) ····· 27
[그림2-18] 박 정신 바디아트초대전, 2006 ····· 28
[그림2-19] 박 정신 바디아트초대전, 2006 ····· 29
[그림2-20] 박 정신 바디아트초대전, 2006 ····· 30
[그림2-21] 박 정신 바디아트초대전, 2006 ····· 30
[그림2-22] 박 정신 바디아트초대전, 2006 ····· 31
[그림2-23] 브러시를 이용한 오브제바디아트작품 ····· 38
[그림2-24] 스펀지를 이용한 오브제바디아트작품 ····· 39
[그림2-25] 에어브러시를 이용한 오브제바디아트작품 ····· 40
[그림2-26] 정형적 오브제바디아트작품 ····· 42
[그림2-27] 추상적 오브제바디아트작품 ····· 43

[그림2-28] 추상적 오브제바디아트작품 ····· 43
[그림3-1] 바디를 주제로 한 오브제바디아트 ····· 46
[그림3-2] 꽃을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 46
[그림3-3] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 46
[그림3-4] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 46
[그림3-5] 기린을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 47
[그림3-6] 고양이를 주제로 한 오브제바디아트 ····· 47
[그림3-7] 팝아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 49
[그림3-8] 팝아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 49
[그림3-9] 옵아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 50
[그림3-10] 옵아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 50
[그림3-11] 옵아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 51
[그림3-12] 옵아트를 응용한 오브제바디아트 ····· 51
[그림3-13] 포스트모더니즘을 응용한 오브제바디아트 ····· 52
[그림3-14] 포스트모더니즘을 응용한 오브제바디아트 ····· 52
[그림3-15] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 54
[그림3-16] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 ····· 54
[그림3-17] 3D디지털기법작품 ····· 55
[그림3-18] 3D디지털기법작품 ····· 55
[그림3-19] 3D디지털기법작품 ····· 56
[그림3-20] Howard Schatz 의 'Body Knots', 2006 ····· 58
[그림3-21] 에어브러쉬기법을 응용한 오브제 바디아트 ····· 59
[그림3-22] 에어브러시기법을 응용한 오브제바디아트 ····· 59
[그림3-23] 꽃을 응용한 오브제바디아트 ····· 61
[그림3-24] 깃털을 응용한 오브제바디아트 ····· 61
[그림3-25] 짚을 응용한 오브제바디아트 ····· 62
[그림3-26] 종이를 응용한 오브제바디아트 ····· 63
[그림3-27] 금속을 응용한 오브제바디아트 ····· 63
[그림3-28] 쿠킹호일을 응용한 오브제바디아트 ····· 64

[그림3-29] 솜을 응용한 오브제바디아트 ····· 64
[그림3-30] U V 발광기법 ····· 66
[그림3-31] 일루미네이션기법을 응용한 오브제바디아트 ····· 67
[그림3-32] 금속의 질감을 표현한 오브제바디아트 ····· 68
[그림3-33] 금속의 질감을 표현한 오브제바디아트 ····· 68
[그림3-34] 벽돌의 질감을 표현한 오브제바디아트 ····· 69
[그림3-35] 나무의 질감을 표현한 오브제바디아트 ····· 69
[그림3-36] Body Knots, Howard Schatz, 2006 ····· 70
[그림4-1] 회화적 기법의 자연을 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 92
[그림4-2] 자연을 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 92
[그림4-3] 자연을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 93
[그림4-4] 자연을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 94
[그림4-5] 인물을 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 95
[그림4-6] 인물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 95
[그림4-7] 인물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 96
[그림4-8] 인물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 97
[그림4-9] 동물을 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 98
[그림4-10] 동물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 98

[그림4-11] 동물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 99
[그림4-12] 동물을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 100
[그림4-13] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 101
[그림4-14] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 101
[그림4-15] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 102
[그림4-16] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 103
[그림4-17] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 104
[그림4-18] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트의
심리적 반응분석결과 ····· 104
[그림4-19] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 105
[그림4-20] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 106
[그림4-21] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 107
[그림4-22] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 107
[그림4-23] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 108
[그림4-24] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 109
[그림4-25] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 110
[그림4-26] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 110

[그림4-27] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 111
[그림4-28] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 112
[그림4-29] 패션을 주제로 한 오브제바디아트작품 ····· 113
[그림4-30] 패션을 주제로 한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 113
[그림4-31] 패션을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 114
[그림4-32] 패션을 주제로 한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 115
[그림4-33] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품 ····· 116
[그림4-34] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 116
[그림4-35] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 117
[그림4-36] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 118
[그림4-37] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품 ····· 119
[그림4-38] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제 바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 119
[그림4-39] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 120
[그림4-40] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 121
[그림4-41] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품 ····· 122
[그림4-42] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 122

[그림4-43] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 123
[그림4-44] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 124
[그림4-45] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품 ····· 125
[그림4-46] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 125
[그림4-47] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 126
[그림4-48] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 127
[그림4-49] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 128
[그림4-50] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 128
[그림4-51] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 129
[그림4-52] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 130
[그림4-53] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 131
[그림4-54] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 131
[그림4-55] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 132
[그림4-56] 에어브러시기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 133
[그림4-57] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 134
[그림4-58] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 134

[그림4-59] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 135
[그림4-60] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 136
[그림4-61] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 137
[그림4-62] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 137
[그림4-63] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 138
[그림4-64] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 139
[그림4-65] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 140
[그림4-66] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 140
[그림4-67] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 141
[그림4-68] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 142
[그림4-69] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 143
[그림4-70] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 143
[그림4-71] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 144
[그림4-72] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 145
[그림4-73] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품 ····· 146
[그림4-74] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 146

[그림4-75] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 147
[그림4-76] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 148
[그림4-77] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품 ····· 149
[그림4-78] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 149
[그림4-79] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 150
[그림4-80] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 151
[그림4-81] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 152
[그림4-82] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 152
[그림4-83] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 153
[그림4-84] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 154
[그림4-85] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품 ····· 155
[그림4-86] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
심리적 반응분석결과 ····· 155
[그림4-87] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교 ····· 156
[그림4-88] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교 ····· 157

# 제1장
## 서 론

제1절 연구의 배경 및 목적

# 제1장 서 론

## 제1절 연구의 배경 및 목적

### 1. 연구의 배경

인류의 기원과 함께 시작된 바디아트는 원시시대부터 현대에 이르기까지 인간 내면의 본능적이며 개성을 추구하는 자아표현욕구와 사회적인 표현 욕구를 만족시키며 다양한 방법으로 변화, 발전하고 있다.

신체보호와 종교, 장식욕구충족, 사회적 신분의 표현 등을 목적으로 시작된 바디아트는 여러 가지 방법을 통해 인간의 표현 욕구를 표출하여 왔으며 20세기 후반의 포스트모더니즘의 영향으로 문화적 다원주의, 절충주의, 불확정성 등의 가치와 관련하여 예술전반에서 무제한적인 표현[1]으로 활발한 움직임을 보이며 인간의 신체를 대상으로 외적인 미의 표현에서부터 내면의 상징적 표현에 이르기까지 그 활동범위를 넓혀가고 있다

이러한 바디아트는 그 자체만으로도 예술적 가치를 인정받고 있으나 최근에는 패션, 소품, 무대연출, 조명, 안무, 음향 등 다른 예술분야와 접목하여 퍼포먼스를 비롯하여 다양한 무대공연이 가능한 종합예술의 한 장르로 영역을 넓히고 있으며 각종행사나 전자제품, 기업, 개인과 국가의 이미지 홍보 등, 광고의 목적[2]으로도 다양하고 광범위하게 활용되고 있다

또한 바디아트는 새롭고 독창적인 조형성의 표현을 위한 다양한 소재와 디자인 개발의 결과로, 현대에 이르러서는 생활과 예술의 경계를 허물어버린 새로운 조형개념인 오브제를 바디아트에 결합시켜 더욱 창의적이며 자유로운 조형성을 개발하여 표현기법과 재료의 한계를 극복한 새로운 조형예술로 발전하고 있다.

이와 같이 인체를 예술의 대상으로 하는 바디아트는 다양한 표현기법, 예술사조의 표현, 역동성, 현실성, 사용자참여 등 다양한 예술적 가치와 만족으로 인하여 최근 관심과 연구의 대상이 되고 있다.

따라서 바디아트에 관한 연구 또한 활발히 이루어지고 있는데 그 예를 살펴보면 다음과 같다. 먼저 다양한 표현기법의 장점을 다룬 연구로, 구스타프 클림트의

1) 한명숙, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2005, p.1

2) 김금란, 바디페인팅의 국내연구동향 및 발전방안, 코리아뷰티디자인학회, 2008, p.292

회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구[3]와 에어브러시를 이용한 표현기법 연구[4]등 표현기법에 관한 연구가 있다.

그리고 예술사조의 표현가능성에 관한 장점을 다룬 연구로, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구[5], 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구[6] , 포크아트 양식과 표현기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구[7], 아르누보 문양이미지를 응용한 바디아트 연구[8]등이 있다.

또한 역동적 표현가능성의 장점을 다룬 연구로, 특수 분장을 이용한 바디페인팅 이미지에 관한 연구 등 이미지에 관한 연구[9] 와 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성[10]등이 있으며, 예술작품의 현실적 표현가능성에 대한 장점을 다룬 연구로, 현대패션에 나타난 Tattoo Look의 조형성 연구[11]등 패션에 관한 연구, 오브제를 응용한 아트메이크업의 표현에 관한 연구[12], 제품관여도에 따른 바디페인팅 광고의 효과[13]등이 있으며, 사용자 참여의 장점을 다룬 연구로, 타투와 문신에 관한 인지도 및 타투패션의 표현특성에 따른 이미지 연구[14], 문신의 시각적 표현특성에 관한 연구[15] 등 문신이나 타투에 관한 연구가 있다.

이와 같은 다양한 연구들은 바디아트가 다양한 영역에서 예술적 가치의 의미를 담고 있다는 것을 반증한다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 다양한 예술적 가치와

---

3) 공영희, 구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디 아트에 관한 연구 : 바디페인팅 작품제작을 중심으로, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2007

4) 송원길, 에어브러시를 이용한 표현기법 : 바디아트를 중심으로, 서경대학교 미용예술대학원, 석사학위논문, 2008

5) 한명숙, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2005

6) 조은숙, 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 생활과학대학원, 석사학위논문, 2004

7) 최희경, 포크아트 양식과 표현기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2009

8) 최경옥, 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구 : 바디페인팅 작품 제작을 중심으로, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2009

9) 최승희, 특수 분장을 이용한 바디페인팅 이미지에 관한 연구 등 이미지에 관한연구, 서원대학교 산업대학원, 석사학위논문, 2009

10) 강민정, 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2006

11) 김영미, 현대패션에 나타난 Tattoo Look의 조형성 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2005

12) 김영숙, 오브제를 응용한 아트 메이크업의 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2003

13) 안미려 ,제품관여도에 따른 바디페인팅 광고의 효과, 서울벤처정보대학교 대학원, 박사학위논문, 2009

14) 송남경, 타투와 문신에 관한인지도 및 타투패션의 표현특성에 따른 이미지 연구, 경성대학교 대학원, 박사학위논문, 2009

15) 김은진, 문신의 시각적 표현특성에 관한 연구 : 하위문화의 상징성을 중심으로, 동서대학교 디지털디자인대학원, 석사학위논문, 2004

장점을 담고 있음에도 불구하고 바디아트는 일회성으로 보존이 불가능하다는 단점을 내포하고 있다. 따라서 현재 바디아트작품전은 일회적인 퍼포먼스나 공연을 제외한 전시의 경우, 사진 또는 정형화된 마네킹(mannequin)을 인체대신 이용하여 이루어지고 있다.

마네킹의 경우 공장에서 제작된 모두 같은 형태의 것으로 인체의 다양한 형태적 아름다움이나 조형성을 표현하는데 한계가 있어 향후 바디아트의 예술적 영역 확대나 발전을 위해 보다 다양한 형태와 소재의 인체대용물 연구필요성이 대두되고 있다. 반면, 일반적인 인체조각 작품의 경우 형태의 다양함에 비해 재료의 특성상 바디아트처럼 채색이 다양하거나 자유롭지 못하다.

이와 관련하여, 본 연구에서는 인체를 표현대상으로 하는 조각과 바디아트의 특성을 결합한 새로운 예술 분야를 제시하려고 한다. 이 예술분야는 전술한 바와 같이 인체조각 작품에서의 형태적 다양성과 인체를 대상으로 한 바디아트의 다채로운 채색기법의 장점을 흡수하면서, 현대의 사람들에게 다양한 감성적 감흥을 일으킬 수 있으며 동시에 바디아트의 독특한 예술적 감성을 반영구적으로 보존가능하다는 장점이 있다. 따라서 향후 이 예술분야가 널리 인식·확산되어지면 새로운 예술영역으로서의 역할가능성이 매우 높다고 할 수 있다.

그러나 이러한 가능성에도 불구하고 아직까지 기존 연구에서는 이 새로운 분야에 대한 개념규정, 등장배경, 사용소재에 대한 이론적 체계에 대한 제시 및 관객들의 심리적 반응에 대한 의미 있는 연구들을 제시하지 못하고 있다. 이와 같은 연구의 부족은, 새로운 예술분야의 작품을 전개하는 방향에 대한 관점, 재료와 작업방식에 대한 지식 및 관객의 반응에 대한 이해 등 이 분야에 대한 관심을 지속적으로 확대해 가는 향후의 작가들에게 의미 있는 정보체계를 전달하지 못하고 있다.

본 논문에서는 오브제바디아트의 이론적 고찰을 통하여 오브제바디아트의 개념과, 역사, 재료, 작업방식 및 도구와 표현기법 그리고 표현기법에 따른 관객의 심리적 반응 등에 대한 체계적인 연구결과를 통하여, 향후 오브제바디아트가 새로운 예술분야로서 기반을 다질 수 있는 근거를 제시하고자 한다.

## 2. 연구의 목적

본 연구는 인체조각 작품에 바디아트의 다양한 표현기법을 적용시킨 새로운 예술분야인 오브제바디아트의 제시를 위해 개념, 역사, 재료, 작업방식, 도구 및 표현기법 등 이론적 체계를 정립하고 다양한 표현기법의 오브제바디아트 작품들을 통해 일반관객의 심리적 반응을 조사분석함으로써 향후 새로운 조형예술영역으로의 확대와 발전을 목적으로 한다.

본 연구는 이론적 고찰을 통해 이 새로운 예술분야를'오브제바디아트'라고 규정하고 이에 대한 이론적 및 실증적 연구를 수행하였다. 오브제바디아트는 인체를 대상으로 하기 때문에 생기는 바디아트의 일회적 특성을 보완하여 다양한 형태와 컬러를 표현하고 더불어 장기간 전시와 설치가 가능한 조형물로, 새로운 조형예술분야라고 할 수 있다.

또한 오브제바디아트는 바디아트의 장점을 모두 흡수하면서 전통적으로 조각작품이 지니는 보존가능성을 결합함으로써, 새로운 예술분야로서 의미 있는 역할을 수행할 수 있을 것으로 판단된다.

그러나 기존 연구에서는 현재까지 오브제바디아트에 대한 이론적 체계 및 오브제바디아트작품에 대한 관객의 반응 등, 오브제바디아트를 이해할 수 있는 지식체계가 갖추어지지 않고 있다.

따라서 본 연구는 일회적이며 설치가 불가능한 특성을 지니고 있는 바디아트의 한계를 극복하며 바디아트와는 다른 분야로서, 오브제바디아트의 예술영역을 새롭게 규정하고, 형태와 컬러의 표현이 자유롭고 설치와 전시가 가능한 다양한 기법의 오브제바디아트의 이론적 지식체계를 구축하는 한편, 오브제바디아트작품들을 다양한 표현기법에 따라 직접 제작하고 제시하여, 관객들이 이 예술분야의 작품에 대하여, 어떠한 심리적 반응을 나타내는지에 대한 연구결과를 제시함으로써, 새로운 예술분야로서의 오브제바디아트에 대한 이론적 정보체계를 구축하여, 향후 새로운 조형예술영역의 확대와 발전을 모색해 보고자 한다.

본 연구의 목적은 다음과 같다.

첫째, 기존의 바디아트의 표현기법과 조각 작품의 장점을 흡수하는 오브제바디아트의 개념을 규정하며,

둘째, 오브제바디아트의 역사, 현황, 재료, 작업방식 및 도구, 형태, 표현기법에 대한 이론적 정보체계를 구축하고,

셋째, 다양한 표현기법이 적용된 오브제바디아트에 대한 관객들의 심리적 반응을 실증적으로 조사·분석함으로써,

향후, 오브제바디아트가 하나의 새로운 조형예술로서, 확대·발전하기 위한 논리적 체계를 제시하고자 한다.

## 3. 연구의 구성 및 방법

본 연구는 오브제바디아트의 개념규정 및 이론적 체계의 구축과 더불어 다양한 표현기법에 따라 제작된 오브제바디아트 작품을 제시하고, 이러한 표현기법에 따라 관객들이 어떠한 심리적 반응을 나타내는지를 실증적으로 분석함으로써, 향후 새로운 조형예술영역의 확대와 발전을 목적으로 하고 있다. 이러한 연구의 목적을 수행하기위한 본 연구의 구성은 다음과 같다.

제1장 서론에서는 바디아트의 일회적 특성을 극복하고 조형예술의 확대와 발전을 목적으로 전시와 설치가 가능한 조형물인 오브제바디아트의 등장에 대한 연구배경과 연구목적을 제시하였고 각 장별로 나누어 연구되어진 구성 및 연구방법에 대해 언급하였다.

제2장에서는 오브제바디아트의 이론적 배경을 살펴보기 위해 오브제바디아트의 개념과 등장배경, 오브제바디아트의 사례를 알아보고 오브제바디아트의 재료를 비교하여 체계적으로 정리하였다. 또한 오브제바디아트의 작업방식과 도구를 브러시와 에어브러시, 스펀지 위주로 살펴보았으며 오브제바디아트작품의 형태를 정형적, 추상적인형태로 분류하여 제시하였다.

제3장에서는 오브제바디아트의 표현기법을 도구, 재료, 표현방법을 기준으로 회화적 기법, 컴퓨터기법, 에어브러시기법, 오브제를 응용한 기법, U V 발광 기법, 일루미네이션기법, 질감표현기법, 형태변형기법 등으로 분류하고 이를 다시 주제

별로 유형을 분류하여 살펴봄으로써, 오브제바디아트의 표현장르에 대한 체계적 분류를 제시하였다.

제4장에서는 오브제바디아트에 대한 관객들의 일반적인 인식조사와 더불어, 표현기법에 따른 심리적 반응을 알아보기 위해 다양한 기법의 오브제바디아트 작품들을 제시하여 실증 분석함으로써, 표현기법에 따라 관객들의 심리적 반응이 어떻게 다르게 나타나는지를 체계적으로 제시하여, 새로운 조형예술로서의 관객의 인식과 가능성을 제시하였다.

제5장 결론에서 제3장과 제4장의 분석결과를 바탕으로 연구의 결과를 정리하고 결론과 연구의 시사성 및 향후 연구방향에 대해서 제시하였다.

연구 방법은 이론적 고찰과 작품분석, 실험분석기법이 사용되었으며, 이론적 고찰에서는 코리아뷰티디자인학회와 인체예술학회 및 선행논문과 바디아트전문도서 등이 활용되었다. 작품분석은 오브제 마네킹을 이용하여 직접 제작한 작품들과 기존의 작품들을 토대로 하였으며, 실험분석은 <오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응> 실증분석을 위한 일반관객들의 인식을 조사하기위해 선행설문조사로 <바디아트의 인식 및 실태 조사>를 1차 실시하였으며 다양한 표현기법의 오브제바디아트 작품들을 제시하고 이에 대한 관객들의 인식과 반응을 도출하기 위해 2차례의 실험과 통계분석을 실시하여, 모두 3차례의 실험분석을 실시하였다.

# 제2장

## 오브제바디아트의 이론적 배경

제1절 오브제바디아트의 개념
제2절 오브제바디아트의 등장 배경
제3절 오브제바디아트의 사례
제4절 오브제바디아트의 인체 오브제 재료
제5절 오브제바디아트의 도구 및 작업방식
제6절 오브제바디아트의 형태

# 제2장 오브제바디아트의 이론적 배경

## 제1절 오브제바디아트의 개념

오브제바디아트(Object Body Art)는 최근 하나의 예술장르로서의 역할로 자리매김하고 있는 것은 사실이나, 아직까지 어떤 연구에서도 오브제바디아트의 개념을 이론적으로 규정하지는 못해 왔다. 그 이유는 오브제바디아트가 하나의 충분한 예술장르로서의 의의와 역할이 있다고 판단됨에도 불구하고 아직까지 오브제바디아트를 하나의 예술장르로 규정하고자 하는 노력이 부족하였기 때문이라고 사료된다.

[그림2-1] 오브제 바디아트 전시회
Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival, 2009

본 연구에서는 오브제바디아트의 개념을 “바디아트의 표현기법을 인체의 형상을 가진 조형물에 표현하여 전시와 설치가 가능한 새로운 예술장르”로 규정하고자 한다.

오브제바디아트의 개념을 규정하기위해서는 오브제바디아트의 표현기법이 기원을 두고 있는 바디아트의 개념을 바탕으로 해야 할 것이다. 인류의 생존과 더불어 시작한 바디아트는 개념미술에서 발전하여 신체를 이용한다는 측면에서 신체예술로, 결과보다 과정을 중요시한다는 측면에서 과정예술로 볼 수 있다.[16] 신체

16) 강민정, 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2006, p.19

예술은 현대미술에서 예술과 삶의 공간을 일치시키려는 노력에서부터 기인하였으며, 인류가 직면하고 있는 문제의 본질을 고찰하고, 관객들의 적극적인 참여를 유도해냄으로써, 신체를 통하여 관객으로 하여금 자신과 현실세계에 대한 의식의 전환이 되는 계기를 마련해 주었다.

1960년대 후반부터 미니멀아트, 개념미술의 대두와 더불어 시작한 신체예술은, 필수적 기본이념으로서 개념-실행이라는 명제 하에 다양하게 전개되어진 미술양식 중 프로세스 아트(process art, 개념미술), 대지미술[17]등 신체를 이용한 방법과 신체를 표현의 대상으로 하는 작가들의 전체적인 작업을 일컫는다.

현대미술에서 행위와 신체의 조형적 표현이 부각되기 시작한 것은 1960년대 이후이며 신체를 대상으로 하는 미술인 퍼포먼스(performance)의 형태로 개념미술의 한 부류인 바디아트에서 비롯되었다.

바디아트의 시작은 본태설, 장식설, 종교설, 신체보호설, 이성유인설, 신분표시설 등 다양한 원인으로 해석되며, 그 개념은 엔카르타 세계 영어사전에 따르면, 신체를 새롭게 만드는 것들을 포함한 말이며, 그것은 주얼리나 기타 장식물을 달기 위한 피어싱, 영구적인 문신, 브랜딩, 상처나 또는 일시적으로 행해지는 페인팅이나 염색[18] 을 의미한다.

바디아트는 넓은 의미에서 행위예술과 동일시 할 수 있는데, 행위예술은 개념미술에서 발전한 것으로, 육체의 운동 및 변화의 여러 조건을 나타냄으로써 시간의 경과에 따른 각 순간의 육체적 변화를 사실적으로 보여 준다.[19] 따라서 프로세스 아트와 마찬가지로 관념을 표출하는 개념미술의 과정으로 볼 수 있다.

초기 바디아트는 주로 공공장소 등에서 열리는 퍼포먼스 형식으로 만들어졌고, 그 뒤 사진이나 비디오테이프에 담겨진 참고기록, 즉 다큐멘터리 형식으로 전시되었다.[20] 주로 마조히즘(masochism)[21]에서 착안하거나 정신적 구도를 목적으로 행해졌던 바디아트는 매우 다양한 형태를 보여주었으며 1960년대의 미니멀리즘을 지양하고 신체와 연관된 당시의 경향을 받아들였다.

---

17) 한명숙, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2005, p.13
18) Encarta Wrold English Dictionary [North American Edition] 2001
19) 하경호, 신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, 1992, p.9
20) 홍세원, 무대분장에 나타난 바디아트의 연구, 대구대학교 대학원, 석사학위논문, 2001, p.9
21) 이성으로부터 학대받음으로써, 성적 쾌감을 느끼는 상태, (심리학)변태성욕의 하나

60년대에는 작가가 표현의 대상이 아닌 행위의 매체로서 역할을 하였으며 70년대에는 신체자해 등 극단적이며 공포감을 연출하는 개념미술의 실존측면을 표현하며 스튜디오에서 비디오를 통해 기록하는 형태를 보였다.

80년대에는 60,70년대의 관객과의 소통적 측면이 다시 대두되는데, 미디어를 이용한 미디어퍼포먼스를 통해 관객과의 소통문제를 해결하며, 바디아트는 지속적으로 변화·발전 하게 된다.

90년대에는 70년대의 신체미술의 경향이 이어지는 듯 신체미술이 재등장하게 되는데 신체에 대한 인식이 기존과는 달라지면서 신체의 요소들의 변형과 결합, 현실적으로 표현이 어려운 제3의 성, 그로테스크적 표현 등 인간이 표현하고자 하는 정신적 및 예술적 세계를 관념적인 예술세계로 표현하고자 하는 뚜렷한 변화를 나타내었다. 실제로 이러한 표현은 신체의 변형과 결합 및 해체 등 직접적으로 인체에 표현하기에는 한계를 느끼며, 신체를 대상으로 하기에 문제가 되는 보존성을 탈피하고자 컴퓨터그래픽을 이용하여 표현하거나 인체를 대용하는 오브제를 이용하여 표현하는 성향으로 나타나기 시작했다. 이러한 성향은 작가의 예술세계를 인체를 대용하는 오브제에 표현하여 바디아트가 가진 표현기법을 그대로 이용하되, 실체의 인체에 표현하기 어려운 한계점을 인체의 형상을 가진 오브제에 표현함으로써, 독특한 예술성을 표현하고 있다.

본 연구는 최근 이렇게 새롭게 등장한 예술장르를 “오브제바디아트(Object Body Art)”라고 규정하고자 한다. 본 연구에서 규정하는 오브제바디아트란,

“바디아트의 표현기법을 실제의 인체가 아닌 인체의 형상을 가진 오브제 조형물에 표현함으로써, 조각과 바디아트의 특성을 하나로 결합한 새로운 예술장르”를 말한다.

## 제2절 오브제바디아트의 등장 배경

최근, 실제의 인체를 대상으로 한 바디아트가 아닌 인체의 형상을 한 오브제위에 바디아트의 표현기법을 적용하여, 작가의 관념세계를 표현하고자 하는 새로운 예술장르의 영역으로서 오브제바디아트의 작품 활동이 이루어지고 있다. 현대의

예술장르에서 오브제바디아트의 등장은, 전통적인 조각 작품의 추상성과 비대중성의 한계를 극복하고, 동시에 바디아트가 지닌 일회적 행위예술의 한계를 극복하며, 새로운 예술장르로 등장하고 있다. 본 장에서는 이러한 오브제바디아트의 등장배경에 대하여 살펴보고자 한다.

오브제바디아트의 등장배경에 대한 개념정리를 위해, 바디아트의 등장배경에 대한 이론적 고찰과, 현재 나타난 오브제바디아트의 형태 및 표현양식의 분석과정을 거쳐, 세 가지 분야의 7가지 항목으로 제시하고자 한다.

첫째, 바디아트의 표현 한계성의 극복으로서, 1) 신체적 변형한계의 극복 2) 일회성 퍼포먼스예술의 극복을 들 수 있으며, 둘째, 작가의 관념세계의 표현으로서, 1) 작가적 관념의 표현욕구 2) 생활과 예술의 일치욕구 3) 신체적 자아표현욕구가 있고 세 번째, 새로운 예술장르로서의 개척의도로서, 1) 바디아트 표현기법의 도입과 확산 2) 바디아트의 예술장르구축 시도로 정리하고자 한다.

## 1. 바디아트의 표현 한계성극복

### 1) 신체적 변형한계의 극복

바디아트의 경우, 실제의 인체를 대상으로 하기 때문에 작가들이 표현하고자 하는 내면세계의 표현을 위한 신체의 왜곡과 변형에 한계를 가질 수밖에 없다. 전통적으로 바디아트에서 신체의 변형은 상흔, 문신, 제거, 변형 등 극히 제한적으로 사용되고 있으며, 역사적으로 고대, 중세, 현대를 가리지 않고 신체변형의 폭은 매우 적었다.[22]

예를 들어, 고대에서는 타인과 차별화되고 싶은 마음이 장식에 대한 욕구를 자극하여 목숨을 건 전투 후 승리한 원시의 투사[그림2-2]가 그의 부족에게로 돌아갔을 때 그의 신체에 남아있는 상처나 피가 감동과 존경의 대상이 되며, 승리와 용맹의 상징이 된다는 것을  알게 되어 자연스럽게 이러한 표시나 장식을 하려는 욕구가 원시의 지배자들로부터 비롯되기 시작하였다.

22) 강병석, Total Fashion으로서의 메이크업에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 1985, p.4

[그림2-2] 승리한 원시의 투사
THE Body Art, 도도컴, 2002

이 시기의 대표적인 장식방법으로는 채색, 문신, 제거, 상흔, 변형 등이 있었는데 채색은 다양한 색채의 진흙을 얼굴이나 신체에 바르는 장식방법이며 문신은 피부 밑으로 색을 넣어 영구적인 문양을 새기는 것으로 많은 문화권에서 일반적으로 사용했던 방법이며, 상흔은 피부에 상처를 내어 생기는 흉터로 신체를 장식하는 방법으로 문신이나 채색이 어려운 피부색이 짙은 종족에게서 주로 사용되었다. 제거나 변형은 채색이나 문신보다 더 고통스럽고 영구적인 신체 장식 방법으로 제거는 코, 귀, 볼, 입술 등 신체의 일부분에 구멍을 뚫거나 손가락, 치아 등 신체의 일부를 제거함으로써 장식하는 방법으로 성년식과 같은 의식과 연관을 가지고 이루어졌으며 상징적인 표현의 일환으로 사용되었다.

변형은 신체의 형태를 변화시켜 장식한 것으로 일반적으로 변형을 통한 장식은 여성에게, 제거를 통한 장식은 남성에게 많이 이루어졌다.[23)]

이러한 원시적 장식 행위는 한동안 지속되어 리듬감각과 패턴에 관한 발상의 시점이 되었으나 시대의 변화에 따라 사람들의 표현 욕구는 과거에 비해 더욱 더 폭넓어지고 발전하면서 채색, 문신, 제거, 상흔, 변형 등과 같은 제한적인 신체변형만으로는 표현의 한계를 느꼈다. 따라서 신체변형욕구의 한계는 바디아트의 장르를 넘어서 오브제바디아트를 등장시키게 된 하나의 배경이 되었다고 볼 수 있다.

23) 유송옥, 복식문화, 교문사, 1997, p.16

[그림2-3] 신체변형작품
Body Knots, Howard Schatz, 2006

그 예로 [그림2-3]은 실제의 인체로는 도저히 불가능한 형태들을 컴퓨터를 통하여 인체의 부분들을 해체하고 다시 조합시켜 완성한 Howard Schatz의 'Body Knots'라는 작품이다. 이러한 작품들은 작가들의 표현욕구의 결과로 나타난 신체변형작품으로 이와 같이 작가들의 표현을 위한 신체변형의 욕구는 바디아트의 신체변형한계를 극복하여 다양한 형태의 표현이 가능한 오브제바디아트의 등장배경이 되었다고 볼 수 있다.

### 2) 일회성 퍼포먼스예술의 극복

오브제바디아트가 등장하게 된 배경으로서 가장 큰 이유 중의 하나는 바디아트의 일회성과 보존불가능이라는 한계를 들 수 있다. 바디아트는 인간의 내적 이미지를 인체를 대상으로 재료와 기법, 양식 등을 사용하여 미를 창출하고 표현하려는 인간의 활동 및 작품으로써 인간의 신체를 형상화하는 조형예술분야의 하나이며 인간이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는 예술의 형태라고 정의할 수 있다.[24)]

그러나 바디아트는 특성상, 인체를 대상으로 하기 때문에 일회적이며 보존되지 않는 특성을 지니고 있어 사진이나 영상물을 통해서만 작품의 소장이나 전시가

24) 한명숙, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2005, p.9

가능하다.

바디아트의 예술적 표현영역이 확대되고 예술작품으로서의 가치가 증대되고 있는 현 시점에서 일회적이고 보존 불가능한 바디아트의 특성은 분명 한계점으로 작용하고 있으며, 이러한 한계성에 대한 대안으로써 새로운 형태의 표현양식이 필요하기에 이르렀다. 오브제바디아트는 이러한 바디아트의 한계성을 극복할 수 있는 새로운 대안으로서 역할을 충분히 소화해 내고 있다고 할 수 있다.

## 2. 작가의 관념세계의 표현

### 1) 작가적 관념의 표현욕구

오브제바디아트는, 근본적으로 작가들의 예술적 표현과 관념세계를 표현하는 장르로서의 성향이 강하게 나타나고 있다.

현대사회에서의 바디아트는 어떤 고정된 틀에서 벗어나 인간의 내면의 세계를 표출해내고 있으며 다양한 형식으로 그 존재 가치가 창조, 발전하고 있다. 또한 이미지를 알리는 하나의 방법으로서 광고의 목적으로도 다양하고 광범위하게 활용되고 있으며 다른 예술분야와 결합하여 무대공연이 가능한 종합예술로서 그 규모와 영역을 넓히고 있다.

이와 같이 바디아트는 미의 표현은 물론 작가의 관념세계를 표현하고자 하는 예술장르로서의 성향이 강하게 나타나고 있다. 과거, 인체에 표현가능한 부분만을 다루었던 예술성을 극복하여 어떠한 형태로든 인체를 대상으로 하여 작가들의 다양한 내면의 세계를 표현하려는 표현욕구가 강하게 등장하면서, 표현상의 한계를 갖는 실제의 인체보다는 예술적 관념세계를 충분히 표현 할 수 있는 새로운 대안이 필요하게 되었다. 이러한 성향은 오브제바디아트를 탄생시킨 뚜렷한 근거중의 하나이기도 하다.

### 2) 생활과 예술의 일치욕구

예술작품의 경우 일반인이 이해하기 어려운 작가의 주관적 관념세계를 작품에 표현함으로써 현실세계와는 상당히 거리감을 느끼게 되는 경우가 있다.

그러나 바디아트는 원시시대부터 현대에 이르기까지 인간의 삶과 생활에 가장 밀접한 예술영역의 하나라고 볼 수 있다.

인류의 역사와 함께한 바디아트는 그 기원과 목적이 인간의 몸을 장식하기 위한 것 이였고 신분을 표시하며, 신체를 보호하고, 이성에게 잘 보이기위해서, 그

리고 종교적인 목적 등 모두 인간생활의 한 부분이었으며 인간의 삶 그 자체였다.

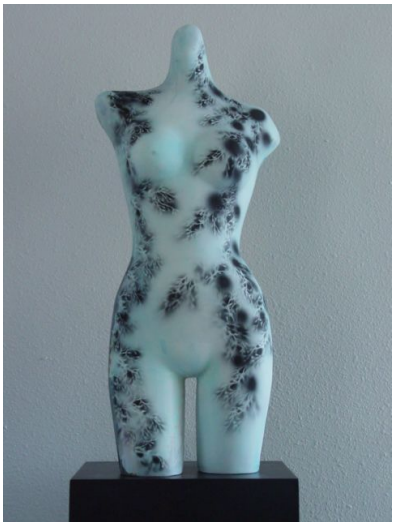
역사와 더불어 변화와 발전을 거듭한 현대에 이르러서도 바디아트는 인간의 생활 속에 존재하고 있다. 그 예로 2002년 월드컵 경기를 시점으로, 바디아트의 인식이 달라지면서 크고 작은 다양한 행사에서 페이스페인팅을 즐기는 사람들을 쉽게 볼 수 있으며 축제문화가 발달하면서 이러한 추세는 점점 확대되어 가고 있다. 또한 개성적 표현과 패션으로 타투를 선호하는 사람들이 증가하고 있으며 네일아트를 즐기는 인구 또한 급속하게 증가하고 있는 추세이다. 이와 같이 생활과 예술의 일치욕구로 이미 바디아트는 메이크업, 페이스페인팅, 타투, 네일아트 등, 다양한 형태로 우리 생활의 일부분으로 자리매김하고 있으며 나아가 작가의 욕구를 표현하는 예술장르로서, 생활과 예술의 일치욕구에 대한 시대적 공감대의 형성은 일회적 한계성을 극복하고 보존이 가능하며 작가의 예술적 표현이 크게 확장된 형태로서의 오브제바디아트를 등장시킨 배경중의 하나라고 볼 수 있다.

### 3) 신체적 자아표현욕구

신체적 자아표현이란, 자신이 가지지 못하는 신체에 대한 이상적 형상을 신체형상의 오브제에 표현함으로써, 자신의 신체와 동일시(identify)화하여 대리만족을 경험하는 것을 의미한다. 아름다움을 가꾸고 젊음을 유지하고자 하는 욕망은 인간이 태어날 때부터 갖는 본능이다. 따라서 인간은 시대와 성별, 연령에 관계없이 자신의 아름다운 부분은 부각시키려고 하고 추한 부분이나 약점은 고치거나 감추려고 노력한다. 원시시대에도 이러한 본능은 존재한 것으로 보인다. 예를 들면 원시시대 아프리카 북부지방에서 출토된 인류 최초의 예술작품이라고 알려진 발렌도르프여인을 들 수 있는데 [그림2-4]의 이 여인상은 원시시대의 나체조각상으로 가슴과 둔부가 매우 풍만하고 발달해 있음을 알 수 있다. 본 연구자는 이러한 현상이 그 시대의 미의 기준이 종족보존과 다산이었기 때문이라고 추정할 수 있으며 이러한 작품을 통해 원시시대에도 미의 기준을 가지고 아름다운 여인의 조각상을 만들었다는 사실을 알 수 있다.

따라서 아름다움의 추구는 시대와 관계없이 무의식적으로 타고난 본능임을 판단 할 수 있다.

[그림2-4] 발렌도르프여인



[그림2-5] 현대의 이상적인 신체의 형상, 곽주영, 2009

이러한 본능은 현대인들에게도 마찬가지로 존재하며 특히 예술가들은 인체의 아름다움을 표현하고자 작품을 통하여 미의 창작 욕구를 표현하고 있으며 오브제바디아트 또한 인체조형물을 통해서 [그림2-5]와 같이 인체의 아름다움을 추구하고 표현하려는 인간의 본능이라고 볼 수 있다. 최근 나타난 오브제바디아트의 성향에서, 자신이 표현하고자 하는 신체적 외모에 대한 대리표현으로서의 신체적 자아표현의 욕구도 오브제바디아트의 등장을 이끄는 이유 중의 하나라 볼 수 있다.

## 3. 새로운 예술장르로서의 개척의도

### 1) 바디아트 표현기법의 도입과 확산

바디아트는 신체예술로서 여러 가지 표현기법의 예술적 장점을 지니고 있다.

이러한 여러 가지 표현기법들을 활용하여, 전통적인 인체조각 작품[그림2-6]에서는 재료의 특성상 제한적인 다양한 색채들을, 바디아트 [그림2-7]에서는 자유롭게 활용하고 표현하여 바디아트의 색채적 특성을 나타내고 있다.

특히 U V발광기법이나 일루미네이션기법, 에어브러시기법, 3D디지털기법 등과 같은 바디아트의 표현기법들은 그 자체만으로도 독특하고 새로운 예술적 가치를

지니고 있어 이러한 표현기법들의 도입과 확산은 오브제바디아트가 확산되는 또 다른 이유 중의 하나라고 볼 수 있다.

[그림2-6] 인체조각 작품
http://cafe.daum.net 2009.2.16

[그림2-7] 바디아트작품
강은주, 2003

### 2) 바디아트의 예술장르 구축 시도

바디아트가 고대 원시시대부터 현대에 이르기까지 오랜 기간 동안 하나의 예술영역으로 뚜렷하게 그 가치와 영역을 인정받아 온 것은 사실이라고 할 수 있으나 최근에 이르러 바디아트의 예술영역이 확대되고 활성화되면서 바디아트의 독립적인 예술 가치를 인정받고 명확한 장르를 규정하기위한 연구가 영역별로 활발하게 이루어지고 있다.

예를 들면 회화적 독립장르 구축 방향 모색을 위한 연구로, 바디 페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구[25], 구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구[26], 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구[27], 아방가르드 특성에 관한 연구[28], 초현실주의 아트메이크업에 관한 연구[29], 포스트모더니즘 특

25) 최민령, 바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2007
26) 공영희, 구스타프 클림트의 회화 작품을 응용한 바디아트에 관한 연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2007
27) 조은숙, 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구, 성균관대학교 생활과학대학원, 석사학위논문, 2004
28) 이경은, 현대메이크업에 나타난 아방가르드 특성에 관한 연구, 성신여자대학교 대학원, 박사학위논문, 2007
29) 김희정, 초현실주의 아트메이크업에 관한 연구, 동서대학교 산업경영대학원, 석사학위논문, 2000

성에 관한 연구[30] 등이 있으며 패션으로서의 방향을 모색한 연구로, 텍스타일 문양을 응용한 바디페인팅의 표현기법 연구[31], 패션 누드에 나타난 바디페인팅의 특성 연구[32], 현대패션에 나타난 타투 룩의 조형성 연구[33] 등이 있다. 또한 컴퓨터영역에서 접근을 시도한 연구로서, 컴퓨터 작업을 응용한 바디페인팅 연구[34]가 있으며 교육적 측면에서의 연구는, 바디페인팅의 교육적 가치에 관한 연구[35]가 있다. 그리고 신체미술로서의 연구는, 신체표현과 감각 예술에 대한 연구[36], 신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구[37], 신체 미술에 나타난 분장 연구[38] 등이 있다. 퍼포먼스 측면에 관한 연구로는, 퍼포먼스로서의 바디페인팅에 관한 연구[39]가 있으며, 조형적 측면에서의 연구로는 신체적 조형 표현으로서의 바디페인팅에 관한 연구[40] 등이 있다.

이와 같은 바디아트의 각 장르에 관한 연구들은 바디아트를 하나의 뚜렷한 예술장르로 영역설정하기 위한 작가들의 내면에 존재하는 욕구의 표현이라 할 수 있다. 이러한 내면적 욕구는 오브제바디아트를 등장하게 하는 중요한 요인 중의 하나로 작용하고 있다고 할 수 있다.

## 제3절 오브제바디아트의 사례

최근에 이루어지고 있는 바디아트는 퍼포먼스는 물론이고 전시회형태가 증가하고 있다. 이는 장기간 작품을 전시하여 더 많은 관객에게 보이고자 하는 작가의 의지와 표현 욕구에 따른 결과이며 이러한 추세는 향후 점점 더 확산되어지리라 예상된다. 현재 개최 되고 있는 바디아트작품전은 전시회개최의 경우, 대부분 정형화된 마네킹을 인체대신 이용하여 이루어지고 있는데 형태의 독창성이 없고 인체의 다양한 형태적 아름다움이나 조형성을 표현하는데 한계가 있어 독창적이며 예술적인 오브제바디아트작품을 기대하기 어려운 실정이다. 따라서 본 연구자는

30) 한명숙, 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구, 대구대학교 대학원, 박사학위논문, 2005
31) 이승민, 텍스타일 문양을 응용한 바디페인팅의 표현기법 연구, 대구대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2003
32) 강민정, 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2006
33) 김영미, 현대패션에 나타난 타투 룩의 조형성 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 석사학위논문, 2005
34) 최성민, 컴퓨터 작업을 응용한 바디페인팅 연구, 대구대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2002
35) 설현진, 바디페인팅의 교육적 가치에 관한연구, 성신여자 대학교 조형대학원, 석사학위논문, 2004
36) 정인엽, 신체표현과 감각의 예술에 관한 연구, 경원대학교 대학원 석사학위논문, 2000
37) 하경호, 신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구, 계명대학교 대학원, 석사학위논문, 1992
38) 김경숙, 신체 미술에 나타난 분장 연구, 한남 대학교 사회문화과학대학원, 석사학위논문, 2004
39) 이선저, 퍼포먼스로서의 바디페인팅에 관한 연구, 조선대학교 산업대학원, 석사학위논문, 2003
40) 박정신, 신체적 조형 표현으로서의 바디페인팅 연구, 조선대학교 대학원, 석사학위논문, 2000

활성화 되고 있는 바디아트의 예술적인 영역확대를 위해 보다 다양한 형태와 여러 가지 소재의 개발연구가 필요 하다고 본다.

이에 인체를 대상으로 하는 두 예술분야인 인체조각과 바디아트의 장점을 결합시킨 새로운 조형예술인 오브제바디아트의 등장은 전통적인 인체 조각 작품이 가지고 있는 단점들, 즉 재료의 특성상 갖는 채색의 한계성, 경제적 부담으로 인한 비 대중성, 무게로 인한 위치의 고정성 등을 보완하고 바디아트의 단점인 일회적이며 전시, 설치가 불가능한 단점을 보완하여 인체 조각 작품의 장점인 형태적 다양성과 바디아트의 장점인 풍부한 채색기법을 갖춘 새로운 조형물로 향후 현대인들에게 새로운 예술적 공감을 일으킴과 동시에 전시와 설치가 가능한 조형물로서 대중적이며 새로운 조형예술로서 영역을 확대해 가고 있다.

특히 본 장의 제 2절에서 제시한 오브제바디아트의 등장배경으로서, 바디아트의 한계성의 극복, 작가의 관념세계표현과 확장 및 새로운 예술장르로서의 개척의도 등은 아직 걸음마단계인 오브제바디아트를 급속하게 활성화시키는 이유가 되고 있다.

이러한 추세에 기인하여, 최근 들어 지역축제, 졸업 작품 발표회, 공모전, 개인전 등 각종행사에서 오브제바디아트의 형태로 전시가 이루어지고 있는데 1차적인 이유로서 오브제바디아트의 경우 장시간의 전시가 가능하여 관객들에게 더 많은 관람의 기회를 제공할 수 있는 장점을 강하게 부여하고 있기 때문이다.

따라서 앞으로 오브제바디아트의 새로운 예술분야로의 역할 확대가 예상되며 이러한 추세는 향후 점차적으로 확산되어지리라 예상된다. 그동안 개최되었던 오브제바디아트의 사례들을 살펴보면 주로 지역축제, 졸업 작품발표회, 공모전, 개인전시회 등의 유형으로 분류되었다. 그 중에서 지역축제나 대학의 피부미용과 졸업 작품 발표회가 많았는데, 이는 오브제바디아트가 전공자 외에 아직은 일반인들에게 인식과 홍보의 부족으로 대중화 되지 않았기 때문이라 사료되며, 따라서 오브제바디아트의 장기간의 전시를 통한 홍보와 일반인들의 인식의 대중화가 요구되어진다.

최근 이루어지고 있는 오브제바디아트의 사례를 지역축제, 학교교육, 공모전, 작가의 작품 활동 등으로 구분하여 제시하면 다음과 같다.

1. 지역축제

### 사례1. Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

2009년9월26일 한성대학교 예술대학원 뷰티예술학과 주관

2009년 9월 26일 한성대학교 예술대학원 뷰티예술학과는 재학생과 졸업생 35명이 기획팀을 구성해 서울시의 슬로건 'Hi - Seoul' 과 서울시의 상징물인 해치, N서울 타워, 광화문 등을 모티브로 한 '하이 서울 하나 되기 바디아트 페스티벌'을 대학로 마로니에 공원에서 퍼포먼스 와 설치전의 형태로 개최하였다. 이 행사는 밀물현대무용단의 '하나 되기' 바디페인팅퍼포먼스를 위주로 오브제바디아트작품 설치전, 하나 되기 무료 퀸 메이크업시연, 노들장애인야학과 함께하는 페이스페인팅 시연 등 다양한 볼거리로 채워졌다.[41] 행사의 취지는 행사를 계기로 대중과 하나가 될 수 있는 바디아트의 공감대 형성을 목적으로 일반대중에게 낯설게 느껴질 수 있는 바디아트가 친근하게 느껴지게 하는 것이었다.

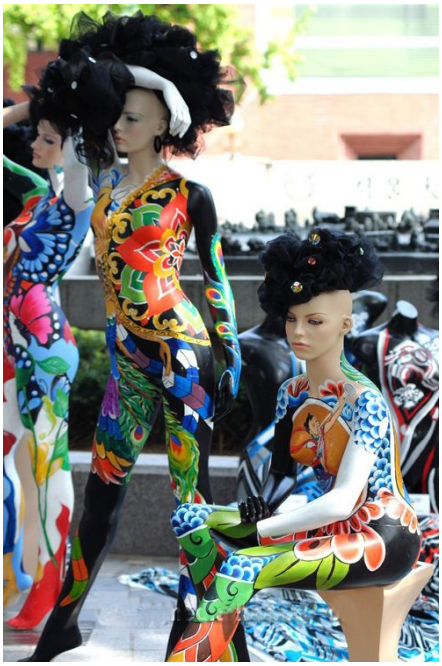
이러한 행사들을 통해 바디아트는 대중예술로서의 확대와 발전을 위해 퍼포먼스를 비롯하여 오브제바디아트형태로의 전시가 확산되고 있음을 알 수 있다.

41) http://blog.daum.net, 2009.9.24

[그림2-8] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

[그림2-9] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

[그림2-10] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009



[그림2-11] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

[그림2-12] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

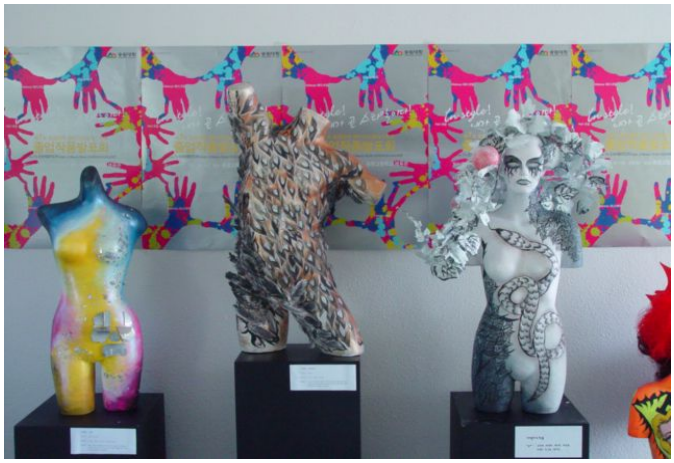
[그림2-13] Hi seoul 하나 되기 Body Art Festival 2009

## 2. 학교교육

### 사례1. 송원대학 뷰티스타일리스트과 제7회 졸업작품발표회 2009

2009년 10월7일 송원대학 뷰티스타일리스트과는 제7회 졸업 작품발표회를 퍼포먼스와 설치전 형태로 송원대학 대강당에서 개최하였다. 뷰티관련학과의 졸업 작품발표회는 대부분 사진전 또는 퍼포먼스나 오브제바디아트의 전시회 형태를

취한다. 전시회의 경우 장기간의 전시효과와 함께 전시기간의 관객들의 반응을 통한 학생들의 성취감과 발전효과를 가져 올 수 있으며 다른 학생들과의 작품비교학습의 장이 되어 창작의욕을 고취시키고 동기를 유발시켜 발전의 기회를 가질 수 있기 때문에 교육적인 효과를 기대할 수 있다.

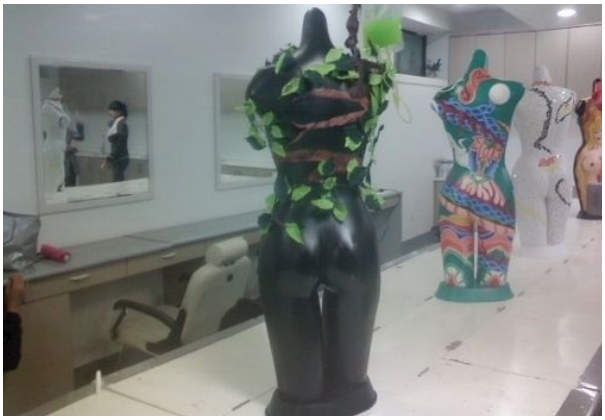


[그림2-14] 송원대학뷰티스타일리스트과제7회 졸업작품발표회 2009

[그림2-15] 송원대학뷰티스타일리스트과제7회 졸업작품발표회 2009

### 사례2. 진주보건대학 피부미용학과 메이크업 수업

[그림2-16]은 진주보건대학 피부미용학과 학생들의 1학년 2학기 메이크업시간에 완성된 작품들이다. 이처럼 학교나 학원의 교육과정에서도 오브제바디는 인체를 대신하여 활용되고 있다. 그러나 현재의 정형화된 마네킹으로는 오브제바디아트의 예술성과 조형성의 발전에 제한이 있어 향후 다양한 형태의 오브제바디의 필요성이 요구되어진다.



[그림2-16] 진주보건대학 피부미용학과 메이크업 수업

http//blog.naver.com 2009.12.12

## 3. 전국공모전

### 사례1. 제28회 전국공모전 대한민국 디자인 문화대전

2009년 11월 사단법인 광주전남디자인협회가 주관하는 제28회 전국공모전 대한민국 디자인 문화대전이 개최되었다. [그림2-17]은 제28회 전국공모전 대한민국 디자인 문화대전 뷰티분야 우수상에 입상한 윤 영지 학생의 오브제바디아트작품이다.

이작품은 바디아트의 일회성을 보완하여 작품제출과 전시문제를 해결한 오브제바디아트작품으로 전시가 필요한 각종 바디아트대회는 장기간전시가 가능한 오브제바디아트의 형태로 대회를 치르는 추세이다.

따라서 오브제바디아트의 예술적 영역 확대를 위한 오브제바디아트형태의 다양성이 대두되고 있다.

[그림2-17] 윤영지 : 과욕(Greed)

## 3. 작가의 작품 활동

### 사례1. 박정신 바디아트초대전 2006

2006년 2월23일 광주 문화갤러리에서 열린 박정신의 바디아트 전시회는 조소와 미용과 패션을 조화시키는 작업을 시도하는 전시회로 부조의 형태를 지닌 오브제바디아트작품들이 전시되어 바디아트의 예술영역의 확대를 시도하였다. 박정신의 부분적이고 파편적인 몸을 오브제로 이용하는 작업은 독일의 초현실주의 작가인 한스 벨머(Hans Bellmer)의 왜곡되고 뒤틀린 신체접합을 보여주는 구체관절인형작업이나 80년대 중반, 신디 셔먼(Cindy Sherman)의 후기작품들에 나타나는

해체된 몸을 이용한 사진작업들을 연상시킨다.

그러나 한스 벨머나 신디 셔먼의 그로테스크한 신체들이 자본주의의 사회 경제적 질서 안에서 이성적인 계획에 의해 훈육되어지는 몸에 대항하는 폭력과 파괴, 죽음의 세계를 보여준다면, 박정신의 부분적인 신체는 그와 반대로 점점 자라나는 유기적인 덩어리를 나타내며, 끊임없이 생산되고 교환되는 상품으로서 기호화된 여성의 몸을 보여준다. 바디 아트가 예술적 영역으로 확대되었을 때, 후기 구조주의에서 해체된 몸들이 광고와 상품의 미학으로 다시 태어나는, 즉 에로스와 타나토스의 역동적인 흐름을 살펴볼 수 있다는 사실은 흥미로운 일이다.

[그림2-18] 박정신 바디아트초대전, 2006
반짝이는 글리터링 소재와 곡선으로 화려한 이미지를 표현, 폴리코트

[그림2-18]은 붉은 색과 파란색의 강렬한 색조를 입힌 복제된 토루소에 식물 문양에서 따온 곡선을 그린 다음 광택이 나는 글리터링을 부착함으로서 생성되는 키치적인 요소는 전통적인 토루소가 지니고 있는 미의 정념으로서의 무거운 개념을 가볍고 산뜻한 상품미학으로 전도시킨다.

[그림2-19] 박정신 바디아트초대전, 2006
타투문양으로 강렬한 이미지 표현, 폴리코트

[그림2-19]은 다리부분에 타투(tatoo)를 새긴 것으로 원시적 경제의 유통구조의 잔재를 보여주는 문신의 세계가 바디아트에 표현되고 있는 부분이다. 레비스트로스에 의하면 문신은 원시사회에서 자신의 집단을 나타내는 일종의 상징물에 해당하며, 특히 여성의 안면이나 몸에 새겨진 문양은 혼인이라는 제도를 통해서 여성을 집단끼리 교환하기 위한 일종의 기호[42]를 의미한다. 강렬한 이미지를 부각시키기 위해 인체에 과감하게 검정색을 사용하였고 타투를 흰색으로 그림으로써 강렬한 색채대비를 통해 작품의 이미지를 강하게 부각시켰다.

42) 레비스트로스가 이야기하듯이 그들 집단의 경제생활에 있어 재화와 용역의 순환과 유사한 '여자의 자유로운 순환'이 발생하고 여성들은 집단 간에 교환할 수 있는 기호로 간주하며, 이 기호들을 교환함으로써 서로간의 유대와 협력을 얻을 수 있었다. 레비스트로스는 근친금혼제도는 이러한 호혜성을 위한 교환의 법칙을 위해 생겨났다고 주장한다. C. 레비스트로스, 박옥줄 옮김, 슬픈 열대, 1998, pp.76-77

[그림2-20] 박정신 바디아트초대전, 2006
자기소재와 난초를 연상시키는 곡선으로 동양적인 이미지 표현, 폴리코트

[그림2-20]는 여성의 가슴과 배, 둔부의 곡선을 따라 절개된 몸에 동양적인 난초를 그린 작품으로 유기적인 덩어리의 에로틱한 운동감을 표현하고 있다.

[그림2-21] 박정신 바디아트초대전, 2006
금속소재와 패션소품을 이용한 현대적인 이미지 표현, 폴리코트

[그림2-20]은 금속소재를 이용한 바디 오브제에 장신구를 부착함으로써 패션

을 결합한 조형적 예술의 특성을 현대적인 느낌으로 표현하고 있다.

[그림2-22] 박정신 바디아트초대전, 2006
펄 소재와 타투를 이용한 아프리칸 이미지 표현, 폴리코트

[그림2-22] 역시 [그림2-18]같은 맥락에서 살펴볼 수 있으며, 여러 개로 복제된 아프리카 여인들의 강렬한 입술과 어깨 위의 나비문양은 원시적 기호를 도시적이고 현대적인 감각으로 변형시키고 있다.

이와 같이 오브제바디아트는 다양한 행사, 졸업작품전, 전시회, 교육, 각종대회 등에서 바디아트의 일회성을 극복하고 오브제바디아트 자체만으로, 또는 다른 오브제와 결합하여 새로운 이미지를 연출하는 조형물로서 조형예술의 영역을 확장하며 활발하게 발전해나가고 있는 추세이다.

## 제4절 오브제바디아트의 인체오브제 재료

오브제바디아트에 응용되는 인체오브제의 재료에는 전통적으로 조각에서 사용되는 재료와 크게 차이가 없으나, 그 활용측면에서는 조각 작품에 사용되는 재료와는 다른 관점에서 재료의 활용가능성을 평가해야 한다. 오브제바디아트에서의 인체오브제제작에 사용되는 재료는 형태표현의 자유성, 컬러표현의 자유성, 이동을 위한 무게의 경량성, 쉽게 접근 가능한 저렴한 가격 및 보관의 용이성과 단단한 강도 등이 요구된다. 이러한 관점에서, 인체 조각 작품에서 많이 쓰이는 polycoat, 석고, 청동, 스테인레스 스틸, 알루미늄, 종이, 테라코타, 암석, 나무, 패브릭 등의 특성을 분석하여, 오브제바디아트에서 사용될 수 있는 인체오브제의 활용가능성을 살펴보았다.

### 1. 폴리코트

폴리코트는 불포화 폴리에스테르 수지(unsaturated polyester resin)라고 통칭하지만 '호마이카'라고도 불린다. 열경화성 플라스틱 수지로, 경화제와 결합하면 딱딱하게 굳어진다. 접착성이 매우 강하고 강한 가스냄새가 나는 스티렌과 폴리에스터 연쇄 구조로 이루어져 있으며 국내의 제품으로 애경화학의 폴리코트, 미원화학의 에포비아, 태원화학 폴리스타, 태광화학 폴리마이카[43] 등 고유의 상품명으로 판매된다.

사용방법은 폴리에스터용액과 경화제를 20:1로 혼합하되 작업시간에 따라 경화제의 분량을 조절 할 수 있다. 촉진제로 사용되는 DOP를 몇 방울 떨어뜨리면 경화시간이 많이 줄어드는데 주의 할 것은 촉진제와 경화제를 미리 섞으면 강력한 화학반응이 일어나 위험이 생길 수 있다. 폴리에스터용액에 미리 촉진제를 첨가해두고 쓰는 양에 따라 덜어서 경화제를 혼합[44]하여 써야한다. 사용 후 붓은 반드시 신나 혹은 아세톤으로 세척하여야 하며 볼륨 있는 제작을 할 때는 탈크를 섞어 사용하도록 한다. 또한 강도를 높이려면 겔코트와 화이버 글라스를 보강재로 사용한다.

경화제는 너무 양이 많으면 갈라지고, 적으면 표면이 끈적거리게 된다. 경화 후 2-7% 수축하며, 형틀에 분리제를 꼼꼼하게 바르지 않으면 틀에 부착될 수 있으므로 유의한다. 폴리코트는 가격이 싸고 반투명하며 단단하다는 장점이 있으며

43) http://sharpwork.pe.kr, 2006.3.25
44) 위의 사이트

다른 재료와 혼합하여 작업할 수 있고 쉽게 단단한 물질로 변환하며 채색이 자유롭다. 또한 '완성' 재료로 가치를 지니고 있어서 적은 경비로 큰 효과를 볼 수 있기 때문에 많은 조각가들이 폴리코트를 기초재료로, 활용재료로, 완성재료로 사용하고 있다.

이러한 폴리코트[그림2-23]는 바디아트에서 인체대용으로 가장 많이 사용하는 마네킹의 재료로 쓰이고 있으며 채색과 다양한 형태제작이 가능하여 오브제바디아트의 인체오브제로도 가장 적합하다. 그러나 폴리코트 작업 시 경화과정에서 화학반응으로 인해 독성이 있는 가스를 배출하므로 통풍이 잘 되는 곳에서 작업을 해야 하며 일부 국가에서는 공동 작업실에서의 사용을 금지하고 있다. 또한 경화 시 100도에 가까운 열을 내므로 화상에 주의해야하며 불을 가까이 하면 화재의 위험이 있으므로 유의해야한다. 따라서 폴리코트작업 시 반드시 장갑이나 마스크를 부착하고 사용하는 것이 바람직하다.

## 2. 석고

석고의 화학성분은 수산화칼슘의 황산염 $CaSO4 \cdot 2H2O$이며 탄산칼슘이 주성분으로 석회암이 황산의 영향으로 변한 것이며, 능판상 또는 주상 결정을 이루며, 때로 국화 모양으로 집합하고, 화살의 오늬모양의 쌍정[45]을 이룬다. 섬유석고와 흰색의 곱고 부드러운 입자로 소형 조각이 가능한 설화석고가 있으며 암염 등과 함께 대규모의 증발 침전형 광상으로서 산출되는 것도 있다. 시멘트의 혼재, 비료·백색 안료로 쓰이며 구워서 소석고로 하여 소재, 주물의 모형 제작 재료, 의료, 깁스[46]등에 사용 된다.

인체오브제의 제작 시 흙으로 먼저 인체의 형태를 제작한 다음, 완성된 작품을 석고로 뜨고 매끄럽게 다듬어서 그 위에 아크릴물감이나 유성물감을 사용해 컬러링 하면 오브제바디아트가 완성된다. 운반이나 이동시 무겁고 깨질 수 있는 위험이 있고 보관이 어렵다.

## 3. 청동

청동은 조각가들이 많이 사용해 온 재료로서 구리와 주석(tin)계의 합금이다. 따라서 견고하고 영구적이며 환경에 강하고 단단하다. 가공이 쉽고 질감이 좋으

45) 두산백과사전 Encyber
46) 앞의 사전

며 부식색상의 효과도 볼 수 있다. 또한 녹이 슬지 않는 내식성과 내마모성이 좋아 조각과 공예품. 기계의 부속으로도 사용된다. 아연이 구리를 황색으로 보이게 한다면 주석은 회백색이나 적황색으로 퇴색시키는 차이점이 있으며 조각용은 구리~90%, 주석 2~8%, 아연 1~12%, 납 1~3%의 합금인 청동[47]을 일반적으로 사용한다.

최근 들어 다양한 색상이 시도되고 있으나 인체오브제의 재료로는 청동 고유의 색상이 있어 다양한 컬러의 표현에 제한이 있으며 가격이 비싸고 무거워서 대중적이지 못하다.

## 4. 스테인레스 스틸

1913년에 H. 브레얼리가 크롬을 첨가한 내식강을 만든 것이 시초이며, 오늘날 사용되는 것은 크게 철-크롬계통과, 철-니켈-크롬계의 스테인리스강으로 나뉜다.[48] 인체오브제의 제작 시 열처리하면 채색이 가능하므로 인체형태의 작품을 제작하여 컬러링 후 열처리한다. 그러나 재료의 특성상 형태나 채색의 표현에 제약을 받는다.

## 5. 알루미늄

은백색의 부드러운 금속으로 전성 ·연성이 풍부하여, 박이나 철사로 절단 할 수 있으며 금속원소로는 제1위이다.[49] 인체오브제의 제작 시 가벼워서 일반적인 주물 방법으로는 세부까지 부어 넣을 수 없고 용접과정에서 온도 변화의 식별이 어렵다. 부드럽고 유연하나 채색과 형태의 제작에 제약을 받는다.

## 6. 종이

여러 가지 종이의 종류와 재질을 이용하여 재미있는 오브제바디아트작품이 가능하다. 인체의 형태를 제작 후 컬러링 한다. 종이의 특성과 재질을 이용한 창의적인 인체오브제작품이 가능하나 습기에 약하고 보존성이 약하다는 단점을 가지고 있다.

---

47) 조각의 재료, http://blog.naver.com, 2003.9.16
48) 위의 사이트.
49) 위의 사이트

## 7. 테라코타

'구운 흙'이라는 뜻. 보통 800-900정도에 구워진 유약을 칠하지 않은 밤색계열의 작품을 칭한다. 점토내의 불순물이나 모래 등의 영향과 저온 소성의 결과로 약간의 수분을 흡수[50]한다. 인체형태의 작품을 완성한 후 원하는 색상의 유약을 바르고 고온에서 구워서 완성한다. 무겁고 깨질 수 있으며 채색이 자유롭지 않다.

## 8. 암석

조각에 쓰이는 돌의 재료는 주로 대리석과 화강석이 대표적이며 일반적으로 자연미와 재질감을 중요시하여 컬러링을 하지 않은 경향이나 인체오브제 제작 시 컬러를 연결하여 새로운 시도를 할 수 있다.

단점으로 값이 비싸고 이동 시 무겁고 깨질 수 있으며 채색이 자유롭지 않다.

## 9. 나무

침엽수인 소나무, 전나무, 삼나무는 부드러우나 잘 갈라지는 단점이 있고  단단한 종류로는 참나무, 밤나무, 호두나무 등이 있다. 인체오브제 제작 시 나무의 부드러움과 따뜻한 느낌을 이용해 인체형태를 제작 하고 컬러링 하여 오브제바디아트작품 제작이 가능하다. 형태와 채색이 자유로우나 다른 재료에 비해 내구성이 부족하고, 재료의 특성상 크기의 제한과 변성이 있어 장기간 보관이 어렵다.

## 10. 패브릭

두껍고 얇고 부드럽고 또는 거친 고유의 재질감과 특성을 이용하여 창의적인 제작이 가능하며 컬러링이 자유로우나 장기간 보존이 용이하지 않다는 단점이 있다.

재료들을 살펴 본 결과 석고는 형태와 컬러의 표현은 자유로우나 이동 시 무겁고 깨지기 쉬워 보관하기 어려운 단점이 있고 청동은 형태는 자유로우나 채색의 제한이 있으며 값이 비싸며 무거운 단점이 있으며 스테인레스 스틸과 알루미늄의 경우 형태와 컬러의 제한이 있으며 종이는 내구성이 약해서 보관이 어렵고 테라

50) 앞의 사이트

코타와 암석의 경우 무겁고 깨질 위험이 있으며 채색의 제한이 있으며 나무와 패브릭의 경우 채색과 형태는 자유로우나 내구성이 약해서 보관이 쉽지 않았다.

결과는 폴리코트가 가장 채색이 자유로우며, 보관이 용이하고 단단하면서 가볍고 값이 저렴해서 오브제바디아트에서 사용될 인체오브제의 재료로서 가장 적합한 것으로 판단된다.

위의 재료들을 비교한 결과를 표로 정리하면 다음과 같다.

[표2-1] 인체오브제의 재료비교표

| 기준 / 종류 | 형태 | 컬러 | 무게 | 가격 | 강도 | 보관 | 적합성 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. 폴리코트 | 자유롭다 | 자유롭다 | 가볍다 | 저렴하다 | 단단하다 | 가능 | ◎ |
| 2. 석 고 | 자유롭다 | 자유롭다 | 무겁다 | 저렴하다 | 무르다 | 어려움 | ○ |
| 3. 청 동 | 자유롭다 | 제한이있다 | 무겁다 | 비싸다 | 단단하다 | 가능 | ● |
| 4. 스테인레스 스 틸 | 제한이있다 | 제한이있다 | 무겁다 | 비싸다 | 단단하다 | 가능 | ● |
| 5.알루미늄 | 제한이있다 | 제한이있다 | 가볍다 | 비교적 저렴하다 | 무르다 | 가능 | ● |
| 6. 종 이 | 자유롭다 | 자유롭다 | 가볍다 | 저렴하다 | 무르다 | 어려움 | ○ |
| 7.테라코타 | 자유롭다 | 제한이있다 | 무겁다 | 저렴하다 | 단단하다 | 가능 | ● |
| 8. 암 석 | 자유롭다 | 제한이있다 | 무겁다 | 비싸다 | 단단하다 | 가능 | ● |
| 9. 나 무 | 자유롭다 | 자유롭다 | 무겁다 | 비싸다 | 무르다 | 어려움 | ○ |
| 10. 패 브 릭 | 자유롭다 | 자유롭다 | 가볍다 | 비교적 저렴하다 | 무르다 | 어려움 | ○ |

○ : 적합 ● : 부적합 ◎ : 아주적합

# 제5절 오브제바디아트의 도구 및 작업방식

## 1. 오브제바디아트의 도구

### 1) 브러시

브러시는 오브제바디아트의 도구 중 가장 많이 사용하는 도구로 주로 아크릴 물감을 이용하여 그라데이션 하거나 점과 선을 표현할 때 사용한다. 브러시의 종류에 제한은 없으나 주로 미술용 브러시나 피부 관리용 브러시를 사용하며 사용 면적에 따라 적당한 크기의 브러시를 사용해야 효과적이다. 붓의 터치를 이용하여 다양한 질감의 효과를 주는 등 회화적인 표현에 적합하다.

[그림2-24] 브러시를 이용한
오브제바디아트작품
정홍자, 2008

브러시의 기법에는 드라이브러시기법과 에어브러시기법이 있는데 드라이브러시 기법은 물감을 붓에 묻힌 후 다시 제거하여 붓에 남은 물감으로 표현하는 방법으로 가벼운 질감표현의 효과가 나타나게 된다.[51] 붓은 넓고 평평한 상태를 유지하는 것이 좋으며 붓의 물기를 조절하기위해 티슈나 스펀지를 사용한다.

51) 강민정, 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, 2006, p.16

### 2) 스펀지

스펀지의 종류는 그 용도와 재질에 따라 크기와 모양이 다양하며 부드러운 천연 소재로 만든 것이 좋다. 물감을 사용하여 바탕을 표현할 때 주로 넓고 둥근 스펀지를 이용하며, 사용방법에 따라 다양한 질감의 효과를 볼 수 있다.

[그림2-25] 스펀지를 이용한
오브제바디아트작품
박시연, 2009

### 3) 블랙스펀지

표면이 엉성하고 거친 스펀지로, 곰보 스펀지(stipple sponge)라고 하며 상처나 수염분장에 주로 쓰인다.[52] 오브제바디아트 작업을 할 때 특이한 질감의 효과를 만들 수 있다.

### 4) 에어브러시

에어브러시는 디자인이나 도색, 네일 아트, 바디 아트 등에 사용이 점점 증가하고 있는 추세이다. 압력기와 연결해서 사용할 때 몸체에 알맞은 노즐을 선택하여 사용하는 것이 좋으며 손으로 그려서 얻을 수 없는 부드럽고 섬세한 질감 효과를 얻을 수 있으며 같은 그림의 여러 개 작품제작이 가능하고 작업시간을 단축시킬

52) 이화순 외2인, The Art of Make up, 형설출판사, 2003, p.41

수 있는 장점이 있다.

[그림2-26] 에어브러시를 이용한
오브제바디아트작품
곽주영, 2009

이외에도 오브제바디아트 작업을 위해 사용할 수 있는 도구들은 우리의 생활주변에 다양하게 존재하고 있다. 우리의 생활주변에는 오브제바디아트의 개성 있는 표현도구로 응용할 수 있는 것들이 많은데 예를 들면, 손이나 손가락, 손바닥 등의 신체를 비롯하여 성냥개비나 종이, 솜, 패블릭, 비닐 랩이나 금속, 실 뭉치, 핀, 스타킹, 레이스, 망사, 나무 조각 등 그 종류를 열거할 수 없을 정도로 다양하다. 따라서 작품제작에 앞서 다양한 질감 표현을 위해 도구와 재료들을 오브제바디에 어떻게 응용하여 표현할 것인지를 생각하고 작업 하는 것이 효과적이다 .

## 2. 오브제바디아트의 작업방식

오브제바디아트의 작업은 크게 형태제작과 컬러링 두 개의 작업과정으로 나눌 수 있다. 본 연구에서는 오브제바디아트에 가장 적합한 재료인 폴리코트를 선택하여 형태제작을 제시하였다.

### 1) 오브제바디아트의 형태제작

점토로 원하는 인체의 형태를 만들고 작품의 형태를 유지시키기 위해 노끈으로 감은 다음 전체적인 모양을 생각하며 뼈대에 진흙을 거칠게 붙인 다음  전체적인 덩어리와 동세를 생각하면서 세밀한 부분은 주걱을 사용하여 표현하고 정리 한다.

완성된 점토 작품의 뒤쪽 단조로운 곳이나 찰흙 빼내는 작업이 편리한 부분에 쪼갬 볼을 꽂고 석고를 물에 개어 3센티 정도의 두께로 바르고 굳힌다. 쪼갬 볼을 빼내고 분리된 석고형을 빼낸 다음 흙을 파내고 다시 조립하여 안쪽에 분리제인 바셀린이나 비눗물을 골고루 바른다.

폴리코트를 묽게 개어 부어넣고 굴려서 2센티 정도가 되게 하여 굳힌 후 폴리코트를 조심스럽게 깨내고 수정하여 정리한다.

### 2) 오브제바디아트의 컬러링

오브제바디아트의 컬러링은 브러시, 에어브러시, 손, 종이, 패블릭, 솜 등  제한 없이 여러 가지 도구를 사용하여 작가의 의도대로 자유롭게 표현 할 수 있으나 본 연구에서는 가장 많이 사용하고 있는 브러시와 에어브러시를 선택하여 살펴보았으며 작품의 실내설치 시 다양한 재료의 물감이 가능하나 실외설치 시 외부환경에 강한 폴리우레탄으로 페인팅 하여 설치할 수 있다.

(1) 브러시

완성된 인체조형물에 흰색 펜슬 또는 연한 연필로 밑그림을 그린 다음 근육의 흐름을 고려하여 브러시로 선의 강약을 주어 표현한다. 전체적으로 통일감과 색의 배색, 조화가 효과적으로 이루어질 수 있도록 하는 것이 중요하며, 채색은 먼저 넓은 면을 칠한 다음 좁은 부분을 칠하며 색상은 연한 색을 먼저 칠하고 짙은 색을 사용하도록 한다. 표면의 질감 효과도 고려하여야 하며 평면이 아닌 입체적인 공간개념을 가지고 채색하여야 한다. 마무리단계에 하이라이트와 새도우로 선의 강약과 흐름을 효과적으로 표현하고 입체감을 강조한다.

(2) 에어브러시

콤프레셔(compresspr)로 압축된 공기를 이용하여 에어브러시 건을 통해 원하는 부위에 채색한다. 스텐실의 경우, 투명 필름이나 종이 등에 미리 원하는 디자인의 문양을 그려서

오려낸 후 인체에 밀착시킨 다음 에어브러시건의 버튼을 조절해 그라데이션 효과를 주어서 다양하게 표현[53]할 수 있다.

손으로 그린 작업과는 다른 정확하고 깔끔한 처리와 부드러운 그라데이션, 선명한 색조, 섬세한 선의 표현효과를 볼 수 있다.

## 제6절 오브제바디아트의 형태

오브제바디아트의 형태는 다양하나 본 연구에서는 크게 인체를 사실대로 재현한 정형적 오브제바디아트의 형태와 인체를 사실적으로 재현하지 않고 순수 형식요소나 주관적 감정을 표현한 추상적인 오브제바디아트의 형태 2가지로 분류하였다.

### 1. 정형적 오브제바디아트

정형적인 형태의 오브제바디아트작품은 [그림2-27]과 같이 인체를 재현한 형태위에 컬러링한 작품으로 동적이며 유기적이고 인체에서 느낄 수 있는 곡선과 볼륨감, 입체감, 인체와 유사한 형태에서 공감하는 안정감을 느낄 수 있다.

[그림2-27] 정형적 오브제바디아트 작품
신유경 ,박시연 2009

53) 이재형, 에어브러시를 이용한 바디페인팅의 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, 2003, p.66

## 2. 추상적 오브제바디아트

추상적 오브제바디아트는 인체를 사실적으로 재현하지 않고 순수 형식 요소나 작가의 주관적 감정을 표현한 형태이다. 따라서 추상적인 오브제바디아트는 정형적 오브제바디아트작품에서 볼 수없는 환상적이고 신비로운, 다양한 형태의 작품 제작이 가능하며 정형적인 형태의 한계를 극복하여 새로운 표현의 가능성이 무한하다고 할 수 있다.

[그림2-28] 추상적 오브제바디아트작품
Body Knots, Howard Schatz, 2009

[그림2-29] 추상적 오브제바디아트작품
http://blog.naver.com 2009,10.1

[그림2-28]과 [그림2-29]은 인체의 순수형식요소와 작가의 주관적인 관점으로 이루어진 작품으로 인체의 해체와 조합, 결합 등 인체의 변형된 형태를 통해 상상에서나 존재할 수 있는 인체의 환상적 아름다움과 신비로움을 표현한 추상적인 형태의 오브제바디아트 작품이다.

# 제3장
# 오브제바디아트의 표현기법에 따른 유형

제1절 회화적 기법
제2절 컴퓨터그래픽 기법
제3절 에어브러시 기법
제4절 오브제를 응용한 기법
제5절 U V발광 기법
제6절 일루미네이션 기법
제7절 질감표현 기법
제8절 형태변형 기법

제3장 오브제바디아트의 표현기법에 따른 유형

오브제바디아트를 표현하는 기법은 매우 다양하며 같은 주제라도 표현기법에 따라 전혀 새로운 이미지와 느낌을 주게 되므로 작품제작에 있어 표현의 기법은 매우 중요하다.

본 연구에서는 오브제바디아트표현기법의 분류를 표현 도구에 따라 회화적 기법, 컴퓨터 기법, 에어브러시 기법, 일루미네이션기법으로 분류하였으며 표현재료에 따라 U V발광기법, 오브제를 응용한 기법으로, 표현방법에 따라 질감표현 기법과 형태변형기법으로 분류하였다.

회화적인기법은 다시 주제별로 자연, 인물, 동물, 현대미술사조, 패션으로 분류하여 작품을 분석하였고 컴퓨터기법은 3D디지털기법과 컴퓨터 합성기법을 중심으로, 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트는 자연소재와 인공소재, 공산품 등 다양한 오브제의 유형들을 작품을 통해 제시하고 살펴보았다.

## 제1절 회화적 기법

회화적 기법은 오브제바디아트에서 가장 많이 사용하는 표현방법으로 꽃이나 바다 풍경, 동물, 태양, 달, 인물, 우주 등 주로 자연물이나 대상을 형상화시켜 주제의 메시지를 전달하며 정밀묘사, 관념적 묘사, 약화 등의 표현기법과 회화적 요소를 이용하여 작업한다. 일반 회화작품과 같은 느낌으로 표현하나 입체적인 인체 조형물과 조화를 이루어 새로운 이미지를 주며 주제의 메시지 전달이 쉽다.

본 연구에서는 회화적인 기법을 주제별로 유형을 나누어 자연을 주제로 한 회화적 표현기법과 인물을 주제로 한 회화적 표현기법, 동물을 주제로 한 회화적 표현기법과 현대미술사조를 주제로 한 회화적 표현기법, 패션을 주제로 한 회화적 표현기법으로 분류하여 작품을 살펴보았다.

### 1. 자연을 주제로 한 오브제바디아트

오브제바디아트작품의 소재로 쓰이는 자연의 대상은 주로 꽃, 우주, 바다, 나무, 강, 해, 달 등 무한하다. [그림3-1]은 바다를 주제로 표현한 작품으로, 경쾌한 움직임을 나타내는 물고기를 중심으로 양쪽 둔부의 나선형 곡선과 아르누보 양식을 연상시키는 유기적인 선들의 역동성, 그리고 강한 원색계열의 색채를 통해 환상적이며 생동감 있는 분위기를 표현한 오브제바디아트작품이다.

[그림3-1] 바다를 주제로 한 오브제 바디아트, 강은주, 2003

[그림3-2] 꽃을 주제로 한 오브제 바디아트, 곽주영, 2009

[그림3-2]의 붉은색과 초록색의 보색대비를 이루고 있는 꽃과 꽃잎들은 원시적이면서도 강렬한 생명력을 재현하고 있다. 자연을 담지하고 있는 여성의 몸은 생명과 탄생의 원천으로서의 상징적 의미를 지닌다.

## 2. 인물을 주제로 한 오브제바디아트

[그림3-3] 인물을 주제로 한 오브제바디아트, 김금란, 2009

[그림3-4] 인물을 주제로 한 오브제바디아트, 이건희, 2009

회화적인 기법 중에는 인물을 주제로 표현한 작품들이 있는데 [그림3-3]은 마네킹 오브제에 피카소의 연인 마리테레즈를 그린 피카소의'꿈'이라는 작품을 차용한 것으로, 평면이었던 그림은 입체의 굴곡을 따라 변형을 이루며 새로운 움직임을 만들어 낸다. 예를 들면, 엉덩이를 만지고 있는 두 손이라든가 목과 목, 팔과 팔의 혼란스러움 같은 트롱뢰유(눈속임 그림) 효과들이 나타난다. [그림3-4]도 같은 맥락에서 볼 수 있으며, 손과 인물의 상체에 이르는 직선원근법은 손에 대한 주목성과 함께 새로운 공간감을 형성해낸다. 이 두 작품들은 칼 구스타브 융(Cal Gustav Jung)의 심리학이론인 정신의 구조를 이루는 페르조나와 그림자를 연상하게 하는 작품들이다. 페르조나는 인간이 사회에서 행동할 때 착용하는 가면과 같은 것이며 그림자는 인간 내면에 존재하는 억압된 무의식으로, 인체조형물위에 또 다른 인물을 연출함으로써 인간내면의 깊은 곳, 무의식속에 잠재되어있는 억압된 무수한 자아들, 즉 그림자를 의식의 표면으로 끌어 올려 인간 내면의 관념적 세계를 예술적으로 표현하고 있다.

## 3. 동물을 주제로 한 오브제바디아트

오브제바디아트는 인체에 동물의 특징이나 문양을 그려 넣어 동물과 인체가 결합한 듯 색다른 이미지를 연출할 수 있다.

[그림3-5] 기린을 주제로 한 오브제바디아트, 나수진, 2009

[그림3-6] 고양이를 주제로 한 오브제바디아트, 서민영, 2009

[그림3-5]는 기린의 문양을 추상적으로 표현한 작품으로, 인체에 동물의 피부라는 제2의 피부를 입히면서 원시적이면서도 야생적인 독특한 효과를 발생시킨다. [그림3-6] 역시 인체에 고양이의 얼굴을 겹쳐 그리면서 가슴은 고양이의 눈으로 배꼽 부분은 고양이의 입으로 변형되었다. 사람의 몸과 고양이의 얼굴이 겹쳐 나타나는 현상은 프로이트가'꿈의 해석'에서 이야기한 압축(condensation) 작용으로 해석될 수 있는데, 인간의 몸이 동물의 몸을 은유적으로 이야기함으로써 일종의 초현실주의적인 효과를 얻고 있다.

## 4. 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트

### 1) 팝아트(Pop Art)

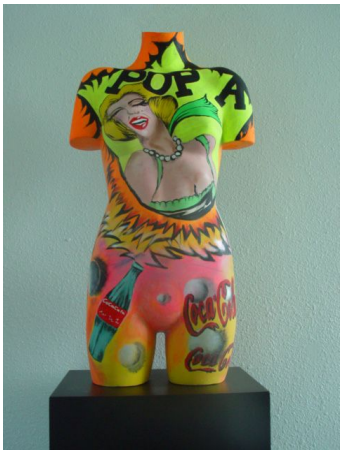
팝아트의 특징은 대중적이며 통속적인 이미지이다. 1960년대 초기 미국에서 비롯되었으나 영국의 비평가 로렌스 알로웨이(Lawrence Alloway)에 의하면 1950년대 초부터 이미 영국의 작은 그룹에서 사용되어 왔다고 한다. 팝(pop)이라는 명칭은'popular' 의 약자이며 팝아트의 이미지는 광고나 상표, 만화, 그리고 영화, 사진 등의 대중적 이미지를 재현한 것[54]으로 대중적인 것을 바라는 현대인의 감성을 의식화한 것이다.

팝아트는 시사성과 단순한 감각적 오락이라는 양면성을 지니고 있으며 유명한 팝아트 작가로는 앤디 워홀(Andy Warhol), 로이 리히텐스타인(Roy Lichtenstein), 로버트 라우션버그(Robert Rauschenberg), 클래스 올덴버그(Claes Thure Oldenburg) 등이 있다.[55] 이들은 일상적인 것을 인용에 만족하지 않고 기호로 사용하였다.

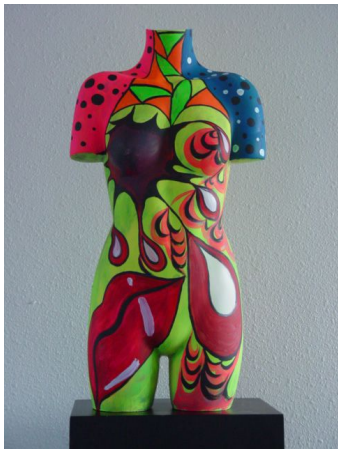
이런 팝아트의 특징을 살리기 위해 [그림3-7]은 대표적인 상품으로 상징되는 '코카콜라'(세병의 코카콜라 병three coke bottles, 1962)와 가장 알려져 있는 특징적인 작품인'마릴린 먼로'(Marilyn Monroe 1967)를 인용하여 팝 적인 느낌이 표현되도록 하였다.

또한 팝아트의 또 다른 특징인 색채적 특성을 표현하기 위해 검정색을 이용한 뚜렷한 윤곽선과 형광색의 화려한 원색들을 사용하여 시각적인 효과를 증가시켰으며 인체의 형태를 가진 조형물 안에서'마릴린 먼로','코카콜라'등 또 다른 조형물을 발견할 수 있는 재미를 주는 작품이다.

54) 위키백과
55) 위의 사전




[그림3-7] 팝아트를 응용한
오브제바디아트, 최희영, 2009



[그림3-8] 팝아트를 응용한
오브제바디아트, 김미경, 2009

[그림3-8]은 불꽃 터지는 모습과 도트문양, 선정적인 입술, 만화적인 표현 등 팝 적인 요소들을 조합한 팝아트를 오브제바디아트로 연출한 작품으로 원색의 사용과 뚜렷한 윤곽선으로 팝아트의 특성인 색채를 강조 하였다.

### 2) 옵아트(Op Art)

옵아트는 팝아트의 상징성과 지나친 상업주의에 대한 반동으로 생겨났다. 옵아트의 특성은 기하학적인 비구상 계열의 미술로 시각적인 착각을 다루며 원근법상의 착시나 색채의 장력(張力)을 이용한다. 또한 표면장력을 이용하여 관객의 눈에 그것이 실제로 움직이는 것처럼 혼동이 일어나게 한다.

옵아트의 주요인물은 빅토르 바사렐리(Victor Vasarely), 브리지트 라일리(Bridget Riley), 리처드 아누스키비츠(Richard Anuszkiewicz), 래리 푼스(Larry Poons), 제프리 스틸(Jeffrey Steele) 등이 있으며 이들은 1965년에 뉴욕 현대미술관에서 '감응하는 눈'(The Responsive Eye)이라는 전시회[56]를 통하여 처음으로 국제적인 관심을 받았다.

이들은 평행선이나 바둑판무늬, 동심원 같은 단순하고 반복적인 형태의 착각적 조작을 통해 복잡하고 역설적인 광학적 공간을 만들어 내거나 명도가 동일한 보색을 병렬시켜 색채의 긴장상태를 유발[57]시켜 움직이는 듯한 착시현상을 일으켜

56) 브리태니커
57) 위의 사전

관객이 한 곳을 지속적으로 바라볼 수 없게 함으로써 보이는 그 자체로서만 받아들이게 한다.

[그림3-9] 옵아트를 응용한
오브제바디아트, 곽주영, 2009

[그림3-10] 옵아트를 응용한
오브제바디아트, 신사라, 2009

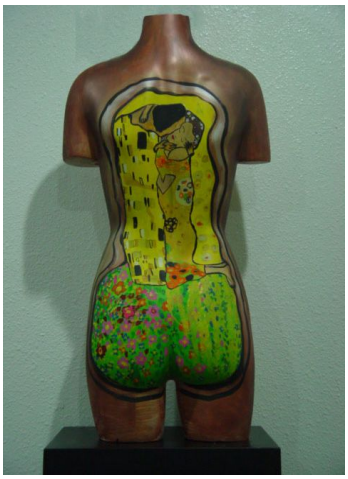
[그림3-9]는 블랙과 화이트의 강렬한 색채대비를 회화적인 기법으로 표현하여 화려한 이미지를 주는 작품으로 무채색이 주는 무거움을 탈피하기위해 약간의 나비 오브제를 이용하여 부드러움을 주었다. 시각적 착시로 인하여 곡선은 나비의 운동과 결합되는 유희적 쾌감을 주면서 전체적인 이미지가 길게 남는 옵아트의 효과가 있다. [그림3-10]은 옵아트의 특성인 기하학적 형태나 색채의 장력(張力)을 응용하여 반복적인 형태와 절제된 색들의 보색배열을 이용하였고 블루를 바탕으로 한 현대적이고 절제된 세련미를 표현하고자 하였다. 기하학적인 추상문양과 장식적인 나선형문양은 시각적으로 각기 다른 파장을 끊임없이 발생시키는데 이것은 남성과 여성, 문명과 원시, 도시와 자연의 대조적인 흐름을 나타낸다. [그림3-9]와 [그림3-10]은 회화적인 표현기법을 바탕으로 약간의 오브제를 결합하여 시각적, 조형적 효과를 증가시킨 작품이다.

### 3) 아르누보(Art Nouveau)

아르누보는 19세기 말 에서 20세기 초에 성행했던 유럽의 예술 사조이며 프랑스어로 “새로운 미술"을 뜻한다. 아르누보는 자연물 특히 꽃이나 식물 덩굴에서

따온 장식적인 곡선을 특징으로 삼고 있다.[58]

[그림3-11] 아르누보를 응용한 오브제바디아트, 정한울, 2009



[그림3-12] 아르누보를 응용한 오브제바디아트, 최희영, 2009

구스타프 클림트(Gustav Klimt)는 아르누보의 주요인물 중 한사람으로, [그림 3-11]은 클림트의 그림 <생명의 나무>를 응용한 작품이다. 창세기의 에덴동산에 선·악과 나무 와 함께 있었던 생명의 나무는 인간에게 영원한 생명을 주었으며 선·악과 나무는 인간에게 자의식을 포함한 지식을 주었다. 소용돌이 모양의 위를 향해 뻗고 있는 나무 가지는 생명력의 표현이나 '무생물적인' 생명력이다. 이것은 화려한 장식과 다양한 색채로 이루어진 클림트의 작품적 특성과 효과로 인하여 신선한 삶의 향기가 제거되었기 때문이다.

기본바탕은 아크릴 골드 펄을 사용하였고 나무는 갈색 아크릴 물감으로 아르누보문양을 표현하였다. 강렬한 황금색과 화려하고 독특한 나무문양 등을 인체위에 표현함으로써 클림트의 화려하고 독특한 작품세계를 시각적으로 표현하고자 하였으며 [그림3-12]는 클림트의 유명한 작품 <키스>를 오브제바디아트에 응용한 작품으로 아르누보의 대표적인 작가인 클림트는 <키스>라는 작품을 통해 남녀의 얼굴을 표현한 후 아르누보의 가장 대표적인 특징인 자유롭고 구불구불한 선으로 장식하였다. 이것은 동물이나 식물 등 자연의 곡선을 응용한 것으로, 이러한 선의 표현은 리듬감과 운동감 등 감각적 자극과 반응을 가져온다.

58) 한국어 위키백과

[그림3-11]과 [그림3-12]는 클림트의 화려하고 독창적인 아르누보 표현양식을 회화적인기법을 통해 오브제바디아트로 표현한 작품이다.

### 4) 포스트모더니즘(Postmodernism)

포스트모더니즘은 1960년대에 미국과 유럽에서 시작된 문학·예술의 한 조류로 다양한 변화와 실험을 그 특징으로 하며 20세기 초엽에 대두된 다다이즘이나 초현실주의, 미래파를 포함한 아방가르드 예술운동을 포함하여 흔히 모더니즘으로 지칭되고 있는 문학과 예술의 특징[59]을 대부분 수용하고 있다. 포스트모더니즘은 모더니즘의 기본입장을 그대로 수용하여 극적인 형태로 발전시키는 한편 모더니즘과 반대되는 입장을 보이기도 한다.

[그림3-13] 포스트모더니즘을 응용한 오브제바디아트, 박수연, 2009

[그림3-14] 포스트모더니즘을 응용한 오브제바디아트 신유경, 2009

포스트모더니즘과 모더니즘의 공통점은 전통과의 단절, 불확정성, 파편화, 반리얼리즘, 전위적 실험성, 비역사성, 비정치성 등을 들 수 있으며 차이점으로는 자아와 주관성에 대한 새로운 입장, 패러디와 패스티시, 행위와 참여, 임의성과 우연성, 주변적인 것의 부상, 탈장르화, 자기 반영성[60] 등을 들 수 있다. 즉 포스트모더니즘은 모더니즘에 토대를 두고 발전한 예술사조로 모더니즘의 반복이면서

59) 브리태니커사전
60) 앞의 사전

동시에 그에 대한 반대적 성향이라고 할 수 있다.

[그림3-13]은 작품의 유기적 통일성을 부정하며 통일성이나 일관성보다는 편리성이나 임의성 또는 유희성을 더욱 적극적인 예술 원리로 받아들인 포스트모더니즘의 특징을 나타내었고 [그림3-14]는 절망감을 나타내는 검은 색의 교회와 피를 흘리고 있는 이지러진  달, 그리고 쓰러진 촛대는 2차 세계대전 당시 유대인의 학살을 비판하는 샤갈의 그림을 연상시킨다. 모더니즘적 문화와 사고방식이 세워놓은 엄격하고 정형적인 틀을 벗어나서 소통이 이루어지지 않는 정치와 문화, 삶과 문화의 경계를 극복하기 위해 정치와 이데올로기를 예술에 끌어 들여 비판적으로 다룬 포스트모더니즘적 특성을 회화적인 기법으로 표현한 오브제바디아트작품이다.

## 5. 패션을 주제로 한 오브제바디아트

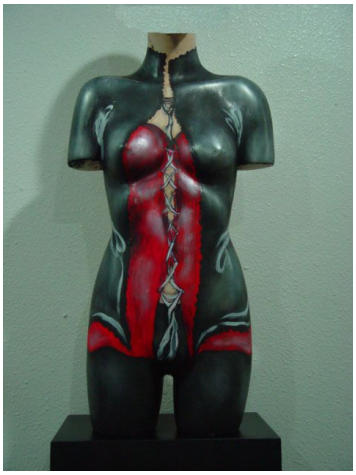
인체는 무한한 아름다움과 신비로움을 느끼게 해주는 요소들을 지니고 있다. 패션을 주제로 한 표현기법은 오브제바디아트에 있어서 인체에 그려진 '물감'이라는 의복을 통하여 인간의 개성과 미를 추구 한다.

옷감이 아닌 물감으로 인체를 채색하여 마치 옷을 입고 있는 것처럼 착각하게 하는 이 표현방법은 생활과 예술을 한 공간에 일치시키며 오브제바디아트를 생동감 있는 생활예술작품으로 연출한다. 때로는 에로틱을 유발하는 예술작품이 표현되기도 하는데 그것은 물감으로 인체를 채색하고 채색이 되어있지만 실제로는 누드상태인 인체에서 더욱 에로틱함을 느낄 수 있으며 인체에 밀착시킨 의복과 같은 효과를 나타내 인체의 유연한 곡선을 그대로 드러냄으로써 성적 에로티시즘을 환기시키는 효과[84]가 나타나기 때문이다.

[그림3-15]와 [그림3-16]은 브러시와 물감으로 정교하게 옷을 입히는 독특한 표현방법으로 인체의 미학적 요소에 패션미학을 적용시킨 작품이다. 두 작품에서 여성의 누드는 마치 옷을 입고 있는 듯한 눈속임 기법을 통해 일종의 패티시즘을 유발시킨다. [그림3-15]는 셔츠와 청바지에 베스트를 걸친 패션을 표현한 작품이고 [그림3-16]은 란제리위에 셔츠를 걸친 에로틱한 분위기를 표현하고 있다.

84) 강민정, 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성, 숙명여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2006, p.54

[그림3-15] 패션을 주제로 한 오브제바디아트, 이으뜸, 2009



[그림3-16] 패션을 주제로 한 오브제바디아트, 강가은, 2009

## 제2절. 컴퓨터그래픽기법

### 1. 3D 디지털 기법

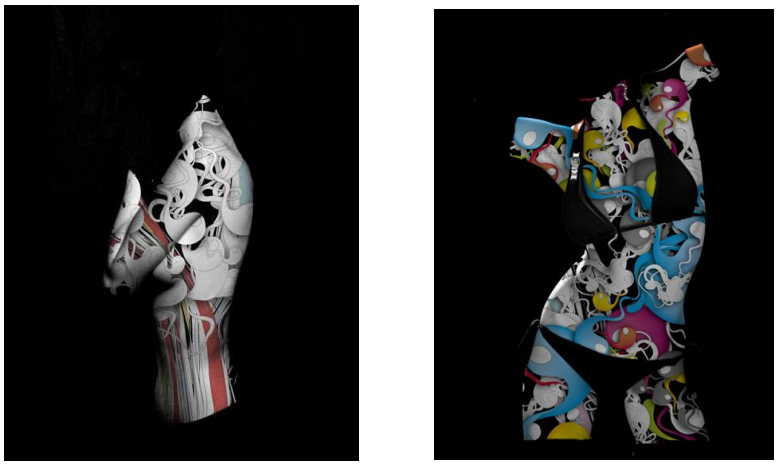
3D 디지털 기법(3D Digital technique)은 인체를 3D 컴퓨터 그래픽으로 만든 후 그 형상 위에 다양한 문양이나 그림, 글씨 등 작가가 의도한 이미지를 문신 기법을 통해 인체에 그대로 디자인한다. 컴퓨터에서 이루어지는 섬세한 작업으로 3D 그래픽 작업을 프린트하기도 하고 영상으로 투사하기도 하여 문양과 인간이 한 공간에서 더욱 일체화 된다.

이러한 작업 방법은 디지털 데이터로 구성된 하나의 자료를 디지털 프린트, 빔 프로젝션, 모니터 등의 출력물로 보여 준다는 점에서 '원 소스 멀티 유즈( one source multi use)'의 방식을 추구하고 있으며, 컴퓨터 마우스로 형상을 만들고 문신을 입히는 '마우스 페인팅 (mouse painting)' 작업을 실행[85]함으로써 브러시 페인팅 대체의 성과를 제시하고 있다.

컴퓨터그래픽기법의 경우 컴퓨터상에서 작업하여 사진으로 결과물이 남기 때문에 오브제바디아트작품으로 제작할 경우 사진을 이용하여 인체조형물에 재현시켜

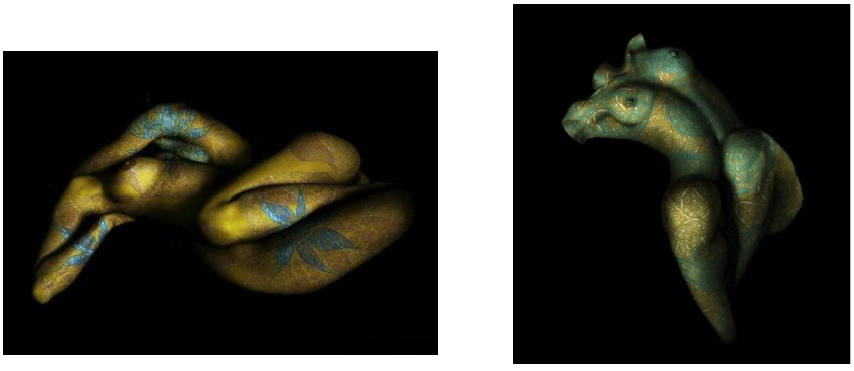
85) 공영희, 구스타프 클림트의 회화작품을 응용한 바디아트에 관한 연구, 건국대학교 디자인 대학원, 석사학위논문, 2007, p.42

실제의 이미지를 표현하는 작업이 필요하다.



[그림3-17] 3D디지털기법작품
http://blog.naver.com 2009,10,12

[그림3-17]은 3D디지털 기법의 정교함과 모티브의 반복과 자유로운 크기 조절, 에어브러시기법의 부드러운 효과의 장점을 충분히 살린 작품이다. 작고 귀여운 캐릭터와 마치 말풍선을 변형시킨 것처럼 보이는 새싹의 형태가 겹치고 반복되면서 만들어내고 있는 리듬은 만화적인 가벼움과 경쾌한 분위기를 나타낸다.



[그림3-18] 3D디지털기법작품
http://blog.naver.com 2009,10,12

[그림3-18]의 작품은 인체의 사진을 이용한 디지털 기법으로 나뭇잎 문양을 인체의 굴곡에 따라 섬세하게 작업한 작품이다. 나뭇잎이 인체를 위장하거나 혹은 인체가 잎사귀로 덮인 나무둥지로 위장하여 서로의 구별을 어렵게 만드는 일종의 카모플라쥬 현상을 표현하고 있으며 인체의 유기적인 곡선과 형태적 다양성에 자연의 문양이 결합되어 신비로움과 환상적인 분위기를 느낄 수 있다.

[그림3-19] 3D디지털기법작품
김준, 2007

[그림3-19]는 김준의 작품으로 그는 변형된 오브제쿠션의 스킨에 그로테스크한 문양을 회화적으로 그려내면서 주로 반문화, 나르시즘적 본능과 폭력, 욕망 등을 표출해내는 작업을 하는 작가이다. [그림3-19]는 오브제바디에 동양적인 산수나 점괘적인 문신을 그려 괴기스럽고 악마적인 힘을 획득한 몸을 표현하고 있다. 본능적인 욕망이 초래하는 죽음과 싸우는 그로테스크한 몸은 대중매체를 통해 선전하고 있는 현대의 이상적인 몸 뒤에 감추어진, 인간의 또 다른 면을 보여준다.

[그림3-17], [그림3-18], [그림3-19]는 컴퓨터그래픽기법으로 제작된 바디아트 사진작품으로, 본 연구자가 오브제바디아트 참고작품으로 제시하기 위해 오브제바디아트작품으로 변형하여 응용하였다.

## 2. 컴퓨터합성기법

컴퓨터 합성기법은 다양한 각도에서 촬영한 사진을 가지고 컴퓨터상에서 조합하고 분리시켜 합성하는 방법이다. 컴퓨터 합성기법 작품의 예로 Howard Schatz의 'Body Knots'[그림3-20]을 들 수 있는데 'Body Knots'는 여태까지 볼 수 없었던 매혹적이고 볼륨감 있는 아름다운 인체의 모습을 표현한 Howard Schatz의 사진작품들이다.

Howard Schatz는 미국의 사진작가로 초상화, 패션, 액션, 스포츠, 춤의 세계를 넘나드는 그의 다양한 작품들은 'Nude Body Nude'라는 사진집으로 출간되어 널리 알려져 있다.[86] 그의 책은'Body Knots','Passion And Line','Pool Light'라는 주제로 나누어져 있는데 [그림3-20]은 그중에서 'Body Knot'(신체 매듭)에 해당하는 작품들이다. 서로 뒤틀린 채 얽히고 일그러져 하나의 매듭을 형성하고 있는 신체의 모습을 나타내는 그의 작품들은 이러한 프로젝트를 위해 고용된 전문적인 댄서들이 엄격한 지침과 고도의 훈련을 통해 만들어내는 형상들로 이루어지며, 사진작업을 통해 끊임없는 변형을 추구해간다. 그는 이러한 신체 매듭을 시폰으로 감싸거나, 기름에 흠뻑 젖게 하거나, 혹은 새하얀 몸을 초콜릿으로 덮는 등의 다양한 방법으로 변형된 신체와 패션적인 요소를 결합해낸다.

그의 작업은 새로운 시각으로 인간의 신체를 발견해나가는 탐험에 비유될 수 있으며, 그가 탐험하는 공간은 광고[87], 잡지 출판, 대중매체, 사진, 행위예술의 경계를 가리지 않는다.

본 연구자는 이러한 작품들 [그림3-20]을 폴리코트로 인체의 형태를 제작하고 채색과정을 거치면 조형성을 지닌 오브제바디아트작품이 가능하다고 사료되어 오브제바디아트작품으로 응용하였다.

86) 그의 사진작품들은 타임, 스포츠 일러스트레이트, 보그, 보그 이탈리아, GQ 이탈리아, 뉴욕 타임스, 뉴요커, 스턴, 라이프, 블랙앤 화이트, 어베리칸 포토, 포토 프랑스, 포토 이탈리아와 같은 세계적인 잡지사들에 의해 소개되었다. http://ephotozine.com

87) 그의 작품을 이용한 광고들로는 랄프, 로렌 RLX, 에스카다, 세르지오 타치니, 리복, 울포드, 소니, 아디다스, MGM 그랜드호텔, 메르세데스 벤츠 등이 있다.

[그림3-20] Body Knots, Howard Schatz, 2006

## 제3절 에어브러시 기법

에어브러시기법은 콤프레셔(compresspr)로 압축된 공기를 이용, 에어브러시 건을 통해 원하는 부위에 물감을 일정하게 분사하여 채색 하는 기법을 말한다. 이 방법은 다른 분야에서는 이미 오래전부터 일반화, 대중화된 기법으로 바디아트 작업 시 작업시간을 줄일 수 있으며 정확하고 깔끔한 그라데이션을 할 수 있어 최근 많이 사용 되고 있는 추세이다.

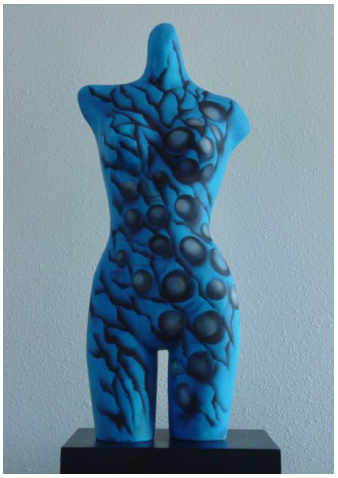
사용법은 에어브러시 건의 중간에 버튼이 있어 이것을 아래로 누르면 공기가 나오는데 힘을 주어 누를수록 공기가 많이 나온다. 손을 떼면 스프링 작용에 의해 자동으로 원래의 상태로 되돌아가 공기의 공급이 중단된다. 버튼을 눌러 공기를 내 보내면서 약간 앞으로 당기면 물감이 나오며 브러싱 상태가 된다. 노즐의

규격은 지름이 0.2mm~1mm가 있으며 노즐의 지름이 작을수록 가늘고 고운 입자로 분무[88]된다.

스텐실기법의 경우 의도하는 문양을 투명필름이나 종이 등에 그려서 오려낸 후 인체에 밀착시켜서 에어브러시 건의 버튼을 조절하여 그라데이션 및 다양한 표현의 효과를 볼 수 있으며 레이스 또는 각종 망 등의 재료도 스텐실처럼 사용하여 다양한 문양을 만들어낼 수 있다.

에어브러시의 장점은 붓으로 그린 것과는 달리 공기의 압력을 이용하여 깔끔하고 정확한 처리와 선명한 색조를 표현하는 것, 그리고 세밀한 선의 표현, 자연스러운 그라데이션, 명암의 효과, 작업시간의 단축과 많은 양의 작업을 손쉽게 해낼 수 있다는 점과 같은 그림을 여러 작품을 할 경우 효과적으로 할 수 있다는 것이다.

[그림3-21] 에어브러시기법을 응용한 오브제바디아트, 이유진, 2009



[그림3-22] 에어브러시기법을 응용한 오브제바디아트, 서민영, 2009

[그림3-21]은 에어브러시기법 중 스탠실의 기법을 응용한 작품으로 꽃과 줄기의 모양을 유기적인 형태와 명시성이 강한 배색으로 화려하게 연출한 작품이며 [그림3-22]는 에어브러시를 이용하여 표현된 그래픽작품으로 이성적이며 차가운 느낌의 블루에 검정색의 연속된 그래픽문양의 그라데이션으로 도시적이며 환상적인 느낌을 연출한 작품이다.

88) 이재형, 에어브러시를 이용한 바디페인팅의 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사 학위논문, 2003, p.39

## 제4절 오브제를 응용한 기법

오브제는 현대미술에 있어 기법이나 재료의 제한성을 극복하고 모든 사물에 예술적 가치를 부여하여 새로운 조형개념을 형성하였다. 이러한 오브제는 현대의 바디아트에도 영향을 미쳐 소재의 확장과 디자인에 대한 발상의 전환을 제공하였으며 소재확장에 따른 자유로운 표현을 가능하게 해주었다.

20세기 초 브라크와 피카소가 물감이외에 다양한 재료를 화면에 부착함으로써 부조적인 이미지의 오브제를 처음으로 시도하였듯이 바디아트에서도 조형성을 표현하기 위해 기존에 사용하던 화장품 이외에 솜이나 레이스, 깃털, 패블릭, 펄, 반짝이, 꽃잎, 스팽글, 비즈 등을 이용해 다양한 기법으로 표현하고 있다. 이렇듯 오브제는 작가의 표현에 적합하다면 어떠한 것도 소재로 가능하며 바디아트에 적용되어 현실 세계에 존재하는 사물을 제한 없이 부착하여 조형적으로 표현할 수 있다.[89]

### 1. 오브제의 종류

#### 1) 꽃

자연의 대상 중에서는 꽃은 인간의 마음을 즐겁게 해주는 형태와 구조적인 아름다움이 풍부하며 미적 충동을 자극시킨다. 꽃은 그 자체로 아름답고 생동감이 있으며 자연의 신비와 조화를 지닌 아름다운 대상 중의 하나이다. 한 송이의 꽃에서 우주의 신비를 보며 꽃이 가지고 있는 청순한 아름다움을 통해 잃어 가고 있는 인간의 신뢰감을 회복하여 준다.[90]

대부분의 작품에 응용되는 꽃의 형태는 생화, 말린꽃 등을 사용할 수 있으나 오브제바디아트의 경우 장기간 보존이 가능한 조화나 말린꽃이 적합하며 꽃을 오브제로 응용하여 화려함과 순수함, 청순함의 효과를 연출할 수 있다.

[그림3-23]은 오브제 중에서 꽃을 응용한 작품으로 꽃의 이미지로 인하여 화려함과 순수함, 청순함의 효과를 연출할 수 있다.

89) 김영숙, 오브제를 응용한 아트메이크업의 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2003, p.35

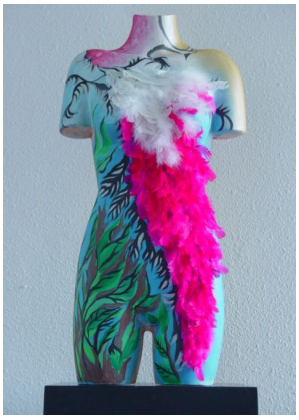
90) 최지나, 꽃 이미지의 아트메이크업, 한국인체예술학회지, 창간호, vol.1, p.151

[그림3-23] 꽃을 응용한 오브제바디아트
김현필, 2009

### 2) 깃털

자연물의 응용은 자연의 이미지를 조형적으로 보여주는 경향이 많은데, 깃털은 과거에서부터 현재에 이르기까지 인체를 장식하고 표현하며 여러 가지 상징적 의미를 갖는 소재로 주로 사용되었으며 부드러움과 풍요로움, 화려함을 동시에 표현할 수 있어 오브제바디아트의 작품에 많이 사용되어지고 있는 소재이다.

[그림3-24]는 새의 깃털을 응용하여 화사함과 부드러움, 풍요로운 이미지를 조형적으로 연출하였다. 또한 깃털이 주는 질감은 여성성과 섹슈얼리티를 표현하는 데도 효과적이다.



[그림3-24] 깃털을 응용한 오브제바디아트
곽주영, 2009

### 3) 짚

짚은 가을철 농촌에서 흔히 볼 수 있는 소재로 인체에 응용하여 자연과 인체의 결합을 통한 자연과의 교감과 도시와 농촌이 한 공간에 존재하는 공간일체성의 연출이 가능하다.

[그림3-25] 짚을 응용한 오브제바디아트
이으뜸, 2009

[그림3-25]는 인체오브제에 그려진 옵아트적인 강렬한 선들의 파장이 지니고 있는 도시적인 공간감과 빠른 시간성을 짚이라는 자연적인 소재가 지니고 있는 농촌의 거칠고 둔한 흐름과 대비시킨 작품이다.

### 4) 종이

종이는 두께나 크기, 질감, 색상, 종류 등에 제한을 받지 않으며 표현의 가능성이 다양하다. 현대 미술에서의 종이는 입체주의에서의 빠삐에콜레를 기점으로 회화에 등장하였다.[91]

오브제바디아트에 나타난 조형적 오브제로서 종이는 인체 자체에 오려붙이거나 섬유 오브제가 함께 사용되기도 한다.

[그림3-26]은 종이를 이용한 작품으로 한지를 염색하여 꽃의 형태를 만들고 크기를 달리하여 부착하였다. 형태와 채색이 자유롭고 부드러운 종이의 특성을 이용한 작품으로 화사함과 조형성을 강조한 작품이다.

91) 김영숙, 오브제를 응용한 아트메이크업의 표현에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2003, p.43

[그림3-26] 종이를 응용한 오브제바디아트
김금란, 2009

### 5) 금속

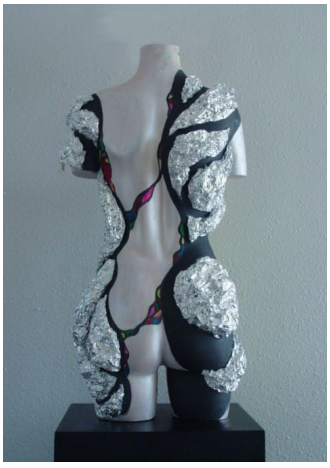
금속은 광택이 있고 열과 전기를 잘 전도하며 펴지고 늘어나는 성질이 있다. 또한 금속은 이어 붙였을 때 조명에 의해 반사 효과가 있으며 이러한 금속의 성질을 이용한 디자인은 매우 미래적이고 전위적인 느낌을 준다.

[그림3-27] 금속을 응용한 오브제바디아트
김금란, 2009

[그림3-27]은 금속을 응용한 작품으로 알루미늄캔을 가위로 자르거나 오려서 컬러링 한 다음 부착하여 금속의 화려한 특성을 효과적으로 표현하였다. 인체의 척추 뼈와 근육, 그리고 금속으로 된 오브제가 표출하는 빠른 속도감과 강한 힘은 남성적이며 기계적인 미학을 드러낸다.

### 6) 공산품 (비닐, 쿠킹호일, 필름, 플라스틱)

1960년대 팝아트의 영향으로 비닐이나 플라스틱 등 공산품이 바디아트의 새로운 소재로 등장하였는데 이러한 재료는 전위적이고 미래지향적인 오브제바디아트작품에 많이 사용되어진다. [그림3-28]은 쿠킹호일을 응용하여 만든 현대적인 이미지의 오브제바디아트작품이다. 쿠킹호일의 거친 질감으로 표현된 나뭇잎 형태의 문양은 여성에게 내재된 욕망의 또 다른 색깔을 표출하고 있는데, 그것은 아마도 인공적이며 도회적인 물질문명에 대한 것을 의미할 것이다.



[그림3-28] 쿠킹호일을 응용한
오브제바디아트 이민지, 2009

[그림3-29] 솜을 응용한
오브제바디아트 김소라, 2009

### 7) 솜

솜은 조형성과 볼륨감이 있어 입체적인 작품연출에 효과가 있다. [그림3-29]는 솜을 이용하여 질감과 입체감, 조형성을 강조한 오브제바디아트작품이다.

이외에 오브제바디아트에 활용되는 소재로 레이스나 비즈, 반짝이(Glitters), 인조보석, 패브릭 등이 있는데 그 중 레이스는 작품을 우아하고 화려하며 여성스러운 이미지로 연출 할 수 있으며 디자인에 따라 원하는 크기나 문양을 잘라내어 사용하기도 하고 다른 문양과 결합하여 재구성되어 사용할 수 있는 특징이 있다.

비즈는 화려함을 연출하거나 강조할 때 효과적으로 쓰인다. 주로 환상적인 표현이나 미래적인 느낌의 표현 등에 많이 사용되어지며 반짝이의 경우, 조명과 함께 더욱 효과적으로 연출되어지는데 사진작업에 있어서는 반짝이의 반사되는 특성을 유의하여 작업하여야 한다.

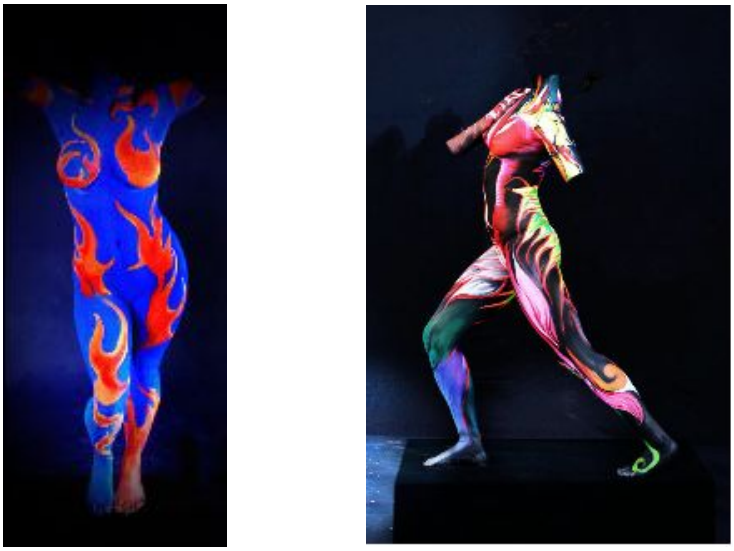
또한 오브제바디아트에 쓰이는 인조보석은 화려함을 강조하는 부분에 붙이면 그 효과가 극대화되는데 예를 들면 꽃의 술 부분이나 장식을 표현할 때 사용하면 효과적이고 크기에 따라 부착하는 위치를 섬세하게 고려해서 배치해야 전체적으로 통일감과 조화가 이루어진다.

패브릭은 자유롭게 오리거나 붙이고 싸고 풀어 헤치고 하는 형태적 표현의 다양성으로 인해 오브제의 재료로 많이 사용되고 있다. 재료의 결합을 표현하는 방법은 주로 패치워크나 아플리케를 이용하며 원하는 문양이나 조각들을 이어 붙여 입체적인 효과를 주어 표현적 특성을 강하게 연출할 수 있다.

이와 같이 우리의 생활주변에는 개성 있는 표현을 위해 응용할 수 있는 오브제바디아트의 소재들이 열거할 수 없을 정도로 그 종류가 많다. 예를 들면 각종 테이프나 나무 조각, 달걀 포장지, 밀가루, 다양한 과일류와 과일껍질, 알루미늄 캔, 철사·못 등의 금속류, 풍선, 고무 종류, 스트로우, 비닐 랩, 밀가루 반죽, 동물의 털이나 가죽, 플라스틱 모형이나 조각 등, 오브제바디아트의 소재는 우리의 생활주변에 수없이 산재해 있다. 이처럼 다양한 재질감과 색채의 재료들을 오브제바디아트에 효과적으로 응용한다면 향후 오브제바디아트의 예술영역이 더욱 독창적이며 광범위하게 확대, 발전되리라 예상된다.

## 제5절 U V 발광기법

수성물감 중에서 U V 발광물감은 일반조명에서도 색상을 보여주지만 U V 라이트(블랙라이트)에서 더욱 선명한 색상으로 발광한다. 일반조명에서는 불투명하게 보이지만 U V 라이트에서는 투명한 불빛으로 보이며 일반 수성물감과 겹쳐서 사용할 수 있지만 물감의 발광 효과가 떨어진다. 무대 공연이나 쇼에 사용하면 효과가 있다.[92)]



[그림3-30] U V 발광기법
http://www.flickr.com 2009.7.21

[그림3-30]의 두 작품은 눈에 보이지 않는 인체의 부분을 밖으로 표출시켜 충격을 준다거나 혹은 불타오르는 신체를 보여주는 방법으로 U V 발광기법의 스펙터클한 효과를 최대한 살리고 있다. 또한 U V 발광물감의 선명한 색감으로 인하여 생동감과 정열적이며 역동적인 힘을 느낄 수 있다. 이처럼 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트작품의 전시 경우 조명(블랙라이트)을 이용하면 작품의 효과를 극대화할 수 있다.

92) 공영희, 구스타프클림트의 회화작품을 응용한 바디아트에 관한연구, 건국대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2007, p.40

## 제6절 일루미네이션 기법

일루미네이션 기법은 누드의 인체조형물과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 작업을 한다. 작업의 디자인은 슬라이드 필름으로 실제 사물을 촬영하거나 디지털의 기술로 몸에 투영될 무늬를 만들어 인체위에 그 무늬의 빛과 그림자를 얻거나 대상의 표면의 질감이나 색조를 바꾸는 시도[93]로 작업한다.

사진을 찍는 동안 작업실은 암흑이어야 하며 어떠한 조명도 존재해서는 안 되며 유일한 빛은 슬라이드 프로젝션에서 나오는 것 이어야한다.

[그림3-31] 일루미네이션기법을 응용한 오브제바디아트
http://cafe.daum.net 2009.6.24

인체조형물의 배경도 검정색이어야 하고 위치나 투사된 이미지, 이미지의 그림자는 인체형상의 조형물의 위에 위치해야 가장 좋은 결과를 얻을 수 있는데 이러한 기법을 프로젝트 일루미네이션 기법이라 한다.

[그림3-31]은 인체조형물위에 일루미네이션 기법으로 표현한 작품으로 오브제바디아트로 전시할 경우 전시공간이 완전히 어두워야 작품의 이미지가 효과적으로 나타난다. 이러한 일루미네이션 기법은 환상적인 분위기를 표현하는데 효과적이며 왼쪽 작품처럼 몸의 반은 창살에 갇혀있고 반은 꿈을 꾸고 있는 듯 한 여인

93) 박혜선, 조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구, 한성대학교 예술대학원, 석사학위논문, 2002, p.13

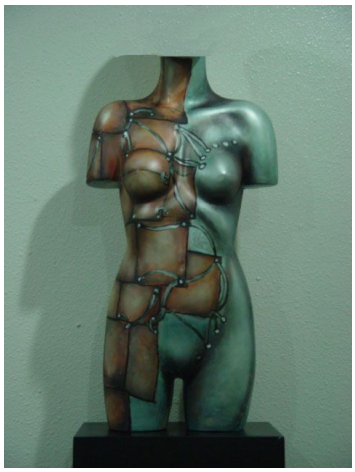
의 심리를 표현한다던가, 오른쪽의 작품처럼 보라계열의 빛으로 욕망하는 사이보그 몸을 표현하고 있는 것처럼 관객에게 심리적이고 환상적인 분위기를 던져줄 수 있다.

## 제7절 질감표현 기법

오브제바디아트는 질감에 따라 작품의 이미지나 효과가 달라지므로 질감의 표현은 매우 중요하다.

사용하는 도구와 재료에 따라 질감의 효과는 달라지는데 표현도구의 경우, 예를 들어 손가락을 사용하였을 때와 손바닥을 사용하였을 때, 붓을 사용했을 때와 에어브러시를 사용하였을 때의 질감이 다르며 스펀지를 사용했을 경우도 일반스펀지, 블랙스펀지, 라텍스 스펀지 등 스펀지의 종류에 따라서도 다양한 질감의 효과를 가져 올 수 있다. 또한 어떠한 재료를 사용하는가에 따라 두껍게 또는 얇게 표현할 수 있으며 칠하거나 바르는 테크닉에 따라서도 표현이 달라진다.

오브제바디아트는 이렇게 여러 가지 도구와 재료, 방법을 사용하여 금속의 느낌, 벽돌의 느낌, 나무의 느낌, 흙의 느낌 등 다양한 느낌의 질감을 나타낼 수 있다.



[그림3-32] 금속의 질감을 표현한 오브제바디아트 강가은, 2009

[그림3-33] 금속의 질감을 표현한 오브제바디아트 윤진영, 2009

[그림3-32]와 [그림3-33]은 금속의 느낌을 나타내는 오브제바디아트작품이다. [그림3-32]는 금속조각을 덧붙여 바느질로 기운 듯한 기법으로 표현하였는데 기계적으로 조립된 비정상적인 현대적인 여성성을 드러내준다. [그림3-33]은 원시적인 여성의 인체를 브론즈와 같은 느낌으로 표현하여 유물로서의 새로운 가치를 발견하게 하는 효과를 주고 있다.

[그림3-34] 벽돌의 질감을 표현한 오브제바디아트 양시내, 2009

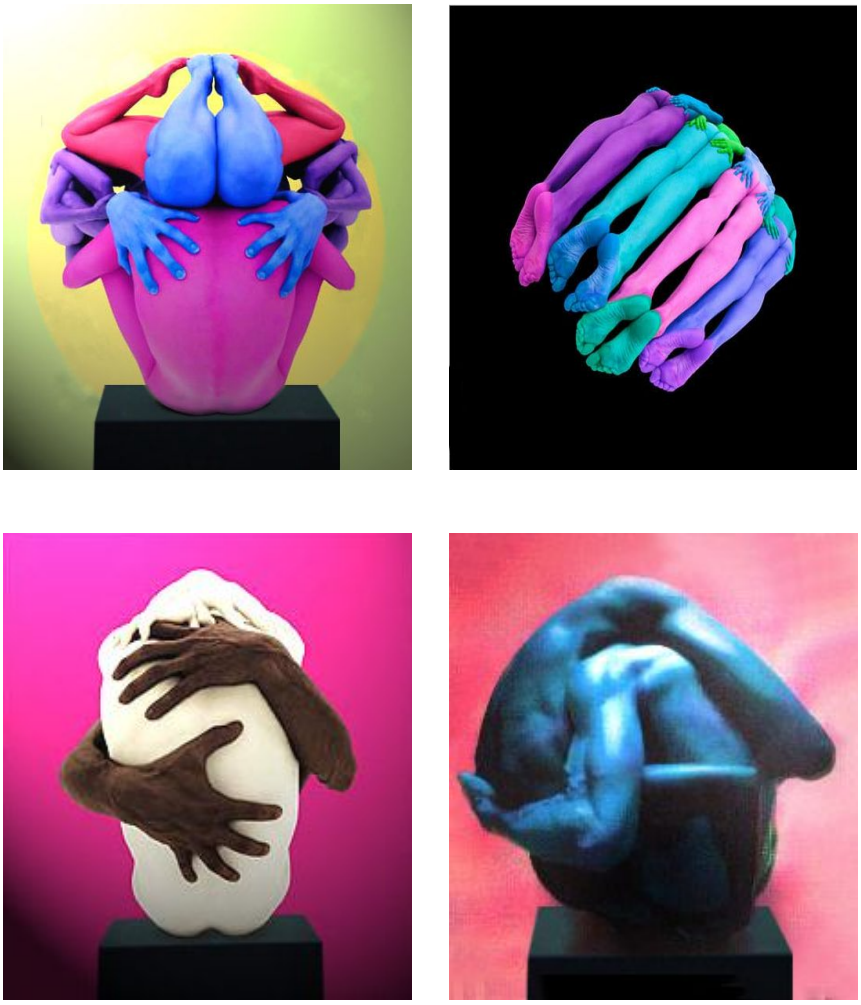
[그림3-35] 나무의 질감을 표현한 오브제바디아트 최윤호, 2009

[그림3-34]는 벽돌로 쌓아올려 만든 인체의 느낌을 표현하였고 [그림3-35]는 밀가루와 물감을 물에 혼합하여 나무의 질감을 표현한 작품이다. 오브제바디아트와 다양한 소재를 사용한 질감의 결합은 오브제가 이야기할 수 있는 수사의 폭을 실제적으로 대폭 넓혀준다는 점에서 매우 중요한 기법에 해당한다. 또한 이러한 오브제바디아트가 놓이는 장소에 따라서 관객이 상상할 수 있는 이야기가 다르게 전개될 수도 있다. 예를 들면 [그림3-34]의 작품이 벽돌로 된 건축물 앞에 놓였을 때 하나의 트릭을 유발하는 게임이 될 수도 있고 [그림3-33]의 경우 박물관의 입구에 놓였을 때 박물관의 성격을 드러내주는 상징이 될 수도 있다.

## 제8절 형태변형기법

오브제바디아트는 바디아트의 일회성을 보완하여 전시와 보존이 가능하고 형태의 다양성과 색채의 조화를 추구하는 조형예술이다.

따라서 다양한 형태의 개발이 요구되어지는데 본 연구자는 오브제바디아트의 형태의 다양성을 제시하기위해 Howard Schatz의 'Body Knots'를 폴리코트로 형태를 제작하고 컬러링하면 오브제바디아트작품으로 변형이 충분히 가능하다고 사료되어 형태변형기법에 응용하였다.



[그림3-36] Body Knots, Howard Schatz, 2006

[그림3-36]은 실제의 인체로는 불가능한, 상상에서나 존재하는 인체변형작품이다. 인체의 순수요소의 해체와 조합을 통해 조형미와 색채의 조화를 연출한 새로운 형태와 조형성을 부여한 독창적이며 신선한 이미지를 주는 작품으로 마치 풀 수 없는 매듭처럼 결합되어 있는 인간관계를 표현한 작품들이다.

# 제4장
## 오브제바디아트에 관한 심리적 반응 실증분석

제1절 오브제바디아트 분석을 위한 사전분석(Pilot test)

제2절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 실증분석

제3절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 분석결과 종합

# 제4장 오브제바디아트에 관한 심리적 반응 실증분석

## 제1절 오브제바디아트 분석을 위한 사전분석 (pilot test)

### 1. 바디아트의 인식 및 실태조사

#### 1) 조사내용

오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응을 조사하기 위한 선행설문조사로 바디아트의 인식 및 실태를 조사하기위해 일반적인 문항 8개, 바디아트에 관한 문항 9개, 인체 조각 작품과 바디아트작품의 차이점에 관한 문항 5개, 오브제바디아트에 관한 문항 5개를 통하여 오브제바디아트의 필요성과 향후 오브제바디아트의 예술적 장르로서 발전가능성을 살펴보았다.

#### 2) 조사기간

2009년 7월 27일부터 2009년 8월7일까지(총13일간)

#### 3) 조사지역

전국 6개 광역시

#### 4) 조사대상

설문조사는 모두 346명을 대상으로 하였으며 전문가집단과 비전문가 집단으로 구분하여 실시하였다. 구성은 메이크업을 전공하고 있는 학생들142명과 현재 메이크업과 바디아트를 직업으로 하는 전문 프리랜서, 대학교수, 강사 84명 그리고 비전공자 120명을 대상으로 실시하였다.

#### 5) 분석방법

통계조사를 위하여 전문가 84명, 전공자 142명 및 비전공자 120명에 대해 27개의 문항에 대해 무기명 조사를 의뢰하였다. 각 문항별 도수 및 비율은 [부록1-1] 에 수록하였다.

취득된 자료에 대한 통계분석은 각 문항에 대해 집단별로 응답비율로 그래프로 도시 하였다. 각 집단에 대한 독립성 검정을 위해 유의수준 $\alpha$=5%로 Chi Square($\chi^2$)

Test를 실시하였으며, Excel 2007 프로그램을 이용하였다.

Chi Square($\chi^2$) Test 결과 도출되는 p-value 가 유의수준 $\alpha$=5%보다 작으면 집단 간에 연관성이 있다고 판단한다.

[부록1-1] 에서는 Chi Square($\chi^2$) Test를 위한 기대도수 및 p-value를 수록하였다. 1번 문항 ~ 19번 문항과 24번 문항 ~ 25번 문항은 세 집단 간에 유사한 경향의 답변을 하였으나, 20번 문항 ~ 23번 문항과 26번 문항 ~ 27번 문항은 서로 독립적인 답변을 한 것으로 분석되었다.

### 6) 분석결과

오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응을 조사하기 위한 선행설문조사인 바디아트의 인식 및 실태 조사에 관한 설문조사의 응답자 성 비율은(문항 1) 여성이 87%로 남성 13%에 비해 월등히 높았으며, 응답자의 연령대(문항2)는 20대, 30대, 40대 순으로 많았다. 전공여부(3번 문항)를 묻는 질문에서는 전공자가 65%에 달했으며 최종학력(문항 4)은 대학 재학생, 대졸, 대졸이상의 학력 순으로 나타났으며, 고졸 출신자도 9%인 것으로 분석되었다. 바디아트가 무엇인지 알고 있는가에 대한 질문(문항 5)에는 65%가 알고 있다고 응답하였으며, 바디아트와 관련된 용어를 들어본 적이 있는지에 대한 질문(문항 6)에는 들어본 적이 있다는 응답(53%)과 들어본 적이 없다(47%)고 응답하여 큰 차이를 보이지 않았다.

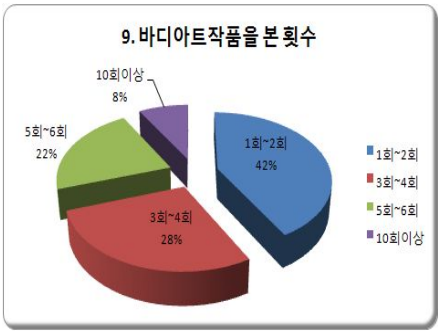
바디아트작품을 본 적이 있는지에 대한 질문(문항 7)에는 64%가 본 적이 있다고 하였으며, 바디아트 작품을 처음 보게 된 계기(문항8)는 광고를 통해서 처음 접하게 되었다는 응답이 35%로 가장 높게 나타났다.

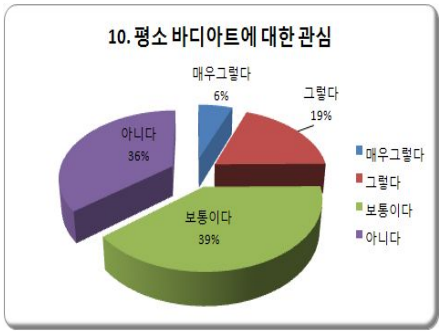
1번 문항 에서부터 8번 문항까지의 응답내용은 [표4-1] 에 정리하였다.

[표4-1] 바디아트의 인식 및 실태조사 (1~8번 문항)

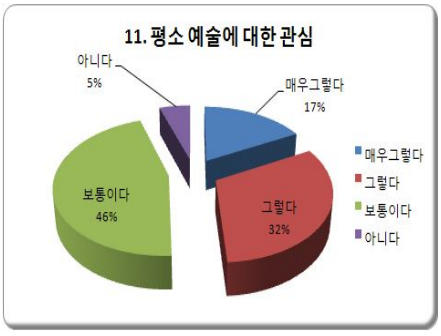
| 구 분 | | 빈 도 | 비율 (%) |
|---|---|---|---|
| 성 별 | 남자 | 44 | 13 |
| | 여자 | 302 | 87 |
| 연 령 | 10 | 0 | 0 |
| | 20 | 256 | 74 |
| | 30 | 76 | 22 |
| | 40 | 14 | 4 |
| | 기타 | 0 | 0 |
| 전 공 | 전공자 | 226 | 65 |
| | 기타 | 120 | 35 |
| 최 종 학 력 | 고졸 | 32 | 9 |
| | 대재 | 234 | 68 |
| | 대졸 | 44 | 13 |
| | 대졸이상 | 36 | 10 |
| 바디아트의 인지 유 무 | 알고 있다 | 226 | 65 |
| | 모른다 | 120 | 35 |
| 바디아트와 관련된 용어 인지 유 무 | 있다 | 184 | 53 |
| | 없다 | 162 | 47 |
| 바디아트작품 본 경험 | 있다 | 222 | 64 |
| | 없다 | 124 | 36 |
| 바디아트작품 경험장소 | 광고 | 126 | 36 |
| | 졸업작품전 | 88 | 25 |
| | 전시회 | 44 | 13 |
| | 공연 | 20 | 6 |
| | 인터넷 | 68 | 20 |
| 계 | | 346 | 100 |

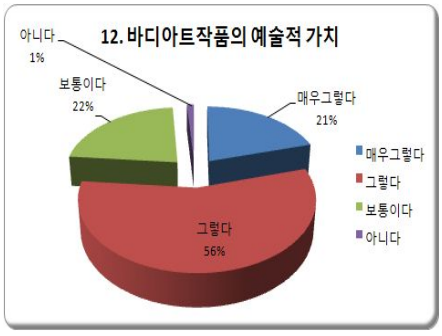
9번 문항부터 27번 문항까지는 응답내용에 대한 도수를 $\Phi$(파이) 그래프로 도시하여 응답내용을 시각화하였다.



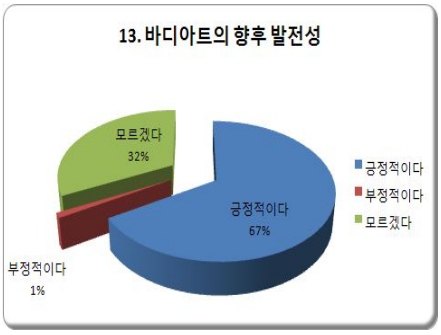

바디아트작품을 본 횟수는 1회~2회가 42%, 3회~4회가 28%로써 전체의 70%를 차지했으며, 10회 이상 보았다는 응답자도 전체의 8%를 차지하였다. 평소 바디아트에 대한 관심은 전체 응답자의 64%가 보통이상의 관심이 있는 것으로 응답하였다.

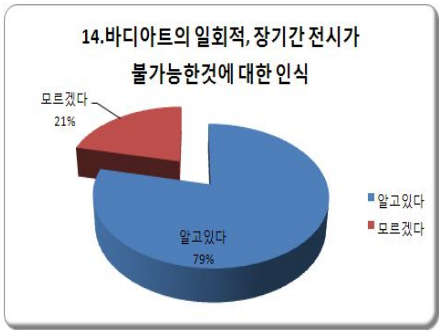


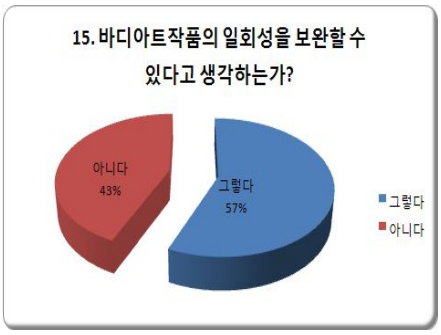

평소 예술에 대한 관심을 묻는 질문에 95%가 보통이상의 관심이 있는 것으로 응답하였으며, 17%가'매우 그렇다'라고 응답하여 평소 예술에 대한 관심이 높은 것으로 분석되었다.

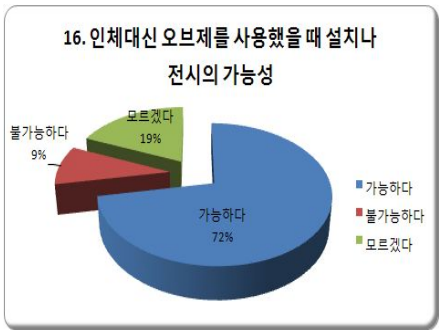
바디아트의 예술적 가치를 묻는 질문에 대해서는'그렇다'56% 와'매우 그렇다'21%라고 응답하여 전체의 77%가 바디아트작품이 예술적 가치가 있다고 응답하였다.



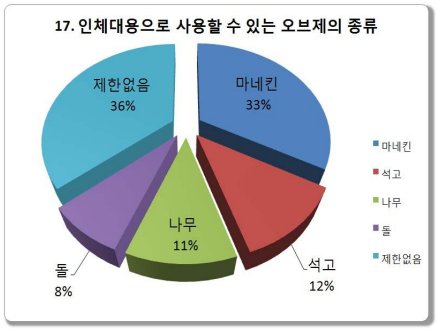



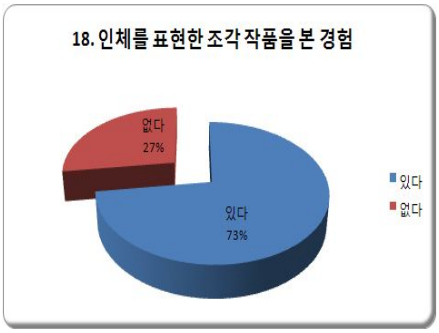

바디아트의 향후 발전성에 관해서는 전체 응답자중 67%가 긍정적이라는 응답을 하였다. 바디아트가 일회적이며, 장기간 전시가 불가능하다는 것은 응답자 중 79%가 인식하고 있었다.



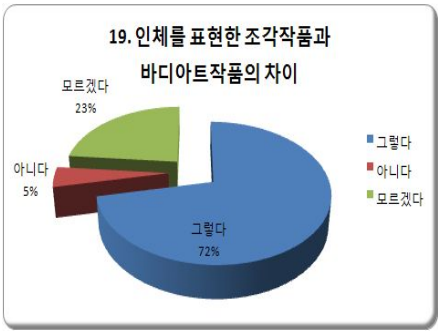



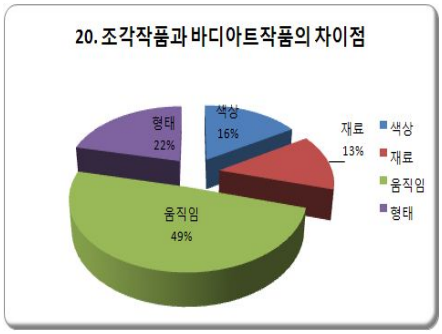

'바디아트작품의 일회성을 보완할 수 있는가'라는 질문에 그렇다고 생각하는 응답자는 57%로 향후 바디아트작품의 일회성을 보완할 수 있는 방법의 연구필요성이 된다고 생각되며 인체대신 오브제를 사용했을 때 설치나 전시가 가능하겠는가?'하는 질문에는 72%가 가능하다고 응답하여 오브제바디아트의 가능성을 제시하였다고 판단된다.



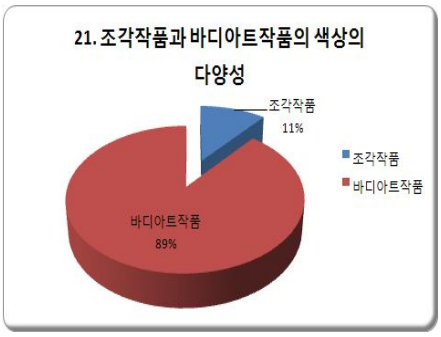




인체대용으로 사용할 수 있는 오브제의 종류에는 36%가 제한 없다는 응답을 하였으며, 마네킹(33%), 석고(12%), 나무(11%), 돌(8&)의 순으로 응답하였다. 인체를 표현한 조각 작품을 본 경험이 있느냐는 질문에는 73%가'경험이 있다' 고 응답하였다.

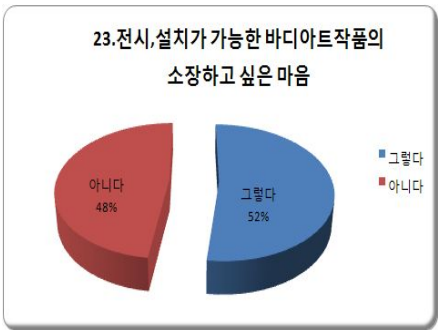


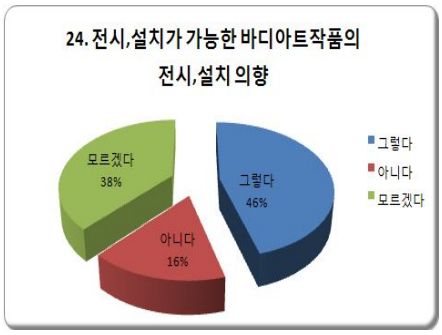




인체를 표현한 조각 작품과 바디아트 작품과는 72%가 차이가 있다고 응답하였다. 인체를 표현한 조각 작품과 바디아트 작품의 큰 차이점은 움직임49%, 형태 22%, 색상 16%순으로 응답하였다.

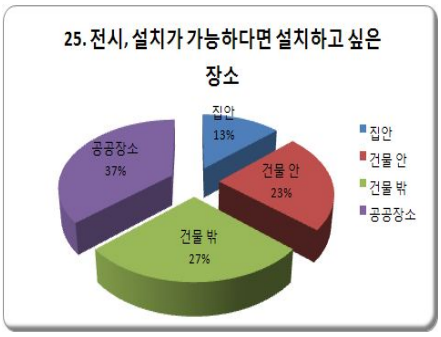


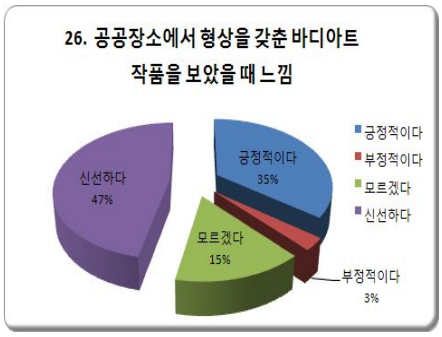
'조각 작품보다 바디아트 작품이 더 색상이 다양하다'고 89%가 응답하였으며 바디아트의 다양한 컬러가 조각 작품위에 그려지는 것에 대해 긍정적이라는 응답이 86%로 분석되었다.



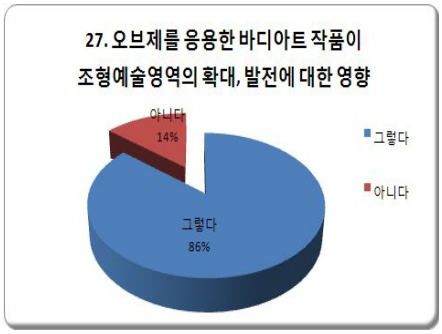




전시나 설치가 가능한 바디아트 작품을 소장하고 싶다는 응답자는 52%, 아니다 48%로 비슷한 비율을 보였으며 전시, 설치가 가능한 바디아트 작품의 전시, 설치의향에 관한 질문에서는 그렇다'가 46%, '모르겠다' 가 38%로 분석되었다. 이러한 결과는 아직은 일반인의 바디아트에 관한 인식 부족현상에서 오는 결과로 판단된다.




설치장소에 관한 질문에는 공공장소와 건물 밖에 설치하기를 희망하는 응답자가 64%, 건물 안이 23%, 집안이 13%로 분석되었다. 형상을 갖춘 바디아트 작품을 공공장소에서 보았을 때 느낌은'신선하다'와 '긍정적이다'라는 응답자가 82%에 달해 비교적 높은 호감을 갖는 것으로 분석되어 향후 오브제바디아트에 대한 반응이 긍정적일 것이리라 예상된다.




인체오브제를 응용한 바디아트 작품이 전시와 설치가 가능하다면 조형예술 영역 확대나 발전에 영향을 줄 것이라는 응답자가 86%로 매우 긍정적인 결과가 분석되어 향후 오브제바디아트의 전망이 매우 긍정적이리라 사료된다.

## 제2절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 실증분석

### 1. 1차 실증분석

#### 1) 조사내용

여러 가지 표현기법에 따라 제작된 오브제바디아트의 일반인들의 인식과 반응을 조사하기 위하여 8개의 표현기법으로 제작된 오브제바디아트 작품을 제시하고 1번 문항, 이 8개의 작품들에서 느껴지는 느낌, 2번 문항, 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트를 비교하여 받는 느낌, 3번 문항, 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미, 4번 문항, 오브제바디아트의 설치가능 장소, 5번 문항, 오브제바디아트가 예술장르로서 활성화되기 위한 보완점 등 5개 문항에 대한 느낌을 자유롭게 기술하도록 하였다.

이를 통하여 오브제바디아트라는 새로운 예술장르에 대한 일반인들의 인식과 반응을 분석하여 추출된 항목 중 반복되는 항목을 정리하여 상위 순서대로 정리하였다.

#### 2) 조사기간

2009년 10월 6일부터 2009년 10월 30일까지(총25일간)

#### 3) 조사지역

전국 6개 광역시

#### 4) 조사대상

연령은 20대, 30대, 40대 이상 연령 집단을 대상으로 하였고 직업은 학생, 주부, 공무원, 회사원, 사업가, 전문직 등으로 다양하며, 성별은 20대 여자 5명, 30대 여자 5명, 40대 여자 4명, 50대 여자 1명, 20대 남자 5명, 30대 남자 5명, 40대 남자 4명, 50대 남자 1명으로 다양한 연령층과 직업으로 이루어진 총 30명을 대상으로 하여 표본조사를 실시하였다.

### 5) 분석방법

오브제바디아트의 표현기법에 따른 일반인들의 인식과 심리적 반응을 살펴보기 위해 빈도분석을 실시하였다.

### 6) 분석결과

가) 오브제바디아트 작품들에서 느껴지는 느낌

오브제바디아트의 표현기법에 따른 일반인들의 인식과 심리적 반응을 살펴보기 위한 1번 문항인 '8개의 오브제바디아트 작품들에서 느껴지는 느낌(감정)을 종합해서 단어, 문장, 형용사, 동사 등 형식의 구애를 받지 않고 기술해주십시오' 라는 질문에 대한 응답결과는 [표4-2] 와 같다.

전체응답에서 반복된 응답 중 총19개의 내용을 추출하였는데 추출된 내용 중 '색상이 화려하고 다채롭다' 라는 응답이 16%(22명)으로 가장 많았으며 작품이 '독창적이다' 라는 응답이 14%(19명)로 많이 나타났다.

'환상적이다' 라는 응답은12%(16)였으며 '생동감 있다' 라는 응답과 '아름답다' 라는 응답은 8%(11명)로 같은 수가 응답하였으며 '표현이 다양하다' 와 '난해하다' 고 생각하는 응답 또한 5%(7명)로 같은 수가 응답하였다.

다음으로 '예술적이다' 라는 응답과 '신선하다', '입체적이다' 라는 응답이 4%(5명)로 같게 나타났으며 '멋지다' 3%(4명), '재미있다' 2%(3명), '토속적이다', '무섭다', '미래적이다' 라는 응답이 1%(2명)의 순으로 오브제바디아트 작품에 대한 다양한 반응들이 나타났다.

[표4-2] 오브제바디아트 작품들에서 느껴지는 느낌

| | 내 용 | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 여 | 40대 남 | 50대 여 | 50대 남 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 신선하다 | 2 | | | | | | 1 | 2 | 5 | 4 |
| 2 | 난해하다 | 2 | 2 | | 2 | | | | 1 | 7 | 5 |
| 3 | 환상적이다 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 2 | | | 16 | 12 |
| 4 | 토속적이다 | 1 | | | | | | | | 1 | 1 |
| 5 | 정열적이다 | 1 | 2 | | | 1 | 1 | | 2 | 7 | 5 |
| 6 | 독창적이다 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 19 | 14 |
| 7 | 색상이 다채롭다 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 1 | 2 | 22 | 16 |
| 8 | 멋지다 | 1 | 1 | | | 1 | | 1 | | 4 | 3 |
| 9 | 생동감 있다 | 4 | 1 | 3 | 1 | | 1 | | 1 | 11 | 8 |
| 10 | 무섭다 | 1 | 1 | | | | | | | 2 | 1 |
| 11 | 표현이 다양하다 | 1 | 1 | 2 | 1 | | 1 | | 1 | 7 | 5 |
| 12 | 미래적이다 | 1 | 1 | | | | | | | 2 | 1 |
| 13 | 아름답다 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | | 1 | 11 | 8 |
| 14 | 예술적이다 | 1 | | 2 | | 1 | 2 | | | 6 | 4 |
| 15 | 재미있다 | 1 | 1 | 1 | | | | | | 3 | 2 |
| 16 | 달콤하다 | | 1 | | | | 1 | | | 2 | 1 |
| 17 | 입체적이다 | 2 | 3 | | 1 | | | | | 6 | 4 |
| 18 | 섹시하다 | | | 2 | 1 | 1 | 2 | | | 6 | 4 |
| 19 | 의미가 있다 | | | 1 | | | | | | 1 | 1 |

나) 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 받는 느낌

1. 오브제바디아트의 표현기법에 따른 일반인들의 인식과 심리적 반응을 살펴보기 위한 2번 문항인 '전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 받는 다른 느낌이 있다면, 단어 · 문장 · 형용사 · 동사 등 형식의 구애를 받지 않고 기술해주십시오' 라는 질문에 대한 응답결과는 [표4-3] 과 같다.

먼저 '색상이 다채롭다' 라는 응답이 22%(20명)로 가장 많았으며 '표현이 다양하다' 라는 응답이 7%(6명), 예술적인 '의미가 있다' 라는 응답이 4%(4명), '장기간 보존이 가능하다' , '독창적이다' , '입체적이다' , '정열적이다' , '아름답다' 라는 응답이 각각 3%(3명)로 같게 나타났다. 다음으로 '신선하다' , '난해하다' , '실용적이다

’, ‘예술적이다’ 가 각각 2%(2명)씩 응답하였고 ‘환상적이다’, ‘작업이 편리하다’, ‘재미있다’, ‘경제적이다’, ‘재활용이 가능하다’, ‘편리하다’,‘회화적이다’ 라는 응답이 각각 1%(1명)로 나타나 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트의 작품의 차이를 색상과 표현의 다양성이라고 가장 많이 응답하였다.

[표4-3] 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 받는 느낌

| | 내 용 | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 여 | 40대 남 | 50대 여 | 50대 남 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 색상이 다채롭다 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 20 | 22 |
| 2 | 표현이 다양하다 | 6 | 3 | 1 | 1 | 3 | 3 | 1 | | 18 | 20 |
| 3 | 작업이 편리하다 | 1 | | | | | | | | 1 | 1 |
| 4 | 장기간 보존이 가능하다 | 1 | 1 | | | | 1 | | | 3 | 3 |
| 5 | 생동감 있다 | 3 | 3 | 2 | 1 | | | | 1 | 10 | 11 |
| 6 | 멋지다 | 1 | | | | | | | | 1 | 1 |
| 7 | 미래적이다 | 2 | 1 | 1 | 1 | | | | 1 | 6 | 7 |
| 8 | 신선하다 | 1 | | | | | | | 1 | 2 | 2 |
| 9 | 독창적이다 | 1 | | 2 | | | | | 1 | 3 | 3 |
| 10 | 난해하다 | | 1 | | | | | | 1 | 2 | 2 |
| 11 | 의미가 있다 | | 2 | | | 1 | | | 1 | 4 | 4 |
| 12 | 정열적이다 | | 1 | 1 | | | | | 1 | 3 | 3 |
| 13 | 입체적이다 | | 1 | 1 | | | | 1 | | 3 | 3 |
| 14 | 환상적이다 | | | 1 | | | | | | 1 | 1 |
| 15 | 아름답다 | | | 2 | | 1 | | | | 3 | 3 |
| 16 | 실용적이다 | | | 1 | | 1 | | | | 2 | 2 |
| 17 | 재미있다 | | | | 1 | | | | | 1 | 1 |
| 18 | 예술적이다 | | | | | 1 | | 1 | | 2 | 2 |
| 19 | 경제적이다 | | | | | | 1 | | | 1 | 1 |
| 20 | 재활용이 가능하다 | | | | | | 1 | | | 1 | 1 |
| 21 | 가볍고 이동이 편리하다 | | | | | | 1 | | | 1 | 1 |
| 22 | 회화적이다 | | | | | | | | 1 | 1 | 1 |

다) 오브제바디아트 작품들을 보고 느낀 점과 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 느낀 점

본 연구 1번 문항인 오브제바디아트 작품들을 보고 느낀 점과 2번 문항인 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 느낀 점을 종합하여 정리하면 [표4-4] 와 같다.

먼저 전체응답에서 반복된 응답 중 상위 총11개의 내용을 추출하였는데 추출된 내용 중 '색상이 다채롭다' 가 21%(37명)로 가장 많았으며 '독창적이다' 라는 응답이 13%(22명)이었으며, '표현이 다양하다' 라는 응답이 12%(20명), '환상적이다' 10%(17명),'생동감 있다' 11%(19명), '아름답다' 8%(13명), '입체적이다' 5%(8명), '예술적이다' , '섹시하다' 라는 응답은 각각 3%(6명)으로 같게 나타났으며 '의미가 있다' 2%(4명), '신선하다' , '장기간보존이 가능하다' 라는 응답이 각각2%(3명)로 같게 나타나서 전체적으로 다채로운 색상과 작품의 독창성, 표현의 다양성이 가장 비율이 높았다.

[표4-4] 오브제바디아트 작품들을 보고 느낀 점과 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 느낀 점

| | 내 용 | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 이상여 | 40대 이상남 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 색상이 다채롭다 | 6 | 8 | 6 | 5 | 7 | 5 | 37 | 21 |
| 2 | 독창적이다 | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 1 | 22 | 13 |
| 3 | 표현이 다양하다 | 7 | 4 | 3 | 2 | 3 | 1 | 20 | 12 |
| 4 | 환상적이다 | 4 | 4 | 4 | 1 | 2 | 2 | 17 | 10 |
| 5 | 생동감 있다 | 7 | 4 | 5 | 2 | 0 | 1 | 19 | 11 |
| 6 | 아름답다 | 1 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 13 | 8 |
| 7 | 입체적이다 | 2 | 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | 5 |
| 8 | 예술적이다 | 1 | 0 | 2 | 0 | 2 | 2 | 7 | 4 |
| 9 | 난해하다 | 2 | 3 | 0 | 2 | 0 | 0 | 7 | 4 |
| 10 | 미래적이다 | 3 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 7 | 4 |
| 11 | 섹시하다 | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 2 | 6 | 4 |
| 12 | 의미가 있다 | 0 | 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 4 | 2 |
| 13 | 신선하다 | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | 2 |
| 14 | 장기간 보존이 가능하다 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3 | 2 |

라) 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미

오브제바디아트의 표현기법에 따른 일반인들의 인식과 심리적 반응을 살펴보기 위한 3번 문항인 ‘오브제바디아트가 예술장르 혹은 생활예술로서 의미가 있다면, 어떤 의미가 있는지에 대하여 생각나는 대로 기술해주십시오’ 라는 질문에 대한 응답결과는 [표4-5] 와 같다

먼저 ‘작품제작에 참여할 수 있다’ 라는 응답이 23%(13명)이었으며 ‘생활예술의 영역이 확대될 것이다’ 라는 응답이 21%(12명) ‘다양한 작품 감상이 가능하다’ 라는 응답이 12%(7명) ‘다른 분야와 접목이 가능하다’ 와 ‘전시나 설치가 가능하다’ 라는 응답이 각각 11%(6명)로 같게 나타났으며 ‘창의력교육에 도움이

될 것이다’ 와 ‘재료의 한계성 극복 가능하다’ 라는 응답자가 각각 7%(4명)로 같게 나타났으며 ‘표현의 대리만족효과가 있다’ 라는 응답자가 4%(2명), ‘장식효과가 있다’ 와 ‘재활용이 가능하다’ , ‘경제적이다’ 라는 응답자가 각각 2%(1명) 순으로 나타나 전통적인 조각 작품에 비교해 오브제바디아트는 작품제작참여도가 높으며 다른 분야와의 접목, 창의력 교육, 장식효과, 재료의 한계성극복, 경제성, 재활용 등 생활예술로서의 비중이 크게 나타나는 것을 알 수 있다.

[표4-5] 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미

| | | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 이상여 | 40대 이상남 | 빈도 | 비율 (%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 작품제작에 참여할 수 있다 | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 | 1 | 13 | 23 |
| 2 | 생활예술의 영역이 확대될 것이다 | 3 | 2 | 3 | 1 | 3 | | 12 | 21 |
| 3 | 다른 분야와 접목이 가능하다 | 1 | | 4 | | 1 | | 6 | 11 |
| 4 | 창의력교육에 도움이 될 것이다 | | | 3 | | 1 | | 4 | 7 |
| 5 | 표현의 대리만족 효과가 있다 | | | 1 | | | 1 | 2 | 4 |
| 6 | 장식 효과가 있다 | | | | | | 1 | 1 | 2 |
| 7 | 재료의 한계성 극복가능하다 | | 2 | 1 | | | 1 | 4 | 7 |
| 8 | 경제적이다 | | | | | | 1 | 1 | 2 |
| 9 | 다양한 작품 감상이 가능하다 | 1 | 2 | | 1 | | 3 | 7 | 12 |
| 10 | 재활용이 가능하다 | | | | | | 1 | 1 | 2 |
| 11 | 자유로운전시,설치 | | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 6 | 11 |

마) 오브제바디아트 작품의 설치가능 공간

오브제바디아트 작품의 설치가능 공간을 묻는 질문에 대한 응답결과는 [표 4-6] 과 같다.

먼저 전체응답에서 반복된 응답 중 상위 총11개의 내용을 추출하였는데 추출된 내

용 중 오브제바디아트 작품의 설치가능 공간을 묻는 질문에 '공원' 이라는 응답이 15%(15명)로 가장 많았으며 다음으로 '갤러리' 가14%(14명)응답하였고 '쇼핑센터' 라는 응답은 11%(11명)로 나타났다. '학교' 라는 응답은 9%(9명), '건물입구' 6%(6명), '관공서' , '병원' 이라는 응답이 5%(5명), '길거리' , '커피숍' , '뷰티샵' 이 각각 4%(4명)로 같은 수로 나타나서 오브제바디아트의 설치가능 장소로는 공원과 갤러리, 쇼핑센터를 가장 많이 선호하였음을 알 수 있다.

〔표4-6〕 오브제바디아트 작품의 설치가능 공간

| | | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 이상여 | 40대 이상남 | 빈도 | 비율 (%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 공원 | 4 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 15 | 15 |
| 2 | 갤러리 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 14 | 14 |
| 3 | 쇼핑센터 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 11 | 11 |
| 4 | 학교 | 3 | 1 | 3 | | 2 | | 9 | 9 |
| 5 | 건물 입구 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 6 |
| 6 | 관공서 | | | 3 | | 2 | | 5 | 5 |
| 7 | 병원 | 1 | 1 | 3 | | | | 5 | 5 |
| 8 | 길거리 | 1 | 1 | 1 | | 1 | | 4 | 4 |
| 9 | 커피숍 | 1 | 1 | | | | 2 | 4 | 4 |
| 10 | 뷰티샵 | 1 | 1 | | | | 2 | 4 | 4 |
| 11 | 터미널 | 1 | 1 | | | 2 | | 4 | 4 |
| 12 | 거실 | 1 | 1 | | | | 2 | 4 | 4 |
| 13 | 예술의 거리 | | 1 | 1 | | 2 | | 4 | 4 |
| 14 | 아파트 | | 1 | | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 |
| 15 | 행사장 | 4 | | | | | | 4 | 4 |
| 16 | 문화예술회관 | | | 2 | | 2 | | 4 | 4 |

바) 오브제바디아트의 예술장르로서의 활성화를 위한 보완점

오브제바디아트가 향후 예술장르로서 활성화되기 위해서 어떠한 면이 보완되어져야 한다고 생각하느냐고 묻는 질문에 대한 결과는 [표4-7] 과 같다.

먼저 '전시회개최의 활성화' 와 'TV, 광고를 이용한 홍보' 라는 응답이 18%(13명)로 가장 많이 나타났으며 '교육을 통해서' 라는 응답이 17%(12명), '공공장소에 설치해야한다' 라는 응답이 14%(10명)로 응답하였다.

'인테리어, 장식 등 생활에 이용해야한다' 라는 응답이 11%(8명), '축제 시 활용' 과 '일반인들의 관심' , '체험학습개최' 가 4%(3명)로 각각 같게 응답하였으며 '국제대회, 전국대회개최' 가 3%(2명)순으로 나타났다.

다음으로 '작품에 무게감과 깊이 감을 부여 해야한다' 와 '협회와 단체를 결성해야한다' , '세미나의 활성화' 라는 응답이 1%(1명)로 각각 같은 수로 나타나 향후 오브제바디아트의 예술장르로서의 활성화를 위한 보완점으로 TV, 광고를 이용한 홍보와 전시회개최의 활성화, 교육, 공공장소설치가 가장 많은 비중을 차지하여 오브제바디아트의 대중화를 위한 홍보의 필요성이 절실함이 나타났다.

[표4-7] 오브제바디아트의 예술장르로서의 활성화를 위한 보완점

| | | 20대 여 | 20대 남 | 30대 여 | 30대 남 | 40대 이상여 | 40대 이상남 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 전시회개최의 활성화 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 | 2 | 13 | 18 |
| 2 | 교육을 통해서 | 3 | 3 | 2 | | 3 | 1 | 12 | 17 |
| 3 | TV,광고를 이용한 홍보 | 4 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 11 | 18 |
| 4 | 국제, 전국대회 개최 | 1 | | | | | 1 | 2 | 3 |
| 5 | 일반인의 관심 | 2 | | | 1 | | | 3 | 4 |
| 6 | 생활에 이용 장식, 인테리어 | 3 | 1 | 2 | 1 | | 1 | 8 | 11 |
| 7 | 축제 시 활용 | 1 | 2 | | | | | 3 | 4 |
| 8 | 공공장소설치 | 1 | 4 | | 1 | 4 | | 10 | 14 |
| 9 | 다른 분야와 접목 | | 1 | 1 | | | | 2 | 3 |
| 10 | 무게감과 깊이감 부여 | | | | | | 1 | 1 | 1 |
| 11 | 협회, 단체결성 | | | | | | 1 | 1 | 1 |
| 12 | 세미나 | | | | | | 1 | 1 | 1 |
| 13 | 체험학습개최 | | 2 | | 1 | | | 3 | 4 |

## 2. 2차 실증분석

### 1) 조사내용

오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 2차 실증분석을 위해 회화적기법의 오브제바디아트 작품 8개, 컴퓨터그래픽 기법의 오브제바디아트 작품 4개, 에어브러시기법의 오브제바디아트 작품 2개, 오브제를 응용한 오브제바디아트 작품 4개, U V 발광기법의 오브제바디아트 작품 2개, 일루미네이션 기법의 오브제바디아트 작품 2개 등 표현기법이 다른 총22개의 오브제바디아트 작품을 선정하였는데 전문가5명, 일반인5명에게 다양한 표현기법의

57개의 작품들을 제시하여 선별기준으로 독창성과 예술성이 가장 높은 작품 순으로 22개의 작품을 선정하여 일반관객의 심리적 반응을 살펴보았다.

### 2) 조사기간

2009년 11월 09일부터 2009년11월 20일까지(총12일간)

### 3) 조사대상

설문조사는 모두 77명을 대상으로 하였으며 전문가집단과 비전문가 집단으로 구성하여 실시하였다.

연령층은 30대미만 여자 10명, 30대미만 남자 10명, 30대 여자 10명, 30대 남자 9명, 40대 여자 10명, 40대 남자 10명, 50대 이상여자 9명, 50대 남자 9명을 대상으로 하였으며 직업은 메이크업을 전공하고 있는 학생들과 현재 메이크업과 바디아트를 직업으로 하는 전문 프리랜서, 대학교수, 학원 강사 그리고 다양한 직업의 비전공자들을 대상으로 실시하였다.

### 4) 조사지역

전국 6개 광역시

### 5) 분석방법

심리적 반응에 대한 분석은 Excel분석법을 시용하였고 선호도에 대한 분석과 작품의 제작의도에 대한 분석은 일원분산분석(One way ANOVA)법을 사용하였으며, 설치장소에 대한 분석은 다중응답분석(Multiple response analysis)법을 사용하였다

### 6) 분석결과

표현기법이 다른 22개의 오브제바디아트 작품에 대한 일반관객의 심리적 반응과  선호도, 작품의 제작의도, 설치장소에 대한 분석결과는 다음과 같다.

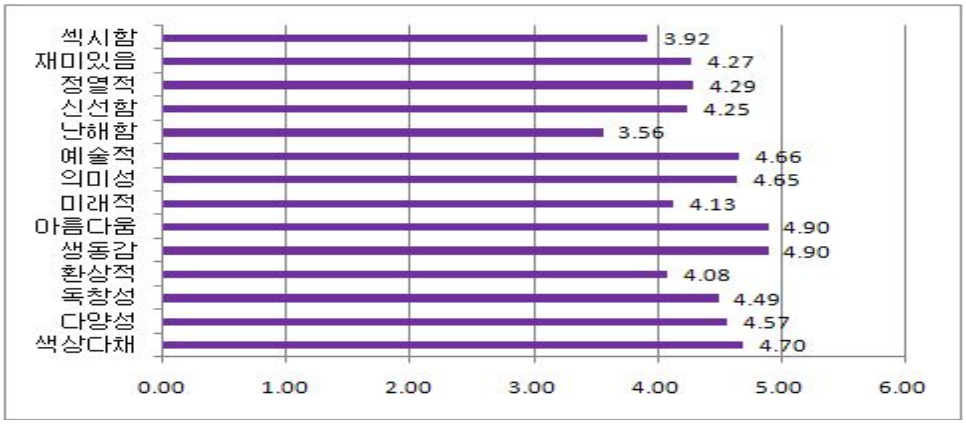
가) 회화적 기법의 오브제바디아트에 대한 심리적 반응분석결과

(1) 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품

[그림4-1] 자연을 주제로
한 오브제바디아트 작품

[그림4-1]은 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 꽃을 소재로 하였고 붉은색과 초록색의 보색대비 효과를 이용하여 자연의 이미지를 화사하게 표현한 작품으로 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

(가) 심리적 반응



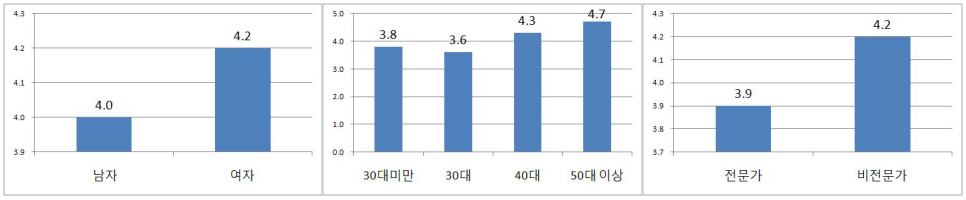

[그림4-2] 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

[그림4-2]의 분석결과를 살펴보면 회화적 기법에서 자연의 소재인 꽃을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 아름답다(4.90%)라는 느낌과 생동감(4.90%)이 가장 강하게 표현되고 있는데, 그 이유는 이 작품의 경우, 자연을 소재로 하였기 때문에 자연에서 오는 아름다움과 생명력이 편안하고 친근하게 그대로 전달된 듯하며 아울러, 색상의 다채로움(4.70%)과 예술성(4.66%)은 붉은색과 초록색의 보색대비로 인한 색채적 화려함과 곡선의 유기적 효과로 인한 부드럽고 아름다운 이미지의 결과라고 사료된다. 또한 의미성(4.65%)은 자연과 인간의 조화를 통한 자연과 인간의 일체성에 공감하고 의미를 두고 있는 것으로 판단되어진다.

상대적으로 난해함(3.91%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 이 작품은 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 해석된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

회화적 기법의 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-3]과 같으며, 성별은 여성(4.2%)이 남성(4.0%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대(4.7%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다. 전문성별로는 비전문가(4.2%)가 전문가(3.9%)보다 높게 나타났다. 이러한 결과는 이 작품이 자연을 주제로 하여 40,50대 연령들에게 부담 없이 친숙하게 받아 들여졌기 때문이라 사료된다.

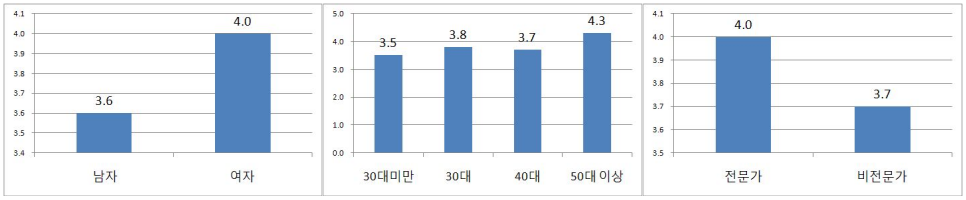



[그림4-3] 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적 기법의 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-4]와 같으며, 여성(4.0%)이 남성(3.6%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(4.3%이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로 30대(3.8%), 40대(3.7%), 30대미만(3.5%)의 순으로 나타났다.

이러한 결과는 이 작품이 자연을 주제로 하였기 때문에 친자연적 정서가 강한 50대 연령층의 반응이 크게 나타난 것으로 판단된다.




[그림4-4] 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

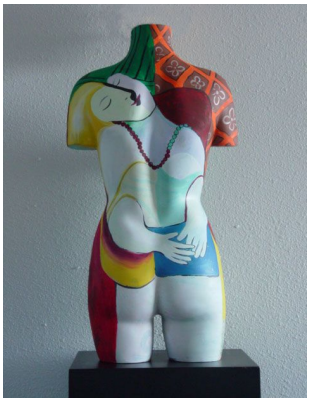
회화적 기법의 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-8]과 같다. 분석결과 회화적 기법의 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 뷰티샵(20.7%), 야외 예술 공간(15.2%), 갤러리(14.6%)의 순으로 가장 높게 나타나 이 작품이 예술 작품으로서의 가능성이 높은 작품이라고 할 수 있다.

[표4-8] 자연을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한
설치가능 장소에 대한 분석 결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 18 | 9.1 | 커피숍 | 10 | 5.1 |
| 갤러리 | 29 | 14.6 | 뷰티샵 | 41 | 20.7 |
| 쇼핑센터 | 19 | 9.6 | 공항, 터미널 | 2 | 1.0 |
| 학교 | 5 | 2.5 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 5 | 2.5 | 야외예술공간 | 30 | 15.2 |
| 관공서 | 5 | 2.5 | 아파트입구 | 2 | 1.0 |
| 병원 | 5 | 2.5 | 공연장 입구 | 14 | 7.1 |
| 길거리 | 6 | 3.0 | 극장/공연장 | 7 | 3.5 |

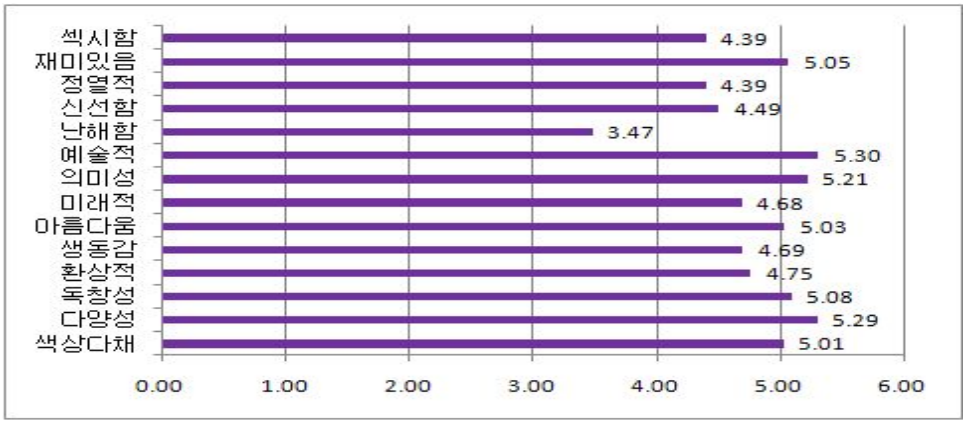
(2) 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품

[그림4-5]는 회화적 기법 중 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 명화를 오브제바디아트에 표현하여 평면적인 회화와는 다른 새로운 이미지를 연출하고자 하였다, 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-5] 인물을 주제로
한 오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-6] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

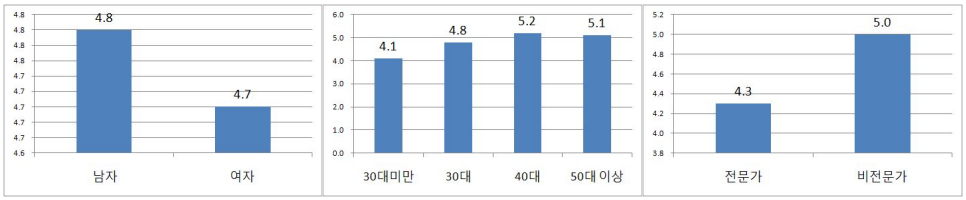
[그림4-6]의 분석결과를 살펴보면 회화적 기법에서 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 예술적(5.30%)인 느낌과 다양성(5.29%)의 느낌이 가장 강

하게 표현되고 있는데 이는 작품의 소재를 명화를 선택하여 예술적 가치를 공감하며 이를 인체위에 응용한 다양성을 인정한 결과라 판단되며 아울러, 의미성(5.21%), 독창성(5.08%), 재미있음(5.05%)의 느낌들 또한 새로운 시도에 대한 공감을 표출한 것으로 보여 진다.

상대적으로 난해함(3.47%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 공감대를 형성한 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

회화적 기법에서 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-7]과 같으며, 남성(4.8%)이 여성(4.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(5.2%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다. 전문가(4.3%)와 비전문가(5.0%)의 비율은 비전문가가 높게 나타났다. 이러한 결과는 인물의 소재가 명화이기 때문에 일반인들에게도 친숙하기 때문이라 판단된다.

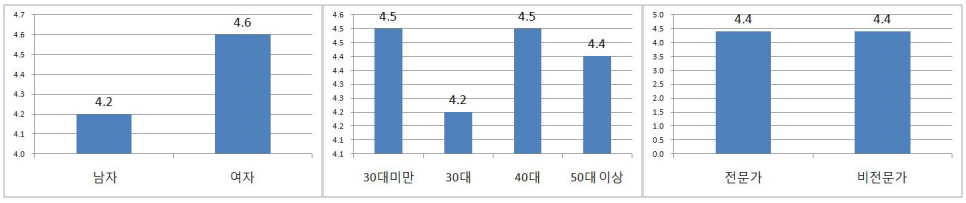



[그림4-7] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적 기법에서 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-8]과 같으며, 여성(4.6%)이 남성(4.2%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.5%)과 40대(4.5%)가 같게 나타나 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 50대 이상(4.4%), 30대미만(4.2%)의 순으로 나타났다.

제작 의도는 전문가(4.4%)와 비전문가(4.4%)가 같게 나타났다.




[그림4-8] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

회화적 기법에서 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품을 설치할 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-9]와 같다.

분석결과 회화적 기법에서 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(21.8%), 야외 예술 공간(16.0%) 및 공연장입구(11.7%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-9] 인물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

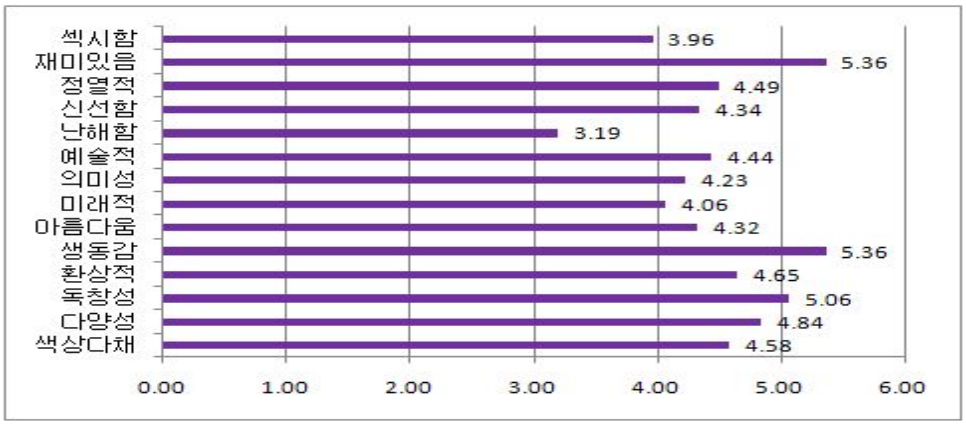
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 17 | 8.3 | 커피숍 | 15 | 7.3 |
| 갤러리 | 45 | 21.8 | 뷰티샵 | 19 | 9.2 |
| 쇼핑센터 | 10 | 4.9 | 공항, 터미널 | 7 | 3.4 |
| 학교 | 3 | 1.5 | 아파트 거실 | 2 | 1.0 |
| 건물입구 | 1 | 0.5 | 야외예술공간 | 33 | 16.0 |
| 관공서 | 4 | 1.9 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 6 | 2.9 | 공연장 입구 | 24 | 11.7 |
| 길거리 | 3 | 1.5 | 극장/공연장 | 16 | 7.8 |

(3) 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품

[그림4-9] 는 회화적 기법의 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 고양이를 소재로 하였고 인체가 동물의 이미지를 주는 독특한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-9] 동물을 주제로
한 오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-10] 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

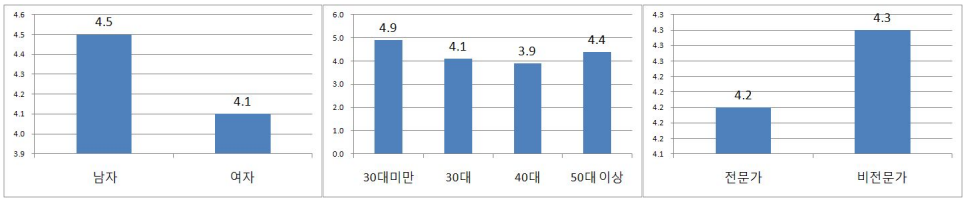
[그림4-10]의 분석결과를 살펴보면 회화적 기법에서 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 재미있다(5.36%), 생동감 있다(5.36%)가 같으며 독창성

(5.06%)으로 가장 많이 나타났는데 그 이유는 이 작품의 경우, 인체에서 동물의 이미지와 운동감을 느끼는 독특한 연출 때문이라 판단된다.

상대적으로 난해함(3.19%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

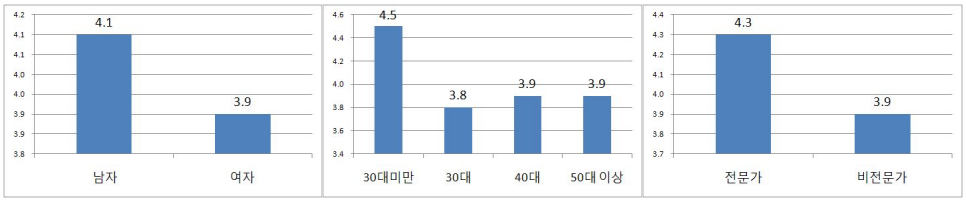
회화적 기법에서 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-11]과 같으며, 남성(4.5%)이 여성(4.1%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.9%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다. 전문가(4.2%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 비전문가가 더 선호하였다.




[그림4-11] 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적 기법에서 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-12]와 같으며, 남성(4.1%)이 여성(3.9%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.5%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 서로 비슷하게 나타났다. 전문가(4.3%)와 비전문가(3.9%)의 비율은 전문가가 더 선호하였다.




[그림4-12] 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

회화적 기법에서 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-10]과 같다.

분석결과 회화적 기법에서 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외 예술 공간(17.8%), 공연장입구(14.7%,), 갤러리(13.2%),등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 판단된다.

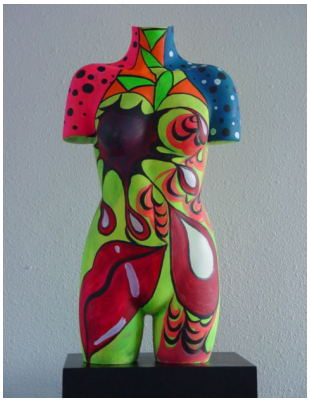
[표4-10] 동물을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 17 | 8.6 | 커피숍 | 12 | 6.1 |
| 갤러리 | 26 | 13.2 | 뷰티샵 | 16 | 8.1 |
| 쇼핑센터 | 14 | 7.1 | 공항, 터미널 | 3 | 1.5 |
| 학교 | 7 | 3.6 | 아파트 거실 | 1 | 0.5 |
| 건물입구 | 5 | 2.5 | 야외예술공간 | 35 | 17.8 |
| 관공서 | 1 | 0.5 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 3 | 1.5 | 공연장 입구 | 29 | 14.7 |
| 길거리 | 6 | 3.0 | 극장/공연장 | 21 | 10.7 |

(4) 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트

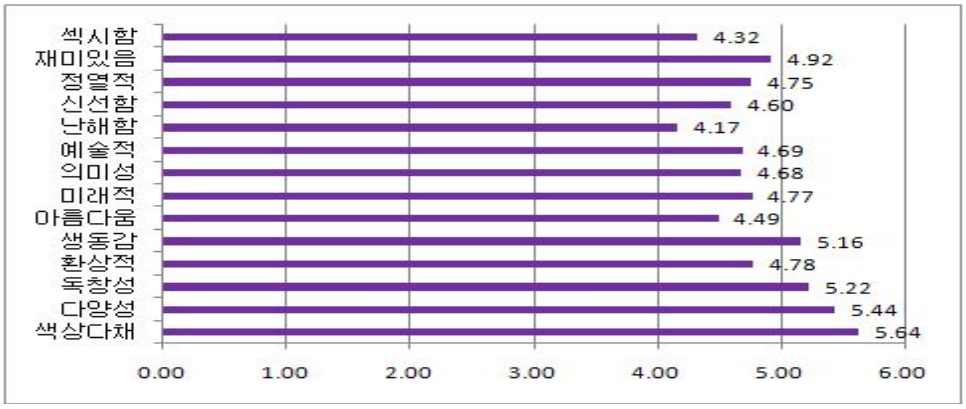
(가) 팝 아트

[그림4-13]은 회화적인 기법 중 현대 미술사조인 팝아트를 주제로 한 오브제 바디아트 작품으로 불꽃 터지는 모습과 도트문양, 선정적인 입술, 만화적인 표현 등 팝 적인 요소들을 조합한 팝아트를 오브제바디아트로 연출한 작품으로 원색들과 뚜렷한 윤곽선으로 팝아트의 특성인 색채를 강조 하였다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-13] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품

① 심리적 반응



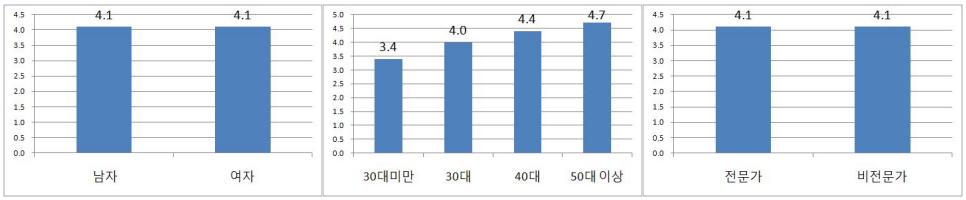

[그림4-14] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 심리적 반응 분석결과

[그림4-14]의 분석결과를 살펴보면 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 색상의 다채로움(5.64%)과 다양성(5.44%), 독창성(5.22%)이 가장 많이 표현되고 있는데 그 이유는 이 작품의 경우, 팝아트의 특성인 원색들을 많이 사용하였고 색채의 강조와 현대미술 사조를 이용한 점에서 소재가 독특하기 때문인 것으로 해석된다.

난해함(4.17%)에 있어서는 다른 작품보다 수치가 다소 높게 나왔는데 이는 미술사조의 인식부족과 무관심에 대한 반응의 결과로 보여 진다.

② 선호도에 대한 분석결과

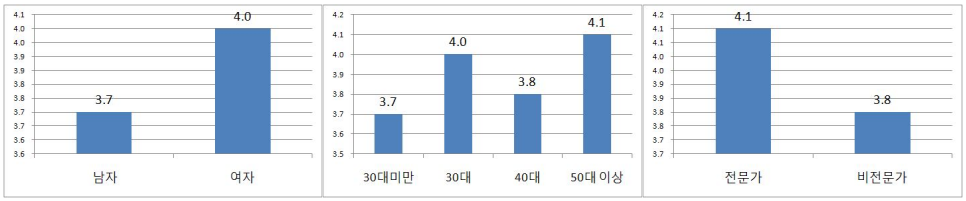
팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-15]과 같으며, 여성(4.1%), 남성(4.1%)로 같은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(4.7%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 40대(4.4%), 30대(4.0%), 30대미만(3.4%)의 순으로 나타났다. 전문가(4.1%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 같게 나타났다.




[그림4-15] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

③ 작품의 제작의도에 대한 분석결과

팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 유형에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-16]과 같으며, 여성(4.0%)이 남성(3.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(4.1%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대(4.0%), 40대(3.8%), 30대 미만(3.7%)의 순으로 나타났다.




[그림4-16] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

④ 작품 1의 설치장소에 대한 분석결과

팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-11]과 같다. 분석결과 회화적인 기법 중 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외 예술 공간(15.2%), 뷰티샵(14.1%), 갤러리(13.6%)로 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-11] 팝아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

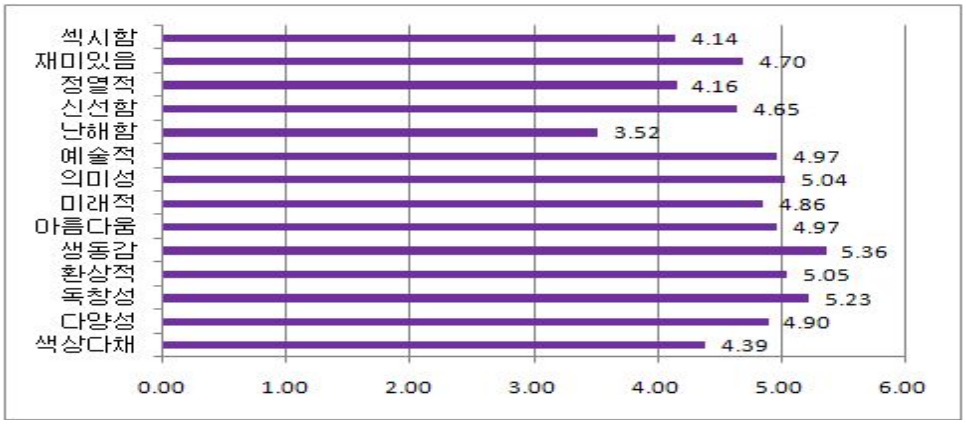
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 16 | 8.4 | 커피숍 | 16 | 8.4 |
| 갤러리 | 25 | 13.6 | 뷰티샵 | 27 | 14.1 |
| 쇼핑센터 | 21 | 11.0 | 공항, 터미널 | 8 | 4.2 |
| 학교 | 2 | 1.0 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 7 | 3.7 | 야외예술공간 | 29 | 15.2 |
| 관공서 | 1 | 0.5 | 아파트입구 | 0 | 0 |
| 병원 | 4 | 2.1 | 공연장 입구 | 14 | 7.3 |
| 길거리 | 2 | 1.0 | 극장/공연장 | 18 | 9.4 |

(나) 옵아트

[그림4-17]은 회화적인 기법 중 현대 미술사조인 옵아트를 주제로 한 오브제 바디아트 작품으로 옵아트의 특성인 기하학적 형태나 색채의 장력(張力)을 응용하여 반복적인 형태와 절제된 색들의 보색배열을 이용한 작품으로 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-17] 옵아트를 주제로
한 오브제바디아트 작품

① 심리적 반응




[그림4-18] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트의
심리적 반응분석결과

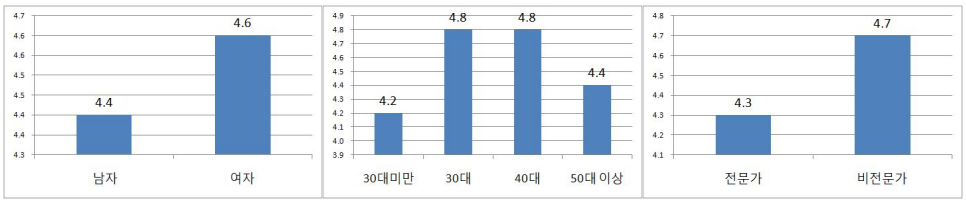
[그림4-18]의 분석결과를 살펴보면 회화적인 기법 중 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 생동감(5.36%), 독창성(5.23%), 환상적(5.05%)인 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 아름다움(4.97%), 예술적(4.97%), 다양성(4.90%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우, 옵아트의 특성인 기하학적 형태나 색채의 장력(張力)을 응용한 반복적인 형태와 절제된 색들의 보색배열의 효과로 리듬감과 운동감, 장력, 아름다움과 조화를 느끼기 때문으로 판단된다.

상대적으로 난해함(3.52%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

② 선호도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-19]와 같으며, 여성(4.6%)이 남성(4.4%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.8%)와 40대(4.8%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.7%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 비전문가가 높게 나타났다.

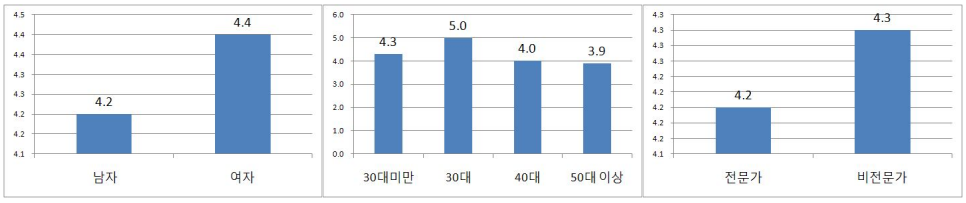



[그림4-19] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

③ 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 현대미술사조를 주제로 한 오브제바디아트 작품을 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-20]과 같으며, 여성(4.4%)이 남성(4.2%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(5.0%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로 30대미만(4.3%), 40대(4.0%), 50대 이상(3.9%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.2%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 비전문가가 높게 나타났다.




[그림4-20] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

④ 설치장소에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-12]와 같다. 분석결과 회화적인 기법 중 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(17.3%), 야외 예술 공간(15.2%) 및 뷰티샵(12.2%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-12] 옵아트를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

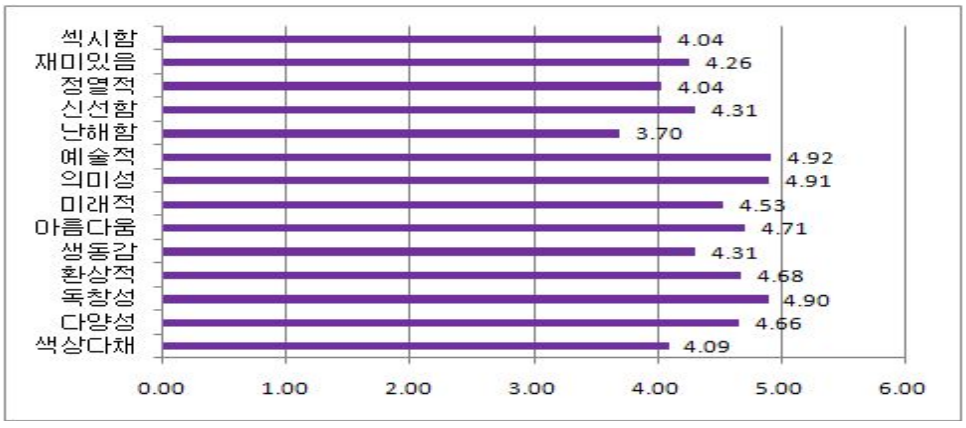
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 16 | 8.1 | 커피숍 | 12 | 6.1 |
| 갤러리 | 34 | 17.3 | 뷰티샵 | 24 | 12.2 |
| 쇼핑센터 | 12 | 6.1 | 공항, 터미널 | 8 | 4.1 |
| 학교 | 8 | 4.1 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 9 | 4.6 | 야외예술공간 | 30 | 15.2 |
| 관공서 | 3 | 1.5 | 아파트입구 | 2 | 1.0 |
| 병원 | 7 | 3.6 | 공연장 입구 | 14 | 7.1 |
| 길거리 | 6 | 3.0 | 극장/공연장 | 12 | 6.1 |

(다) 아르누보

[그림4-21] 는 회화적 기법 중에서 현대 미술사조인 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 클림트의 화려하고 독창적인 아르누보 표현양식을 회화적인기법을 통해 오브제바디아트로 표현한 작품이다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-21]아르누보를 주제로
한 오브제바디아트 작품

① 심리적 반응




[그림4-22] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

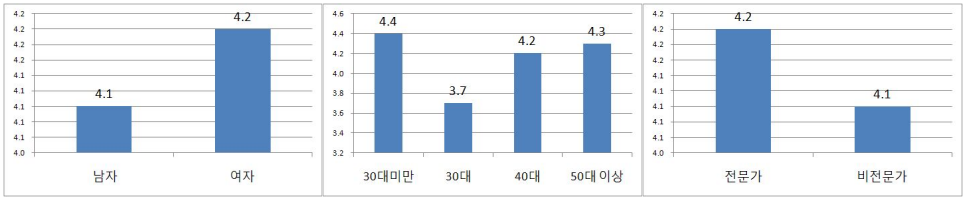
[그림4-22]의 분석결과를 살펴보면 회화적인 기법 중 현대 미술사조인 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 경우, 예술적(4.92%), 의미성(4.91%), 독창성(4.90%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며 아울러 아름다움(4.71%),다양성(4.66%)느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 클림트의 화려하고 독창적인 아르누보 표현양식을 회화적인기법을 통해 오브제바디아트에 표현한 독특한 작품이기 때문으로 관객들이 아르누보양식의 표현에 대한 감각적인 반응과 감정의 변화를 불러일으켰기 때문이라 판단된다.

상대적으로 난해함(3.70%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

② 선호도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-23]과 같으며, 여성(4.2%)이 남성(4.1%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.4%), 50대 이상(4.3%), 40대(4.2%), 30대(3.7%)순으로 나타났다.

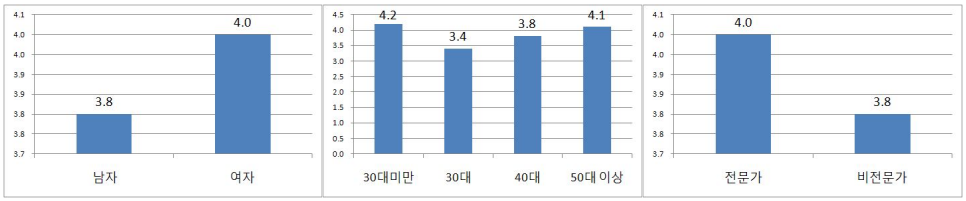
전문가(4.2%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 전문가가 높게 나타났다.




[그림4-23] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

③ 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품을 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-24]와 같으며, 여성(4.0%)이 남성(3.8%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.2%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 50대 이상(4.1%), 40대(3.8%), 30대(3.4%)의 순으로 나타났다.




[그림4-24] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

④ 설치장소에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-13]과 같다. 분석결과 회화적인 기법 중 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(17.6%), 야외예술 공간(11.7%) 및 뷰티샵(11.2%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-13] 아르누보를 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

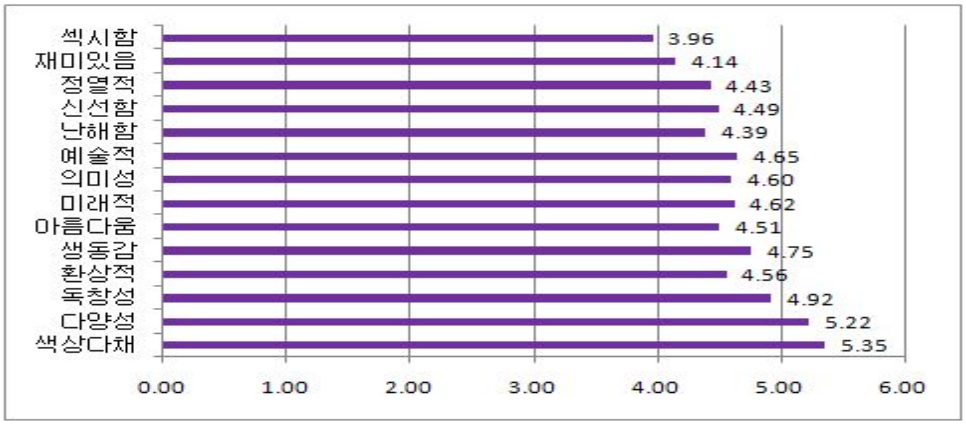
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 9 | 4.8 | 커피숍 | 15 | 8.0 |
| 갤러리 | 33 | 17.6 | 뷰티샵 | 21 | 11.2 |
| 쇼핑센터 | 9 | 4.8 | 공항, 터미널 | 6 | 3.2 |
| 학교 | 5 | 2.7 | 아파트 거실 | 3 | 1.6 |
| 건물입구 | 16 | 8.5 | 야외예술공간 | 22 | 11.7 |
| 관공서 | 13 | 6.9 | 아파트입구 | 5 | 2.7 |
| 병원 | 6 | 3.2 | 공연장 입구 | 13 | 6.9 |
| 길거리 | 8 | 4.3 | 극장/공연장 | 4 | 2.1 |

(라) 포스트모더니즘

[그림4-25]는 회화적인 기법 중 현대 미술사조인 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 유기적 통일성을 부정하며 통일성이나 일관성보다는 편리성이나 임의성 또는 유희성을 더욱 설득력 있는 예술적 원리로 받아들인 포스트모더니즘의 특징을 나타낸 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-25]
포스트모더니즘을 주제로 한
오브제바디아트 작품

① 심리적 반응



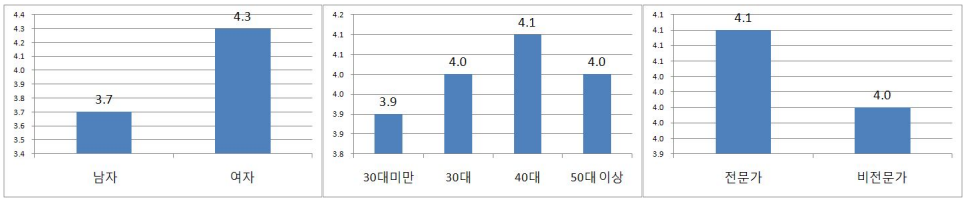

[그림4-26] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

[그림4-26]]의 분석결과를 살펴보면 회화적인 기법 중 현대 미술사조인 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품 분석결과에서 색상의 다채로움(5.35%)과 다양성(5.22%), 독창성(4.92%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 생동감(4.75%), 예술적(4.65%), 미래적(4.62%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우, 정형화 된 틀을 깨고 통일성이나 일관성보다는 편리성이나 임의성 또는 유희성을 더욱 설득력 있는 예술적 원리로 받아들인 포스트모더니즘의 색채적 특성이 강하게 표현되었기 때문인 것으로 해석된다.

② 선호도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-27]과 같으며, 여성(4.3%)이 남성(3.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.1%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.1%)와 비전문가(4.0%)의 비율은 전문가가 높게 나타났다.

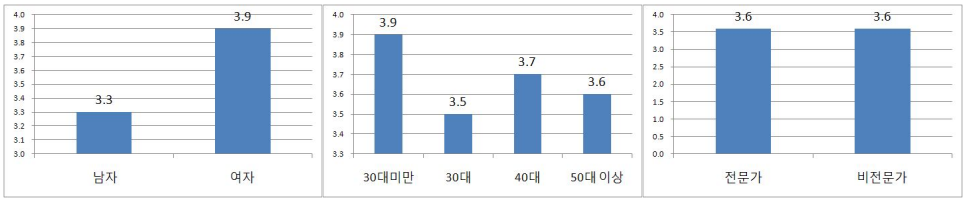



[그림4-27] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

③ 작품의 제작의도에 대한 분석결과

회화적인 기법 중 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품을 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-28]과 같으며, 여성(3.9%)이 남성(3.3%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(3.9%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 40대(3.7%), 50대 이상(3.6%), 30대(3.5%)의 순으로 나타났다.

전문가(3.6%)와 비전문가(3.6%)의 비율은 같게 나타났다




[그림4-28] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

④ 설치장소에 대한 분석결과

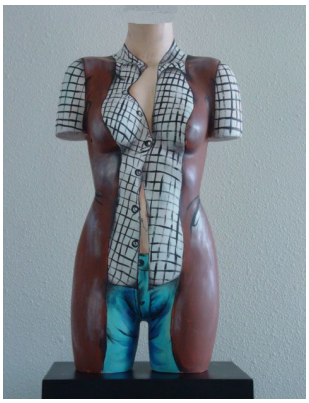
포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-14]와 같다. 분석결과 회화적인 기법 중 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외 예술 공간(13.8%), 갤러리(13.3%), 뷰티샵(11.2%) 등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-14] 포스트모더니즘을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 15 | 8.0 | 커피숍 | 8 | 4.3 |
| 갤러리 | 25 | 13.3 | 뷰티샵 | 21 | 11.2 |
| 쇼핑센터 | 13 | 6.9 | 공항, 터미널 | 9 | 4.8 |
| 학교 | 7 | 3.7 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 12 | 6.4 | 야외예술공간 | 26 | 13.8 |
| 관공서 | 4 | 2.1 | 아파트입구 | 4 | 2.1 |
| 병원 | 7 | 3.7 | 공연장 입구 | 19 | 10.1 |
| 길거리 | 7 | 3.7 | 극장/공연장 | 11 | 5.9 |

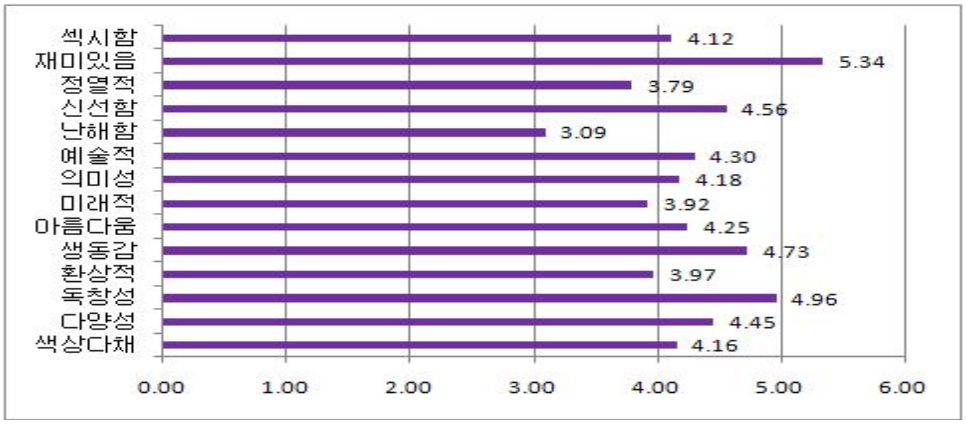
(마) 패션을 주제로 한 오브제바디아트

[그림4-29] 는 회화적 기법 중에서 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품으로 마치 옷을 입고 있는 듯 브러시와 물감으로 정교하게 옷을 입힌 독특한 표현방법으로, 인체의 미학적 요소에 패션미학을 적용시켜 인체의 조형미를 생각하고 인체의 실루엣을 구사하여 미학적 요소를 부각시키고 있는 작품이다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-29] 패션을 주제로
한 오브제바디아트 작품

① 심리적 반응




[그림4-30] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

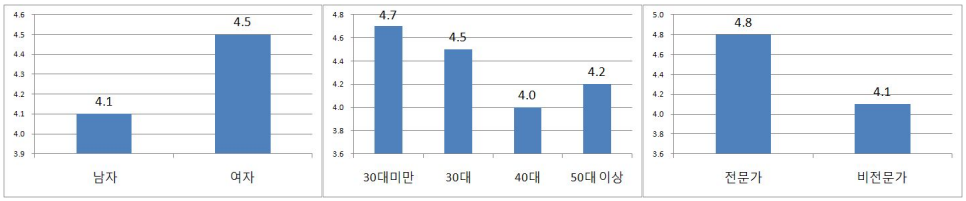
[그림4-30]의 분석결과를 살펴보면 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 심리적 반응에 대한 분석결과, 재미있음(5.34%), 독창성(4.96%), 생동감(4.73%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 신선함(4.56%), 다양성(4.45%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우, 마치 옷을 입고 있는 듯 브러시와 물감으로 정교하게 옷을 입힌 독특한 표현방법을 관객들이 흥미롭게 생각하기 때문이라 판단한다.

상대적으로 난해함(3.09%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

② 선호도에 대한 분석결과

패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-31]과 같으며, 여성(4.5%)이 남성(4.1%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대 미만(4.7%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.8%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 전문가가 높게 나타났다.

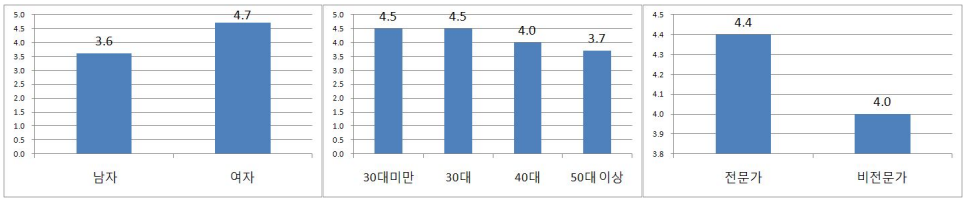



[그림4-31] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

③ 작품의 제작의도에 대한 분석결과

패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-32]와 같으며, 여성(4.7%)이 남성(3.6%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만과 30대(4.5%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 40대(4.0%), 50대 이상(3.7%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.0%)의 비율은 전문가가 높게 나타났다.




[그림4-32] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

④ 설치장소에 대한 분석결과

패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-15]와 같다. 분석결과 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 쇼핑센터(18.7%), 갤러리(10.4%)와 뷰티샵(10.4%) 등이 가장 높게 나타나 패션을 주제로 한 특성이 쇼핑센터와 연결되어 반응이 가장 높게 나타났다고 판단된다.

[표4-15] 패션을 주제로 한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 15 | 7.8 | 커피숍 | 14 | 7.3 |
| 갤러리 | 20 | 10.4 | 뷰티샵 | 20 | 10.4 |
| 쇼핑센터 | 36 | 18.7 | 공항, 터미널 | 5 | 2.6 |
| 학교 | 9 | 4.7 | 아파트 거실 | 1 | 0.5 |
| 건물입구 | 11 | 5.7 | 야외예술공간 | 18 | 9.3 |
| 관공서 | 2 | 1.0 | 아파트입구 | 2 | 1.0 |
| 병원 | 3 | 1.6 | 공연장 입구 | 13 | 6.7 |
| 길거리 | 15 | 7.8 | 극장/공연장 | 9 | 4.7 |

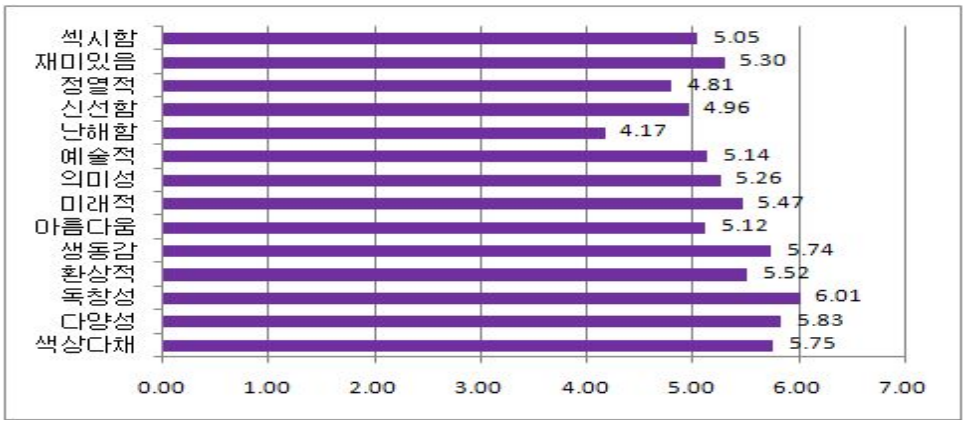
나) 컴퓨터그래픽기법에 따른 오브제바디아트

(1) 작품 I

[그림4-33]은 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-33]
컴퓨터그래픽기법을 이용한
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응



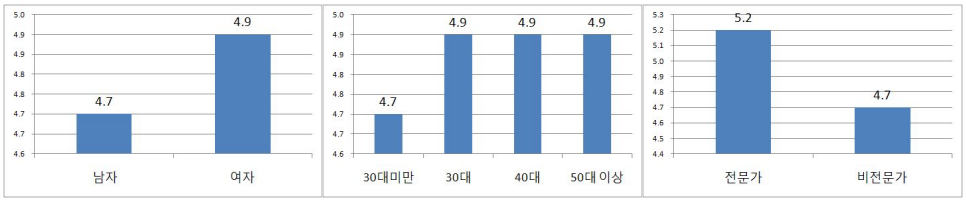

[그림4-34] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

[그림4-34]의 분석결과를 살펴보면 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 경우, 독창성(6.01%), 다양성(5.83%), 색상 다채(5.75%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 생동감(5.74%), 환상적(5.52%), 미래적(5.47%)인 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 컴퓨터를 통하여 작업이 이루어지기 때문에 일반적이지 않고 대중화가 되지 않아 일반인들이 쉽게 보기 힘든 작품장르이기 때문인 것으로 해석된다. 그러나 상대적으로 난해함(4.17%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 향후 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-35]와 같으며, 여성(4.9%)이 남성(4.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.9%), 40대(4.9%), 50대 이상(4.9%)의 선호도가 가장 높은 선호도를 보였고, 30대미만(4.7%)로 낮은 선호도를 보이고 있다.

전문가(5.2%)와 비전문가(4.7%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

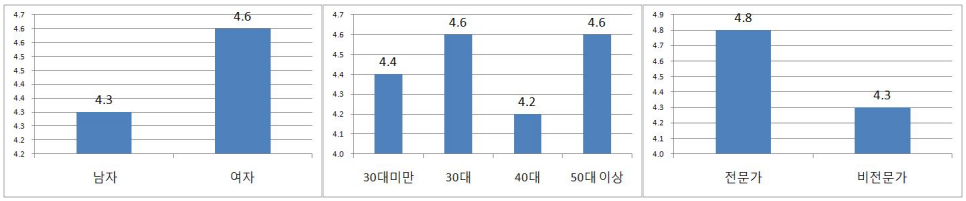



[그림4-35] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 유형에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-36]과 같으며, 여성(4.6%)이 남성(4.3%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.6%)와 50대 이상(4.6%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대미만(4.4%), 40대 이상(4.2%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.8%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-36] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-16]과 같다. 분석결과 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(25.0%), 야외 예술 공간(16.8%), 갤러리(14.9%), 쇼핑센터(11.4%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-16] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

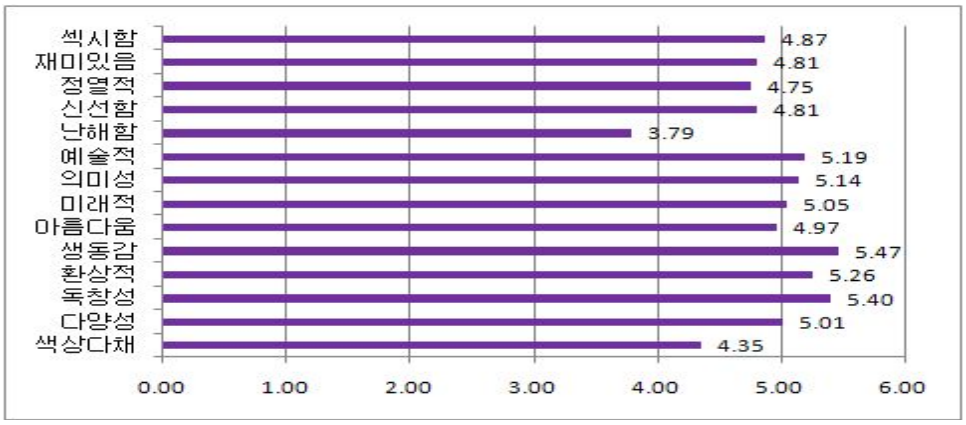
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 4 | 2.0 | 커피숍 | 11 | 5.4 |
| 갤러리 | 30 | 14.9 | 뷰티샵 | 20 | 9.9 |
| 쇼핑센터 | 23 | 11.4 | 공항, 터미널 | 12 | 5.9 |
| 학교 | 6 | 3.0 | 아파트 거실 | 1 | 0.5 |
| 건물입구 | 5 | 2.5 | 야외예술공간 | 34 | 16.8 |
| 관공서 | 0 | 0 | 아파트입구 | 4 | 2.0 |
| 병원 | 5 | 2.5 | 공연장 입구 | 18 | 8.9 |
| 길거리 | 9 | 4.5 | 극장/공연장 | 20 | 9.9 |

(2) 작품 Ⅱ

[그림4-37]은 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-37]
컴퓨터그래픽기법을 이용한
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-38] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제 바디아트작품의
심리적 반응분석결과

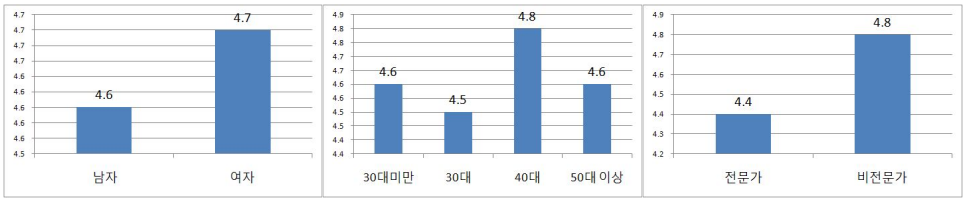
[그림4-38]의 분석결과를 살펴보면 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 경우, 생동감(5.47%), 독창성(5.40%) 환상적(5.26%)인 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 예술적(5.19%), 의미성(5.14%), 미래적(5.05%)인 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 컴퓨터를 통하여 작업이 이루어지기 때문에 일반적이지 않고 대중화가 되지 않아 일반인들이 쉽게 보기 힘든 작품장르이기 때문인 것으로 해석 된다.

상대적으로 난해함(3.79%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 향후 반응은 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-39]와 같으며, 여성(4.7%)이 남성(4.6%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.8%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.8%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.

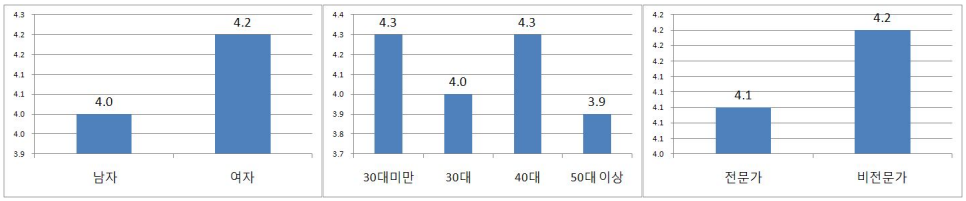



[그림4-39] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-40] 과 같으며, 여성(4.2%)이 남성(4.0%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.3%)와 40대(4.3%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 그 외의 연령층은 비슷하게 나타났다.

전문가(4.1%)와 비전문가(4.2%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-40] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-17]과 같다. 분석결과 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품 의 설치가능한 장소로는 갤러리(18.1%), 야외 예술 공간(15.4%) 및 뷰티샵(10.7%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표 4-17] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

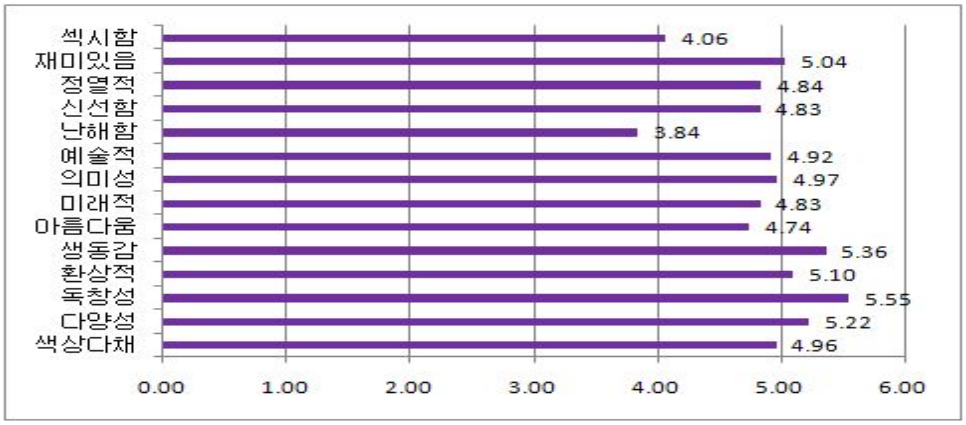
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 15 | 8.0 | 커피숍 | 12 | 6.4 |
| 갤러리 | 34 | 18.1 | 뷰티샵 | 19 | 10.1 |
| 쇼핑센터 | 5 | 2.7 | 공항, 터미널 | 8 | 4.3 |
| 학교 | 2 | 1.1 | 아파트 거실 | 5 | 2.7 |
| 건물입구 | 12 | 6.4 | 야외예술공간 | 29 | 15.4 |
| 관공서 | 7 | 3.7 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 4 | 2.1 | 공연장 입구 | 17 | 9.0 |
| 길거리 | 4 | 2.1 | 극장/공연장 | 14 | 7.4 |

(3) 작품 Ⅲ

[그림4-41]은 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-41]
컴퓨터그래픽기법을 이용한
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-42] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

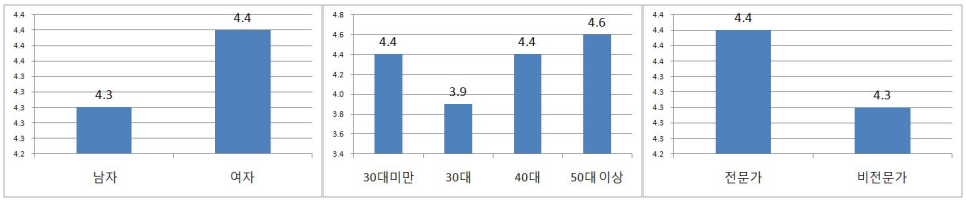
[그림4-42]의 분석결과를 살펴보면 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 분석결과 독창성(5.55%), 생동감(5.36%), 다양성(5.22%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 환상적(5.10%), 재미있음(5.04%), 의미성(4.97%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 컴퓨터를 통하여 작업이 이루어지기 때문에 일반적이지 않고 대중화가 되지 않아 일반인들이 쉽게 보기 힘든 작품장르이기 때문인 것으로 해석 된다.

상대적으로 난해함(3.84%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 향후 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-43]과 같으며, 여성(4.4%)이 남성(4.3%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대(4.6%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 30대 미만(4.4%), 40대(4.4%), 30대(3.9%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

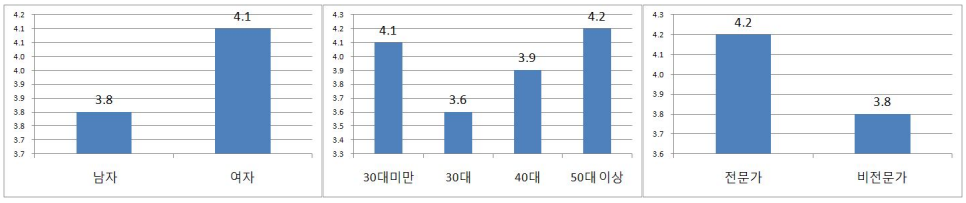



[그림4-43] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-44]와 같으며, 여성(4.1%)이 남성(3.8%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(4.2%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대미만(4.1%), 40대(3.9%), 30대 이상(3.6%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.2%)와 비전문가(3.8%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림 4-44] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-18]과 같다. 분석결과 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외 예술 공간(19.1%) 및 갤러리(13.9%), 공원(9.8%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-18] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 설치가능 장소에 대한 분석결과

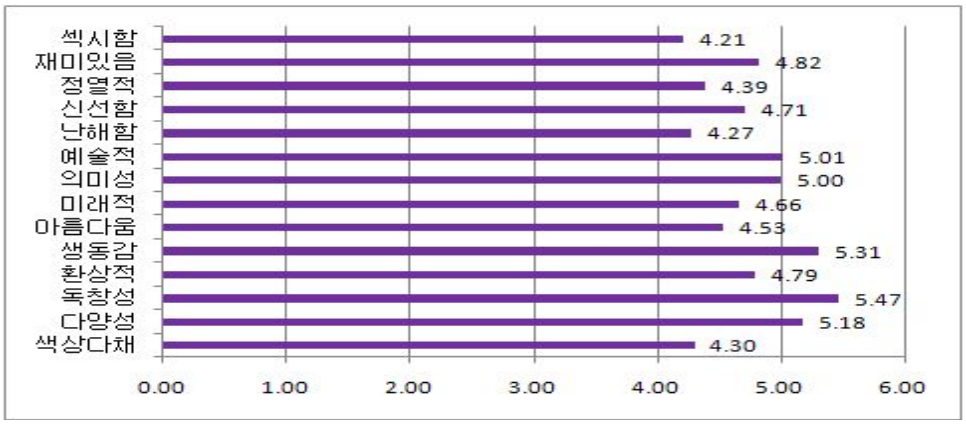
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 19 | 9.8 | 커피숍 | 11 | 5.7 |
| 갤러리 | 27 | 13.9 | 뷰티샵 | 15 | 7.7 |
| 쇼핑센터 | 4 | 2.1 | 공항, 터미널 | 7 | 3.6 |
| 학교 | 3 | 1.5 | 아파트 거실 | 2 | 1.0 |
| 건물입구 | 14 | 7.2 | 야외예술공간 | 37 | 19.1 |
| 관공서 | 5 | 2.6 | 아파트입구 | 2 | 1.0 |
| 병원 | 10 | 5.2 | 공연장 입구 | 16 | 8.2 |
| 길거리 | 7 | 3.6 | 극장/공연장 | 15 | 7.7 |

(4) 작품 Ⅳ

[그림4-45]는 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-45]
컴퓨터그래픽기법을 이용한
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-46] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

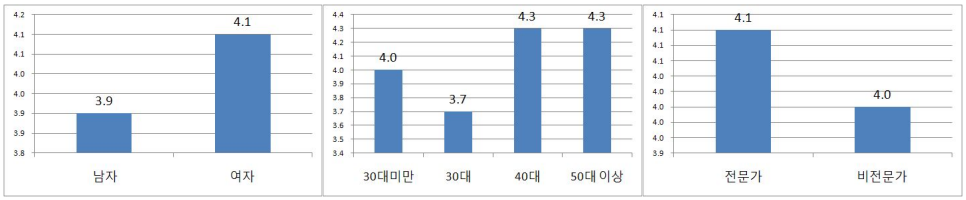
[그림4-46]의 분석결과를 살펴보면 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 경우 독창성(5.47%), 생동감(5.31%), 다양성(5.18%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 예술적(5.01%), 의미성(5.00%), 재미있음(4.82%) 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 컴퓨터를 통하여 작업이 이루어지기 때문에 일반적이지 않고 대중화가 되지 않아 일반인들이 쉽게 보기 힘든 작품장르이기 때문인 것으로 해석 된다.

상대적으로 섹시함(4.21%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-47]과 같으며, 여성(4.1%)이 남성(3.9%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.3%)와 50대 이상(4.3%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 30대 미만(4.0%), 30대(3.7%) 순으로 나타났다.

전문가(4.1%)와 비전문가(4.0%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

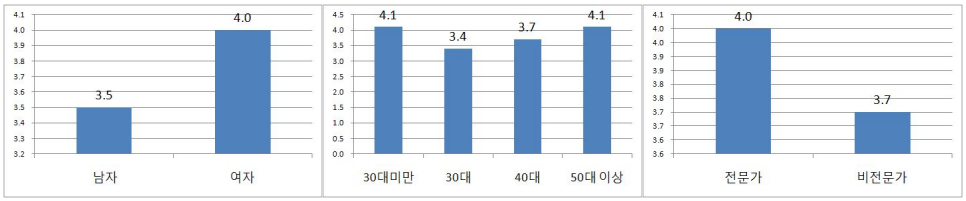



[그림4-47] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-48]과 같으며, 여성(4.0%)이 남성(3.5%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.1%)과 50대 이상(4.1%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 40대(4.7%), 30대(3.4%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.0%)와 비전문가(3.7%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-48] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-19]와 같다. 분석결과 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외예술 공간(19.2%), 갤러리(14.6%), 건물입구(8.1%)와 공연장입구(8.1%)순으로 높게 나와 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-19] 컴퓨터그래픽기법을 이용한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 14 | 7.1 | 커피숍 | 9 | 4.5 |
| 갤러리 | 29 | 14.6 | 뷰티샵 | 7 | 3.5 |
| 쇼핑센터 | 4 | 2.0 | 공항, 터미널 | 14 | 7.1 |
| 학교 | 3 | 1.5 | 아파트 거실 | 2 | 1.0 |
| 건물입구 | 16 | 8.1 | 야외예술공간 | 38 | 19.2 |
| 관공서 | 10 | 5.1 | 아파트입구 | 6 | 3.0 |
| 병원 | 10 | 5.1 | 공연장 입구 | 16 | 8.1 |
| 길거리 | 9 | 4.5 | 극장/공연장 | 11 | 5.6 |

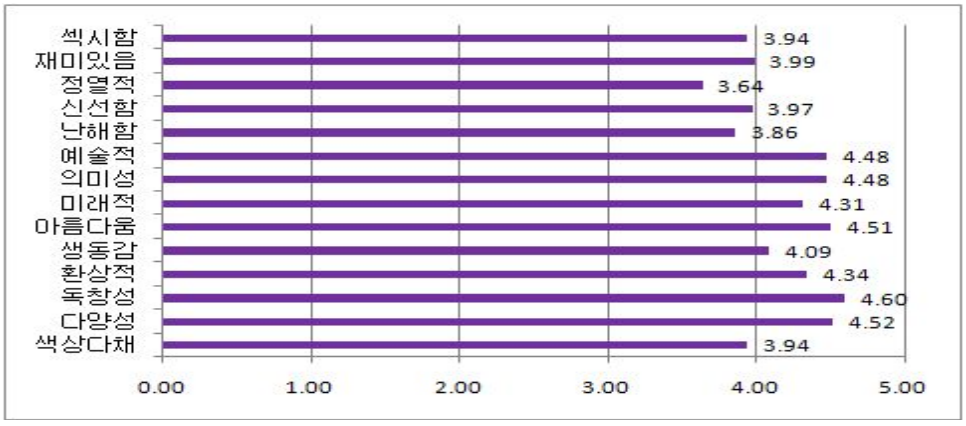
다) 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트

(1) 작품 I

[그림4-49]는 에어브러시기법 중 스탠실기법을 응용한 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-49]
에어브러시기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-50] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

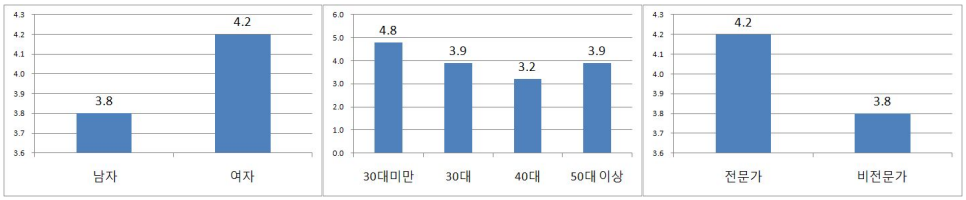
[그림4-50]의 분석결과를 살펴보면 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 독창성(4.60%), 다양성(4.52%), 아름다움(4.51%)이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 예술성(4.48%), 의미성(4.48%), 환상적(4.34%)인 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 에어브러시의 특성인 깔끔한 처리와 부드러운 음영과 투명감 있는 색조 그리고 섬세한 선의 표현, 매끄러운 그라데이션, 명암의 대비와 조화에서 느끼는 반응의 결과라고 판단된다.

상대적으로 정열적(3.64%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-51]과 같으며, 여성(4.2%)이 남성(3.8%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.8%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.2%)와 비전문가(3.8%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

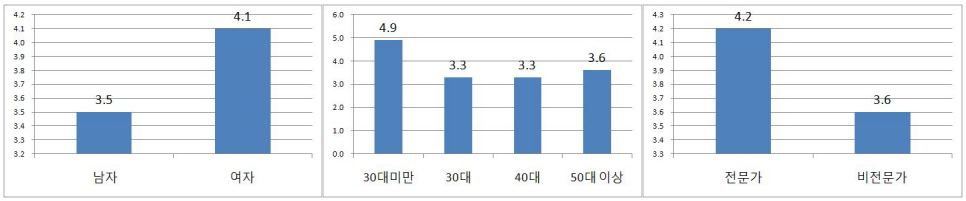



[그림4-51] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-52]와 같으며, 여성(4.1%)이 남성(3.5%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.9%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.2%)와 비전문가(3.6%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-52] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

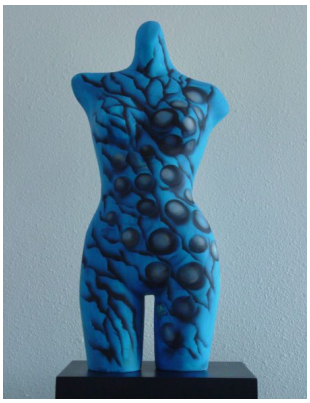
에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-20]과 같다. 분석결과 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(13.8%), 뷰티샵(11.2%) 및 커피숍(9.6%)과 야외 예술 공간(9.6%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-20] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 17 | 9.0 | 커피숍 | 18 | 9.6 |
| 갤러리 | 26 | 13.8 | 뷰티샵 | 21 | 11.2 |
| 쇼핑센터 | 13 | 6.9 | 공항, 터미널 | 8 | 4.3 |
| 학교 | 9 | 4.8 | 아파트 거실 | 2 | 1.1 |
| 건물입구 | 9 | 4.8 | 야외예술공간 | 18 | 9.6 |
| 관공서 | 8 | 4.3 | 아파트입구 | 4 | 2.1 |
| 병원 | 4 | 2.1 | 공연장 입구 | 13 | 6.9 |
| 길거리 | 5 | 2.7 | 극장/공연장 | 13 | 6.9 |

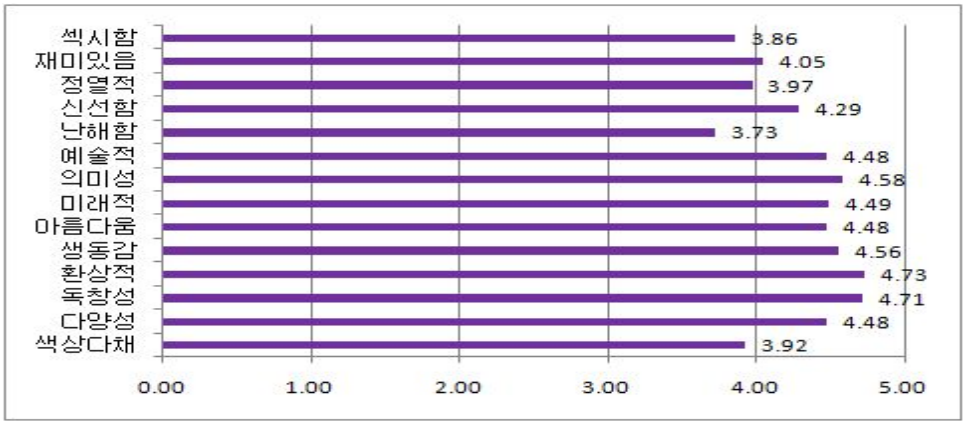
(2) 작품 Ⅱ

[그림4-53]은 에어브러시기법을 응용한 그래픽작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-53]
에어브러시 기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-54] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

[그림4-54]의 분석결과를 살펴보면 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트

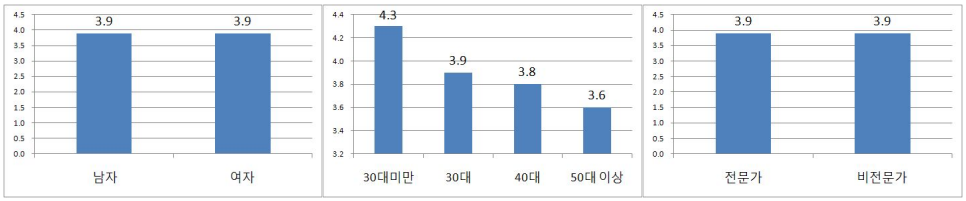
작품의 경우, 환상적(4.73%)인 느낌과 독창성(4.71%), 의미성(4.58%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 미래적(4.49%), 예술적(4.48%), 아름다움(4.48%), 다양성(4.48%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품 의 경우 에어브러시의 특성인 깔끔한 처리와 부드러운 음영과 투명감 있는 색조 그리고 섬세한 선의 표현, 매끄러운 그라데이션, 명암의 대비와 조화에서 느끼는 반응의 결과라고 판단된다.

상대적으로 난해함(3.73%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림 4-55]와 같으며, 남성(3.9%)과 여성(3.9%)은 같은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.3%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(3.9%)와 비전문가(3.9%)의 비율은 같게 나타났다.

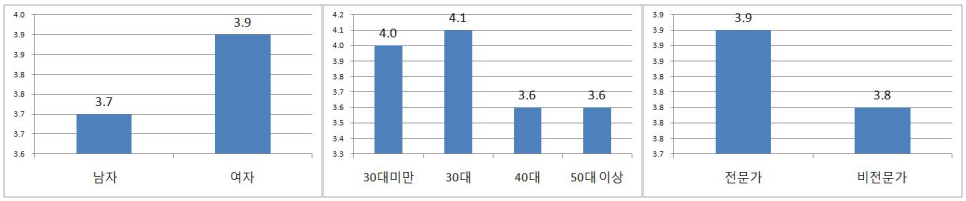



[그림4-55] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-56]과 같으며, 여성(3.9%)이 남성(3.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.1%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대미만(4.0%), 40대미만(3.6%), 50대 이상(3.6%)의 순으로 나타났다.

전문가(3.9%)와 비전문가(3.8%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-56] 에어브러시기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-21]과 같다. 분석결과 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(16.3%), 야외 예술 공간(10.5%) 및 뷰티샵(8.4%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

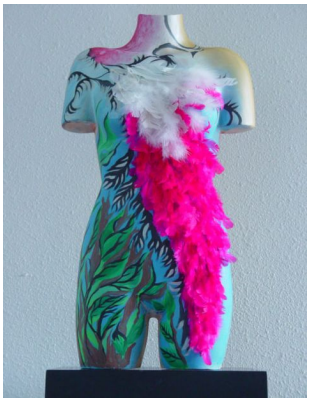
[표4-21] 에어브러시 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 13 | 6.8 | 커피숍 | 10 | 5.3 |
| 갤러리 | 31 | 16.3 | 뷰티샵 | 16 | 8.4 |
| 쇼핑센터 | 14 | 7.4 | 공항, 터미널 | 12 | 6.3 |
| 학교 | 8 | 4.2 | 아파트 거실 | 3 | 1.6 |
| 건물입구 | 12 | 6.3 | 야외예술공간 | 20 | 10.5 |
| 관공서 | 9 | 4.7 | 아파트입구 | 6 | 3.2 |
| 병원 | 6 | 3.2 | 공연장 입구 | 11 | 5.8 |
| 길거리 | 9 | 4.7 | 극장/공연장 | 10 | 5.3 |

라) 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트

(1) 작품 I

[그림4-57]은 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 새의 깃털을 응용하여 화사함과 부드러움, 풍요로운 이미지를 연출한 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-57]
오브제를 응용한 기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응

[그림4-58] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

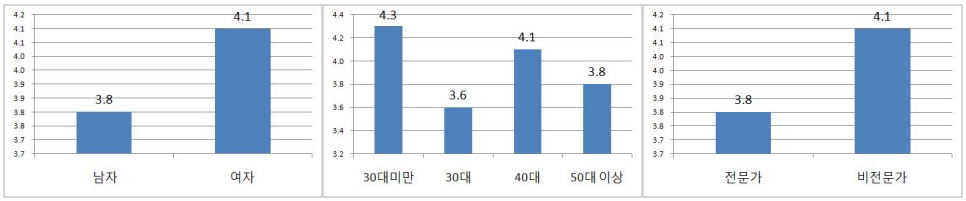
[그림4-58]의 분석결과를 살펴보면 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 색상 다채(5.34%), 다양성(5.25%), 독창성(5.09%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 생동감(4.90%), 환상적(4.86%), 정열적(4.73%)인 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우, 깃털이라는 오브제를 오브제바디아트에 응용하여 화사함과 부드러움, 입체감을 부여한 조형적 이미지를 주는 작품이기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 난해함(3.71%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-59]와 같으며, 여성(4.1%)이 남성(3.8%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.3%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 40대(4.1%), 50대 이상(3.8%), 30대(3.6%)의 순으로 나타났다.

전문가(3.8%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.

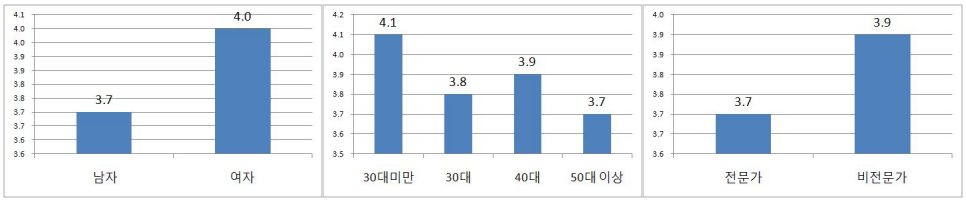



[그림4-59] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-60]과 같으며, 여성(4.0%)이 남성(3.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.1%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(3.7%)와 비전문가(3.9%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-60] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-22]와 같다. 분석결과 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 뷰티샵(22.0%), 갤러리(14.5%), 야외 예술 공간(14.0%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-22] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

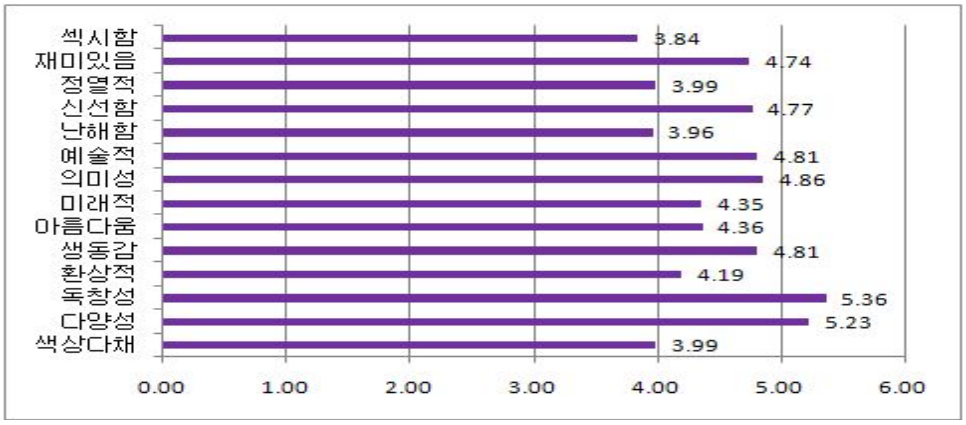
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 7 | 3.8 | 커피숍 | 12 | 6.5 |
| 갤러리 | 27 | 14.5 | 뷰티샵 | 41 | 22.0 |
| 쇼핑센터 | 23 | 12.4 | 공항, 터미널 | 4 | 2.2 |
| 학교 | 0 | 0 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 4 | 2.2 | 야외예술공간 | 26 | 14.0 |
| 관공서 | 1 | 0.5 | 아파트입구 | 2 | 1.1 |
| 병원 | 3 | 1.6 | 공연장 입구 | 17 | 9.1 |
| 길거리 | 2 | 1.1 | 극장/공연장 | 17 | 9.1 |

(2) 작품 Ⅱ

[그림4-61]은 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 짚이 지니고 있는 자연적 이미지를 통하여 시간적, 공간적 정서를 공감할 수 있는 조형적 요소가 강한 작품이다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-61]
오브제를 응용한 기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-62] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

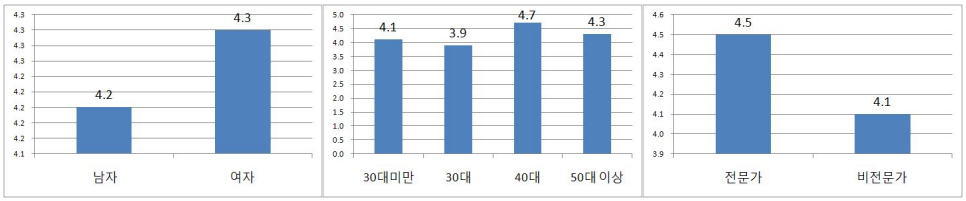
[그림4-62]의 분석결과를 살펴보면 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 독창성(5.36%) 다양성(5.23%) 의미성(4.86%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 예술적(4.81%), 생동감(4.81%), 재미있음(4.74%) 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품 의 경우 짚이라는 오브제를 응용하여 짚이 지니고 있는 자연적 이미지를 통하여 시간적, 공간적 정서를 공감할 수 있는 조형적 요소가 강한 작품이기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 섹시함(3.84%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-63]과 같으며, 여성(4.3%)이 남성(4.2%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.7%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 50대 이상(4.3%), 30대미만(4.1%), 30대(3.9%)순으로 나타났다.

전문가(4.5%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

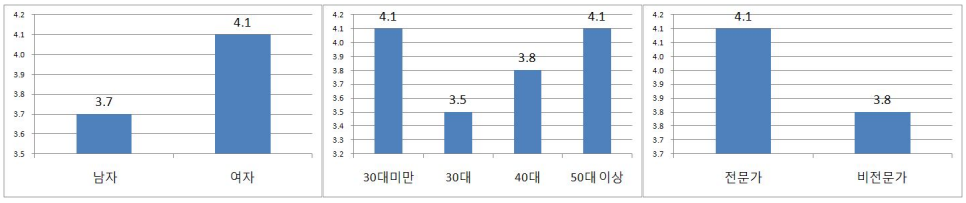



[그림4-63] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 유형에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-64]와 같으며, 여성(4.1%)이 남성(3.7%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.1%)과 50대 이상(4.1%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 40대(3.8%), 30대미만(3.5%)의 순으로 나타났다.

전문가 (4.1%)와 비전문가 (3.8%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-64] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

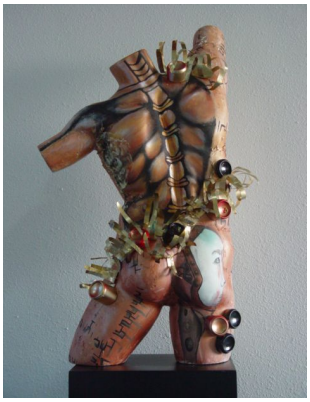
오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-23]과 같다. 분석결과 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외 예술 공간(17.8%), 갤러리(15.7%) 및 공원(13.1%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-23] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 25 | 13.1 | 커피숍 | 6 | 3.1 |
| 갤러리 | 30 | 15.7 | 뷰티샵 | 5 | 2.6 |
| 쇼핑센터 | 5 | 2.6 | 공항, 터미널 | 9 | 4.7 |
| 학교 | 11 | 5.8 | 아파트 거실 | 4 | 2.1 |
| 건물입구 | 9 | 4.7 | 야외예술공간 | 34 | 17.8 |
| 관공서 | 8 | 4.2 | 아파트입구 | 7 | 3.7 |
| 병원 | 2 | 1.0 | 공연장 입구 | 12 | 6.3 |
| 길거리 | 14 | 7.3 | 극장/공연장 | 10 | 5.2 |

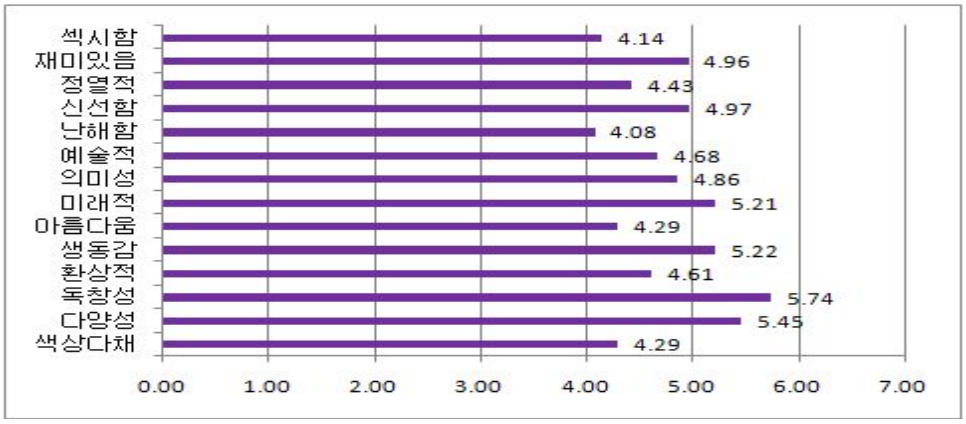
(3) 작품 Ⅲ

[그림4-65]는 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 금속을 응용하여 알루미늄캔을 가위로 자르거나 오려서 컬러링 한 다음 부착하여 금속의 화려한 특성을 효과적으로 표현한 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.



[그림4-65]
오브제를 응용한 기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-66] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

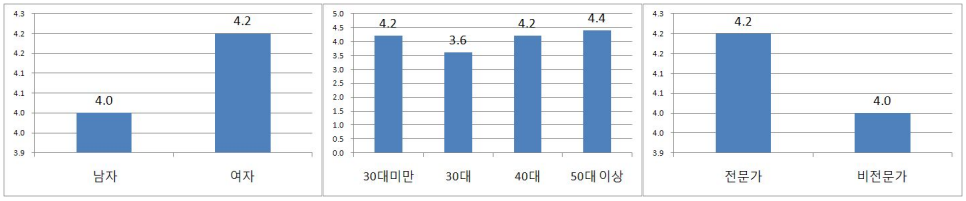
[그림4-66]의 분석결과를 살펴보면 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 독창성(5.74%), 다양성(5.45%), 생동감(5.22%) 의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 미래적(5.21%), 신선함(4.97%), 재미있음(4.96%) 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 오브제로 금속을 응용하여, 알루미늄캔을 가위로 자르거나 오려서 컬러링 한 다음 부착하여 금속의 화려한 특성을 효과적으로 표현한 작품이기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 난해함(4.08%)에 있어서 조금 낮은 수치를 보이고 있어 향후 일반적으로 접근할 가능성이 있는 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-67]과 같으며, 여성(4.2%)이 남성(4.0%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(4.4%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대 미만(4.2%)과 40대(4.2%), 30대(3.6%)의 순으로 나타났다.

전문가 (4.2%)와 비전문가(4.0%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

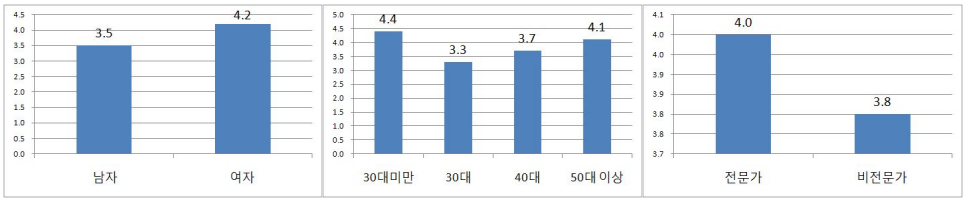



[그림4-67] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-68]과 같으며, 여성(4.92%)이 남성(3.5%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대 미만(4.4%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 50대 이상(4.1%), 40대미만(3.7%), 30대 이상(3.3%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.0%)와 비전문가(3.8%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-68] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-24]와 같다. 분석결과 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 야외예술 공간(18.9%), 공원(13.7%) 및 건물입구(8.9%), 공연장 입구(8.9%) 등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-24] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

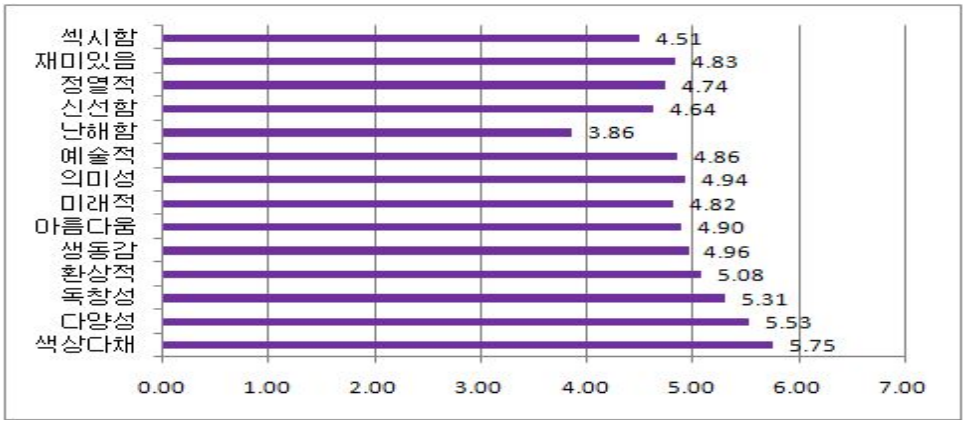
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 26 | 13.7 | 커피숍 | 10 | 5.3 |
| 갤러리 | 16 | 8.4 | 뷰티샵 | 11 | 5.8 |
| 쇼핑센터 | 5 | 2.6 | 공항, 터미널 | 8 | 4.2 |
| 학교 | 9 | 4.7 | 아파트 거실 | 2 | 1.1 |
| 건물입구 | 17 | 8.9 | 야외예술공간 | 36 | 18.9 |
| 관공서 | 7 | 3.7 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 11 | 5.8 | 공연장 입구 | 17 | 8.9 |
| 길거리 | 7 | 3.7 | 극장/공연장 | 7 | 3.7 |

(4) 작품 Ⅳ

[그림4-69]는 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 한지를 염색하여 꽃의 형태로 만들어 크기를 달리하여 부착하여 조형적 효과를 주었다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-69]
오브제를 응용한 기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-70] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 색상 다채(5.75%),

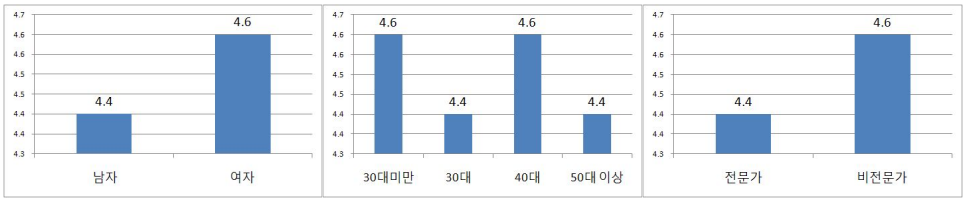
다양성(5.53%) 및 독창성(5.31%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 환상적(5.08%), 생동감(4.96%), 의미성(4.94%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 이 작품의 경우, 종이라는 오브제를 응용하여 형태와 채색이 자유롭고 부드러운 종이의 특성을 살려 화사함과 조형성을 강조하였기 때문에 갖는 반응으로 해석된다.

상대적으로 난해함(3.86%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-71]과 같으며, 여성(4.6%)이 남성(4.4%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.6%)와 40대(4.6%)가 같은 비율로 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대(4.4%)와 50대 이상(4.4%) 역시 같은 비율의 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.6%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.

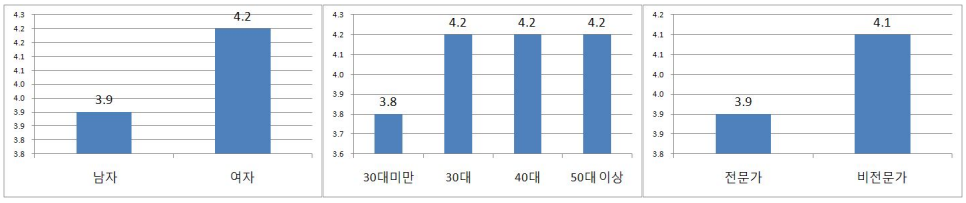



[그림4-71] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 유형에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-72]와 같으며, 여성(4.2%)이 남성(3.9%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대(4.2%)와 40대(4.2%), 50대 이상(4.2%) 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대미만(3.8%)의 순으로 나타났다.

전문가(3.9%)와 비전문가(4.1%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-72] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-25]와 같다. 분석결과 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 뷰티샵(23.2%), 갤러리(17.7%) 및 야외예술 공간(11.1%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-25] 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 11 | 5.6 | 커피숍 | 17 | 8.6 |
| 갤러리 | 35 | 17.7 | 뷰티샵 | 46 | 23.2 |
| 쇼핑센터 | 21 | 10.6 | 공항, 터미널 | 3 | 1.5 |
| 학교 | 5 | 2.5 | 아파트 거실 | 4 | 2.0 |
| 건물입구 | 6 | 3.0 | 야외예술공간 | 22 | 11.1 |
| 관공서 | 0 | 0 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 0 | 0 | 공연장 입구 | 14 | 7.1 |
| 길거리 | 2 | 1.0 | 극장/공연장 | 11 | 5.6 |

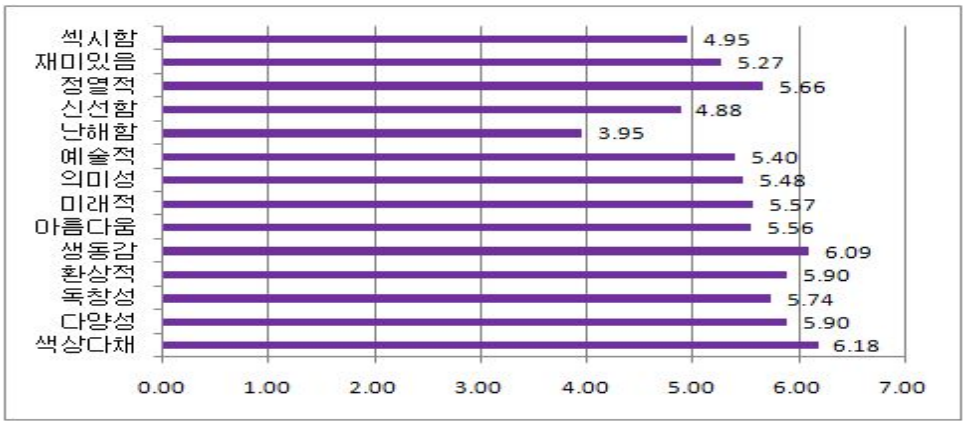
마) U V 발광기법에 따른 오브제바디아트

(1) 작품 I

[그림4-73]은 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-73] U V 발광기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응



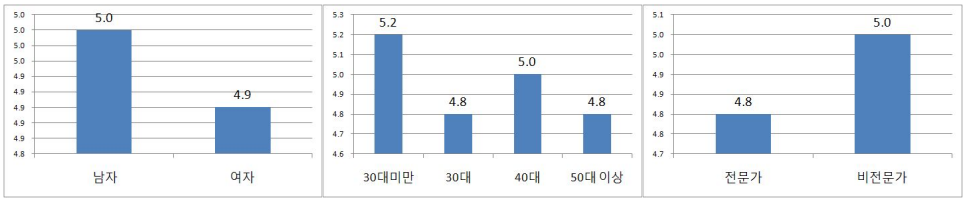

[그림4-74] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

[그림4-74]의 분석결과를 살펴보면 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의 경우, 색상 다채(6.18%), 생동감(6.09%) 및 환상적(5.90%), 다양성(5.90%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 독창성(5.74%), 정열적(5.66%), 미래적(5.57%)인 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우 U V물감이 U V 라이트(블랙라이트)에서 보다 선명한 색상으로 발광하는 특성을 가지기 때문에 색상이 선명하고 투명하게 표현되기 때문인 것으로 해석된다. 상대적으로 난해함(3.95%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-75]와 같으며, 남성(5.0%)이 여성(4.9%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(5.2%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 40대(5.0%), 30대(4.8%),50대 이상(4.8%)의 순으로 나타났다.

전문가(4.8%)와 비전문가(5.0%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.

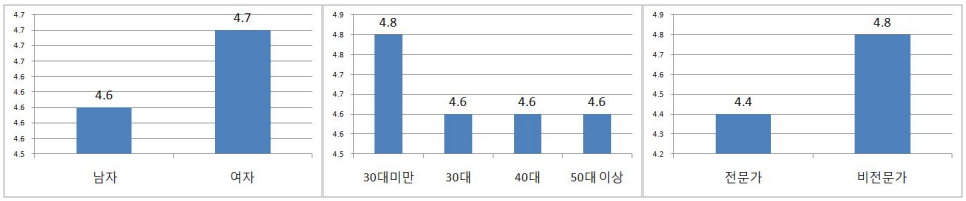



[그림4-75] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-76]과 같으며, 여성(4.7%)이 남성(4.6%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.8%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 같은 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.8%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-76] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-26]과 같다. 분석결과 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(18.0%), 야외 예술 공간(13.9%) 및 뷰티샵(11.9%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-26] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

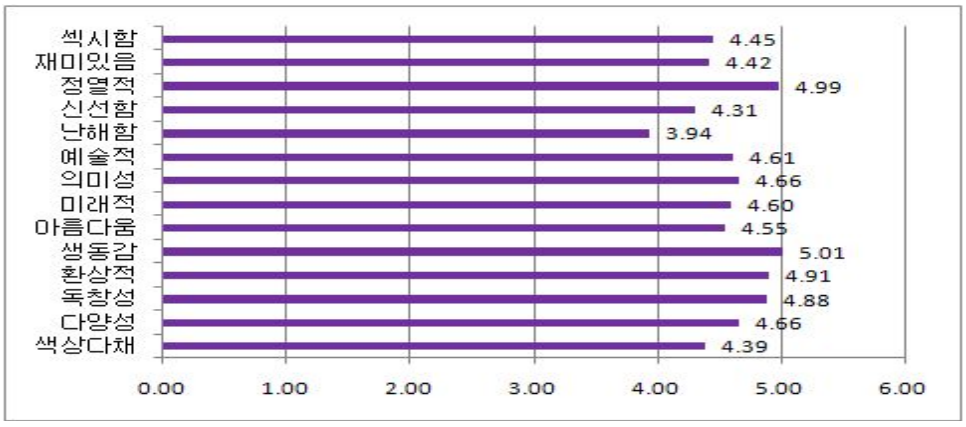
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 12 | 6.2 | 커피숍 | 6 | 3.1 |
| 갤러리 | 35 | 18.0 | 뷰티샵 | 23 | 11.9 |
| 쇼핑센터 | 16 | 8.2 | 공항, 터미널 | 7 | 3.6 |
| 학교 | 3 | 1.5 | 아파트 거실 | 2 | 1.0 |
| 건물입구 | 8 | 4.1 | 야외예술공간 | 27 | 13.9 |
| 관공서 | 3 | 1.5 | 아파트입구 | 2 | 1.0 |
| 병원 | 6 | 3.1 | 공연장 입구 | 22 | 11.3 |
| 길거리 | 5 | 2.6 | 극장/공연장 | 17 | 8.8 |

(2) 작품 Ⅱ

[그림4-77]은 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품으로 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-77]
U V 발광기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-78] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

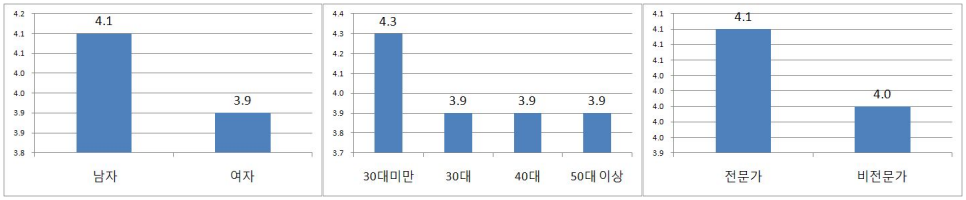
[그림4-78]의 분석결과를 살펴보면 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의 경우, 생동감(5.01%), 정열적(4.99%) 및 환상적(4.91%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 독창성(4.88%), 의미성(4.66%), 다양성(4.66%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 작품의 경우, U V물감이 U V 라이트(블랙라이트)에서 보다 선명한 색상으로 발광하는 특성을 가지기 때문에 색상이 선명하고 투명하게 표현되기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 난해함(3.94%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-79]와 같으며, 남성(4.1%)이 여성(3.9%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 30대미만(4.3%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 같은 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.1%)와 비전문가(4.0%)의 비율은 전문가가 더 높게 나타났다.

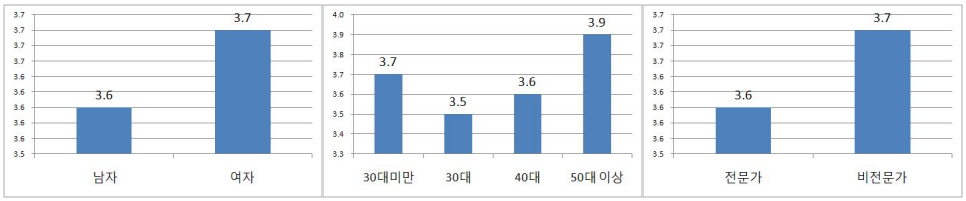



[그림4-79] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-80]과 같으며, 여성(3.7%)이 남성(3.6%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(3.9%)이 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대(3.7%), 40대(3.6%), 30대 미만(3.5%)의 순으로 나타났다.

전문가(3.6%)와 비전문가(3.7%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-80] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-27]과 같다. 분석결과 U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(20.3%), 야외예술 공간(17.0%) 및 극장/공연장(13.7%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-27] U V 발광기법으로 제작한 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 8 | 4.4 | 커피숍 | 7 | 3.8 |
| 갤러리 | 37 | 20.3 | 뷰티샵 | 17 | 9.3 |
| 쇼핑센터 | 9 | 4.9 | 공항, 터미널 | 5 | 2.7 |
| 학교 | 2 | 1.1 | 아파트 거실 | 0 | 0 |
| 건물입구 | 7 | 3.8 | 야외예술공간 | 31 | 17.0 |
| 관공서 | 3 | 1.6 | 아파트입구 | 2 | 1.1 |
| 병원 | 2 | 1.1 | 공연장 입구 | 21 | 11.5 |
| 길거리 | 6 | 3.3 | 극장/공연장 | 25 | 13.7 |

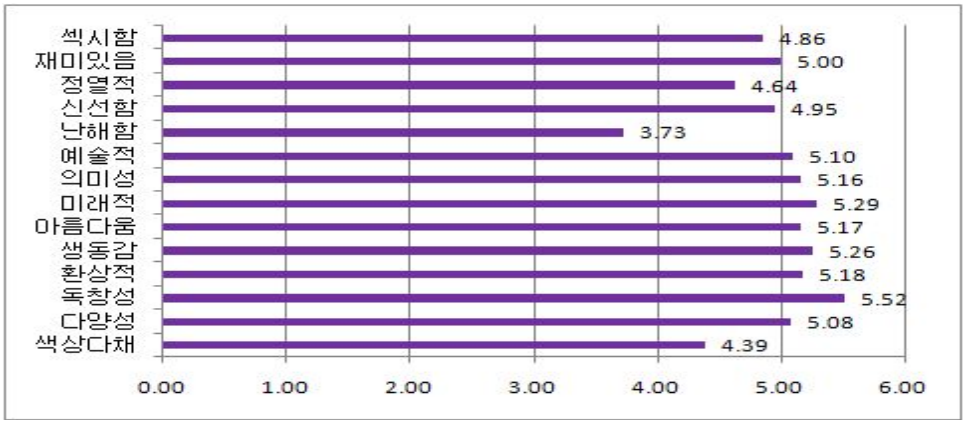
바) 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트

(1) 작품 I

[그림4-81]은 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 누드의 인체 조형물과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 작업을 한다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-81]
일루미네이션기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-82] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

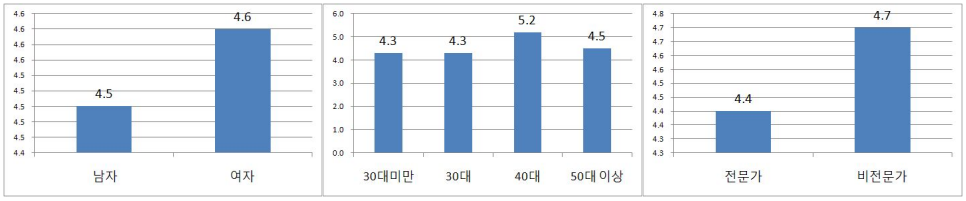
[그림4-82]의 분석결과를 살펴보면 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 독창성(5.52%), 미래적(5.29%), 생동감(5.26%)이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 환상적(5.18%), 아름다움(5.17%), 의미성 (5.16%)느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우. 어떠한 페인팅이나 메이크업도 사용하지 않고 누드의 인체조형물과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 작업을 하기 때문에 일반적인 작업이 아니고 또한 대중화되어 있지 않은 독특한 작품이기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 난해함(3.73%)에 있어서는 낮은 수치를 보이고 있어 향후 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-83]과 같으며, 여성(4.6%)이 남성(4.5%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(5.2%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(4.4%)와 비전문가(4.7%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.

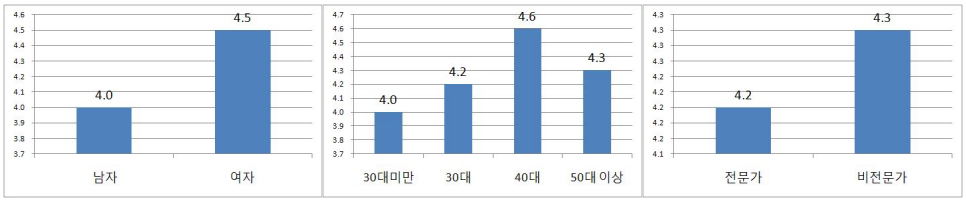



[그림4-83] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-84]와 같으며, 여성(4.5%)이 남성(4.0%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.6%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷하게 나타났다.

전문가(4.2%)와 비전문가(4.3%)의 비율은 비전문가가 더 높게 나타났다.




[그림4-84] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-28]과 같다.

분석결과 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(21.1%), 야외 예술 공간(15.8%) 및 뷰티샵(11.1%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-28] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

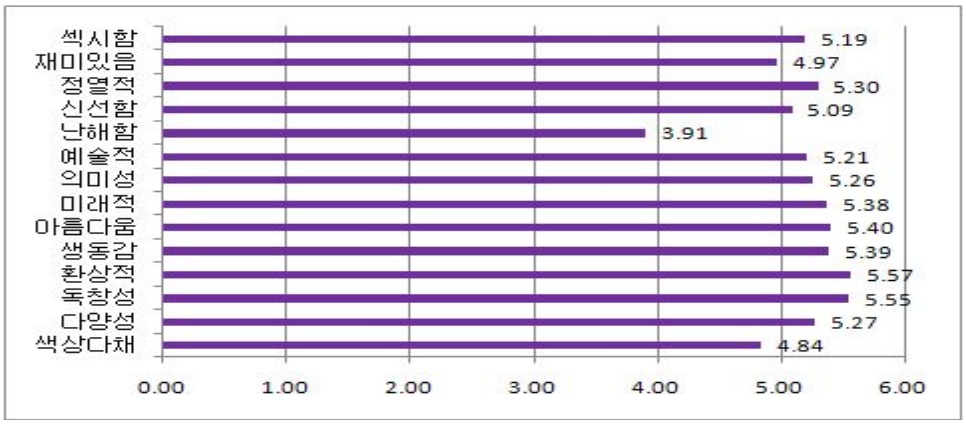
| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 11 | 5.8 | 커피숍 | 15 | 7.9 |
| 갤러리 | 40 | 21.1 | 뷰티샵 | 21 | 11.1 |
| 쇼핑센터 | 13 | 6.8 | 공항, 터미널 | 11 | 5.8 |
| 학교 | 5 | 2.6 | 아파트 거실 | 2 | 1.1 |
| 건물입구 | 7 | 3.7 | 야외예술공간 | 30 | 15.8 |
| 관공서 | 5 | 2.6 | 아파트입구 | 0 | 0 |
| 병원 | 5 | 2.6 | 공연장 입구 | 12 | 6.3 |
| 길거리 | 4 | 2.1 | 극장/공연장 | 9 | 4.7 |

(2) 작품 Ⅱ

[그림4-85]은 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품으로 누드의 인체 조형물과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 작업을 한다. 이 작품을 실증분석에 활용한 결과를 살펴보면 다음과 같다.

[그림4-85]
일루미네이션기법에 따른
오브제바디아트 작품

(가) 심리적 반응




[그림4-86] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
심리적 반응분석결과

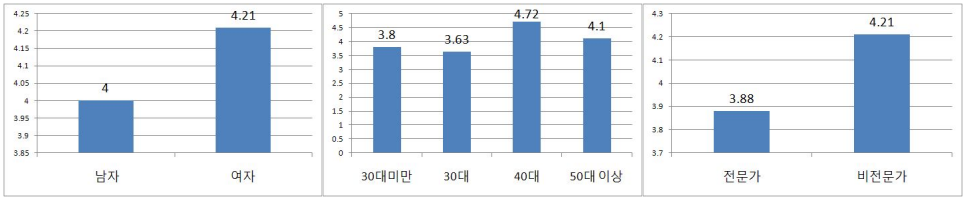
[그림4-86]의 분석결과를 살펴보면 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의 경우, 환상적(5.57%)인 느낌과 독창성(5.55%)의 느낌이 가장 강하게 표현되고 있으며, 아울러, 아름다움(5.40%), 생동감(5.39%), 미래적(5.38%)의 느낌들을 강하게 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그 이유는 이 작품의 경우, 어떠한 페인팅이나 메이크업도 사용하지 않고 누드의 인체조형물과 프로젝트에서 투영되는 빛으로만 작업을 하기 때문에 일반적인 작업이 아니고 또한 대중화되어 있지 않은 독특한 작품이기 때문인 것으로 해석된다.

상대적으로 난해함(3.91%)에 있어서 낮은 수치를 보이고 있어 향후 일반적으로 접근하기 쉬운 장르인 것으로 판단된다.

(나) 선호도에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대한 선호도 분석결과는 [그림4-87]과 같으며, 여성(4.1%)이 남성(4%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 40대(4.72%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 이외의 연령층은 비슷한 선호도를 보이고 있다.

전문가(3.88%)와 비전문가(4.21%)의 비율은 비전문가가 높게 나타났다.

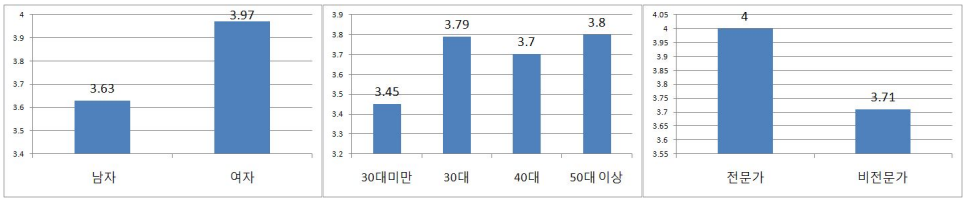



[그림4-87] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 선호도 비교

(다) 작품의 제작의도에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품에 대하여 직접 제작을 시도해 볼 의도에 대한 응답은 [그림4-88]과 같으며, 여성(3.97%)이 남성(3.63%)보다 높은 선호도를 보였으며, 연령별로는 50대 이상(3.8%)가 가장 높은 선호도를 보였고, 그 다음으로는 30대(3.79%), 40대(3.7%), 30대 미만(3.45%)으로 나타났다.

전문가(4%)와 비전문가(3.71%)의 비율은 전문가가 높게 나타났다.




[그림4-88] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
성별, 연령별, 전문성별 제작의도 비교

(라) 설치장소에 대한 분석결과

일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품이 설치될 수 있는 장소에 대한 분석결과는 [표4-29]와 같다.

분석결과 일루미네이션 기법에 따른 오브제바디아트 작품의 설치가능한 장소로는 갤러리(25.0%), 야외 예술 공간(17.9%) 및 뷰티샵(13.3%)등이 가장 높게 나타나 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야라고 할 수 있다.

[표4-29] 일루미네이션기법에 따른 오브제바디아트 작품의
설치가능 장소에 대한 분석결과

| 장소 | 빈도 | 비율(%) | 장소 | 빈도 | 비율(%) |
|---|---|---|---|---|---|
| 공원 | 2 | 1.5 | 커피숍 | 13 | 6.6 |
| 갤러리 | 49 | 25.0 | 뷰티샵 | 26 | 13.3 |
| 쇼핑센터 | 16 | 8.2 | 공항, 터미널 | 7 | 3.6 |
| 학교 | 2 | 1.0 | 아파트 거실 | 3 | 1.5 |
| 건물입구 | 6 | 3.1 | 야외예술공간 | 35 | 17.9 |
| 관공서 | 1 | 0.5 | 아파트입구 | 1 | 0.5 |
| 병원 | 2 | 1.0 | 공연장 입구 | 17 | 8.7 |
| 길거리 | 2 | 1.0 | 극장/공연장 | 13 | 5.6 |

## 제3절 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응분석결과 종합

본 연구는 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응을 분석한 연구로 회화적기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응과 컴퓨터기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응, 에어브러시기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응, 오브제를 응용한 기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응, U V 발광기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응, 일루미네이션 기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응 등 각 표현기법에 따른 오브제바디아트 작품을 제시하여 심리적인 반응을 분석한 결과를 종합하여 정리하면 [표4-30] 과 같다.

먼저 회화적기법의 오브제바디아트 작품에 대한 심리적 반응을 살펴보면 8개의 회화적 기법 작품 중에서 자연을 주제로 한 회화적 기법1의 경우 주요 심리적 반응에서는 아름다움, 생동감, 색상 다채, 예술적, 의미성 등이 가장 많게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 50대 이상, 비전문가가 가장 많이 나타났다. 제작 참여층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났으며, 설치가능 장소로는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 가장 많이 나타났다.

회화적 기법2의 경우 주요 심리적 반응에서는 예술적, 다양성 의미성, 독창성 등이 가장 많이 나타났으며, 선호관객층은 남자, 40대, 비전문가가 가장 많았고, 제작 참여 층은 여자. 30대미만과 40대에서 높게 나타났으며, 전문가와 비전문가는 같게 나타났다. 설치가능 장소로는 갤러리, 야외 예술 공간, 공연장입구를 선호하였다.

회화적 기법3은 주요 심리적 반응은 재미있음, 생동감, 독창성이 높게 나타났으며 선호관객층은 남자, 30대미만, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 남자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났다. 설치가능 장소는 갤러리, 야외 예술 공간, 공연장입구가 높게 나타났다.

회화적 기법 4는 주요 심리적 반응은 색상 다채, 다양성, 독창성, 생동감이 높게 나타났으며 선호관객층은 50대 이상 남자 ,여자가 높게 나타났으며 전문가와 비전문가가 같게 나타났다.

제작 참여 층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소로는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

회화적 기법5는 주요 심리적 반응은 생동감, 독창성, 의미성이 높게 나타났으며 선호관객층은 여자가 높게 나타났으며 연령층은 30대, 40대가 높게 나타났으며

비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대, 비전문가가 높게 나타났으며, 설치가능 장소로는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

회화적 기법6의 주요 심리적 반응은 예술적, 의미성, 독창성이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났다, 제작 참여 층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났으며, 설치가능 장소로는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

회화적 기법7의 주요 심리적 반응은 색상 다채, 다양성, 독창성이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 40대, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대미만이 높게 나타났으며 전문가와 비전문가가 같게 나타났다. 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

회화적 기법8의 주요 심리적 반응은 재미있음, 독창성, 생동감이 가장 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자가 높게 나타났으며, 연령층은 30대미만과 30대가 가장 높게 나타났으며 전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 쇼핑센터가 가장 높게 나타났다.

컴퓨터기법1의 주요 심리적 반응은 독창성, 다양성, 색상 다채, 생동감이 가장 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자가 높게 나타났다. 연령층은 30대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며 전문가가 더 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대, 50대 이상이 높게 나타났으며 전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소로는 갤러리, 쇼핑센터, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

컴퓨터 기법2의 주요 심리적 반응은 생동감, 독창성, 환상적, 다양성 등이 가장 높게 났으며, 선호관객층은 여자, 40대, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자가 높게 나타났다, 연령층으로는 30대미만과 40대가 높게 나타났으며, 비전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소로는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

컴퓨터 기법3의 주요 심리적 반응은 독창성, 생동감, 다양성, 환상적이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났으며, 설치가능 장소로는 공원, 갤러리, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

컴퓨터기법4의 주요 심리적 반응은 독창성, 생동감, 다양성이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자가 높게 나타났다. 연령층은 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며 전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소로는 갤러리, 야외 예술 공간, 건물

입구, 공연장 입구가 높게 나타났다.

에어브러시기법1의 주요 심리적 반응은 독창성, 다양성, 아름다움, 예술적, 의미성이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소로는 갤러리, 커피숍, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

에어브러시기법2의 주요 심리적 반응은 환상적, 독창성, 의미성이 높게 나타났으며 선호관객층은 남자와 여자 모두 높게 나타났다. 연령층으로는 30대미만이 가장 높게 나타났으며, 전문가와 비전문가는 같게 나타났다.

제작 참여 층은 여자, 30대, 전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

오브제기법1의 주요 심리적 반응은 색상 다채, 다양성, 독창성이 높게 나타났으며, 선호관객층은 여자, 30대미만, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자. 30대미만, 비전문가가 높게 나타났으며, 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

오브제기법2의 주요 심리적 반응은 독창성, 다양성, 의미성이 높게 나타났다 선호관객층은 여자, 40대, 전문가가 높게 나타났으며,  제작 참여 층은 여자가 높게 나타났다. 연령층은 30대미만과 50대 이상이 높게 나타났으며, 전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소는 공원, 갤러리, 야외 예술 공간이 가장 높게 나타났다.

오브제기법3의 주요 심리적 반응은 독창성, 다양성, 생동감, 미래적이 높게 나타났으며, 선호 관객층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났고, 설치가능 장소는 공원, 건물입구, 야외 예술 공간, 공연장 입구가 높게 나타났다.

오브제기법4의 주요 심리적 반응은 색상 다채, 다양성, 독창성, 환상적이 높게 나타났다. 선호관객층은 여자가 높게 나타났으며 30대미만, 40대, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 30대, 40대, 50대 이상이 높게 나타났으며 비전문가가 더 높게 나타났다. 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다,

U V 발광기법1의 주요 심리적 반응은 색상 다채, 생동감, 환상적, 다양성이 높게 나타났으며 선호관객층은 남자, 30대미만, 비전문가가 높게 나타났다.

제작 참여 층은 여자, 30대미만, 비전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

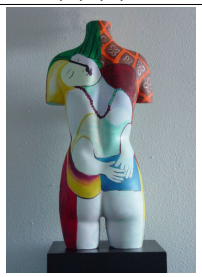
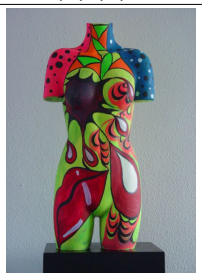
U V 발광기법2의 주요 심리적 반응은 생동감, 정열적, 환상적, 독창성이 높게

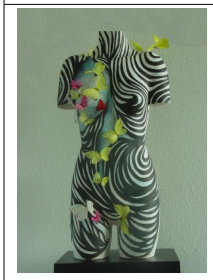
나타났으며 선호관객층은 남자, 30대미만, 전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 50대 이상, 비전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소는 갤러리, 야외 예술 공간, 극장/공연장이 가장 높게 나타났다.

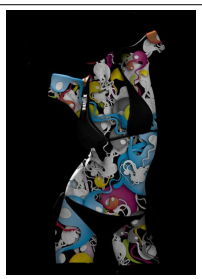
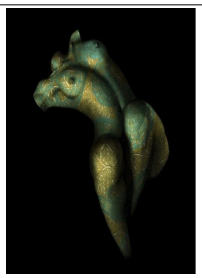
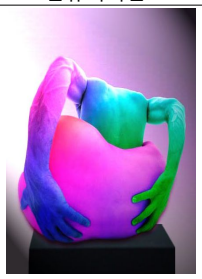
일루미네이션기법1의 주요 심리적 반응은 독창성, 미래적, 생동감이 높게 나타났으며 선호관객층은 여자, 40대, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자 40대, 비전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소는 갤러리 뷰티샵, 야외 예술 공간이 높게 나타났다.

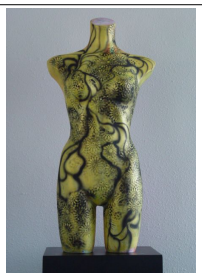
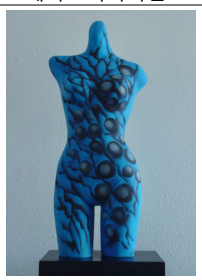
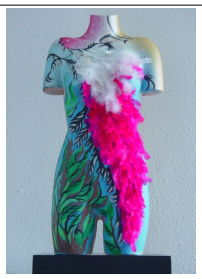
일루미네이션기법2의 주요 심리적 반응은 환상적, 독창성, 아름다움이 높게 나타났으며 선호관객층은 여자, 40대, 비전문가가 높게 나타났다. 제작 참여 층은 여자, 50대 이상, 전문가가 높게 나타났으며 설치가능 장소는 갤러리, 뷰티샵, 야외 예술 공간이 가장 높게 나타났다.

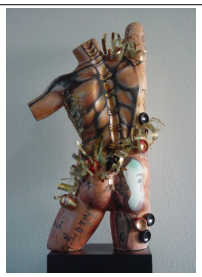
[표4-30] 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 종합분석결과표

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
| 회화적기법1 | 아름다움<br>생동감<br>색상 다채<br>예술적<br>의미성 | 여자<br>50대이상<br>비전문가 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
|  회화적기법2 | 예술적<br>다양성<br>의미성<br>독창성 | 남자<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>30대미만<br>40대 | 갤러리<br>야외예술공간<br>공연장입구 |
| 회화적기법3 | 재미있음<br>생동감<br>독창성 | 남자<br>30대미만<br>비전문가 | 남자<br>30대미만<br>전문가 | 갤러리<br>야외예술공간<br>공연장입구 |
|  회화적기법4 | 색상 다채<br>다양성<br>독창성<br>생동감 | 남자<br>여자<br>50대이상<br>전문가<br>비전문가 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
|  회화적기법5 | 생동감<br>독창성<br>의미성 | 여자<br>30대<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>30대<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| 회화적기법6 | 예술적<br>의미성<br>독창성 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| 회화적기법7 | 색상 다채<br>다양성<br>독창성 | 여자<br>40대<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>전문가<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| 회화적기법8 | 재미있음<br>독창성<br>생동감 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>30대<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>쇼핑센타 |

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
|  컴퓨터기법1 | 독창성<br>다양성<br>색상다채<br>생동감 | 여자<br>30대<br>40대<br>50대이상<br>전문가 | 여자<br>30대<br>50대이상<br>전문가 | 갤러리<br>쇼핑센타<br>야외예술공간 |
|  컴퓨터기법2 | 생동감<br>독창성<br>환상적<br>다양성 | 여자<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>30대미만<br>40대<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
|  컴퓨터기법3 | 독창성<br>생동감<br>다양성<br>환상적 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 공원<br>갤러리<br>야외예술공간 |
| 컴퓨터기법4 | 독창성<br>생동감<br>다양성 | 여자<br>40대<br>50대이상<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>50대이상<br>전문가 | 갤러리<br>야외예술공간<br>건물입구<br>공연장입구 |

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
|  에어브러시기법1 | 독창성<br>다양성<br>아름다움<br>예술적<br>의미성 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 갤러리<br>커피숍<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
|  에어브러시기법2 | 환상적<br>독창성<br>의미성 | 남자<br>여자<br>30대미만<br>전문가<br>비전문가 | 여자<br>30대<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
|  오브제기법1 | 색상다채<br>다양성<br>독창성 | 여자<br>30대미만<br>비전문가 | 여자<br>30대미만<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| 오브제기법2 | 독창성<br>다양성<br>의미성 | 여자<br>40대<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>50대이상<br>전문가 | 공원<br>갤러리<br>야외예술공간 |

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
|  오브제기법3 | 독창성<br>다양성<br>생동감<br>미래적 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 여자<br>30대미만<br>전문가 | 공원<br>건물입구<br>야외예술공간<br>공연장입구 |
| 오브제기법4 | 색상다채<br>다양성<br>독창성<br>환상적 | 여자<br>30대미만<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>30대<br>40대<br>50대이상<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| U V 발광기법1 | 색상다채<br>생동감<br>환상적<br>다양성 | 남자<br>30대미만<br>비전문가 | 여자<br>30대미만<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| U V 발광기법2 | 생동감<br>정열적<br>환상적<br>독창성 | 남자<br>30대미만<br>전문가 | 여자<br>50대이상<br>비전문가 | 갤러리<br>야외예술공간<br>극장/공연장 |

| 작 품 | 주요 심리적반응 | 선호 관객층 | 직접제작 의도 관객층 | 설치가능 장소 |
|---|---|---|---|---|
| 일루미네이션기법1 | 독창성<br>미래적<br>생동감 | 여자<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>40대<br>비전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |
| 일루미네이션기법2 | 환상적<br>독창성<br>아름다움 | 여자<br>40대<br>비전문가 | 여자<br>50대이상<br>전문가 | 갤러리<br>뷰티샵<br>야외예술공간 |

# 제5장
## 결 론

제1절 연구 결과

제2절 연구의 시사성

제3절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

# 제5장 결 론

## 제1절 연구 결과

오브제바디아트를 표현하는 기법은 매우 다양하며 같은 주제라도 표현기법에 따라 전혀 새로운 이미지와 느낌을 주게 되므로 작품제작에 있어 표현의 기법은 매우 중요하다.

본 연구에서는 오브제바디아트 표현기법의 기준을 도구, 재료, 표현방법에 두고, 표현 도구에 따라 회화적 기법, 컴퓨터 기법, 에어브러시 기법, 일루미네이션 기법으로 분류하였으며 표현재료에 따라 U V 발광기법, 오브제를 응용한 기법으로, 표현방법에 따라 질감표현 기법과 인체변형기법으로 분류하였다.

회화적인 기법은 다시 주제별로 자연, 인물, 동물, 현대미술사조, 패션으로 분류하여 작품을 분석하였고 컴퓨터기법은 3D디지털기법과 컴퓨터합성기법을 중심으로, 오브제를 응용한 기법에 따른 오브제바디아트는 자연소재와 인공소재, 공산품 등 다양한 오브제의 유형들을 작품으로 제작하여 살펴보았다.

이러한 오브제바디아트의 표현기법을 토대로 오브제바디아트의 표현기법에 따른 일반인들의 심리적 반응을 조사하기 위하여 3차례의 실증분석을 실시하였는데, 선행설문조사인 <바디아트의 인식 및 실태 조사>의 결과에서는 인체오브제를 응용한 바디아트작품이 전시와 설치가 가능하다면 조형예술의 영역 확대나 발전에 영향을 줄 것이라는 응답자가 86%로 매우 긍정적인 결과가 도출되어 향후 오브제바디아트의 전망이 매우 긍정적으로 분석되었다.

두 번째 실시한 <오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 1차 실증분석>에서는 8개의 표현기법으로 제작된 오브제바디아트 작품을 제시하고 이 작품들에서 느껴지는 느낌, 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트를 비교하여 받는 느낌, 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미, 오브제바디아트의 설치가능 장소, 오브제바디아트가 예술장르로서 활성화되기 위한 보완점을 자유롭게 기술하도록 하여 다음과 같은 결과가 분석되었다.

첫째, 오브제바디아트 작품들에서 느껴지는 느낌에 대한 응답결과는 '색상이 화려하고 다채롭다' 와 '독창적이다' 가 가장 많이 나타났으며 '환상적이다' '

생동감 있다’ ‘아름답다’ ‘표현이 다양하다’ 순으로 오브제바디아트 작품에 대한 다양한 반응들이 나타났다.

둘째, 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트를 비교하여 받는 느낌에 대한 응답은 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트 작품의 차이를 색상과 표현의 다양성이라고 가장 많이 응답하였다.

셋째, 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미에 대한 응답은 전통적인 조각 작품에 비교하여 작품제작 참여의도가 높게 나타났으며 다른 분야와의 접목, 창의력교육, 장식효과, 재료의 한계성극복, 경제성, 재활용 등 생활예술로서의 비중이 확대될 것 이라는 응답이 높게 나타나는 것을 알 수 있었다.

넷째, 오브제바디아트의 설치가능 장소에 대한 응답은 공원과 갤러리, 쇼핑센터를 가장 많이 선호하였음을 알 수 있다.

다섯째, 오브제바디아트가 예술장르로서 활성화되기 위한 보완점으로는 TV, 광고를 이용한 홍보와 전시회개최의 활성화, 교육, 공공장소설치가 가장 많은 비중을 차지하여 오브제바디아트의 대중화, 일반화를 위한 홍보와 전시회개최의 필요성이 대두되었다.

세 번째 실시한 <오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 2차 실증분석>에서는 회화적기법의 오브제바디아트 작품 8개, 컴퓨터그래픽 기법의 오브제바디아트 작품 4개, 에어브러시 기법의 오브제바디아트 작품 2개, 오브제를 응용한 오브제바디아트 작품 4개, U V 발광기법의 오브제바디아트 작품 2개, 일루미네이션 기법의 오브제바디아트 작품 2개 등 표현기법이 다른 총22개의 오브제바디아트 작품을 제시하여 주요 심리적 반응과 선호 작품, 작품제작참여의도, 설치 가능 장소 등에 대한 일반관객들의 심리적 반응을 살펴보았는데 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 오브제바디아트 작품들에 대한 주요 심리적 반응결과는 회화적인 기법에서 독창성, 생동감, 의미성, 색상 다채, 예술적, 다양성, 재미있음, 아름다움의 순으로 나타났으며 컴퓨터그래픽 기법에서는 독창성, 다양성, 생동감, 환상적, 색상

다채의 순으로 나타났다. 에어브러시기법에서는 독창성, 의미성, 다양성, 아름다움, 예술적순으로 나타났으며 오브제를 응용한 기법에서는 독창성, 다양성, 색상 다채, 의미성, 생동감, 미래적, 환상적순으로 나타났다. U V발광기법에서는 생동감, 환상적, 색상 다채, 다양성, 독창성, 정열적 순으로 나타났으며 일루미네이션 기법에서는 독창성, 미래적, 생동감, 아름다움의 순으로 나타나서 오브제바디아트 작품들에 대한 주요 심리적 반응결과는 전체적으로 독창성과 생동감이 가장 높게 나타났음을 알 수 있었다.

둘째, 오브제바디아트 작품들에 대한 선호 관객층 분석결과, 회화적인 기법에서는 8개 작품 중 자연을 주제로 한 작품은 여자 50대 이상이 선호하였고 인물을 주제로 한 작품은 남자40대, 동물을 주제로 한 작품은 남자20대, 팝아트를 주제로 한 작품은 남, 여50대 이상에서, 옵아트를 주제로 한 작품은 여자30,40대. 아르누보를 주제로 작품은 여자20대, 포스트모더니즘을 주제로 한 작품은 여자40대, 패션을 주제로 한 작품은 여자20대가 선호하였다.

컴퓨터그래픽 기법으로 제작된 4개의 작품들은 전체적으로 여자30대 이상의 연령층이 선호하였고 에어브러시 기법의 2개의 작품들은 20대의 여자, 남자 연령층에서 선호하였다. 오브제를 응용한 기법, 4개의 작품들에서는 깃털은 20대 여자, 짚은 40대여자, 금속은 50대 이상의 여자, 종이는 20대와 40대여자 연령층이 선호하였으며 U V발광기법의 2개의 작품들은 20대 남자 연령층에서 선호하였다. 일루미네이션 기법의 2개 작품들은 40대 여자연령층에서 가장 선호하였다.

전체적으로 비교 · 분석하면 50대 이상의 연령층에서는 자연적 정서와 전통적인 정서를 가지고 화사한 작품들을 선호하였으며, 40대의 연령층에서는 예술적인 정서의 작품을 선호하는 특성이 보였고 30대의 연령층에서는 여자의 경우, 교육적인 가치에 관심을 보여 자녀의 교육을 담당하고 있는 연령적 특성을 보인 반면, 남자의 경우 연령층 중에서 가장 예술에 소극적이며 관심이 없었다. 20대의 연령층에서는 여자의 경우 대체적으로 화사하고 예쁜 작품들을 선호하였고 남자들은 재미있거나 정열적이며 역동적인 힘이 느껴지는 작품들을 선호하여 전체적으로 연령층의 특성에 따라 작품선호도가 각각 다르게 나타났음을 알 수 있었으며 성별로는 여자가 남자보다 높게 나타났다.

셋째, 오브제바디아트의 작품 제작참여의도의 결과는 회화적인 기법에서 자연을 주제로 한 작품에서는 여자 50대 이상, 인물을 주제로 한 작품은 여자 20대,

동물을 주제로 한 작품은 남자 20대, 팝아트를 주제로 한 작품은 여자 50 대 이상, 옵아트를 주제로 한 작품은 여자 30대, 아르누보를 주제로 한 작품은 여자 20대, 포스트모더니즘을 주제로 한 작품은 여자 20대, 패션을 주제로 한 작품은 여자 20대, 30대가 가장 높게 나타났으며 컴퓨터 기법에서는 여자 20대, 30대, 40대, 50대 이상 모두 높게 나타났다. 에어브러시 기법에서는 여자 20대, 30대가 높게 나타났으며 오브제를 응용한 기법에서는 여자20대, 30대, 40대, 50대 이상 모두 높게 나타났다. U V 발광기법에서는 여자20대와 50대 이상이 높게 나타났으며. 일루미네이션 기법에서는 여자 40대와 50대 이상이 높게 나타났다. 오브제 바디아트 작품 제작참여의도의 결과는 전체적으로 남성보다 여성의 참여도가 높게 나타났으며 연령별로는 20대와 50대 이상의 여성이 똑같이 가장 높게 나타났다

넷째, 오브제바디아트의 설치가능 장소의 응답결과는 전체적으로 갤러리, 야외예술 공간이 가장 높게 나타났고 뷰티 샵 및 쇼핑센터, 공원, 공연장, 건물입구 순으로 나타나 향후 오브제바디아트가 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야임을 알 수 있었다.

## 제2절 연구의 시사성

본 연구는 바디아트의 일회성을 극복하고 인체조각 작품의 형태적 다양성을 보완하여 전시와 설치가 가능한 오브제바디아트라는 새로운 예술장르를 제시하고 오브제바디아트의 다양한 표현기법을 유형별로 분류하여 작품 제작과 자료 분석을 통하여 제시하였다.

본 연구결과가 향후 조형예술의 영역확장과 바디아트의 발전에 주는 시사성은 다음과 같다.

첫째, 전통적인 인체조각 작품이 주는 무게감과 재료의 특성에서 오는 색채의 제한성을 탈피하여 다양하고 생동감이 느껴지는, 자유로운 색채를 구사하는 조형예술영역의 확대를 들 수 있다.

둘째, 전통적인 인체조각 작품과 달리 다른 분야와의 접목, 창의력교육, 장식효과, 경제성, 재활용 등 생활예술로서의 비중과 역할을 기대할 수 있는 생활 예술

영역의 확대를 들 수 있다.

셋째, 2차 실증분석결과 나타난 작품제작참여의도의 분석결과를 통하여 일반인들의 참여 예술영역의 확대를 기대할 수 있다고 사료된다.

넷째, 3차례의 실증분석결과를 통하여 나타난 오브제바디아트에 대한 일반인들의 반응은 향후 오브제바디아트의 전망이 매우 긍정적임을 시사하고 있다고 사료된다.

## 제3절 연구의 한계점 및 향후 연구 방향

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 먼저 본 연구가 추구하는 오브제바디아트의 형태적 다양성을 위해 인체의 다양한 형태를 충분히 표현하여 제작하고 컬러링을 하여야 바람직하나 인체의 다양한 형태 제작에 있어서 시간적인 한계성이 있어 현재 일반적으로 사용하고 있는 오브제 마네킹을 주로 이용하여 작품을 완성하였으며 일부는 참고 작품들을 응용하여 오브제바디아트로 제시하였다.

또한 오브제바디아트라는 장르는 본 연구자가 바디아트와 조각의 특성을 결합시켜 새로이 제시한 예술분야라서 참고문헌이나 자료의 수집, 특히 국제적인 사례를 구하는 것에 어려움이 있었다.

재료의 경우, 인체오브제의 재료로 인체형태의 제작이 가능한 다양한 재료들을 선정하였으나 재료의 특성상 오브제바디아트의 재료로 제한성이 있었으며, 본 연구에서 오브제바디아트의 인체오브제 재료로 가장 적합하다고 판단된 폴리코트의 경우 경제적이며 가볍고 단단하여 채색이 자유로운 장점이 있는 반면, 인체의 유해성이 문제가 되고 있어 환경의 중요성이 대두되고 있는 이 시기에 보완과 더불어 인체에 안전하고 친환경적인 재료의 개발과 연구가 시급하다고 사료된다.

따라서 향후 연구의 방향은 오브제바디아트의 발전을 위해 본 연구와 연계하여 보다 안전하고 다양한 재료의 개발과 형태의 연구가 필요하리라 판단되며 더불어 다양한 표현기법의 연구로 더욱 새롭고 독창적인 오브제바디아트의 조형예술 영역확대를 기대해 볼 수 있을 것이다.

# 참고문헌

# 참고문헌

## 학위논문


- 강민정. 패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성. 숙명여자대학교 대학원. 석사학위논문. 2006. p.16, p.54
- 강병석. Total Fashion으로서의 메이크업에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술대학원. 1985. p.4
- 고주영. 현대미술에 나타난 오브제를 응용한 패션 디자인 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문. 2001. p.36
- 김영미. 현대패션에 나타난 Tattoo Look의 조형성 연구. 홍익대학교 산업미술대학원. 석사학위논문. 2005
- 김영숙. 오브제를 응용한 아트메이크업의 표현에 관한 연구. 한성대학교 예술대학원. 석사학위논문. 2003. p.35, p.43, p.44
- 김은진. 문신의 시각적 표현특성에 관한 연구 : 하위문화의 상징성을 중심으로. 동서대학교 디지털 디자인 대학원. 석사학위논문. 2004
- 공영희. 구스타프 클림트의 회화작품을 응용한 바디아트에 관한 연구. 건국대학교 디자인대학원. 석사학위논문. 2007. p.40, p.42
- 문정은. 바디아트의 표현적 특성과 형태연구. 한성대학교 예술대학원. 석사학위논문. 2003
- 박혜선. 조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구. 한성대학교 예술대학원. 석사학위논문. 2002. p.13
- 송남경. 타투와 문신에 관한 인지도 및 타투패션의 표현특성에 따른 이미지 연구. 경성대학교 대학원. 박사학위논문. 2009
- 송원길. 에어브러시를 이용한 표현기법 : 바디아트를 중심으로. 서경대학교 미용예술대학원. 석사학위논문. 2008
- 안미려. 제품관여도에 따른 바디페인팅 광고의 효과. 서울벤처정보대학교 대학원. 박사학위논문, 2009
- 이재형. 에어브러시를 이용한 바디페인팅의 표현에 관한 연구. 한성대학교 예술대학원. 석사학위논문. 2003. p.39
- 조은숙. 현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트의 연구. 성균관대학교 대학원. 석사학위논문. 2004
- 최경옥. 아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구 : 바디페인팅 작품 제작을 중심으로. 성신여자대학교 대학원. 박사학위논문. 2009

- 최승희. 특수 분장을 이용한 바디페인팅 이미지에 관한 연구 등 이미지에 관한연구. 서원대학교. 산업대학원. 석사학위논문. 2009
- 최희경. 포크아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 연구. 한성대학교. 예술대학원. 석사학위논문. 2009
- 하경호. 신체미술과 그 개념의 확장에 관한 연구, 계명대학교 대학원. 석사학위논문. 1993
- 한명숙. 바디아트에 나타난 메이크업의 포스트 모더니즘적 특성에 관한 연구. 대구대학교 대학원 박사학위논문. 2004. p.1, p.9
- 홍세원 무대분장에 나타난 바디아트의 연구. 대구대학교 대학원 석사학위논문. 2001. p.9


## 국내외 단행본


- 김금란 외2인. plus 메이크업. 도서출판 예림. 2007
- 김영희 외 6인. 토탈 메이크업. 정문각. 2001. pp.134-135
- 김춘록. 동서양 미용문화사. 현문사. 2002. pp.13-14
- 유송옥. 복식문화. 교문사. 1997. p.16
- 이영환. 서양미술사. 박영사. 1983
- 이화순 외2인. The Art of Make up. 형설출판사. 2003. p.41
- 진현용. 최성민. THE BODY ART. 도도컴. 2002. p.97
- 토마스 불핀치작. 이재철 옮김. 교육문화연구회. 1995. p.78
- 한국방송위원회 편. 방송문화. 1988. p.43
- 한명숙 외2인. The Body Art. 청구문화사. 2006
- Aucoin, Kevyn. Making Face. New York :Little. Brown and Company. 1997
- Catherine Ormen Bettian Rheims. Topolino Make-up Games. Assouline. 2002
- C. 레비스트로스. 박옥줄 옮김. 슬픈 열대. 1998, pp.76-77
- Face And Body Art. International Magazine
- Georges Bataille. 조한경 역. 에로티시즘. 민음사. 1989
- Howard Schatz. BODY KNOTS. pizzoli. 2000
- Karl Groning. Decorated Skin. Thames & Hudson 2001
- Read Herbert. 정시화 역. 예술의 의미. 문예출판사. 1986
- Roger Caillois. 이경자 역. 일반미학. 동문선. 1999. pp.39-43
- RoseLee Goldberg. 심우성 역. 행위예술. 동문선. 1995

## 정기간행물


- 김금란. 바디페인팅의 국내연구동향 및 발전방안. 코리아뷰티디자인학회. 2008. p.292
- 최지나. 꽃 이미지의 아트메이크업. 한국인체예술학회지. 창간호. 2000. vol.1. p.151


## 웹사이트


- http://cafe.daum.net
- http://blog.naver.com
- http://www.flickr.com
- http://kimjoon.simspace.com
- http://photo.naver.com/view
- http://sharpwork.pe.kr

# 부록 I

## 1차 설문지

# 제1차 설 문 지

□ **바디아트의 인식 및 실태조사**

**안녕하십니까?**
바쁘신 가운데 소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

본 설문지는 **오브제바디아트에 관한 일반인들의 인식을 조사**하기 위한 선행설문조사로 〈바디아트의 인식 및 실태〉를 조사하기위해 작성되었습니다. 본 설문지를 이용한 조사는 향후 오브제바디아트가 예술적 장르로서 발전하기 위한 다양한 가능성을 제시하는데 유용한 자료로 활용될 것이며, 여러분의 성실한 응답이 매우 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

본 연구의 결과는 학문적인 목적으로만 사용될 뿐, 어떠한 기타 목적으로도 사용되지 않을 것입니다. 아울러, 본 설문조사에 참여한 응답자 및 응답기관의 익명성은 철저하게 보장될 것입니다. 바쁘시더라도 설문지의 각 항목에 대해서 귀하가 느끼는 바를 성실하고 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다. 귀하와 귀사의 무궁한 발전이 함께하기를 기원합니다.

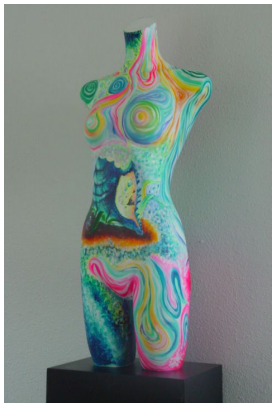
※ 본 설문조사에 대해, 문의사항이 있다면 아래의 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

연구자 : 김 금 란
주소 : 광주광역시 남구 송하동 365번지
연락처 : (O)062-360-5870, (F)062-223-8235
(E-mail)silkflower00@hanmail.net

※ 다음 제시된 작품들을 참고하시고 설문에 응해주시기 바랍니다.

바디아트

조각 작품



오브제바디아트

다음은 귀하에 대한 질문입니다. 해당하는 분야에 대하여 □안에 ✓표를 해주시기 바랍니다.

1. 일반사항

1) 귀하의 성별은?
1 □ 남 2 □ 여

2) 귀하의 연령은?
1 □ 10대 2 □ 20대 3 □ 30대 4 □ 40대 5 □ 50대 6 □기 타

3) 귀하의 전공은?
1 □ 메이크업 전공자 2 □ 기타

4) 귀하의 최종학력은?
1 □ 고졸 2 □ 대재 3 □ 대졸 4 □ 대졸이상

5) 귀하는 바디아트가 무엇인지 알고 있습니까?

1 □ 알고 있다　　2 □ 모른다

6) 귀하는 바디아트와 관련된 용어를 들어 본적이 있습니까?
1 □ 있다　2 □ 없다

7) 귀하는 바디아트작품을 본 경험이 있습니까?
1 □ 있다　2 □ 없다

8) 바디아트작품을 무엇을 통해 처음 보게 되었습니까?
1 □ 광고　2 □ 졸업작품전　3 □ 전시회　4 □ 공연　5 □ 인터넷

2. 바디아트에 관한 설문

9) 귀하는 지금까지 바디아트작품을 몇 번 정도 보았습니까?
1 □ 1회 ~ 2회　2 □ 3 ~ 4회　3 □ 5 ~ 6회　4 □ 0회 이상

10) 귀하는 평소 바디아트에 관심이 있습니까?
1 □ 매우 그렇다　2 □ 그렇다　3 □ 보통이다　4 □ 아니다

11)귀하는 평소 예술에 관심이 있습니까?
1 □ 매우 그렇다　2 □ 그렇다　3 □ 보통이다　4 □ 아니다

12) 귀하는 바디아트작품이 예술로서 가치가 있다고 생각하십니까?
1 □ 매우 그렇다　2 □ 그렇다　3 □ 보통이다　4 □ 아니다

13) 귀하는 바디아트의 향후 발전성에 관하여 어떻게 생각하십니까?
1 □ 긍정적이다　2 □ 부정적이다　3 □ 모르겠다

14) 바디아트는 인체를 소재로 하기 때문에 일회적이며 장기간 전시가 불가능합니다. 귀하는 이 점을 알고 있습니까?
1 □ 알고 있다　2 □ 모르겠다

15) 귀하는 보존이 어려운 바디아트작품의 일회성을 보완할 수 있다고 생각하십니까?
1 □ 그렇다　　2 □ 아니다

16) 바디아트작품에 인체대신 오브제( 마네킨, 기타)를 사용한다면 설치나 전시가 가능하리라 생각하십니까?
1 □ 가능하다　2 □ 불가능하다　　3 □　모르겠다

17) 인체대용으로 사용할 수 있는 오브제에는 어떤 것들이  가능하다고 생각하십니까? (가능한 것 모두 표시)
1 □ 마네킨　　2 □ 석고　　3 □ 나무　4 □ 돌　5 □ 제한 없음

3. 인체 조각 작품과 바디아트의 비교분석

18) 귀하는 지금까지 인체를 표현한 조각 작품을 본적이 있습니까?
1 □ 있다　　2 □ 없다

19) 인체를 표현한 조각 작품과 바디아트작품은 차이가 있다고 생각하십니까?
1 □ 그렇다　　2 □ 아니다　3 □ 모르겠다

20) 인체를 표현한 조각 작품과 바디아트작품을 비교할 때 가장 큰 차이점은 무엇이라고 생각하십니까?
1 □ 색상　　2 □ 재료　　3 □ 움직임　　4 □ 형태

21) 인체를 표현한 조각 작품과 바디아트작품을 비교 할 때 어떤 쪽이 더 색상이 다양하다고 생각하십니까?
1 □ 조각 작품　　2 □ 바디아트작품

22) 바디아트의 다양한 컬러가 조각 작품위에 그려진다면 그 작품에 대한 귀하의 평가는 ?
1 □ 긍정적이다　　2 □ 부정적이다

4. 오브제바디아트에 관한 설문

23) 전시나 설치가 가능한 바디아트작품이 있다면 귀하는 소장하고 싶은 마음이 있습니까?
1 □ 그렇다 2 □ 아니다

24) 전시나 설치가 가능한 바디아트작품이 있다면 귀하는 전시나 설치를 할 의향이 있습니까?
1 □ 그렇다 2 □ 아니다 3 □ 모르겠다

25) 전시나 설치가 가능하다면 어느 장소에 하고 싶습니까?
1 □ 집안 2 □ 건물 안 3 □ 건물 밖 4 □ 공공장소

26) 형상을 갖춘 바디아트작품을 공공장소에서 볼 수 있다면 귀하는 어떤 느낌이 들까요?
1 □ 긍정적이다 2 □ 부정적이다 3 □ 모르겠다 4 □ 신선하다

27) 귀하는 인체대신 오브제를 응용한 바디아트작품이 전시와 설치가 가능하다면 새로운 조형 예술영역 확대나 발전에 영향을 주리라 생각하십니까?
1 □ 그렇다 2 □ 아니다

- 귀하의 성의 있는 답변에 감사드립니다.
설 문 자 김 금 란

〈부록 1-1〉 각 문항별 응답도수 및 응답 비율

| 문항 | 비고 | 응 답 도 수(응 답 비 율(%)) | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| 1 | 전문가 | 0(0) | 84(100) | | | | (100) |
| | 전공자 | 20(14) | 122(86) | | | | (100) |
| | 비전공자 | 24(20) | 96(80) | | | | (100) |
| 2 | 전문가 | 0(0) | 34(40) | (52) | (7) | (0) | (100) |
| | 전공자 | 0(0) | 114(80) | (14) | (6) | (0) | (100) |
| | 비전공자 | 0(0) | 108(90) | (10) | (0) | (0) | (100) |
| 3 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | | | | (100) |
| | 전공자 | 142(100) | 0(0) | | | | (100) |
| | 비전공자 | 0(0) | 120(100) | | | | (100) |
| 4 | 전문가 | 22(26) | 0(0) | 32(38) | 30(36) | | 84(100) |
| | 전공자 | 0(0) | 124(87) | 12(8) | 6(4) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 10(8) | 110(92) | 0(0) | 0(0) | | 120(100) |
| 5 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 142(100) | 0(0) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 0(0) | 120(100) | | | | 120(100) |
| 6 | 전문가 | 80(95) | 4(5) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 96(68) | 46(32) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 8(7) | 112(93) | | | | 120(100) |
| 7 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 116(82) | 26(18) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 22(18) | 98(82) | | | | 120(100) |
| 8 | 전문가 | 18(21) | 38(45) | 16(19) | 6(7) | 6(7) | 84(100) |
| | 전공자 | 44(31) | 34(24) | 14(10) | 12(8) | 38(27) | 142(100) |
| | 비전공자 | 64(53) | 16(13) | 14(12) | 2(2) | 24(20) | 120(100) |
| 9 | 전문가 | 4(5) | 28(33) | 42(50) | 10(12) | | 84(100) |
| | 전공자 | 62(44) | 42(30) | 18(13) | 20(14) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 84(64) | 30(23) | 18(14) | (00) | | 132(100) |

| 문항 | 비고 | 응 답 도 수(응 답 비 율(%)) | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| 10 | 전문가 | 20(24) | 38(45) | 26(31) | 0(0) | | 84(100) |
| | 전공자 | 0(0) | 22(15) | 70(49) | 50(35) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 0(0) | 6(5) | 40(33) | 74(62) | | 120(100) |
| 11 | 전문가 | 56(67) | 26(31) | 2(2) | 0(0) | | 84(100) |
| | 전공자 | 2(1) | 60(42) | 80(56) | 0(0) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 2(2) | 24(20) | 76(63) | 18(15) | | 120(100) |
| 12 | 전문가 | 52(62) | 32(38) | 0(0) | 0(0) | | 84(100) |
| | 전공자 | 10(7) | 104(73) | 28(20) | 0(0) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 8(7) | 54(47) | 48(42) | 4(4) | | 114(100) |
| 13 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | 0(0) | | | 84(100) |
| | 전공자 | 94(66) | 2(1) | 46(32) | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 52(43) | 2(2) | 66(55) | | | 120(100) |
| 14 | 전문가 | 82(98) | 2(2) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 120(85) | 22(15) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 70(58) | 50(42) | | | | 120(100) |
| 15 | 전문가 | 82(98) | 2(2) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 76(54) | 66(46) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 38(32) | 82(68) | | | | 120(100) |
| 16 | 전문가 | 80(95) | 0(0) | 4(5) | | | 84(100) |
| | 전공자 | 108(77) | 10(7) | 22(16) | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 60(50) | 22(18) | 38(32) | | | 120(100) |
| 17 | 전문가 | 18(20) | 8(9) | 0(0) | 0(0) | 62(70) | 88(100) |
| | 전공자 | 80(35) | 30(13) | 34(15) | 26(11) | 60(26) | 230(100) |
| | 비전공자 | 68(36) | 24(13) | 24(13) | 14(7) | 60(32) | 190(100) |
| 18 | 전문가 | 82(98) | 2(2) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 106(75) | 36(25) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 64(53) | 56(47) | | | | 120(100) |
| 19 | 전문가 | 80(95) | 0(0) | 4(5) | | | 84(100) |
| | 전공자 | 106(78) | 6(4) | 24(18) | | | 136(100) |
| | 비전공자 | 58(48) | 10(8) | 52(43) | | | 120(100) |

| 문항 | 비고 | 응 답 도 수(응 답 비 율(%)) | | | | | 계 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| 20 | 전문가 | 6(7) | 4(5) | 58(69) | 16(19) | | 84(100) |
| | 전공자 | 26(18) | 24(17) | 66(46) | 26(18) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 24(20) | 18(15) | 46(38) | 32(27) | | 120(100) |
| 21 | 전문가 | 4(5) | 80(95) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 18(13) | 124(87) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 16(13) | 104(87) | | | | 120(100) |
| 22 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 118(83) | 24(17) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 96(80) | 24(20) | | | | 120(100) |
| 23 | 전문가 | 54(64) | 30(36) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 62(44) | 80(56) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 64(53) | 58(47) | | | | 120(100) |
| 24 | 전문가 | 70(83) | 0(0) | 14(17) | | | 84(100) |
| | 전공자 | 54(38) | 24(17) | 64(45) | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 34(28) | 32(27) | 54(45) | | | 120(100) |
| 25 | 전문가 | 6(7) | 16(19) | 30(36) | 32(38) | | 84(100) |
| | 전공자 | 34(24) | 28(20) | 32(23) | 48(34) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 6(5) | 36(30) | 32(27) | 46(38) | | 120(100) |
| 26 | 전문가 | 42(50) | 0(0) | 2(2) | 40(48) | | 84(100) |
| | 전공자 | 46(32) | 4(3) | 22(15) | 70(49) | | 142(100) |
| | 비전공자 | 34(28) | 6(5) | 28(23) | 52(43) | | 120(100) |
| 27 | 전문가 | 84(100) | 0(0) | | | | 84(100) |
| | 전공자 | 120(85) | 22(15) | | | | 142(100) |
| | 비전공자 | 94(78) | 26(22) | | | | 120(100) |

〈부록 1-2〉 기대도수 및 p-value

| 문항 | 비고 | 기대도수 | | | | | 계 | P-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |
| 1 | 전문가 | 5 | 37 | | | | 42 | 0.011 |
| | 전공자 | 9 | 62 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 8 | 52 | | | | 60 | |
| | 계 | 22 | 151 | | | | 173 | |
| 2 | 전문가 | 0 | 31 | 9 | 2 | 0 | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 0 | 53 | 16 | 3 | 0 | 71 | |
| | 비전공자 | 0 | 44 | 13 | 2 | 0 | 60 | |
| | 계 | 0 | 128 | 38 | 7 | 0 | 173 | |
| 3 | 전문가 | 27 | 15 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 46 | 25 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 39 | 21 | | | | 60 | |
| | 계 | 113 | 60 | | | | 173 | |
| 4 | 전문가 | 4 | 28 | 5 | 4 | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 7 | 48 | 9 | 7 | | 71 | |
| | 비전공자 | 6 | 41 | 8 | 6 | | 60 | |
| | 계 | 16 | 117 | 22 | 18 | | 173 | |
| 5 | 전문가 | 27 | 15 | 42 | | | 84 | 0.000 |
| | 전공자 | 46 | 25 | 71 | | | 142 | |
| | 비전공자 | 39 | 21 | 60 | | | 120 | |
| | 계 | 113 | 60 | | | | 346 | |
| 6 | 전문가 | 22 | 20 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 38 | 33 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 32 | 28 | | | | 60 | |
| | 계 | 92 | 81 | | | | 173 | |
| 7 | 전문가 | 27 | 15 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 46 | 25 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 38 | 22 | | | | 60 | |
| | 계 | 111 | 62 | | | | 173 | |
| 8 | 전문가 | 15 | 11 | 5 | 2 | 8 | 42 | 0.001 |
| | 전공자 | 26 | 18 | 9 | 4 | 14 | 71 | |
| | 비전공자 | 22 | 15 | 8 | 3 | 12 | 60 | |
| | 계 | 63 | 44 | 22 | 10 | 34 | 173 | |

| 문항 | 비고 | 기대도수 | | | | | 계 | P-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |
| 9 | 전문가 | 18 | 12 | 9 | 4 | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 30 | 20 | 15 | 6 | | 71 | |
| | 비전공자 | 28 | 18 | 14 | 6 | | 66 | |
| | 계 | 75 | 50 | 39 | 15 | | 179 | |
| 10 | 전문가 | 2 | 8 | 17 | 15 | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 4 | 14 | 28 | 25 | | 71 | |
| | 비전공자 | 3 | 11 | 24 | 22 | | 60 | |
| | 계 | 10 | 33 | 68 | 62 | | 173 | |
| 11 | 전문가 | 7 | 13 | 19 | 2 | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 12 | 23 | 32 | 4 | | 71 | |
| | 비전공자 | 10 | 19 | 27 | 3 | | 60 | |
| | 계 | 30 | 55 | 79 | 9 | | 173 | |
| 12 | 전문가 | 9 | 23 | 9 | 0 | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 15 | 40 | 16 | 1 | | 71 | |
| | 비전공자 | 12 | 32 | 13 | 1 | | 57 | |
| | 계 | 35 | 95 | 38 | 2 | | 170 | |
| 13 | 전문가 | 28 | 0 | 14 | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 47 | 1 | 23 | | | 71 | |
| | 비전공자 | 40 | 1 | 19 | | | 60 | |
| | 계 | 115 | 2 | 56 | | | 173 | |
| 14 | 전문가 | 33 | 9 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 56 | 15 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 47 | 13 | | | | 60 | |
| | 계 | 136 | 37 | | | | 173 | |
| 15 | 전문가 | 24 | 18 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 40 | 31 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 34 | 26 | | | | 60 | |
| | 계 | 98 | 75 | | | | 173 | |
| 16 | 전문가 | 30 | 4 | 8 | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 50 | 7 | 13 | | | 70 | |
| | 비전공자 | 43 | 6 | 11 | | | 60 | |
| | 계 | 124 | 16 | 32 | | | 172 | |

| 문항 | 비고 | 기대도수 | | | | | 계 | P-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |
| 17 | 전문가 | 14 | 5 | 5 | 3 | 16 | 44 | 0.002 |
| | 전공자 | 38 | 14 | 13 | 9 | 41 | 115 | |
| | 비전공자 | 31 | 12 | 11 | 7 | 34 | 95 | |
| | 계 | 83 | 31 | 29 | 20 | 91 | 254 | |
| 18 | 전문가 | 31 | 11 | | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 52 | 19 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 44 | 16 | | | | 60 | |
| | 계 | 126 | 47 | | | | 173 | |
| 19 | 전문가 | 30 | 2 | 10 | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 49 | 3 | 16 | | | 68 | |
| | 비전공자 | 43 | 3 | 14 | | | 60 | |
| | 계 | 122 | 8 | 40 | | | 170 | |
| 20 | 전문가 | 7 | 6 | 21 | 9 | | 42 | 0.060 |
| | 전공자 | 11 | 9 | 35 | 15 | | 71 | |
| | 비전공자 | 10 | 8 | 29 | 13 | | 60 | |
| | 계 | 28 | 23 | 85 | 37 | | 173 | |
| 21 | 전문가 | 5 | 37 | | | | 42 | 0.331 |
| | 전공자 | 8 | 63 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 7 | 53 | | | | 60 | |
| | 계 | 19 | 154 | | | | 173 | |
| 22 | 전문가 | 36 | 6 | | | | 42 | 0.186 |
| | 전공자 | 61 | 10 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 52 | 8 | | | | 60 | |
| | 계 | 149 | 24 | | | | 173 | |
| 23 | 전문가 | 22 | 20 | | | | 42 | 0.102 |
| | 전공자 | 37 | 34 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 31 | 29 | | | | 60 | |
| | 계 | | | | | | 173 | |
| 24 | 전문가 | 19 | 7 | 16 | | | 42 | 0.000 |
| | 전공자 | 32 | 11 | 27 | | | 71 | |
| | 비전공자 | 27 | 10 | 23 | | | 60 | |
| | 계 | 79 | 28 | 66 | | | 173 | |

| 문항 | 비고 | 기대도수 | | | | | 계 | P-value |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |
| 25 | 전문가 | 6 | 10 | 11 | 15 | | 42 | 0.028 |
| | 전공자 | 9 | 16 | 19 | 26 | | 71 | |
| | 비전공자 | 8 | 14 | 16 | 22 | | 60 | |
| | 계 | 23 | 40 | 47 | 63 | | 173 | |
| 26 | 전문가 | 15 | 1 | 6 | 20 | | 42 | 0.062 |
| | 전공자 | 25 | 2 | 11 | 33 | | 71 | |
| | 비전공자 | 21 | 2 | 9 | 28 | | 60 | |
| | 계 | 61 | 5 | 26 | 81 | | 173 | |
| 27 | 전문가 | 36 | 6 | | | | 42 | 0.126 |
| | 전공자 | 61 | 10 | | | | 71 | |
| | 비전공자 | 52 | 8 | | | | 60 | |
| | 계 | 149 | 24 | | | | 173 | |

# 부록 II

## 제2차 설문지

# 제2차 설문지

□ **오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적**

**안녕하십니까?**

바쁘신 가운데 소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

본 설문지는 **오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응**을 조사하기 위해서 작성되었습니다. 본 설문지를 이용한 조사는 향후 오브제바디아트가 예술적 장르로서 발전하기 위한 다양한 가능성을 제시하는데 유용한 자료로 활용될 것이며, 여러분의 성실한 응답이 매우 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

본 연구의 결과는 학문적인 목적으로만 사용될 뿐, 어떠한 기타 목적으로도 사용되지 않을 것입니다. 아울러, 본 설문조사에 참여한 응답자 및 응답기관의 익명성은 철저하게 보장될 것입니다. 바쁘시더라도 설문지의 각 항목에 대해서 귀하가 느끼는 바를 성실하고 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다. 귀하와 귀사의 무궁한 발전이 함께하기를 기원합니다.

※ 본 설문조사에 대해, 문의사항이 있다면 아래의 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

연구자 : 김 금 란
주소 : 광주광역시 남구 송하동 365번지
연락처 : (O)062-360-5870, (F)062-223-8235
(E-mail)silkflower00@hanmail.net

☞ 설문응답요령

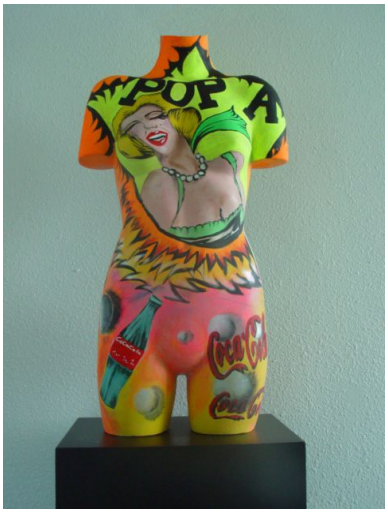
본 설문지는 오브제바디아트에 대한 관객의 심리적 반응을 살펴보고 있으며, **제시된 오브제바디아트의 샘플을 보시고 성실하게 응답**해 주시기 바랍니다.

다음은 귀하에 대한 질문입니다. 해당되는 분야에 ✓ 표를 해주시기 바랍니다.

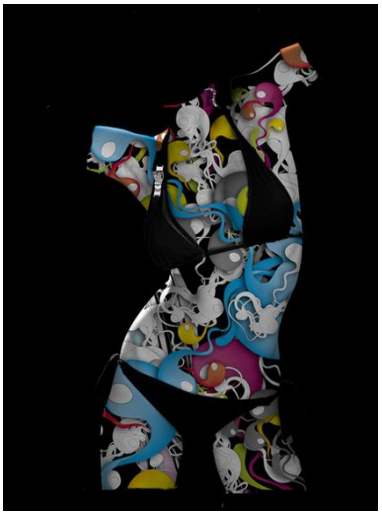
**※ 일반사항**

| | | |
|---|---|---|
| 성별 | 여자 | |
| | 남자 | |
| 연령 | 20대 | |
| | 30대 | |
| | 40대 | |
| | 50대 | |
| | 60대 이상 | |
| 직업 | 학생 | |
| | 공무원 | |
| | 회사원 | |
| | 뷰티관련 | |
| | 기타 | |

오브제바디아트는 인체를 대상으로 하기 때문에 생기는 바디아트의 일회적 특성을 보완하여 다양한 형태와 컬러를 표현하고 더불어 장기간 전시와 설치가 가능한 새로운 조형예술이라고 할 수 있습니다.
다음 제시된 작품들은 여러 가지기법을 이용하여 제작된 오브제바디아트 작품들입니다.
다음 작품들을 감상 후 질문에 응답해주시기 바랍니다.




**회화적인기법** 오브제바디아트 작품



**3D디지털기법** 오브제바디아트 작품

**에어브러쉬기법**오브제바디아트 작품

**오브제기법**오브제바디아트 작품

**U V 발광기법** 오브제바디아트 작품

**일루미네이션기법** 오브제바디아트 작품

**질감**을 표현한 오브제바디아트 작품

**다양한 형태**를 표현한
오브제바디아트 작품

**※ 문항 1)** 위8개의 작품들에서 느껴지는 느낌(감정)을 종합해서 단어, 문장, 형용사, 동사 등 형식의 구애를 받지 않고 기술해주십시오.

| 순번 | 내용(예시 : 아름답다 등) |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |

**※ 문항 2)** 전통적인 인체 조각 작품과 비교하여 받는 다른 느낌이 있다면, 단어, 문장, 형용사, 동사 등 형식의 구애를 받지 않고 기술해주십시오.

| 순번 | 내용(예시 : 조각작품에 비해 실용적이다 등) |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |

**※ 문항 3)** 오브제바디아트가 예술장르 혹은 생활예술로서 의미가 있다면, 어떤 의미가 있는지에 대하여 생각나는 대로 기술해주십시오.

| 순번 | 내용(예시 : 쉽게 작품제작에 참여할 수 있다 등) |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |

**※ 문항 4)** 오브제바디아트 작품이 설치가능하다고 생각되는 공간을 생각하여 기술하여주십시오.

| 순번 | 내용(예시 : 갤러리 등) |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |

**※ 문항 5)** 오브제바디아트가 향후 예술장르로서 활성화되기 위해서 어떠한 면이 보완되어져야 한다고 생각하십니까?

| 순번 | 내용(예시 : 많은 작가와 작품의 전시 등) |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |
| 6 | |
| 7 | |
| 8 | |
| 9 | |
| 10 | |
| 11 | |
| 12 | |
| 13 | |
| 14 | |
| 15 | |

# 부록III

## 제3차 설문지

# 제3차 설문지

□ **오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응 분석**

**안녕하십니까?**

바쁘신 가운데 소중한 시간을 내어 주셔서 감사합니다.

본 설문지는 **오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응**을 조사하기 위해서 작성되었습니다. 본 설문지를 이용한 조사는 향후 오브제바디아트가 예술적 장르로서 발전하기 위한 다양한 가능성을 제시하는데 유용한 자료로 활용될 것이며, 여러분의 성실한 응답이 매우 귀중한 자료로 활용될 것입니다.

본 연구의 결과는 학문적인 목적으로만 사용될 뿐, 어떠한 기타 목적으로도 사용되지 않을 것입니다. 아울러, 본 설문조사에 참여한 응답자 및 응답기관의 익명성은 철저하게 보장될 것입니다. 바쁘시더라도 설문지의 각 항목에 대해서 귀하가 느끼는 바를 성실하고 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다. 귀하와 귀사의 무궁한 발전이 함께하기를 기원합니다.

※ 본 설문조사에 대해, 문의사항이 있다면 아래의 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

연구자 : 김 금 란
주소 : 광주광역시 남구 송하동 365번지
연락처 : (O)062-360-5870, (F)062-223-8235
(E-mail)silkflower00@hanmail.net

☞ 설문응답요령

본 설문지는 오브제바디아트에 대한 관객의 심리적 반응을 살펴보고 있으며, **제시된 오브제바디아트의 샘플을 보시고 성실하게 응답**해 주시기 바랍니다.

☞ **제시된 작품을 충분히 감상하고 각 작품에서 느껴지는 감정에 대하여 다음 문항을 읽고 해당 위치에 ✔표 하십시오.**(1번작품~22번작품까지 22개답지 작성)

| 나는 이 작품이... | | 아니다 보통 그렇다 |
|---|---|---|
| 1 | 색상이 다채롭다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 2 | 표현의 다양성을 띄고 있다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 3 | 작품성이 독창적이라고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 4 | 환상적이라고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 5 | 생동감 있는 표현을 하고 있다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 6 | 아름답다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 7 | 미래적이라고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 8 | 예술작품으로서의 의미가 높다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 9 | 예술적이라고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 10 | 난해하다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 11 | 신선하다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 12 | 정열적이라고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 13 | 재미있다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 14 | 섹시하다고 생각 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 15 | 개인적으로 나는 이 작품을 좋아 한다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |
| 16 | 나도 이 작품제작을 직접 시도해 보고 싶다 | ①--②--③--④--⑤--⑥--⑦ |

☞ **이 작품이 설치될 경우 다음 어느 곳에 설치하는 것이 가장 바람직할 지 선택하여 해당번호에 ✔표 해 주십시오(3개까지 복수응답 가능)**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 공원 | 5 | 건물입구 | 9 | 커피숍 | 13 | 야외예술공간 |
| 2 | 갤러리 | 6 | 관공서 | 10 | 뷰티샵 | 14 | 아파트입구 |
| 3 | 쇼핑센터 | 7 | 병원 | 11 | 공항, 터미널 | 15 | 공연장 입구 |
| 4 | 학교 | 8 | 길거리 | 12 | 아파트 거실 | 16 | 극장/공연장 |

☞ **다음 문항에 대하여 자신이 해당하는 위치에 ✔표 하십시오.**

| | |
|---|---|
| 귀하의 성별은 ? | ① 남자 ② 여자 |
| 귀하의 연령은 ? | ① 30대 이하 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 이상 |
| 귀하는 예술분야의 업무에 종사하고 계십니까? | ① 예 ② 아니오 |

## 국문초록

# 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 연구

김 금란
지도교수 : 김 남 훈
디자인경영학과
조선대학교 일반대학원

본 연구는 인체를 표현대상으로 하는 일반적인 조각 작품에 바디아트의 다양한 채색기법을 응용한 새로운 아트장르를 제시하려고 한다. 이러한 새로운 아트장르는 인체조각 작품의 형태적 다양성과 인체를 대상으로 한 바디아트의 다양한 채색기법의 장점을 흡수하면서, 현대의 사람들에게 다양한 감성적 반응을 일으킬 수 있음과 동시에 바디아트의 독특한 예술적 감성을 반영구적으로 보존가능하다는 장점이 있다.

따라서 향후 이러한 새로운 아트장르가 널리 인식· 확산되면 새로운 아트장르로서의 역할가능성이 매우 높다고 할 수 있다.

그러나 이러한 뚜렷한 가능성에도 불구하고 기존 연구에서는 아직까지, 이러한 새로운 장르에 대한 개념규정, 장르의 등장배경, 사용소재에 대한 이론적 체계에 대한 제시 및 새로운 장르에 대한 관객들의 심리적 반응에 대한 의미 있는 연구결과들을 제시하지 못하고 있다.

이와 같은 연구의 부족은, 새로운 장르에 대하여 작품을 전개하는 방향에 대한 관점, 재료와 작업방식에 대한 지식 및 관객의 반응에 대한 이해 등 이 분야에 대한 관심을 지속적으로 확대해 가는 향후의 작가들에게 의미 있는 정보체계를 전달하지 못하고 있다.

따라서 이러한 새로운 아트장르에 대한 개념을 이론적 고찰을 통하여 오브제바디아트(Object Body Art)로 규정하고, 오브제바디아트의 개념과, 역사, 재료, 작업방식 및 도구와 표현기법 및 표현기법에 따른 관객의 심리적 반응 등에 대한 체계적인 연구결과를 통하여, 향후 오브제 바디아트가 새로운 아트장르로서 기반

을 다질 수 있는 근거를 제시할 필요가 있다.

본 연구는 일회적이며 설치가 불가능한 특성을 지니고 있는 바디아트의 한계를 극복하며 바디아트와는 다른 장르로서, 오브제바디아트의 예술장르를 새롭게 규정하고, 형태와 컬러의 표현이 자유롭고 설치와 전시가 가능한 다양한 기법의 오브제바디아트의 이론적 지식체계를 구축하는 한편, 오브제바디아트작품들을 다양한 표현기법에 따라 직접 제작하고 제시하여, 관객들이 이러한 새로운 아트장르의 작품에 대하여, 어떠한 심리적 반응을 나타내는지에 대한 연구결과를 제시함으로써, 새로운 아트장르로서의 오브제바디아트에 대한 이론적 정보체계를 구축하여, 향후 새로운 조형예술장르로서의 확대와 발전을 모색해 보고자 한다.

이러한 연구의 목적을 수행하기위한 본 연구의 구성은 다음과 같다.

제1장 서론에서는 바디아트의 일회적 특성을 극복하고 조형예술의 확대와 발전을 목적으로 전시와 설치가 가능한 조형물인 오브제바디아트의 등장에 대한 연구배경과 연구목적을 제시하였고 각 장별로 나누어 연구되어진 구성 및 연구방법에 대해 언급하였다.

제2장에서는 오브제바디아트의 이론적 배경을 살펴보기 위해 오브제바디아트의 개념과 등장배경, 오브제바디아트의 현황을 알아보고 오브제바디아트의 재료를 분석하여 체계적으로 정리하였다. 또한 오브제바디아트의 작업방식과 도구를 브러시와 에어브러시, 스펀지 위주로 살펴보았으며 오브제바디아트작품의 형태를 정형적, 추상적인형태로 분류하여 제시하였다.

제3장에서는 오브제바디아트작품을 회화적 기법, 컴퓨터기법, 에어브러시기법, 오브제를 응용한 기법, U V 발광 기법, 일루미네이션 기법, 질감 표현기법, 형태표현기법 등 표현기법에 따라 분류하고 이를 다시 주제별로 유형을 나누어 비교분석함으로써, 오브제바디아트의 표현장르에 대한 체계적 분류를 제시하였다.

제4장에서는 오브제바디아트의 작품영역에 대한 관객들의 일반적인 인식조사와 더불어, 표현기법에 따른 심리적 반응을 다양한 작품을 제작하여 관객들을 대상으로 실증 분석함으로써, 표현기법에 따라 관객들의 심리적 반응이 어떻게 다르게 나타나는지를 체계적으로 제시하여, 새로운 조형예술장르로서의 관객의 인식

과 가능성을 제시하였다.

제5장 결론에서는 제3장과 제4장의 분석결과를 바탕으로 연구의 결과를 정리하고 결론과 연구의 시사성 및 향후 연구방향에 대해서 제시하였는데 결론은 다음과 같다.

오브제바디아트에 관한 일반인들의 심리적 반응을 조사하기 위한 선행설문조사인 〈바디아트의 인식 및 실태조사〉에서는 인체오브제를 응용한 바디아트작품이 전시와 설치가 가능하다면 조형예술 영역 확대나 발전에 영향을 줄 것이라는 응답자가 86%로 매우 긍정적인 결과가 도출 되어 향후 오브제바디아트의 전망이 매우 긍정적으로 분석되었다.

두 번째 실시한 〈오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 1차 실증분석〉 결과는 다음과 같다.

첫째, 오브제바디아트 작품들에서 느껴지는 느낌에 대한 응답결과는 '색상이 화려하고 다채롭다' 와 '독창적이다' 가 가장 많이 나타났으며

둘째, 전통적인 인체 조각 작품과 오브제바디아트를 비교하여 받는 느낌에 대한 응답은 색상과 표현의 다양성이라고 가장 많이 응답하였다.

셋째, 오브제바디아트의 예술장르로서의 의미에 대한 응답은 전통적인 조각 작품에 비교하여 작품제작참여의도가 높게 나타났으며 생활예술로서의 비중이 확대될 것 이라는 응답이 높게 나타났다.

넷째, 오브제바디아트의 설치가능 장소에 대한 응답은 공원과 갤러리, 쇼핑센터를 가장 많이 선호하였다.

다섯째, 오브제바디아트가 예술장르로서 활성화되기 위한 보완점으로는 TV, 광고를 이용한 홍보와 전시회개최가 가장 많은 비중을 차지하여 오브제바디아트의 대중화, 일반화를 위한 홍보와 전시회개최의 필요성이 대두되었다.

세 번째 실시한 〈오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응 2차 실증분석〉 결과는 다음과 같다.

첫째, 오브제바디아트 작품들에 대한 주요 심리적 반응결과는 전체적으로 독창

성과 생동감이 가장 높게 나타났다.

둘째, 오브제바디아트 작품들에 대한 선호 관객층 분석결과는 전체적으로 연령층의 특성에 따라 작품선호도가 각각 다르게 나타났으며 성별로는 여자가 남자보다 선호도가 높았음을 알 수 있었다.

셋째, 오브제바디아트 작품의 제작참여의도 결과는 전체적으로 남성보다 여성의 참여도가 높게 나타났으며 연령별로는 20대와 50대 이상의 여성이 똑같이 가장 높게 나타났다

넷째, 오브제바디아트의 설치가능 장소의 응답결과는 전체적으로 갤러리, 야외예술 공간이 가장 높게 나타났고 뷰티 샵 및 쇼핑센터, 공원, 공연장, 건물입구 순으로 나타나 향후 오브제바디아트가 예술작품으로서의 가능성이 높은 작품분야임을 알 수 있었다.

따라서 본 연구에서 제시하는 새로운 조형예술인 오브제바디아트는 전통적인 인체조각 작품이 주는 무게감과 색채의 제한성을 탈피하여 다양한 형태와 자유로운 색채를 구사하는 조형예술의 영역 확대와 생활예술영역의 확대, 작품제작참여의도의 분석결과를 통하여 나타난 일반인들의 참여예술영역의 확대를 기대할 수 있으며, 3차례의 실증분석결과를 통하여 나타난 오브제바디아트에 대한 일반인들의 반응은 향후 오브제바디아트의 전망이 매우 긍정적임을 시사하고 있다고 판단된다.

# 저작물 이용 허락서

| 학 과 | 디자인경영학과 | 학 번 | 20077432 | 과 정 | 박 사 |
|---|---|---|---|---|---|
| 성 명 | 한글 : 김 금 란 한문 : 金 錦 蘭 영문 : Keum-Ran, Kim | | | | |
| 주 소 | 광주광역시 남구 송하동 365번지 | | | | |
| 연락처 | E-MAIL : silkflower00@hanmail.net | | | | |
| 논문제목 | 한글 : 오브제바디아트의 표현기법에 따른 심리적 반응연구<br>영문 : Aesthetic Response on Object Body Art According to Expression Methods | | | | |

본인이 저작한 위의 저작물에 대하여 다음과 같은 조건아래 조선대학교가 저작물을 이용할 수 있도록 허락하고 동의합니다.

- 다 음 -

1. 저작물의 DB구축 및 인터넷을 포함한 정보통신망에의 공개를 위한 저작물의 복제, 기억장치에의 저장, 전송 등을 허락함
2. 위의 목적을 위하여 필요한 범위 내에서의 편집·형식상의 변경을 허락함. 다만, 저작물의 내용변경은 금지함.
3. 배포·전송된 저작물의 영리적 목적을 위한 복제, 저장, 전송 등은 금지함.
4. 저작물에 대한 이용기간은 5년으로 하고, 기간종료 3개월 이내에 별도의 의사표시가 없을 경우에는 저작물의 이용기간을 계속 연장함.
5. 해당 저작물의 저작권을 타인에게 양도하거나 또는 출판을 허락을 하였을 경우에는 1개월 이내에 대학에 이를 통보함.
6. 조선대학교는 저작물의 이용허락 이후 해당 저작물로 인하여 발생하는 타인에 의한 권리 침해에 대하여 일체의 법적 책임을 지지 않음
7. 소속대학의 협정기관에 저작물의 제공 및 인터넷 등 정보통신망을 이용한 저작물의 전송·출력을 허락함.

동의여부: 동의( ○ ) 반대( )

2010년 2월 일

저작자: 김 금 란 (인)

## 조선대학교 총장 귀하