

# UV라이팅에 나타난 바디페인팅 시각적 효과

## Visual Effects of UV Lighting on Bodypainting

김미림, 최희자

한성대학교 예술대학원 뷰티예술학과

Mi-Rim Kim(mrsr0113@hanmail.net), Hee-Ja Choi(hs3133@lycos.co.kr)

### 요약

21C는 디지털 시대로 3D문화의 발전과 예술문화의 발전으로 예술영역이 다양해지고 있으며, 바디아트 의 한 분야인 바디페인팅 또한 3D와 접목되고 3D로 표현되는 UV바디페인팅은 시각적으로 가장 극대화 되는 한 장르이다. UV바디페인팅은 단과장과 장과장의 원리를 통해 입체적으로 보여지는 빛을 결합한 과학적인 페인팅기법으로 8가지 색상으로 일반 수성물감보다 색이 한정되어 있다. 본 연구에서는 바디페 인팅에 대한 이론적 고찰과 UV바디페인팅의 특성을 파악하여 시각적 효과의 이론을 정립하고자 한다. 또한 연구자가 제작한 점, 선, 면의 UV바디페인팅의 작품을 제시하여 3D원리를 통한 시각적 효과에 대한 결과를 분석하였다. UV바디페인팅은 발광물감을 이용한 페인팅 기법으로 블랙라이트로 인해 UV물감이 발광하고 단과장과 장과장의 원리를 통해 3D로 표현되며, 일반 바디페인팅과는 달리 점과 선에 의한 디자인 형태에 따라 입체적인 작품의 효과를 얻을 수 있었다. 효과에 나타난 특이점은 점, 선, 면 중 점과 선에 의한 페인팅이 3D효과가 더욱 뚜렷하였으며, 면에 의한 페인팅은 3D효과보다는 인체의 움직임으로 모티브 자체의 변형이 이루어짐을 알 수 있었다. 따라서 UV바디페인팅 3D시각적 효과는 디자인에 의해 다양한 표현이 연출되어진다.

본 연구를 통해서 바디페인터들의 실무적인 기초자료로 활용되기를 기대하며 추후 이에 따른 지속적인 연구가 이루어지기를 바란다.

■ 중심어 : UV 바디페인팅 | 블랙라이트 | 공연예술 | 시각적 효과 |

### Abstract

21C digital culture is now affecting the life of arts and development through our system, as well as body arts and body painting. Body painting is not has been focused through our lives in 21<sup>st</sup> century as one genre. UV body painting is from short to long wave length that demonstrates to us the dimension by science and lighting showing more than 8 colors that are better off being set. From this research the theory of body painting considerate characteristics and vision for it. From the researchers line, dots, and side shows the UV body painting as a one piece of art and analyzing the 3D theory and once again showing vision through what it's affecting to their result.' UV body painting is usage of floral paints and using so called 'black light' that shows the short and long term wavelength that provides the 3D material, but first, this is different from normal body painting like dots, like, and layers shows more thoroughly and shows focused motive and you can easily tell the difference. As of all UV body painting is showing more 3D vision more than the design itself. From all this research, to all the body painters we await the future practical theory to be used and for the better future.

■ keyword : UV Body Painting | Black Light | Performing Art | Visual Effects |

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

21C의 문화예술은 독창적이며 창의적인 동시에 다양한 예술이 접목된 문화가 활발하게 발전되고 있으며, 3D문화의 발전 또한 예술영역에 영향을 미쳐 예술영역이 다양해지고 있다.

현대사회에서 3D는 여러 매체와 영상을 통해 일반적으로 쉽게 접근할 수 있는 한 부분이다. 바디아트와 한 분야인 바디페인팅 또한 3D와 접목되어지며 3D로 표현되는 UV바디페인팅은 화려한 색채와 3D효과로 인하여 대중에게 선호도가 높아지고 있는 추세이다.

‘2010 아누스세미나’는 6명의 무용수가 UV발광물질과 형광물질로 표현한 바디페인팅과 퍼포먼스를 융합하여 대중예술로서의 공연을 선보였으며, 비비그룹 ‘익스프레션크루’의 마리오네트 공연은 UV기법에 영상을 접목하여 이벤트 형식의 공연을 연출하였다. 이처럼 UV기법은 시각적으로 가장 극대화되는 바디페인팅으로 공연예술, 이벤트, 영상 등 다양한 영역에서 활용되고 있다.

바디페인팅은 2002년 월드컵을 기점으로 시작되었으며 인간의 신체를 바탕으로 인간의 몸을 캔버스로 삼아 모든 주제를 예술적 영감과 표현의 대상으로 활용되고 있으며 창의적이고 독창적인 작품세계를 시각적으로 극대화시킬 수 있다.

바디페인팅에 관한 선행연구로는 최희자(2010) ‘브랜드바디페인팅의 작품 제작을 위한 연구’는 새롭게 창작된 브랜드바디페인팅의 이론적 정립과 프로세스에 따른 작품을 제시하였으며, 김미경(2009) ‘브러시를 이용한 바디페인팅 연구’는 표현분류에 따른 작품을 브러시로 제작하여 브러시 기법의 다양성을 연구하였다. 오대식(2007) ‘에어브러시를 이용한 바디아트 표현의 실제’에서는 에어브러시의 이론적 정립을 통하여 전문화된 표현기법으로 작품을 제시하였다. 이처럼 바디페인팅 기법과 작품을 제시하는 연구는 이루어지고 있으나 시각적으로 극대화되는 UV바디페인팅에 관한 연구는 미비한 실정이다.

따라서 본 연구자는 UV바디페인팅의 특성을 파악하

고, 3D시각적 원리를 연구하여 UV바디페인팅의 이론을 정립하고자 한다. 또한 연구자가 제작한 점, 선, 면의 UV바디페인팅 작품을 제시하여 3D로 보여지는 UV바디페인팅에 시각적 효과를 분석하고자 한다.

### 2. 연구내용 및 방법

본 연구에서는 UV바디페인팅의 이론적 개념과 3D로 보여지는 UV바디페인팅의 시각적 효과의 원리를 고찰한다. 이를 토대로 작품을 제시하여 분석하는 것으로 연구방법은 다음과 같다.

II장에서는 바디페인팅 개념과 표현기법, UV바디페인팅 특성에 대해 문헌연구를 통하여 연구한다. 또한 3D 입체원리 종류에 대해 분석하여 UV바디페인팅을 통한 3D의 시각적 원리를 입증하고 작품 사례를 분석한다.

III장에서는 3작품을 제시하여 UV바디페인팅에 시각적 효과에 대해 분석하여 본 연구의 실증적인 자료로 삼고자 한다.

IV장에서 결론 및 제언을 통해 향후 연구 과제를 제시한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 바디페인팅

#### 1.1 바디페인팅 개념 및 역사

바디페인팅은 인체에 채색을 하고 디자인하는 것으로 바디페인터들의 생각과 주제에 따라 여러 재료와 함께 사용하여 표현하는 것이다. 미술사조로 볼 때 개념 미술의 한 분류이며 퍼포먼스아트의 선구로서, 명칭에서 쉽게 알 수 있듯이 사람의 몸을 재료로 하는 미술 형태이다[1].

인류가 언제부터 자신의 몸에 색을 이용하여 칠함으로써 창조적 충동을 표현하고자 했는지 정확하게 알 수 없으나 선사시대로부터 장식하고 변화를 추구하고자 했던 것은 벽화나 유물을 통해 확인할 수 있다.

아프리카 원주민과 아프리카 인디언 부족 사이에서 오래전부터 전해 내려오던 관습이었으며 그 기원이 언

제부터인지 정확히 알 수 없지만 BC 5000~1500년대의 사하라 동굴 벽화에서 발견된 페인팅을 하고 있는 여인의 모습은 바디페인팅의 오랜 역사를 말해준다[2]. 생존을 목적으로 행한 여러 행위 중 하나로서, 치열한 경쟁 시대에 자신을 보호하거나 또는 위협의 대응수단으로 행해지게 되었으며 주술적인 수단으로는 계급이나 신분, 종교 등을 나타내기 위한 것으로 바디페인팅의 목적은 정신적 의미, 상징적 의미, 보호적 의미, 종교적 의미 네 가지로 정리할 수 있다.

첫째, 정신적 의미는 인간의 본능의 욕구인 타인에게 아름답게 보이고 싶은 욕구와 자기 자신을 드러내 보이고 싶어 하는 행위[3], 우월성을 드러내려는 인간의 생존 본능이며 둘째, 상징적 의미는 자신의 신분을 위한 바디페인팅으로 원시시대 신체장식을 이용하여 자신을 드러내고 종족을 구분하여 자신의 지위를 나타냄으로서 세력을 증가시키는 도구로 표현하였다. 셋째, 보호적 의미는 인류가 자신의 적이나 자연체로부터 보호하기 위한 수단으로 몸에 상흔과 문신을 하였다. 넷째, 종교적 의미는 고대 이집트시대 때 가장 많이 사용되었으며 신을 믿으며 제사를 올리거나 주술의식을 행할 때 바디페인팅을 하였다. 이처럼 바디페인팅은 원시시대부터 장식성, 상징성, 보호성, 종교 등으로 분류되며, 인간의 미를 돋보이게 하는 하나의 수단으로 발전하였고 이것은 예술적 미를 창조하여 육체적 변화를 보여주는 행위예술과 동일시되어 다양한 분야에서 행해지는 오늘날의 바디페인팅의 형태가 되었다.

## 1.2 바디페인팅 표현기법

형태, 도구, 재료로 분류되는 바디페인팅의 표현기법은 다음과 같다.

첫째, 회화적기법은 회화적 요소를 이용한 바디페인팅 기법으로서 가장 흔히 사용되고 있으며 과운데이션, 아쿠아 물감 등의 재료들을 이용하여 표현할 수 있다. 모든 색채가 자유롭고 꽃, 동물, 우주, 인물, 바다 등 다양한 모티브를 작가의 의도에 따라 다양하게 표현된다. 메시지 전달이 용이하고 표현하는 사람의 색채 감각이나 개인적인 취향이 주제에 따라 많이 변하지만 관객과 쉽게 소통할 수 있으며, 자신의 예술세계를 전달할 수

있는 예술성을 갖게 해준다[4].

둘째, 에어브러시기법은 대중화된 기법으로 콤프레셔로 물감을 일정한 공기의 압력으로 밀어내고 건을 통해서 분사하여 채색하는 특성을 가지고 있다. 손으로 페인팅 하는 것에 비해 시간이 단축되고 정교한 작업을 할 수 있으며 자연스러운 그라데이션 표현이 가능하다. 에어브러시를 이용한 바디페인팅은 인체에 무해한 에어브러시 전용 물감을 사용하여야 한다. 또한 종이나 필름지에 원하는 모양을 오려서 분사하면 그 모양 그대로 표현되는 스텐실과 같은 효과를 얻을 수 있다.

셋째, 그래픽기법으로 입체 매체와 상대되는 용어로 회화적기법과는 상반되는 기법이라 할 수 있다. 대표적 인 문자, 회화, 사진, 잡지, 광고 등 여러 분야에 확산되어 표현되어지고 있으며 추상적인 모티브를 주제로 삼아 선의 나열, 흑백의 조화, 기하학적인 형태 등 강렬한 색채대비를 통해 다이나믹하게 표현된다. 즉흥적인 페인팅도 이 부분에 해당되며 행위예술의 수단으로 이용되고 있다.

넷째, 오브제를 활용한 기법은 조형예술에 포함되며 새로운 기법과 재료의 개발에 의해 다양하게 표현되어지며 자연물과 인공물로 구분할 수 있다. 자연소재로는 꽃과 깃털, 머드 등을 사용하는 방식으로 바디페인팅의 많은 소재로 쓰이고 있으며 인공소재로 인조보석, 패브릭, 종이, 금속, 철사 등을 활용하여 패션쇼 등에서 많이 보여지고 있다.

## 1.3 UV바디페인팅

### 1.3.1 UV바디페인팅의 특성

UV바디페인팅은 물감과 블랙라이트로 인해 발광하는 빛을 결합한 과학적인 페인팅기법이다. UV바디페인팅은 다른 바디페인팅에 비해 시각적으로 효과가 커서 색채가 화려하며 무대공연이나 이벤트 쇼에 많이 활용된다. UV바디페인팅은 모델의 신체를 고려해서 작업을 하기보다는 채색한 부분만 발광하기 때문에 모델의 바디라인과 길이를 조절하여 표현할 수 있다. 이에 반해 UV물감은 마르고 난 뒤 시간이 지나면 가루로 떨어져 물감을 채색할 때 한 번에 많은 양의 물감을 사용하지 않고 얇게 덧바르는 듯 채색하여야 하는 제한적인 부분

도 있다. 또한 블랙라이트를 켜 상태에서 작업이 진행되어 눈의 피로감이 더해지므로 모델의 컨디션을 충분히 고려하여 작업하며, 공간과 주위환경에 제한으로 배경은 반드시 블랙이어야 한다. 따라서 무대의 크기, 활동범위 등 블랙라이트가 반응할 수 있는 거리를 작업전에 체크하여야 한다.

### 1.3.2 UV물감

UV물감은 8가지 색상으로 빨강, 주황, 노랑, 연두, 파랑, 보라, 핑크, 흰색으로 일반 수성물감보다 색이 한정되어 있다. UV라이트에 발광하는 특수물감으로 UV물감은 일반 수성물감과 혼합하여 사용이 가능하지만 색상의 선명도와 발광력이 떨어지게 되고 같은 UV물감을 혼합하여 사용을 하거나 덧칠을 하게 되면 선명도와 발광력은 강해진다. UV물감은 형광물질로 하여금 블랙라이트에 반응을 하게 되고 UV물감 색상의 선명도와 발광력은 단파장과 장파장의 원리와 상관없이 나타난다. 빨강과 파랑색이 발광이 강하며 노랑색과 녹색, 보라색은 발광이 현저히 떨어진다.

UV물감은 일반 조명에서 불투명하게 보이게 되며 블랙라이트에서는 선명하게 발광하여 물감을 채색하지 않은 모델의 스킨은 검정색으로 보이게 된다. 채색한 부위의 색채는 네온 칼라로 화려하게 표현되어 관객의 시각을 자극한다. 피포먼스와 접목되어 움직임이 있을 시에는 할레이션(halation) 반응이 일어나 더욱 현란한 색감이 연출된다.

### 1.3.3 블랙라이트

블랙라이트는 Ultra Violet 조명으로 일반적으로 자외선으로 불린다. 자외선은 빛의 파장이 가장 짧으며 일반적으로 고에너지를 갖게 되고 투과력이 강해진다. 특수조명으로 화학 반응을 일으킬 수 있으며, 형광 물질을 발생함으로써 빛에 의해 발광하게 된다. 블랙라이트는 와트수에 따라 색상의 선명도가 좌우되고 다른 조명보다는 블랙라이트 단독 사용 시 효과가 크다.

자외선은 일반적으로 단순히 햇빛에서 발견되며 자외선 빛의 파장은 가시광선보다 짧은 전자파를 발생하며 자외선 방사와 가시광선의 방출 램프이다. 단 하나

의 형광체만 사용하는 것을 제외하고 일반적으로 일반 형광등과 같은 방식으로 만들어지며 전구의 유리는 푸른빛이 도는 보라색 유리, 니켈 산화물로 대체할 수 있다. 일반 형광등과 같은 방식으로, 400nm의 범위 10nm의 파장이 가시광선보다 짧더라도 만들어진 범위에서 X-선 이상으로 전자파가 발생하고 에너지 3eV에서 124eV만큼 발생 할 수 있다. 스펙트럼 주파수보다 인간은 색을 보라색으로 식별하는 높은 전자파로 구성되어 있기 때문에 Ultra Violet이라 지칭한다[6].

## 2. 3D입체원리

### 2.1 지각원리

인간의 5가지 감각인 시각, 청각, 후각, 미각, 촉각 중에 시각에 의한 입체감이 약 70%정도 차지하며, 인간의 시각 인지는 단순히 안구 활동에 의해서만 아니라 안구 활동을 통해 보여지는 화상의 정보가 시신경을 통해 대뇌로 전달되어 융합의 과정을 거치게 된다[7].

우리의 좌안과 우안이 입체를 인식하는 원리로 양안 시차라 이르는데 두 눈의 불일치는 3D 장면을 볼 때 왼쪽 눈과 오른쪽 눈에 투사되는 영상에 각도의 차이가 나는 것을 말하며 우리는 이때 두 눈에 맺히는 상의 불일치 때문에 사물을 입체로 지각하게 되는 것이다[8].

인간이 입체감을 형성하는 관점은 생리적 요인과 경험적 요인에 의해 형성된다. 생리적 요인은 좌안과 우안의 양안 운동에 기인하며 양안 시차는 인간의 신체적 특징으로 입체감을 형성하는데 가장 크게 작용하는 요인이다. 경험적 요인에서 초점 조절은 안구 수정체의 형태를 조절해 가까이 있거나 멀리 있는 피사체의 초점을 조절하는 현상으로 가까이 있는 물체를 바라볼 때는 모양체 근육이 수축하고 수정체의 소대가 이완되면서 수정체는 두꺼워져 초점 거리가 짧아진다.

그림자는 윤곽이 있는 사물에 빛을 비추면 그에 상응하는 그림자가 생기는데 이것을 통해 입체감을 인지할 수 있다. 선 원근법은 시각이미지에서 눈과 보이는 대상을 서로 잇는 직선에 의해 나타나며 이 직선이 우리 눈에서 나와 사물로 뻗어나간다고 할 때 그 선들은 원뿔꼴의 시각 피라미드를 형성하게 된다. 이에 따라서 거리가 멀면 멀수록 수렴의 정도가 커진다.

색상에서 보게 될 때의 진출색과 후퇴색은 모양, 크기, 거리가 같더라도 상대적으로 가까이 혹은 멀리 있는 것처럼 느껴지는 색을 말한다. 일반적으로 따뜻한 색과 밝은 색은 진출해 보이고 차가운 색과 어두운 색은 후퇴해 보인다. 명도가 같으면 장과장 색이 진출해 보이고 단과장 색은 후퇴해 보이게 된다.

## 2.2 3D입체 종류

3D의 종류는 안경식 방식과 무안경식 방식으로 두 분류로 나눌 수 있다.

### 2.2.1 안경식

안경식 방식은 인간이 양안 시차를 통해 입체감을 구성하는 원리를 이용하여 안경을 착용함으로써 서로 다른 화상을 보이게 하여 입체감을 느끼게 하는 방식이다.

① 적청 안경 방식 (에너그리프 : Anaglyph) 입체영상 구현방식은 특수 안경을 사용하는 것인데 적청 안경은 가장 간단하면서 잘 알려진 방식이다. 상호 보색관계에 있는 보색의 필터를 이용하여 2차원 영상을 분리하여 이미지를 색의 차이에 의해 분리되는 방식이다. 시각적으로 인지하는 것은 적색 안경에는 백지 부분과 적색부분 모두 적색으로 보이고, 청색으로 그려진 상만 모양을 볼 수 있다[9]. 청색 안경에는 같은 원리로 적색으로 그려진 부분만 보이게 된다. 하지만 적청 안경은 각각의 안경 색의 제한을 받기 때문에 현재 거의 사용되지 않고 있다.

② 편광 안경 방식 (폴라리제이션 : Polarization) 편광 방식은 직선편광의 진동방향이 다른 성질, 혹은 원편광의 회전 방향이 다른 성질을 이용하여 양안에 편광방향이 다른 편광 안경을 쓰고 보는 방법이다[10]. 빛을 통해서 각도가 수직 수평으로 제한점에서 투사하여 인위적으로 눈에 도달하기 때문에 서로 다르게 이미지를 보이게 한다. 좌측 화상과 우측 화상이 각기 다른 편광을 가지고 있으며 이런 화면을 편광판이 부착된 안경을 쓰고 보면 좌측화상과 우측화상이 분리되어 보이기 때문에 쉽게 입체감을 느낄 수 있다. 편광방식은 입체감

이 편광판의 성능에 크게 좌우되기 때문에 편광능이 뛰어나지 않은 편광안경을 사용할 경우 좌측 또는 우측에 해당하는 화상이 어느 정도 좌안 또는 우안에서도 보이지만 전체적으로 입체감이 떨어지기도 한다.

### 2.2.2 무안경식

무안경식 방식은 안경을 착용하지 않지만 입체영상의 정보를 전달하는 매체에서 좌안과 우안의 영상을 각각 보낸다는 점에서 인간의 양안 시차 원리와 같다고 할 수 있다.

① 패럴랙스 배리어 (Parallax Barrier) 전방으로부터 거리를 두어 이미지나 영상을 관찰함으로써 이미지나 영상이 입체로 나타나게 하는 시차에 의한 방법이다.

패럴랙스 배리어 방식은 제작하기가 가장 간단하나 대부분의 빛이 패럴랙스 배리어에 의해 차단되기 때문에 밝은 화면을 얻을 수 없다. 백라이트 분배 방식은 보는 이의 위치에 대응하는 점에서 두개의 백라이트를 비추어야 하기 때문에 보는 사람의 위치 추적을 위해 복잡한 정보처리 방법을 필요로 하는 등의 문제점을 가지고 있다.

② 렌티큘라 방식 (lenticular sheet) 좌우의 영상이 디스플레이 될 수 있는 소자 앞에 하나의 좌우각역에 해당하는 반원통형 렌티큘라 시트를 부착하여 좌우 각각의 눈에 좌우에 해당하는 영상만 보이도록 함으로서 입체적으로 보이게 하는 방식이다[11].

두 대의 카메라를 사용해 좌우측 화상을 촬영하고 이렇게 촬영된 두 개의 화상을 한 화면 위에 규칙적으로 번갈아 배열시킨다. 렌티큘라 렌즈를 화면 앞에 설치하면 각각의 화상은 렌티큘라 시트를 통과한 후 서로 다른 방향으로 진행하기 때문에 입체감을 느낄 수 있다. 이때 입체감을 느낄 수 있는 한계점은 위치와 범위, 그리고 렌티큘라 시트의 곡률, 두께, 균일도 등의 특성에 따라 결정되며 입체감을 느낄 수 있는 사람의 위치가 극히 한정되는 문제점을 가지고 있다.

### 2.3 UV바디페인팅을 통한 3D 시각적 원리

UV 발광물감은 블랙라이트로 인해 발광하게 되고 색의 원리로 인해 빛을 통하여 3D효과를 볼 수 있다. 블랙라이트를 켜 상태에서 3D안경을 착용 시 좌측 화상과 우측 화상이 각기 다른 편광을 가지고 있기 때문에 빛을 통하여 분리되어 보이므로 단과장과 장과장으로 구분하여 쉽게 입체감을 느낄 수 있다. 단과장과 장과장은 무지개 원리를 통해 쉽게 이해할 수 있는데, 파장이 긴 빨간색 부분은 멀리 보이며 파장이 짧은 보라색 부분은 짧게 굴절되어 무지개를 만들게 된다. 하지만 UV바디페인팅 재료인 UV물감은 장과장과 단과장으로 원근감은 그대로이나 명암과 면의 면적에 따라 발광력이 달라진다. 또한 3D작품 제작 시 3D효과를 극대화시키기 위해 포인트 부분에 검정색을 사용하여 깊이감을 표현할 수 있다.

### 2.4 UV바디페인팅 작품 사례

[그림 1]은 꽃과 넝쿨을 모티브로 꽃모양을 최대한 단순하게 디자인 하였으며 넝쿨은 기하학적인 문양으로 변형하여 선과 점으로 표현한 작품이다. 색상은 5가지를 활용하였으며 주조색은 발광력이 강한 주황색으로 연출하였다. [그림 1]의 벽면에 빛을 주어 3D효과보다는 신체 라인을 부각시킨 특이점이 있다. ‘2010야누스’ 공연에 활용된 [그림 2]는 파랑과 빨강과 파랑색을 이용하여 3D시각효과가 극대화된 작품이다. 선과 면, 형태를 함께 응용하여 기존의 규칙적인 디자인과 달리 색다른 느낌으로 연출하였다. 장과장과 단과장으로 원근감은 그대로이나 명암과 면의 면적에 따라 발광력이 달라지는 시각적 원리가 적용되었음을 알 수 있다.

[그림 3]은 메인모델을 중심으로 주위에 9명의 모델의 어우러져 융합된 작품이다. 각각의 모티브를 신체 일부에 표현하여 즉흥적인 조화로 창작성이 연출되었다. 특징으로는 색체의 화려함과 검정색으로 나타나는 공간사이 사이로 보이는 곡선 문양들이 몽환적 분위기를 나타낸다. [그림 4]는 선으로 표현한 작품으로 아르누보 형식을 응용하여 부드러운 곡선으로 나타냄으로써 직선과는 달리 세련된 감정이 느껴지도록 표현하였

다. 발광이 약한 연두색을 주조색으로 사용하였으며 선의 곡선사이에 발광이 강한 주황색을 포인트 색상으로 얇은 선으로 신체 라인을 채색하였다. 블랙배경과 발광력이 약한 색감으로 인해 모델이 공중에 떠 있는 공간적 변동의 착각을 일으킨다. 이처럼 시각 효과가 극대화되는 UV바디페인팅은 디자인과 공간 조화로 다양하게 창작성이 연출되며, 바디페인팅의 미적 수단과 보여지는 예술의 융합체라 할 수 있다.



그림 1

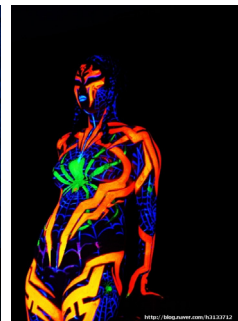


그림 2

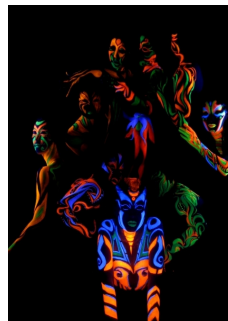


그림 3

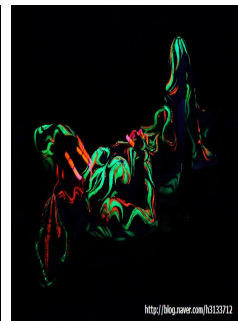


그림 4

## III. UV바디페인팅 작품제작

### 3. 작품제작

#### 3.1 <작품1> 점, 선으로 표현한 작품

<작품1>은 UV물감 8가지 색상 중 차이가 가장 큰 빨강색과 파랑색을 주조색으로 하여 발광력이 가장 강한 색상을 사용하였으며 점묘화법으로 점을 이용하여 목선과 어깨를 연결하였다. 직선의 느낌보다는 곡선의

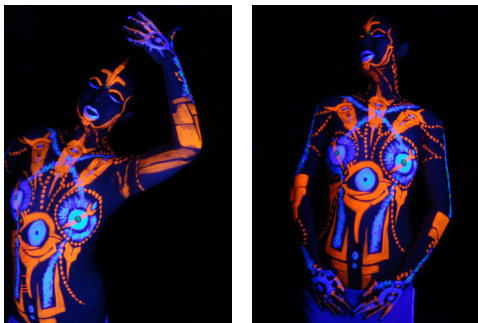
느낌을 이용하여 몸의 라인을 살려 표현하였다. 세상을 바라보는 눈을 모티브로 하여 상체의 중심에서 상체 윗라인에 포인트를 두어 눈의 형태를 사이버틱하게 눈동자는 파랑색으로 표현하여 들어가 보이게 깊이감을 주었다. 파장의 차이로 3D효과가 두드러졌으며 선과 점선을 이용한 작품으로 입체적인 분리현상이 가장 크게 나타났다.

### 3.2 <작품2> 면으로 표현한 작품

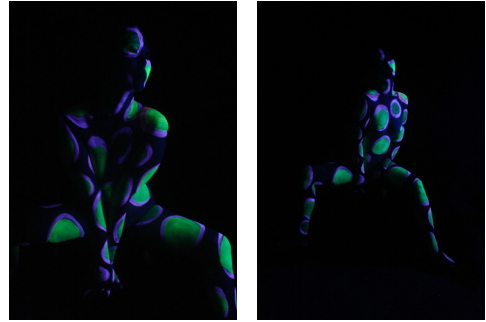
면으로 표현한 <작품2>는 모델 포즈와 거리에 따라 원근감으로 발광에 차이가 표현된 작품이다. 격차가 나지 않는 보라색과 연두색을 사용하여 발광력이 약하고 입체효과 또한 많이 나지 않는다. 3D효과를 나타내기 위해 명암 기법을 응용하여 표현하였으며, 디자인은 단순하지만 심플한 원을 모티브로 하여 같은 패턴을 다양한 크기로 표현하였다.

### 3.3 <작품3> 형태로 표현한 작품

<작품3>은 캐릭터를 선정하여 형태로 표현한 작품이다. 색상의 격차, 명암 등 <작품1>과 <작품2>에 활용한 기법으로 제작하였다. 형태로 표현한 작품은 정확한 캐릭터가 살아있는 표현을 할 수 있으며 입과 눈, 뿔 등 포인트 부분에는 검정색을 이용하여 깊이감을 더해 장과장의 색상들이 좀 더 나와 보이게 표현하여 3D입체효과 또한 크며 인체의 움직임에 따라 작품의 형태가 다르게 보이는 효과도 얻을 수 있었다. 하나의 형태를 모티브로 하여 강한 느낌을 주는 작품으로 시각적으로 효과가 가장 극대화되게 표현되었다.



<작품 1. 점, 선으로 표현>



<작품 2. 면으로 표현>



<작품 3. 형태로 표현>

## IV. 결론

바디페인팅은 예술적 표현의 형태로 행위예술로서 다양하게 발전되어가고 있으며 시각적 효과가 극대화되는 UV바디페인팅은 창의적이고 독창적인 작품세계를 표현할 수 있다. 시각적으로 관심이 부각되는 현대 사회에서는 인간에게 시각적 감각은 다른 감각요소나 언어에 비해 인지력과 해상력이 뛰어나다는 결과를 얻을 수 있다. 이는 회화나 사진, 바디페인팅, 디지털 등 많은 영역에 영향을 미치고 있다.

이에 본 연구에서는 UV바디페인팅에 나타나는 시각적 효과에 대한 연구를 위해 UV바디페인팅의 특성과 3D 시각원리에 대해 분석하여 UV바디페인팅의 이론을 정립하였다. 또한 이를 토대로 점, 선, 면, 형태에 따른 작품을 제시하여 분석하였다.

첫째, UV바디페인팅은 블랙라이트의 파장의 차이가 순차적이지 않으며 발광물감으로 인한 발광력은 빨강

색과 파란색이 가장 높게 표현된다.

둘째, 입체적 효과의 차이가 나타남을 알 수 있었다. 점, 선, 면 중 점과 선에 의한 페인팅이 면에 의한 페인팅보다 3D효과가 뚜렷하였으며, 모티브로 표현된 페인팅은 인체의 움직임으로 모티브 자체의 캐릭터가 변형되어 다양하게 연출되었다.

셋째, 블랙 배경으로 발광되는 피사체가 디지털 작업 시 공간적 변동의 착각을 일으켜 추상적인 작품으로 완성됨을 알 수 있었다.

이처럼 UV바디페인팅은 바디페인팅의 미적 수단의 예술영역뿐만이 아닌 발광에 의한 최상의 시각효과와 창의적인 매개체로 활용되어질 수 있는 페인팅 기법이다.

본 연구를 통해서 바디페인터들의 이해를 도모할 수 있는 실무적인 기초자료로 활용되기를 기대하며 추후 이에 따른 지속적인 연구가 이루어지기를 바란다.

**참 고 문 헌**

[1] 최민령, “바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구”, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.92, 2008.

[2] 홍세원, “무대분장에 나타난 Body Art 의 연구”, 대구대학교 교육대학원 석사학위논문, p.92, 2001.

[3] 조은숙, “현대메이크업에 나타난 오리엔탈리즘이 반영된 바디아트에 관한 연구”, 성균관대학교 생활과학대학원 석사학위논문, p.26, 2004.

[4] 최민령, “바디페인팅의 회화적 접근 방법에 관한 연구”, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.7, 2008.

[5] 최경옥, “아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트연구”, 성신여자대학교 의류학과 박사학위논문, p.43, 2008.

[6] <http://en.wikipedia.org/wiki/Ultraviolet>

[7] 최우영, “3D 입체영상에서 시각적 구성요소의 동적 표현 제작 기법 프로젝트”, 경성대학교 디지털디자인전문대학원 석사학위논문, p.3, 2010.

[8] 이용규, “3D입체영상의 공간 연출에 관한 연구”,

홍익대학교 상업대학원 석사학위논문, p.22, 2010.

[9] 이용규, “3D입체영상의 공간 연출에 관한 연구”, 홍익대학교 상업대학원 석사학위논문, p.24, 2010.

[10] 최우영, “3D 입체영상에서 시각적 구성요소의 동적 표현 제작 기법 프로젝트”, 경성대학교 디지털디자인전문대학원 석사학위논문 p.22, 2010.

[11] 한운영, “3차원 입체 영상의 제작기법에 관한 연구”, 홍익대학교 광고홍보대학원 석사학위논문, p.26, 2001.

[12] <http://blog.naver.com/h3133712>

**저 자 소 개**

**김 미 림(Mi-Rim Kim)**

**준회원**



- 2009년 2월 : 한양대학교 생활체육과학대학 생활무용예술학과 (체육학사)
- 2009년 3월 ~ 현재 : 한성대학교 예술대학원 뷰티예술학과 석사과정

<관심분야> : 공연, 패션, 전시, 일러스트

**최 희 자(Hee-Ja Choi)**

**정회원**



- 2003년 8월 : 한성대학교 예술대학원 패션예술학과(예술학석사)
- 2008년 3월 ~ 현재 : 성신여자대학교 의류학과 박사과정
- 2007년 3월 ~ 현재 : 한성대학교 예술대학원 뷰티예술학과 주

임교수

<관심분야> : 공연, 패션, 전시, 일러스트