

석사학위논문

로터스 발상법을 활용한
바디페인팅 디자인 제작 연구

2018년

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

김민아

석사학위논문
지도교수 황주연

로터스 발상법을 활용한 바디페인팅 디자인 제작 연구

A study of bodypainting composition using Lotus
blossom idea method.

2017년 12월 일

한성대학교 예술대학원

뷰티예술학과

분장예술전공

김민아

석사학위논문
지도교수 황주연

로터스 발상법을 활용한
바디페인팅 디자인 제작 연구

A study of bodypainting composition using Lotus
blossom idea method.

위 논문을 예술학 석사학위 논문으로
제출함

2017년 12월 일

한 성 대 학 교 예 술 대 학 원

뷰 티 예 술 학 과

분 장 예 술 전 공

김 민 아

김민아의 예술학 석사학위 논문을 인준함

2017년 12월 일

심사위원장 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

심 사 위 원 _____(인)

국 문 초 록

로터스 발상법을 활용한 바디페인팅 디자인 제작 연구

한 성 대 학 교 예 술 대 학 원
뷰 티 예 술 학 과
분 장 예 술 전 공
김 민 아

오늘날 현 사회는 전문화, 세분화 시대에 따른 인식으로 미용분야에서도 디자인 개념으로서의 작가의 창의적인 감각을 바탕으로 한 완성도 높은 아티스트의 기량과 작품을 요구하고 있다. 이것은 단순한 미의 표출 역할이 아닌 다양한 분야의 접목과 융합으로 하나의 독창적 예술장르로 존재가치를 나타내고자 함이다. 인체에 사용가능한 물감을 이용하여 예술적인 작품을 만들어내는 바디페인팅은 대중들에게 작가가 전달하고자 하는 메시지에 미적 가치를 부여한 시각적 수단 중의 하나이다. 이러한 바디페인팅은 작품과정에서 작가의 역량이 단순히 기술적 테크닉 뿐 만 아니라 주제에 대한 아이디어 구상력과 디자인 설계까지 내포하게 된다.

본 연구는 창의적 아이디어 발상법 중의 하나인 브레인스토밍의 아이디어 생성도구 중 로터스 발상법을 활용하여 바디페인팅의 창의적 디자인 제작에 도움이 되고자 연구하였다. 이에 디자인 발상법, 바디페인팅의 이론적 고찰을 연구하였고 로터스 발상법을 활용한 다양한 사례연구를 살펴

보았다. 이를 통해 로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정과 바디페인팅 3작품을 제작하였다.

본 연구를 통해 얻은 결론은 다음과 같다. 첫째, 로터스 발상법을 적용하여 주어진 주제의 자유 연상을 통해 상위 주제어와 하위 주제어를 쉽게 나열하고 이를 통해 체계화된 아이디어 도출이 가능하였다. 둘째, 로터스 발상법을 통해 선별된 아이디어에 따라 주제의 이미지 수집에 따른 디자인 제작이 수월하였다. 셋째, 로터스 발상법을 통해 주제에 따른 바디페인팅 디자인 제작이 여러 가지로 제작 가능하였다. 넷째, 창의적 아이디어 발상을 기반으로 작가의 개성이 묻어난 작품 제작을 선보일 수 있었다.

본 연구를 통해 창의적 디자인 발상법으로 바디페인팅 주제에 따른 디자인 제작 해결 능력을 함양시키며 디자인 제작의 한계점을 극복하고 자신의 작품을 조리 있게 피력할 수 있다는 점에서 의의가 있다. 향후 후속 연구를 통하여 바디페인팅 분야의 독창적 발전과 바디페인팅 디자인에 있어 효율적인 발상기법들의 학문적 연구가 지속적으로 이루어지길 바란다.

주요어: 로터스 발상법, 디자인 발상법, 브레인스토밍, 바디페인팅,
바디페인팅 디자인

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 의의 및 목적	1
제 2 절 연구의 범위 및 방법	4
제 2 장 이론적 배경	5
제 1 절 로터스 발상법	5
1) 로터스 발상법의 개념 및 배경	5
가) 로터스 발상법의 원리	6
나) 로터스 발상법의 활용	7
다) 로터스 발상법의 활용 진행	8
제 2 절 디자인 발상법	9
1) 디자인 발상의 개념과 종류	9
가) 디자인 발상의 개념	9
나) 디자인 발상법의 종류	11
2) 브레인스토밍	14
가) 브레인스토밍의 개념 및 배경	14
나) 브레인스토밍의 규칙	15
다) 브레인스토밍의 진행	17
라) 브레인스토밍의 아이디어 생성도구	19
제 3 절 바디페인팅의 이론적 고찰	24
1) 바디페인팅의 개념 및 기원	24
가) 바디페인팅의 개념	24
나) 바디페인팅의 기원	25
2) 바디페인팅의 표현기법	29
가) 회화적 기법	31
나) 오브제 기법	32
다) 조명 기법	33
라) 디지털 기법	34

제 3 장	로터스 발상법을 활용한 사례연구	38
제 4 장	로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 제작과 작품제작	46
제 1 절	바디페인팅 디자인 제작과정	46
1)	로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정	46
제 2 절	작품 제작	48
1)	작품 제작 -1 아방가르드	48
2)	작품 제작 -2 자연의 잉태	53
3)	작품 제작 -3 멸망	58
제 5 장	결 론	63
참 고 문 헌		65
ABSTRACT		69

표 목 차

[표 1] 로터스 발상법 예시	6
[표 2] 로터스 발상법 진행 과정	8
[표 3] 디자인 발상법의 분류	12
[표 4] 브레인스토밍을 활발히 할 수 있는 기초적 질문의 예	16
[표 5] 아이디어 생성도구의 사용 목적	19
[표 6] 여섯 색깔 모자의 사고 유형	23
[표 7] 바디페인팅의 기원설	26
[표 8] 바디페인팅의 표현 재료	30
[표 9] 바디페인팅 디자인 진행단계 1	49
[표 10] 바디페인팅 디자인 진행단계 2	54
[표 11] 바디페인팅 디자인 진행단계 3	59

그림 목 차

[그림 1] 로터스 발상의 예	8
[그림 1-1] 로터스 발상의 예	8
[그림 1-2] 로터스 발상의 예	8
[그림 1-3] 로터스 발상의 예	8
[그림 2] 라운드 로빈	20
[그림 3] 이브 클라인, ‘인체 측정’	28
[그림 4] 이브 클라인, ‘인체 측정’	28
[그림 5] 베루슈카, ‘변신’	28
[그림 6] 베루슈카, ‘Oxydation en Bodypainting 시리즈’	28
[그림 7] 회화적 기법-사실적 묘사	35
[그림 8] 회화적 기법-추상적 묘사	35
[그림 9] 에어브러시 기법	35
[그림 10] 에어브러시 기법	35
[그림 11] 오브제 기법	36
[그림 12] 오브제 기법	36
[그림 13] UV 발광 기법	36
[그림 14] UV 발광 기법	36
[그림 15] 프로젝트 일루미네이션	37
[그림 16] 프로젝트 일루미네이션	37
[그림 17] 디지털 기법	37
[그림 18] 디지털 기법	37
[그림 19] 로터스 발상의 예시	38
[그림 20] 연꽃 기법	39
[그림 20-1] 여행 상품	39
[그림 21] 연꽃기법을 이용한 발명 아이디어	40
[그림 22] 브라이들 메이크업’교수-학습 과정안	42
[그림 22-1] 브라이들 메이크업’교수-학습 과정안	43
[그림 22-2] 브라이들 메이크업’교수-학습 과정안	44

[그림 23] Skull [Laura Laine 작품]	50
[그림 24] Sacred Heart	50
[그림 25] Eye	50
[그림 26] Avant garde [Chanyoung Tang 작품]	50
[그림 27] Avant Garde	51
[그림 28] See Sell	55
[그림 29] 바다	55
[그림 30] 생명의 잉태	55
[그림 31] 머메이드	55
[그림 32] 식물	55
[그림 33] 인간 [최보하 작품]	55
[그림 34] 자연의 잉태	56
[그림 35] 인공지능	60
[그림 36] 파괴된 도시	60
[그림 37] 인공지능 1	60
[그림 38] 파괴된 도시 1	60
[그림 39] 멸망	61

작 품 목 차

[작품 1] 아방가르드	52
[작품 2] 자연의 잉태	57
[작품 3] 멸망	62

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 의의 및 목적

창의성은 현재의 첨단정보통신기반 사회에 문제 해결의 핵심으로 중요하게 떠오르는 키워드 중의 하나이다. 창의성에 대해 세계경제포럼의 클라우스 슈왑(Klaus Schwab)회장은 ‘글로벌 시장에서 성공하는데 가장 중요한 열쇠는 창의성이다.’ 라고 하였는데, 이는 한나라의 경쟁력이 그 나라의 정부와 기업, 국민 개개인의 핵심 역량이 얼마나 창의적인가에 달려 있다는 사실을 말해준다.¹⁾ 무한경쟁시대에 창의성은 과학기술, 공학, 예술, 조형, 디자인 등 창의적인 결과물의 산출이 요구되는 분야에서 기술혁신과 더불어 독창적인 결과물을 창조하는데 활용된다.

2015년도 교육부에서는 우리나라 인재를 끌고 나갈 수 있는 교육기조를 창의융합교육(STEAM)²⁾이라 하였다. 특정 주제를 가르치는데 한 학문을 통하여 가르치는 것보다 여러 가지 학문들의 결합을 통하여 가르치게 되면 그 시너지 효과 또는 학생들의 흥미를 유발시키는 효과가 더 큰 것이다. 이것은 융합교육을 통해 창의적 아이디어 확산 가능성의 상승효과로 나타난다. 또한 국가 수준 교육과정에서도 다양한 분야의 지식과 경험을 융합하여 창의적으로 문제를 해결하고, 새로운 상황에 능동적으로 대처하는³⁾ 능력양성에 핵심역량으로 지목 하고 있다.

바디페인팅 분야에서도 이 흐름에 따라 작가에게 요구되는 풍부한 감수성과 상상력 창의성 있는 아이디어 발상 능력이 중요시 되며, 합리적 사고와 유연한 발상능력을 통한 새롭고 개성 있는 작가의 작품의 기대하게 된다. 그러나 현재 우리나라는 결과 위주의 테크닉 전수와 표현기법의 답습 그리고 우연히 얻어진 아이디어나 단순한 모방 작업에 치우쳐 창의적인 사고과정은 소홀히 하고⁴⁾ 단순히 실기위주의 수업, 획일적인 사고와

1) 우홍룡, 진선태. (2004). 『아이디어 발상의 끝은 없다』, 서울:창지사. p.17

2) STEAM: SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, MATH의 첫 자를 따서 만들

3) <http://www.law.go.kr>. 국가법령정보센터, 행정규칙-본문

작품제작 연구로 진행되어 왔다.

이에 주어진 주제에 대한 체계적인 디자인 발상 훈련과 창의적 아이디어를 도출하는 방법, 디자인 계획 능력을 함양 할 수 있는 효율적인 발상 기법에 대한 이해가 필요하다.

발상기법(Idea Techniques)은 아이디어를 다양하고 자유롭게 하기 위하여 고정관념이나 편견, 주관적 평가 등의 사고의 발상을 방해하는 것에서 벗어나고자 하는 것으로⁵⁾ 브레인스토밍, 고든기법, 형태분석법, 시네틱스, 마인드 맵, 체크리스트 등이 가장 많이 알려져 있으며, 현재 국내에서 실질적으로 활용되어 성공적인 결과를 낳은 기법은 브레인스토밍이 대표적이다. 과거 서구의 기업체 중심으로 사용되던 브레인스토밍은 국내의 한일합섬⁶⁾이 처음으로 도입하여 큰 효과를 올렸으며 이를 시초로 기업과 창의적 집단에서 문제해결기법으로 사용되고 최근에는 교육현장, 자기계발분야에서도 각광받는 추세이다. 지식을 머리에 쌓아두는 것에 집중하던 주입식 교육에서 PBL(Problem Based Learning)⁷⁾이 국가의 교육경쟁력으로 급부상되고 있다. 이는 토론과 아이디어 교환을 통하여 창의적 문제해결 능력을 함양시키기 위한 방법으로 브레인스토밍 발상기법이 대표적으로 활용되고 있다. 어느 분야를 막론하고 스스로 문제 상황을 인식하고 해결 할 수 있는 능력을 발달시키며 조리 있게 자신의 의견을 피력할 수 있는 효과적인 방법 중의 하나이다.

뷰티예술분야에서 창의적 디자인 발상기법을 활용한 기존 유사 선행연구를 살펴보면 김미경 외(2012)은 창의적 문제해결학습모형과 창의적 사

4) 김세령. (2011). 『바디페인팅의 디자인 발상에 관한 연구:시각적 수사사고 이론을 중심으로』, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.2

5) 이상연. (2015). 창의적 발상기법의 디자인 다양성 교육을 위한 연구, Vol.53 No.- [2015] 『커뮤니케이션디자인학회지』 p.300-311.

6) 한일합섬(1964~1997) 부산에서 창업하여 마산으로 이전. 향토 기업의 대명사로 합섬섬유 분야에서는 국내 최고의 기술을 자랑함. 1997년 외환위기 여파로 법정관리에 들어가면서 역사 속으로 사라짐

7) 문제기반학습(Problem Based Learning). 1970년대 중반 의과대학에서 이루어지는 교육의 문제점을 해결하기위해 시작됨. 학습자에게 실제적인 문제를 제시하고 그 제시된 문제를 해결하기위해 학습자 상호간에 공동으로 문제해결방안을 강구하고, 개별학습과 협동학습을 통해 공통의 해결안을 마련하는 일련의 과정에서 학습이 이루어지는 학습 방법(Barrow.1985)

고기법을 적용한 전문계(특성화) 고등학교 메이크업교과 교수-학습과정안 개발을 연구(김아람, 김미경, 2012, pp.425), 신원선(2012)은 아트메이크업 교육을 위한 MIS 디자인 발상 프로세스(신원선, 2012, pp.8), 김세령(2011)은 바디페인팅의 디자인 발상에 관한 연구-시각적 수사사고이론을 중심(김세령, 2011, pp.4) 등으로 살펴볼 수 있으며, 브레인스토밍 기법을 활용한 선행연구로는 김시목(2007)은 브레인스토밍 미술교육 활동이 아동의 창의성 신장에 미치는 영향(김시목, 2007, pp.4), 이유리(2014)는 비주얼브레인스토밍과 스캬퍼를 활용한 포스터 디자인 교육 프로그램에 관한 연구(이유리, 2014, pp.1), 정나영(2012)은 브레인스토밍을 통한 효과적인 드로잉 수업 연구:초등학교 4학년을 중심으로 등으로 순수미술, 디자인, 교육계통으로 예술과 디자인 분야에서 주로 연구된 것은 찾아 볼 수 있으나 뷰티예술분야에서 브레인스토밍기법을 활용한 디자인 제안은 미흡한 실정이다.

이에 본 연구자는 브레인스토밍 기법의 4가지 아이디어 생성도와 그 중의 하나인 로터스 발상법을 중심으로 체계적이고 균형 잡힌 아이디어를 연상시켜 나갈 수 있는 효과적인 방법을 제시하여 바디페인팅 작가들이 고정 관념에서 벗어나 창의적인 아이디어를 기반으로 디자인 발상법을 접목시켜 기존의 획일적인 작품 제작을 탈피하고 새롭고 감각적인 작품을 선보일 수 있도록 함으로써 바디페인팅 작품 개발 발전에 기여하고자 한다.

제 2 절 연구의 범위 및 방법

본 연구는 로터스 발상법을 활용한 바디페인팅 디자인 도출과 작품 제작 연구로 디자인 발상기법에 관한 이론적 개념과 브레인스토밍 아이디어 생성도구 중 하나인 로터스 발상법을 중심으로 바디페인팅 디자인 설계와 작품 제작을 다루고자 한다.

로터스 발상법으로 범위를 제한한 이유는 핵심 주제를 중심으로 관련된 아이디어를 안에서 밖으로 퍼져 나가는 것이 기본 원리로서 새로운 제안을 할 때 효과적이며 균형 잡힌 아이디어를 연상시켜 나갈 수 있는 장점이 있다. 또한 초등학교 고학년 이상의 연령과 성인에게 적용하기에 적합하여 보다 창의적인 아이디어를 도출하기에 적합하다.

이에 구체적인 연구의 내용은 다음과 같다.

제1장에서는 연구의 의의와 목적, 연구의 범위 및 방법에 대하여 서술한다.

제2장에서는 선행 논문과 국내·외의 문헌 및 학술지의 이론적 고찰을 통하여 바디페인팅의 개념 및 기원, 바디페인팅의 표현기법과 디자인 발상법의 개념과 종류, 브레인스토밍의 개념 및 배경, 규칙과 4가지 아이디어 생성도구에 대하여 알아보고, 그중 로터스 발상법을 심층적으로 연구한다.

제3장에서는 로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정과 작품 제작을 제시한다.

제4장에서는 연구한 결과를 서술하고 향후 디자인 발상법을 통한 바디페인팅 작품제작 활용 가능성을 파악하고자 한다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 로터스 발상법(Lotus Blossom)

1) 로터스 발상법의 개념 및 배경

로터스 발상법은 ‘연꽃개화기법’으로 불리기도 하며 1970년대 일본 치바시에 있는 클로버 경영연구소(Clover Management Research)의 야수오 마츠무라(Yasuo Matsumura)가 개발한 것으로 그의 이니셜을 딴 MY기법이라고도 부른다. 1991년 히긴즈(J.M.Higgins)에 의해 본격적으로 소개되었다. 일본경영합리화협회에서 경영자들에게 창조적인 브레인스토밍과 경영계획을 훈련할 수 있도록 고안되었으며 일본 기술의 축적과 독자적인 형태의 브레인스토밍 툴을 이용하여 상업적으로 사용되었다.

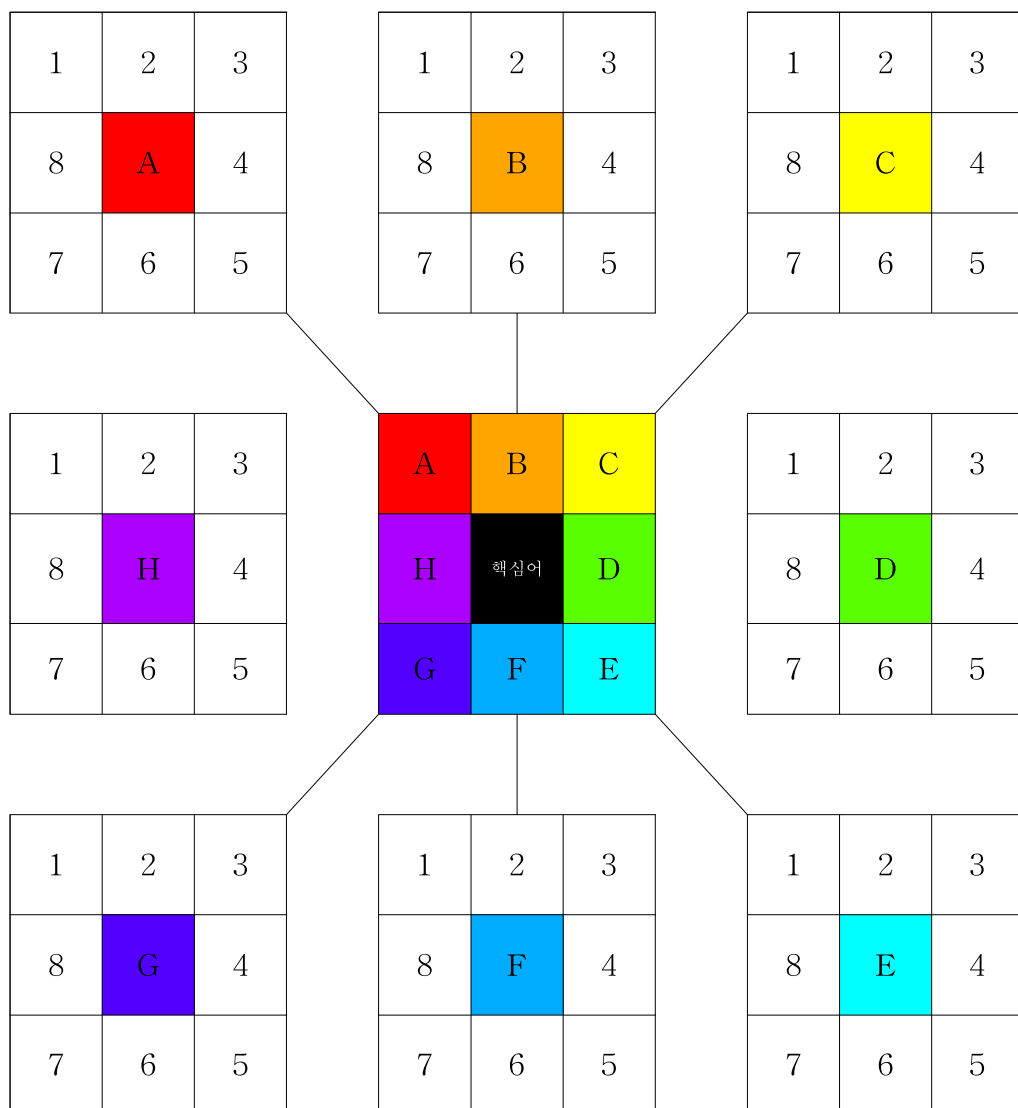
연꽃의 가운데를 중심으로 꽃잎이 사방으로 퍼져나가듯 로터스 발상법 또한 가운데 중심에 주제를 배치하고 관련된 하위 주제어를 방사형으로 퍼뜨려 배치하는 발상기법이다. 관련성 있는 아이디어끼리 방사형으로 배치함으로써, 격자 모양의 그리드(grid) 그래프 형태의 아이디어 전개도가 구성되기 때문에 중심주제와 하위주제, 이에 따른 연상어들 간의 상관관계를 전체적으로 조망할 수 있다⁸⁾. 가운데 중심의 8개의 칸은 연꽃잎이 배열된 형태와 유사하며 해결책, 아이디어, 주제의 확대 등 핵심 아이디어와 관련성 있는 것들이 꽃잎이 된다.

8) 이현승. (2016). 『창의적 패션디자인 프로세스 연구: Dieffenbacher의 The Design cycle을 중심으로』. 국민대학교 테크노디자인전문대학원 박사학위논문. p.32

가) 로터스 발상법의 원리⁹⁾

- 하나의 중심 주제로부터 생겨난 발상은 하위 주제의 아이디어로 발전하게 되며 그 하위 주제들은 작은 중심 주제가 되는 연속성을 가지고 있다.
- 주제를 폭넓게 이해할 때까지 계속 방사형으로 아이디어가 전개되는 역동적인 면을 지니고 있다.
- 아이디어의 전개 과정이 보이므로 아이디어간의 상호 작용을 전체 시스템의 관점으로 바라볼 수 있다.

[표 1] 로터스 발상법 예시



9) 우홍룡, 진선태. (2004) 『아이디어 발상의 끝은 없다』, 서울:창지사, p.125

나) 로터스 발상법의 활용

로터스 발상법은 시각적으로 마인드맵과 유사하고 기법적으로 브레인스토밍과 같으나 아이디어 연상을 강제적이고 체계적으로 세밀히 구조화 시킬 수 있는 것이 장점으로 상위 개념에서 하위 개념으로 체계적으로 내려옴으로써 주제가 하나의 씨앗이 되고 여러 아이디어의 싹을 틔우는 모양으로 전개되는 것¹⁰⁾이 특징이다. 즉 단순하면서도 유연한 구조로 되어있어 새로운 아이디어를 지속적으로 이어가는데 매우 효과적이며 주제의 발상 전개를 눈으로 확인하면서 진행하기 때문에 여러 가지 사항들을 꼼꼼히 챙길 수 있는 유용한 발상법이다¹¹⁾.

※ 로터스 발상법은 다음과 같은 경우 활용 할 수 있다.¹²⁾

첫째, 특정한 문제에 대한 근본원인을 모두 찾아보려 할 때

둘째, 문제에 대한 해결책을 찾아보려 할 때

셋째, 개선 활동을 추진하려고 할 때

넷째, 프로젝트의 실행을 위한 계획을 세울 때

다섯째, 제품이나 서비스에 대한 개선방안을 모색하려 할 때

여섯째, 아이디어를 도출하기 위해 팀원 전체를 참여시키려고 할 때

10) 정주영, 홍광표, 이정아. (2012) 『술술 풀리는 PBL과 액션러닝』, 서울:학지사, p.240

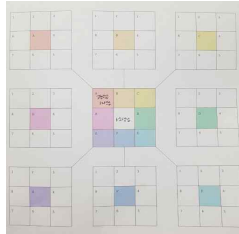
11) 우홍룡, 진선태. (2004) 『아이디어 발상의 끝은 없다』, 서울:창지사, p.124

12) 박수홍, 안영식, 정주영(2010). 『조직 및 지역의 창조적 변화를 이끄는 체계적 액션러닝』, 서울:학지사, p.174

다) 로터스 발상법의 활용 진행

[표 2] 로터스 발상법 진행 과정

로터스 발상법 진행 과정



[그림 1]
로터스 발상의 예

- 로터스 발상 용지 (9×9) 준비
- 용지 중앙에 중심 주제나 중심 문장 기록



[그림 1-1]
로터스 발상의 예

- 중심 주제어 주위로 관련된 아이디어 작성
- 브레인스토밍을 하거나 자유 연상하여 기입



[그림 1-2]
로터스 발상의 예

- 중심 주제어 관련어들이 새로운 하위 주제어가 됨
- 꽃잎에 8개의 단어를 바로 적어도 되며
혹은 더 포괄적인 그룹 안에서 도발적인 8개의 답안을
선별하여 작성하여도 됨



[그림 1-3]
로터스 발상의 예

- 가능한 여러 용지를 준비하여 만족스런 아이디어가
나올 때 까지 반복
- 채워진 아이디어를 평가하고 선별

제 2 절 디자인 발상법

1) 디자인 발상의 개념과 종류

가) 디자인 발상의 개념

(1) 디자인

디자인(Design)이란 물건을 만들어내기 위한 제안이나 계획을 실행에 옮긴 결과, 혹은 이런 것들을 만드는 행위를 의미한다. 지시하다·표현하다·성취하다의 뜻을 가지고 있는 라틴어의 데시그나레(Designare), 그리다·밀그림을 그리다의 뜻을 가지고 있는 이탈리아어의 다세뇨(Disegno), 목표로 하는 일·목적·계획·스케치의 뜻을 가지고 있는 프랑스어의 데상(Dessine)에서 유래하였다.¹³⁾ 이 어원의 뜻은 건축설계에서부터 회화, 조소에 이르기까지 모든 조형 활동에 대한 계획을 의미한다고 말할 수 있으나 근래에 와서는 새로운 조형정신과 미의식에 따른 합목적적인 조형의 구체적인 계획을 의미한다.¹⁴⁾ 즉 완성하려는 결과물 또는 행위 활동을 위한 준비계획의 결과과정이 디자인이라는 것이다.

13) 나무위키 백과사전, <https://namu.wiki/w/%EB%94%94%EC%9E%90%EC%9D%B8>

14) 김인혜. (2003). 『디자인 발상』. 서울:미진사, p.8

(2) 발상

발상(發想, Idea)이란 생각해 내는 것(suggestion), 생각·사상 등을 어떤 의도·기분을 바탕으로 표현하는 것(conception)이라고 정의할 수 있다.¹⁵⁾ 인간의 머릿속에서 ‘순간적으로 무엇인가를 생각해 낸다’는 것으로 인간 생활의 모든 활동에서 일어나고 있다. 발상은 어떠한 문제에 대한 새로운 해결안, 새로운 방법이나 고안, 새로운 예술적 대상이나 형태 등 새로운 것을 발견하는 계기가 되고 여기에 창의성을 부여하여 생각을 구체화 하는 과정을 말하며 발상자의 두뇌 속에 여러 형태로 축적되어 있던 지식, 경험의 정보 및 착상에서 얻은 힌트, 뉴스 등을 가공, 편성, 변형함으로써 성숙시켜 만들어 간다.¹⁶⁾

이길순(2005)은 디자인 발상의 개념을 어떠한 입장에서 무슨 목적으로 말하고자 하는냐에 따라 내용이 달라진다고 하였다. 대체로 집중적인 발상을 통해 어떤 아이디어나 생각을 창안해 내는 것으로 디자인 출발 단계에서 가장 중요한 요소가 되며 어떤 작업을 위해서 그 개념과 방향을 정리하여 제작을 위한 최종적 방침을 마련하는 일로서 처음 단계에서부터 그 최종적 방침을 염두 해 둔 결과적 형상을 추론하여 추상하면서 조형을 하게 되어가는 것이라 하였다(이길순, 2005, pp.476~477). 김인혜(2003)는 어떤 추상적인 목표(테마, 컨셉) 또는 아이디어를 형태나 이미지로 구체화 하는 작업을 얻어내는 과정으로 아이디어와 컨셉에 따라 자유로운 발상과 실험을 바탕으로 창조적인¹⁷⁾ 일을 해내는 것이라 하였다. 디자인 발상단계에서 상상력은 머릿속의 이미지를 그려내는 형상화 능력이라고도 하며 풍부한 상상력은 발상의 도화선에서 합리적인 사고의 조절과 체계적인 교육 훈련을 통해 후천적으로도 습득 가능하다. 일부 이 분야에서 특출 나게 발달된 사람, 즉 ‘천재’가 있으나 보편적인 우리의 현실에서는 스스로 습관화된 사고의 발달과 고정관념을 배제하고 끊임없는 발상의 전환 훈련형상화가 이루어진다. 이와 같이 창의적인 디자인 발상을 위하여 체계화된 발상법에 대해 알아보고 각각의 개념과 특징,

15) 히라오 카즈히로. (2011). 『21가지 idea tool 건축디자인발상법』. 서울:기문당, p.13

16) 박선재. (2010). 『전시디자인의 감성과 창의적 발상기법에 관한 연구』, 국민대학교 대학원 석사학위논문, p.46

17) 이영철(2010). 『디자인 발상법에 관한 수업 연구』, 우석대학교 교육대학원 석사학위논문. p.16

한계와 효과적인 디자인 발상을 창출 할 수 있는 방법을 찾도록 한다.

나) 디자인 발상법의 종류

오늘날 빠르게 변화하는 현대사회에서 우리는 항상 ‘새로운 것을 찾고’ 만들기 위하여 ‘새로운 것을 끊임없이 고민’한다. 창의적 사고로서 아이디어 발상은 일상생활에서 뿐 아니라 과학, 기술, 예술, 디자인, 산업분야와 같은 전문분야에서¹⁸⁾ 필요로 하며 더 나아가 개인과 국가의 경쟁력을 좌우하는 중요한 가치로 평가 된다. 아이디어는 대개 무의식속에서 불현 듯 나타나며, 우리가 필요로 할 때 떠오르지 않는 경우도 있다. 이러한 시점에서 적절한 해법을 찾기 위하여 우리는 강제적인 발상 테크닉이 필요로 하다. 창의적인 아이디어는 결코 무(無)에서 유(有)를 만드는 기적과 같은 것이 아니라 기존 요소, 즉 자신의 뇌 속의 간직된 지식이나 축적된 경험, 그리고 많은 정보를 바탕으로 새롭고 유용한 결합을 이루는 것이기 때문에¹⁹⁾ 문제 해결에 있어 적절한 발상법의 사용은 우수한 창의성 발현의 좋은 도구 역할이 된다. 따라서 다음과 같이 창의적 발상법인 브레인스토밍, 고든법, 형태분석법, 시네틱스, 마인드맵, 체크리스트, 시각적 수사사고를 [표 3]을 통해 간략히 알아보하고자 한다.

18) 장선애. (2007). 『창의성 개발 및 성취동기 향상을 위한 디자인 아이디어 발상 교육 연구-실업계 고등학교 디자인과 수업을 중심으로』. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. p.3

19) 허은진. (2012). 『포스터디자인 교육에서 언어적 연상법과 시각적 강제 결합을 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.23

[표 3] 디자인 발상법의 분류

발상법	정의 및 특징
고든법 Gordon Technique	- 윌리엄 고든(Gordon, W.)에 의해 완성된 집단 아이디어 기법 - 주제를 명시하지 않은 창조기법을 개발하고 유추를 발견하기 위하여 연상력을 발상하는 유추 발상법 - 브레인스토밍과 같은 회의 형식으로 진행되나, 브레인스토밍과 큰 차이점은 브레인스토밍은 주제가 주어지는 반면 고든법에서는 진짜 과제는 명시하지 않고 근본적인 아이디어를 요구
형태분석법 Morphological Analysis	- 캘리포니아 공과대학 교수 프리츠 즈위키(Fritz Zwicky)²⁰⁾가 고안 - 문제 해결의 틀을 다수의 축의 총합으로 이루어지며 각각의 축을 변수로 하는 차트 구성을 통해 다각적 즉 종합적으로 추구하고자 하며, 해결해야 할 문제를 모든 구성 요소의 조합으로 보고 그것을 차트화 - 비교적 짧은 시간에 각 디자인 요인들을 소홀히 하지 않고 많은 양의 아이디어를 발상 할 수 있는 장점이 있음²¹⁾
시네틱스 Synectics	- 1944년 시네틱스사를 창립한 W. 고든이 개발 - 관련이 없어 보이는 것들을 조합하여 새로운 것을 도출해 내는 집단 아이디어 발상법으로 서로 관련이 없는 둘 이상의 요소들 간을 결합하거나 합성을 의미하는 히랍어 'Syneticos'에서 유래 함 - 천재나 대발명가들을 대상으로 심리연구를 실시한 후 대부분의 발명 과정에서 '유추(Analogy) 사고'를 한다는 공통적인 현상을 발견 하였는데 이것은 어떤 사물과 현상을 관찰하여 다른 사상을 추측하거나 연상하는 것

20) 프리츠 즈위키(1898-1974). 스위스의 천문물리학자, 캘리포니아 공과대학 교수로 재임, 에어로 제트사에서 근무한 후 월슨 및 파로마 천문대에서 근무. 형태분석 및 우주 추진력 연구로 유명함.

21) 최보운.(2006). 『캐릭터 디자인 교육에서 이미지 연상과 형태분석법 활용에 관한 연구』, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.36

발상법	정의 및 특징
마인드 맵 Mind-map	- 영국의 토니 부잔(Tony Buzan)이 개발한 프로젝트 관리법 - ‘생각의 지도’란 뜻으로 자신의 생각을 마치 지도로 그리듯 주제에서 꼬리에 꼬리를 물고 내려오는 방식으로 아이디어를 시각화하고 개발하는 기법 - 일부 사람들은 그림 또는 상징물을 활용하여 배우는 것이 더 효과적이라는 생각으로 마인드 맵을 고안해 냈으며 좌뇌와 우뇌를 함께 사용하여 읽고 시각화 하는 창의적이고 능동적인 기법
체크리스트 Checklist Technique	- 브레인스토밍의 창시자 알렉스 오즈번(A.Osborn)의 저서에 체크리스트법이 기술 - 새로운 아이디어를 내는 체크 포인트를 두고 정해진 리스트를 통해 점점 정리하는 아이디어 발상법 - 내용에 따라 하나씩 순차적으로 생각해 감으로써 아이디어를 창출하고 문제를 바르게 인식하거나 대안 얻고자 할 때 주로 사용하며 사용법이 간단하여 아이디어의 발상 뿐 만 아니라 평가를 위한 기준으로 사용 됨
시각적 수사사고 Rhetoric visual thinking	- 타인을 설득하고 영향을 끼치기 위한 언어기법 연구의 학문인 수사학을 시각에 호소해 의지를 소통시키는 시각적 언어를 적용하여 디자인상의 문제를 해결하려는 방법 - 디자인 과정에서 아이디어를 형성하고 시각적 모티브를 얻기 위한 과정으로 시각적 표현은 시각적 모티브를 컨셉에 맞게 시각적으로 표현하는데 의미를 둠 - 시각디자인 뿐만 아니라 모든 다른 분야의 디자인에서도 논리적 절차에 의한 창의적 사고를 위하여 수사학의 방법론을 빌려와²²⁾ 사용

22) 이유태.(2010). 『시각적 수사사고 이론을 적용한 일러스트레이션 지도방안 연구』. 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문, p.18

2) 브레인스토밍

가) 브레인스토밍의 개념 및 배경

Webster New World 사전²³⁾ (1984)에서는 브레인스토밍을 ‘순간적으로 떠오른 영감 혹은 아이디어’라고 기술하였다. Webster New World College 사전 (1997)에서는 브레인스토밍을 ‘갑작스럽게 일어나는 발작적 정신 착란, 영감, 엉뚱한 생각 혹은 계획으로서 한 집단이 그 구성원들에 의해 자발적으로 제공되는 모든 아이디어나 제안들로서 특수한 문제의 해결점을 찾으려고 시도하는 기술을 사용하는 것’이라고 하였다.²⁴⁾ 즉 브레인스토밍은 일반적인 사고기법의 형태가 아닌 구성원의 자유 발언을 통해 즉흥적이며 거침없이 떠오르는 기발한 아이디어를 제시하고 창의적인 문제해결 방법을 얻고자 하는 기법이다.

1941년 미국의 알렉스 F. 오즈번(Alex F. Osborn)은 뉴욕의 광고회사 BBDO의 광고책임자로 직원들의 광고 캠페인에 대한 창의적 아이디어를 혼자 고안해내지 못하는 것에 안타까워하며 이를 대처하기 위해 집단 아이디어 회의를 주최하고 직원들로부터 신선한 아이디어를 끌어낼 개선 방안을 내놓은 것이 브레인스토밍이다. 시초는 광고회사에서 개발하였기 때문에 광고계에서는 보편적으로 사용되나 현재는 기업의 마케팅, 디자인, 교육 등 분야와 업종을 막론하고 폭넓게 사용되고 있다.

23) 미국의 대표적인 영어사전. N.웹스터(Noah Webster, 1758~1843)가 1828년 출판한 <미국 영어사전 American Dictionary of the English Language, 2권>을 시작으로 개정을 거듭하여 현재는 《Webster's Third New International Dictionary of the English Language Unabridged》(3권)로 알려진 영어사전의 약칭이다. (두산백과)
<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1131684&cid=40942&categoryId=32972>

24) 김유리.(2009). 『창의적 사고기법을 통한 표현력 향상에 관한 연구』. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, p.9

나) 브레인스토밍의 규칙

오즈본의 브레인스토밍 방법론에서는 아이디어 발상을 증대시키기 위해 기본적인 두 가지 원리를 내세운다. 첫째, 판단은 유보하고 평가를 금지하는 판단 보류(Deferring Judgement)이다. 오즈본에 의하면 인간의 마음에는 판단적 사고와 창조적 사고가 있는데 인간은 어떤 상황에 접하게 되면 그의 수많은 경험과 학습 때문에 판단적 사고가 먼저 일어나 창조적 사고의 발생을 방해한다는 것이다²⁵⁾. 따라서 판단의 유보는 판단적 사고를 극복하게 하고 창조적 사고를 활용하여 많은 아이디어를 도출시키게 하는데 그 목적을 두고 있다²⁶⁾. 둘째, 가능한 많은 양의 발상을 이끌어내는 수량 달성(Reaching Quantity)이다. 하나의 아이디어가 또 다른 아이디어를 이끌어내듯 많은 양의 아이디어가 제시될수록 문제에 대한 해결책으로써 채택가능성이 높아진다는데 근거를 둔다. 오즈본은 이 두 가지 원리에 따라 집단의 전체적인 창의성 증대를 위한 4가지 기본규칙을 추가하여 제안하였다.

① 비판금지

제시된 아이디어에 대한 비판은 보류되며 계속해서 아이디어를 확장하고 더해 가는데 초점을 둔다. 어떠한 아이디어도 ‘된 다’, ‘안 된다’로 구분 짓지 않는다.

② 자유로운 활동

참가자들은 자유로운 분위기 속에서 독특한 생각을 꺼낼 수 있다. 여러 사람의 의견을 존중하고 자유롭게 자신의 아이디어를 발표할 수 있도록 하며 그 아이디어가 다소 엉뚱한 아이디어 일수록 더 환영받는다.

③ 질보다 양

질보다는 양을 추구함으로써 양이 질을 낳는다. 많은 양의 아이디어가 도출될수록 효율적인 아이디어가 나올 확률이 높아진다.

25) 이유림.(2010). 『시각적 수사사고 이론을 적용한 일러스트레이션 지도방안 연구』. 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문, p.8

26) 장선애. (2007). 『창의성 개발 및 성취동기 향상을 위한 디자인 아이디어 발상 교육 연구-실업계 고등학교 디자인과 수업을 중심으로』. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문. p.26

④ 조합 및 개선

이미 제안된 아이디어를 수정, 보완, 결합을 통해 개선해 나간다. 서로의 아이디어의 결합 연계하여 더 효율적인 해결점을 모색할 수 있다.

즉, 한 개인의 자발적인 아이디어가 집단 구성원의 아이디어 발상에 도약판으로 활용되어 그룹전체의 창의성 증대에 막대한 영향을 끼치므로 규칙을 잘 이해하고 따른다면 독창적이고 창의적인 해결법을 모색하는데 효과적인 기법이라 하겠다.

[표 4] 브레인스토밍을 활발히 할 수 있는 기초적 질문의 예²⁷⁾

-
- 왜 그렇게 생각하는가?
 - 어느 색상이 더욱 좋은가?
 - 이것은 왜 더욱 커야 하는가?
 - 무엇이 생략되면 효과적이겠는가?
 - 새로운 것에 사용할 수 있는 방법은 무엇일까?
 - 형태를 변화시키면 어떻게 될까?
 - 이 물건으로 할 수 있는 것은 무엇인가?
 - 이 물건으로 할 수 없는 것은 무엇인가?
 - 그것을 어떻게 하면 간단하게 할 수 있는가?
 - 좀 더 가벼워야 하는가, 좀 더 무거워야 하는가?
 - 쓰레기를 줄일 수 있는 방법은?
 - 향기를 바꾸면 어떻게 될까? (맛, 모양, 색, 동작)
 - 아이디어를 결합하면?
 - 다른 방법은 없을까?
 - 이 단어를 보면 어떻게 되겠는가?
 - 역할을 바꾸면 어떻게 되겠는가?
 - 이것 외에 다른 것은 없을까?
 - 같은 점과 다른 점의 차이는?
-

27) 이명숙.(2000). 『아이디어 생성 전략의 정교화 연구』 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문 p.53~54

다) 브레인스토밍의 진행

(1) 집단 브레인스토밍의 진행

브레인스토밍을 활용할 때는 다음과 같은 세부 사항과 절차에 유의하여 진행한다.

① 문제(주제) 확인

오즈본은(Osborn) 먼저 브레인스토밍을 진행할 때 하나의 특정한 문제를 다루어야 하며, 여러 주제를 다루는 것은 비효율적이라 생각하였다. 하여 주제는 하나이되 흥미롭고 다양한 해결책이 나올 수 있는 주제나 해결할 문제를 제시하도록 한다.

② 집단 구성 및 시간 설정

오즈본(Osborn)은 개발초기 적정인원을 최소 6명에서 최대 10명까지 적당하다고 하였으나 이후에는 5명에서 8명이 적절하다고 하였다. 그러나 참가 인원수는 크게 문제 되지 않으며 최소 개인에서 2~3명 많게는 수백명을 대상으로도 가능하다. 다양한 아이디어의 산출을 위해, 성별, 직업, 전공, 직종의 분류 없이 다양하게 구성한다.

오즈본(Osborn)이 제안한 아이디어 발굴의 적정 시간은 30분가량이라고 하였으나 브레인스토밍에 대한 다양한 연구 결과에서는 최소 15분 이상 최대 60분 또는 아이디어가 더 이상 제시되지 않을 때 까지 이다. 지나치게 긴 시간은 구성원들이 지루하고 지치기 쉬우므로 1시간이 경과할 경우 휴식시간을 가지고 다시 시작하는 것이 좋다.

③ 리더의 역할 및 규칙 확인

브레인스토밍의 진행 시 구체적으로 잘 이끌어 갈 리더가 선정되어야 한다. 리더는 사전에 문제를 숙지하고 구성원들에게 브레인스토밍의 4가지 규칙을 소개와 자유로운 분위기 조성하며 아이디어 창출 활동을 격려한다. 또한 모든 아이디어를 정확하고 명료하게 기록한다.

④ 아이디어 산출

리더는 구성원들에게 문제를 명확히 제시하고 구성원들은 아이디어를 산출한다. 이 때 부정적이거나 견제하는 발언은 삼간다. 또한 구성원들의 아이디어 고갈 상태에 이르면 리더는 기록한 모든 아이디어를 읽으며 새로운 착안점을 제시하여 구성원의 아이디어 발상에 자극을 주도록 한다.

⑤ 아이디어 평가 및 검색

모든 구성원들이 아이디어를 기록한 내용을 받아 조합 및 보완하여 최선의 문제 해결점을 찾는다. 선택된 아이디어는 실행을 위한 계획을 세우거나 또 다른 아이디어의 발전으로 연계될 수 있도록 2차 브레인스토밍 진행을 설계한다.

(2) 개인 브레인스토밍(Solo Brainstorming)의 진행

브레인스토밍의 본래 목적은 집단적 사고를 통해 많은 아이디어를 얻는데 목적이 있으나 다른 사람과 홀로 떨어져 있을 때 더 반짝이는 아이디어를 떠올릴 가능성이 있다. 개인 브레인스토밍은 집단 속에서 제한된 시간과 심적 부담해소, 회의 절차를 간소화 하고자 할 때 혼자 스스로 하는 방법으로 무엇이든 자유롭게 쓰고 말해보기, 자유말하기, 단어들 연관시키기, 마인드맵 그리기와 같은 테크닉을 포함한다.

① 문제 확인 및 아이디어 산출

종이나 카드에 주제에 맞는 자신의 아이디어를 생각이 바닥날 때 까지 또는 10분에서 30분 정도의 시간을 정하여 떠오르는 대로 작성하되 자신이 쓴 내용을 비판하거나 완성하지 않도록 노력한다.

② 아이디어 평가 및 검색

좋은 아이디어는 항목별로 분류하고 아이디어를 결합하여 새로운 아이디어 창출과 불필요한 아이디어는 삭제한다.

라) 브레인스토밍의 아이디어 생성도구

아이디어 생성도구는 유의미하고 새로운 연결을 만들며 표현하는 사고 과정으로 다양한 아이디어를 생성해나가는 사고과정 방법 중의 하나이다. 아이디어 생성 및 조직 도구에는 라운드 로빈, 익명그룹기법, 여섯 색깔 모자, 로터스 발상법이 있고 각각의 기법들은 브레인스토밍의 원리와 규칙을 적용하여 아이디어를 산출하되 진행방식과 사용도구, 목적에 따라 아이디어 도식화 작업의 차이점이 있다.

[표 5] 아이디어 생성도구의 사용 목적²⁸⁾

생성도구	사용 목적
라운드 로빈	팀원 모두가 활동에 참여하도록 하기 위함
익명그룹기법	위계적 조직 내에서 라포 형성 전 짧은 시간 내에 팀원들의 아이디어를 도출하기 위함
여섯 색깔 모자	사고의 방향을 정렬하여, 한 번에 한 가지 문제에 대해 생각해 보기 위함
로터스 발상법	아이디어를 단계별로 구체화하면서 도출하기 위함

브레인스토밍의 기법을 토대로 판단지연의 원리, 충분한 수의 대안이 생성될 때 까지 판단을 유보하며 말하고 쓰고 그리는 방법, 스스로 작업을 시작하여 단어들을 각기 다르게 연결시키고 아이디어를 창조하는 모습을 다루게 된다. 각각의 아이디어 생성 도구에 대해 구체적으로 살펴보겠다.

28) 박수홍, 안영식, 정주영(2010). 『조직 및 지역의 창조적 변화를 이끄는 체계적 액션러닝』, 서울:학지사, p.178

(1) 라운드 로빈 (Round Robin)

17세기 프랑스에서 항의의 표시 또는 청원서에 서명의 순서를 감추기 위해 원형으로 서명한 성명서에서 유래²⁹⁾하는 라운드 로빈은 전체 집단이 그룹 안에서 돌아가며 아이디어를 내고, 그것을 전체 집단 내 소집단 안에서 한사람씩 돌아가면서 의견을 모아 최대한 다양한 아이디어를 찾아내기 위한 목적으로 사용된다. 개인별 15초 간격으로 원인을 진술하고 10초 이내에 생각을 하지 못하면 다음사람에게로 넘어가며 팀원은 도출된 아이디어들에 대해 평가를 해서는 안 된다³⁰⁾.

라운드 로빈의 진행 순서는 다음과 같다.

① 팀원 중 진행자와 서기 1명을 정한다.

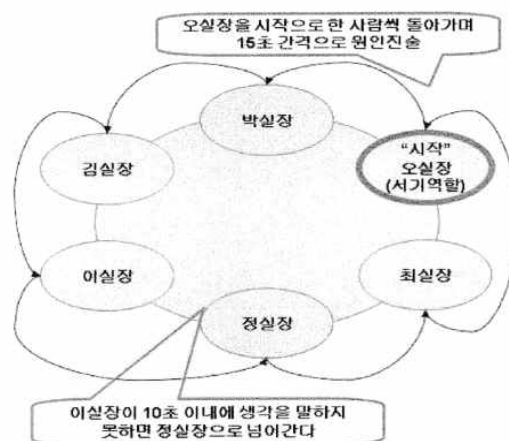
진행자는 팀원들에게 번호를 부여하여 발표한 순서를 사전에 정하며 제시된 문제를 발표한다.

② 팀원들은 문제의 근본적 원인에 대하여 약 1분간 생각한다.

③ 순서대로 약 15초 간격으로 의견을 발표한다. 10초 내 발표할 의견이 없으면 다음사람으로 통과 한다. 서기는 명확하게 내용을 기록한다.

④ 의견이 고갈 될 때까지 계속 돌아가며 아이디어를 도출한다.

⑤ 도출한 아이디어를 정리하고 최종 결정한다.



[그림 2] 라운드 로빈

29) 김철훈.(2017). 『라운드 로빈 기법을 적용한 초등과학 수업이 과학 학습 동기, 학업성취도 및 과학적 의사소통능력에 미치는 영향』. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문, p.5

30) 정주영, 홍광표, 이정아.(2012). 『술술 풀리는 PBL과 액션러닝』, 서울:학지사, p 244~245

(2) 익명그룹기법 (Norminal Group Technic)

익명그룹기법의 목적은 위계적 조직 내에서 라포 형성 전 짧은 시간 안에 팀의 아이디어를 도출하기 위해 사용한다. 이러한 익명그룹기법은 프로젝트 팀과 같이 일시적으로 구성된 집단이 구조화되고 촉진적인 회의를 통해 역동적으로 아이디어를 생성하고, 우선순위를 선정해 팀의 합의를 이끌어 낼 수 있도록 사용하는 도구라고 할 수 있다. 익명그룹기법의 활용방법은 팀 분위기가 어색하여 아이디어를 생성하기 어려운 상황, 짧은 시간 안에 많은 아이디어를 도출해야 하는 상황에 많이 사용된다. 또한 익명그룹기법은 문제의 명료화, 해결책의 도출, 우선순위 결정과 같은 단계에 적용이 가능하다. 주요 활동 내용을 간략히 말하면 아이디어 생성, 정교화, 합의 작업으로 나뉜다. 익명그룹기법의 장점은 익명성 보장을 통해 자신의 아이디어가 타인으로부터 평가받는 것에 대한 부담감을 덜 수 있어 개인과 팀이 활발한 아이디어 생성 활동을 할 수 있다.

익명그룹기법의 진행순서는 다음과 같다.

- ① 팀원 중 한명이 진행자가 되어 당면한 주제를 제시한다. 모두가 볼 수 있도록 벽면이나 칠판에 게시 할 수 있다.
- ② 팀원들은 각자 주어진 카드에 아이디어를 적되 한 가능한 많은 아이디어를 기록하고 서로 협의해서는 안 되며, 정해진 시간이 종료될 때까지 이야기를 해서도 안 된다.
- ③ 팀원들은 본인의 아이디어를 순서대로 읽어주고, 이를 칠판에 부착하거나 쓸 수 있다. 이때도 토론이나 대화는 금지된다.
- ④ 진행자가 각각의 아이디어를 읽고, 애매한 아이디어는 그 아이디어의 제안자가 즉시 설명한다. 아이디어 내용을 명확히 하고 불명확한 어구는 삭제한다.
- ⑤ 제안자들의 동의하에 둘 이상의 아이디어를 결합할 수 있다.

익명그룹기법의 활용 시 유의사항으로는 자유로운 분위기 조성과 아이디어의 질보다는 양을 중시하고 진행자는 정기적으로 남은 시간을 알려준다. 또한 각자 생성된 아이디어를 팀 내에 공유하고 추가적인 설명이 필요한 경우에는 자신의 아이디어를 팀원들에게 설명 할 수 있다³¹⁾.

(3) 여섯 색깔 모자 (Six Thinking Hats)

1985년 심리학자 에드워드 드 보노의 여섯 색깔 모자는 여섯 가지 사고의 방법을 한 번에 한 가지씩 서로 다른 여섯 종류의 생각을 함으로써 폭넓은 사고력을 신장시키는 사고 기법이다.³²⁾ 회의에서 다수의 참석자나 팀원들이 동시에 같은 색깔의 모자를 쓰도록 하여 하나의 관점에 집중하게 됨으로써 불필요한 충돌을 막는다. 또한 아이디어를 자유롭게 이야기 하되 일정한 방향으로 집중되도록 한다. 여섯 색깔 모자는 흰색, 빨간색, 검은색, 노란색, 초록색, 파란색으로 이루어져 있다. 각 색깔 별 모자의 유형은 [표 6]과 같다.

여섯 색깔 모자의 장점은 회의의 참석한 모든 사람들이 진행자가 정한 모자색이 주는 이미지를 떠올리며 한순간에 하나의 해당 사고에 부합하는 의견을 제시해야 한다는 것이다. 이는 불필요한 논쟁이 일어나는 것을 막고 지나치게 자신의 의견을 피력하거나 상대방을 공격하는 행위를 막을 수 있다. 또한 현재 이슈에 대한 다양한 관점에서 의도적으로 논의 할 수 있도록 시간과 공간을 제공한다.

31) 상계서, p. 238

32) 최윤미.(2011). 『창의적 문제해결 학습 모형과 사고 기법을 적용한 중학교 기술·가정교과 ‘옷차림과 자기표현’ 단원의 영어 몰입교육을 위한 교수-학습 과정안 개발』 고려대학교 교육대학원 석사학위 논문, p.61

[표 6] 여섯 색깔 모자의 사고 유형³³⁾

모자 색깔	사고 유형
흰 색	중립적이고 객관적인 사고, 순수한 사실, 정보, 수칙 - 컴퓨터가 자기 나름의 의견을 내놓지 않는 것처럼 있는 그대로의 사실을 제시한다. - 정보제시에 중립적이고 객관적이 되도록 노력한다.
빨간색	직관에 의한 감정이나 느낌 - 사물에 대해 어떻게 느끼고 생각하는가를 말한다.
검은색	부정적인 견해, 의견 - 어떤 사실에 대한 부정적인 의견을 말하지만, 동시에 논리적 의견도 말한다. - 옳지 않다. 틀렸다. 잘못되었다. 등을 지적하며 말한다.
노란색	낙관적, 긍정적 시각 - 태양처럼 빛나고 긍정적인 성격을 가진다. - 어떤 사실에 대한 구체적인 계획과 제안을 말한다.
초록색	창의적인 새로운 아이디어, 대안의 탐색 - 창의적인 아이디어를 말한다. - 새로운 아이디어를 낼 수 있도록 격려하고 ‘만약.. 한다면’이라는 가상적 논리를 많이 이용하여 말한다.
파란색	조절 및 통제, 판단 - 사고의 통제자로 교통경찰, 오케스트라의 지휘자, 축구심판과 같은 역할을 한다. - 사고가 나아가는 방향으로 주제를 규정하고 진전시키며 초점을 설정하고 문제를 정의하며 말한다. - 보통 회의를 주관하는 사람이 사용한다.

여섯 색깔 모자의 일반적인 진행 순서는 흰색 모자(문제 제시) → 녹색 모자(문제 해결을 위한 아이디어 창출) → 노란 모자(아이디어 장점 평가, 실현 방법 모색) → 검정 모자(아이디어 위험요소, 문제점 탐색) → 빨간 모자(대안에 대한 참가자들의 견해 및 의결) → 파란 모자(아이디어 요약 및 결론)로 수행된다. 그러나 주제의 내용과 아이디어의 평가에 따라 그 순서는 달라진다. 진행자는 실용성을 고려하여 합리적으로 모자 사용 순서를 적용하면 된다.

33) 김유리.(2010). 『창의적 사고기법을 통한 표현력 향상에 관한 연구:브레인스토밍을 중심으로』. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문, p.5~6

제 3 절 바디페인팅의 이론적 고찰

1) 바디페인팅의 개념 및 기원

가) 바디페인팅의 개념

바디페인팅(Body Painting)을 정의하기 위하여 바디(Body)와 페인팅(Painting)으로 나누어 알아보고자 한다.

바디(Body) 즉 몸은 사람이나 동물의 형상을 이루는 전체 또는 그것의 활동 기능이나 상태를 의미한다³⁴⁾. 여기서는 사람의 신체로 한정하여 해석하고자 한다. 페인팅(Painting)은 물감으로 그린 그림 또는 그림 그리기의 화법으로 두 단어의 의미를 결합하면 “사람의 신체에 물감으로 그린 그림 또는 화법”으로 정의 내릴 수 있다.

신원선(2014)은 바디페인팅은 사람의 몸을 미적 표현 도구로 사용하는 것으로서 인간의 신체에 행해지는 장식품과 장식물, 즉 신체를 새롭게 만드는 헤어드레싱, 패션 등 모든 것을 포함한 말이며 그것은 주얼리나 기타 장식물을 달기 위한 피어싱, 영구적인 문신, 브랜딩, 상처 또는 일시적으로 행해지는 페인팅이나 염색을 의미한다고 하였다.(신원선, 2014, pp.13~14).

정연자(2009)는 메이크업의 발전단계로 볼 수 있는 바디페인팅은 아트 메이크업의 한 유형으로서 예술의 한 장르로 독창적이고 창의적인 퍼포먼스, 무용공연, 패션쇼, 이벤트, 영상작품 등 다양한 방식의 시각적 이미지로 표현되고 있다고 하였다(정연자, 2009, pp.10)

바디페인팅의 개념을 명확히 규명하기 위해 선행 연구를 통해 살펴보면 다음과 같다. 강민정(2006)은 시각적으로 표현할 수 있는 재료들을 이용하여 어떤 예술작품과도 견줄 수 없는 아름다운 선과 면으로 조합된 인간의 신체에 표현되는 예술이라고 하였다(강민정, 2006, pp8). 한명숙(2005)은 인간의 몸을 대상으로 어떤 일정한 재료와 양식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물로써 인간의 신체를 형상화하는 조형예술분야의 하나이며 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로써 나타나는

34) 네이버 국어사전. <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=13859000>

예술형태라고 하였다(한명숙, 2005, pp7~8). 박보영 외(2002)는 시각적으로 표현할 수 있는 도구와 재료를 이용하여 인간의 몸을 이미지화 또는 형상화시켜 재구성하는 것으로 모델과 관중, 작가가 함께 어우러진 종합예술이라고 하였다.

이렇듯 연구자의 연구 의도에 따라 바디페인팅의 해석이 차이 날 수 있으나 신체에 표현되는 종합예술로서의 큰 가치에 대해서는 공통적으로 입증하고 있다. 즉 인간의 신체가 핵심적인 재료로서 작가가 표현하고자하는 예술행위를 다양한 장식과 채색할 도구를 이용하여 일시적 또는 영구적으로 표현하는 조형예술행위를 바디페인팅이라고 할 수 있겠다.

나) 바디페인팅의 기원

인류가 언제부터 자신의 신체에 색을 칠함으로써 무엇을 표현하고자 했는지 알 수 없으나 자신을 아름답게 가꾸고자 하는 원초적 욕구에서 그 시초를 추측할 수 있다. 동굴에서 발견되는 벽화와 유물 그리고 구석기 시대의 매장 터에서 발견되는 유골의 페인팅 된 흔적에서 오래전에 페인팅이 시작되었다는 것을 짐작하며 여기서 사용된 색상은 빨강색, 노란색, 검정색, 흰색 등 비교적 다양하고 염료로는 흙에서 나온 광물, 황토를 주로 사용³⁵⁾하였다는 것을 알 수 있다.

바디페인팅의 기원에 관한 학설로는 인간의 본능중의 하나로 회화, 조각, 문신을 통한 아름다움을 표현하는 장식설, 위험으로부터 자신을 보호하려는 보호 및 위장설, 타인보다 나아 보이려는 우월의 욕구로 신체장식을 통한 민족성, 계급 신분, 종족의 표현을 나타내는 신분 표시설, 심리적 불안으로부터 해방되기 위한 주술적 행위로 신령의 힘을 자신의 신체에 싣고자하는 욕망의 종교 및 주술에 관한 설이 있다.

35) 곽주영. (2012). 『바디페인팅에 관한 연구』, 성신여자대학교 융합디자인예술대학원 석사학위 논문, p.4

[표 7] 바디페인팅의 기원설³⁶⁾

기원설의 종류	기원설의 특징
장식에 관한 설	- 아름다운 부분을 돋보이게 하고 결점을 수정·보완하는 방법 - 회화, 조각, 문신을 통한 아름다움의 표현
보호 및 위장에 관한 설	- 위험으로부터 자신을 보호하려는 무조건적인 반사 능력 - 흙, 재, 돌 가루, 자연 염료 등으로 신체 위장, 보호
신분 표시에 관한 설	- 타인보다 나아 보이려는 우월의 욕구로 등장 - 변형, 색칠 등의 신체 장식을 통한 민족성, 계급, 신분, 종족의 표현
종교 및 주술에 관한 설	- 심리적 불안으로부터 해방되기 위한 원시 종교 - 병의 치료를 위한 주술적 행위 - 신령의 힘을 자신의 신체에 싣고자 하는 욕망

이러한 기원설들은 각 나라와 민족, 사회·문화에 따라 그 동기와 목적이 다르기 때문에 어느 한가지로만 설명하기에는 어려움이 있다.

바디페인팅은 수천년 동안 각 민족의 사회·문화적 특징을 표현하기 위해 사용되었다. BC 5000-1500년 전 사하라 동굴벽화의 어깨와 가슴, 다리에 페인팅을 한 여성이나 녹색으로 몸을 염색한 고대 브린튼 사람들의 기록과 아메리카 인디언, 아프리카, 콩고의 마요고(Mayogo) 족들의 정복자의 피정복자에 대한 예속을 과시하기 위한 방법으로 얼굴에 채색 또는 문신을 새겼다. 고대 이집트인들이 태양 빛으로부터 눈을 보호하기 위해 코울(Kohl)을 사용한 짙은 눈 화장과 헤나(Henna)를 이용하여 손·발바닥, 손톱 등 적색으로 물들였으며 이는 남녀의 구분 없이 모두 행해졌다. 이집트 문명을 합리적으로 받아들였던 그리스는 후에 로마 문명의 기초를 이루었는데 백납 성분으로 된 안료를 사용하여 피부 톤을 새하얗게 표현하였다. 이러한 바디페인팅은 발전과 쇠퇴를 반복해 오다가 1960년대 이후부터 현대적인 바디페인팅이 선보이기 시작한다. 행위 예술가인 이브 클라인(Yves Klein)³⁷⁾의 '인체 측정

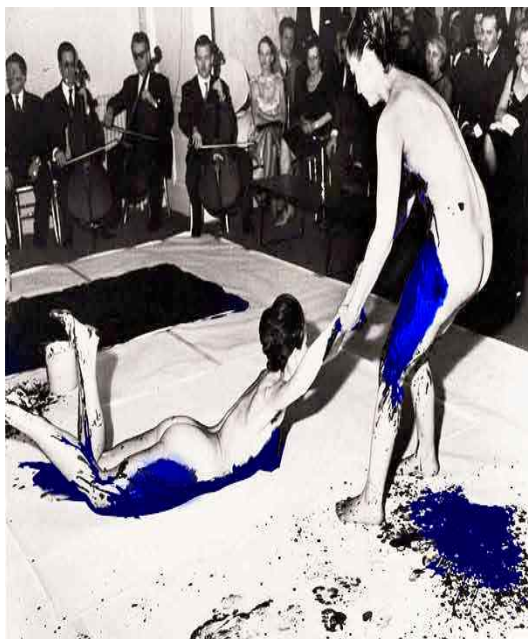
36) 노희영, 김용선, 이정민. (2004) 『실용 메이크업』, 서울:광문각, p.18

37) 1960년대 초 누보 레알리즘 운동의 선두에서 혁명적 예술 활동 지향. '인터내셔널 클라인 블루(IKB)'라는 색을 자신의 고유색으로 특허를 받고 현대 행위예술과 팝아트, 미니멀리즘에 영향

(Anthropometry)' 연작에서는 페인트를 칠한 나체의 여성을 커다란 캔버스에 굴려 그림을 그리는 퍼포먼스를 시연함으로써 대중들로부터 반향을 일으켰고[그림 3], [그림 4] 바디페인팅을 독자적 예술영역으로 발전시킨 베루슈카³⁸⁾는 자신의 몸을 캔버스 삼아 특유의 초현실적인 작품세계를 볼 수 있다. [그림 5], [그림 6] 그녀의 작품은 오늘날 다른 작가의 작품에서도 빈번히 모방되어 진다. 현대의 초기 바디페인팅은 행위예술가에 의한 퍼포먼스 형식의 표현 형태로 순수 예술의 장으로 접근하였으나 오늘날 바디페인팅은 무대와 조명, 음악, 퍼포먼스까지 표현하게 되는 무대예술로서 자리매김하며, 작은 규모의 행사에서 국제적 규모의 예술행사에 이르기까지 예술화의 한 장르로서 인식되어 가고 있다.³⁹⁾

38) 베라 고클리베 안나 폰 렌도르프(Vera Gottiebe von Lehdorff) 독일 태생. 1964년부터 뉴욕에 거주하며 최초의 슈퍼모델로서 살바도르 달리와 같은 최고의 아티스트들과도 작업 하였으며 패션계를 은퇴한 뒤 자신의 몸을 이용한 행위예술가로 활발히 활동함

39) 진현용, 최성민. (2002). 『The Body Art』, 서울:도도컴, p. 19



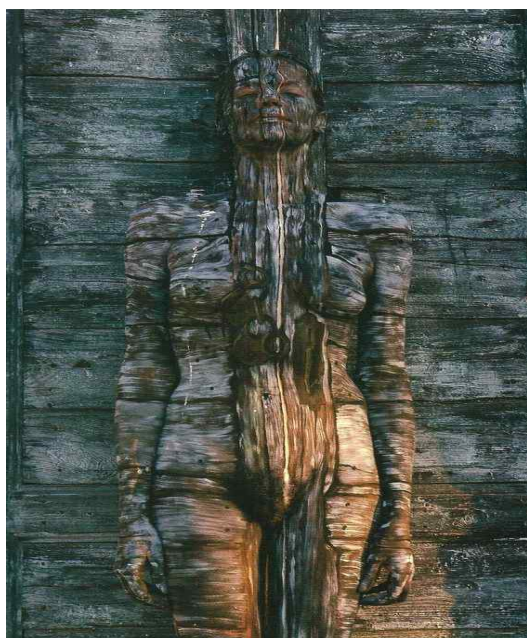
[그림 3] 이브 클라인, '인체 측정'
<http://blog.donga.com/jonk78/archives/2292>



[그림 4] 이브 클라인, '인체 측정'
<http://blog.naver.com/justinceo/30171594578>



[그림 5] 베루슈카,
 '변신'
<http://blog.daum.net/homodemens/5070822>



[그림 6] 베루슈카,
 'Oxydation en Body Painting' 시리즈
<https://www.pinterest.co.kr/pin/363454632410950461/>

2) 바디페인팅의 표현기법

바디페인팅은 인간의 신체에 행해지는 미를 창조하는 활동으로 바디페인팅 재료는 인체에 무해한 원료로 사용되어야 한다. 원시시대에는 식물성 오일과 추출액, 동물성 지방, 광물의 점토, 안료 등 천연 원료를 바디페인팅의 재료로 사용하였으나⁴⁰⁾ 현대에 들어선 미용시장의 비약적인 발전으로 바디페인팅 분야에서도 각종 재료와 다양한 제품들의 생산과 개발이 이루어지고 있다. 이로 인해 바디페인팅 작가들은 보다 다채로운 재료와 제품으로 그들의 작품을 표현해 내고 있다.

표현 재료에 대한 분류는 [표 8]와 같다.

바디페인팅의 표현 기법에 대한 분류로 선행연구자를 살펴보면 권현정(2017)은 페인팅 기법, 오브제 기법, 라이팅 기법, 디지털 기법으로 구분하였고, 배기혜(2009)는 회화적 기법, 블랙나이트 기법, 그래픽 기법, 에어브러시를 이용한 기법, 오브제 활용기법, 프로젝트 일루미네이션 기법으로 분류하였다. 최경옥(2009)는 회화적 기법, 그래픽적 표현기법, UV발광 물감과 블랙라이트 표현기법, 에어브러시를 이용한 표현기법, 프로젝트 일루미네이션 표현기법, 오브제를 활용하는 표현기법, 디지털 페인팅 표현기법으로 구분하였다(최경옥, 2009, pp42~48). 이에 본 연구자는 선행연구자들의 표현기법을 중심으로 회화적 기법, 오브제 기법, 조명기법, 디지털 기법으로 분류하였다. 회화적 기법은 도구에 따라 브러시&스펀지 기법과 에어브러시 기법으로 구분하고 조명기법은 UV발광기법과 프로젝트 일루미네이션 기법으로 구분하였다.

40) 안성준, 정재윤. (2011). 광고에 나타난 트롱프뢰유기법을 활용한 바디페인팅 연구, Vol.12 No.3 [2011] 『한국기초조형학회』, p.288

[표 8] 바디페인팅의 표현재료

재 료	종 류	특 징
수성 물감 (Water Base Color)	- 아쿠아컬러(Aqua color) - 아쿠아 렐(Aqua relle) - 아쿠아크림(Aqua cream)	- 물과 함께 사용 - 다양한 그라데이션 기법에 용이 - 넓은 면적을 단시간에 채색 가능 - 빠른 건조가 장점이나 땀이나 물에 쉽게 지워짐
유성 물감 (Oil Base Color)	- 라이닝 컬러(Lining Color) - 슈프라 컬러(Supra Color)	- 붓이나 스펀지 또는 손으로 펴서 사용하는 제품 - 분장이나 판타지 메이크업 시 사용 됨 - 사용 후에는 파우더 처리 - 발색력은 좋으나 묻어나는 성질과 지속력이 낮음
UV 물감 (UV Color)	- 형광 아쿠아컬러 (UV Aqua color) - 형광 아쿠아크림 (UV Aqua cream) - 형광 아쿠아 렐 (UV Aqua relle) - 형광 펜슬 (UV Pencil) - 형광 스프레이 (UV Spray)	- Ultra Violet Light인 블랙라이트에서 발광하는 물감 - 색과 색의 그라데이션이 쉽지 않음
에어브러시 물감 (Airbrush Color)	- 워터 베이스 (Water Base) - 오일 베이스 (Oil Base)	- 에어브러시의 미세한 구멍을 통해 분사되는 물감 - 사용 전 흔들어서 사용 - 매트 한 질감 외에 펄 또는 형광색도 있음
부가 제품	- 펄 파우더 (Pearl Powder) - 스파클링 (Sparkling) - 글리터 젤 (Glitter Gel) - 아트 속눈썹 (Art Eyelash)	- 기타 장식으로 사용되며 화려한 색상과 반짝거림 마무리 단계에서 다양하게 표현한 수 있음

가) 회화적 기법

회화적 기법은 브러시&스펀지 기법과 에어브러시 기법으로 구분할 수 있으며 바디페인팅의 원초적 테크닉으로 작가의 미적 감각에 의해 구상되어 풍부한 감성이 표현된 평면상의 그림을 표현하고자 할 때 사용된다.

표현 기법의 소재로 태양, 우주, 자연, 바다, 인간 등 다양하고 작가의 상상과 실제의 세계를 연결하는 표현 도구로서 무대 예술이나, 축제 등 여러 방면에서 보여 진다.

(1) 브러시&스펀지 기법

브러시&스펀지 기법은 워터 컬러, 오일 컬러 등의 재료를 브러시나 스펀지를 이용하여 펴 바르는 기법으로 바디페인팅에서 가장 기본적으로 사용된다. 작가의 기질이나 기술, 작품의도가 브러시&스펀지 워크(Work)를 통해 나타나며 회화의 기법 상 기본적인 요소로서 다양한 형태와 색조를 구사할 수 있다. 사실적 묘사[그림 7], 추상적 묘사[그림 8] 등 다양하게 표현 가능하다. 강미진(2017)은 색의 단계적으로 변화 혹은 점진적 변화를 주는 방법인 그라데이션(Gradation)기법과 세밀한 묘사로 실제의 것을 보는 듯 한 착각을 주는 정교한 눈속임 작업인 트롱프뢰유(Trompel'oeil)기법, 브러시에 물감을 묻혀 그리는 방법인 브러싱(Brushing)기법, 디자인한 문양이나 그림의 모양을 오려낸 후 그 안에 물감으로 찍거나 채워 넣는 스텐실(Stencil)기법 등으로 분류하였다.

(2) 에어브러시 기법

에어브러시는 핸드피스라 불리는 소형의 스프레이 건(Spray Gun)을 이용하여 잉크나 물감 등을 잔서리처럼 뿌리는 기법 혹은 기계적 장치를 의미한다. 에어브러시는 1940년대 후반에 우리나라에 전수되었고 1970년대 후반부터 일러스트레이션이나 사진이미지 수정 등에 사용되었다. 에어브러시에 공기압을 주기위해 컴프레서(Compressor)가 필요하며 물감을 공기의 압력으로 뿜어주는 장치로 붓으로 칠하는 것보다 빠르게 작업할 수 있는 장점이 있다. 에어브러시는 깔끔한 선 처리와 부드러운 선의 음영

[그림 9], 스텐실을 사용한 다양한 디자인 문양 표현[그림 10]이 가능하며, 동일한 이미지를 반복할 때 용이하게 사용할 수 있다. 그러나 에어건, 노즐, 컴프레서 등 장비를 사용하는 것과 장비의 규모가 커질수록 휴대가 불편한 점, 사용은 간단하나 청소 및 유지보수를 해야 하는 점, 물감의 공기 중 분사로 인해 사용 장소의 제약이 있는 것이 단점이다.

나) 오브제 기법

작가의 창의적 작품 제작에 물감 이외에도 다양한 물건들을 사용하여 표현할 수 있다. 생활에 쓰이는 갖가지 물건들을 인체에 해가 되지 않는 범위 내에서 활용하여 작품을 제작하는 방법을 오브제 기법이라고 한다. 회화적 기법을 토대로 인공물과 자연물을 인체에 더함으로써 작품성을 높일 수 있으며 자연물의 소재로는 머드, 석고, 깃털, 꽃, 식물, 곤충 등이 사용되며, 인공물의 소재로는 글리터, 스팅클, 비즈, 스톤, 패브릭, 종이, 알루미늄, EVA 폼 등이다. [그림 11]는 EVA 폼과 라텍스 폼 등 인공소재를 사용하여 인체를 과장하거나 확대, 왜곡하는 방법으로 표현하였으며 [그림 12]은 자연물의 형태이나 인공 소재인 나무와 식물의 줄기 잎사귀를 사용하여 바디페인팅으로 표현하였다.

다) 조명 기법

조명 기법은 블랙라이트를 통해 발광하는 빛으로 표현하는 UV발광 기법과 특정한 형상을 빔 프로젝트를 사용하여 인체에 투영시키는 프로젝트 일루미네이션으로 나눌 수 있다.

(1) UV발광 기법

형광 컬러의 물감에 UV라이트(블랙 라이트) 조명을 사용하여 투명체 효과를 내는 것으로, 1차적인 작업으로는 형광 물감을 사용하여 페인팅이 이뤄지며, 2차적으로는 블랙 라이트 조명을 사용하여 투명체를 내는 작업으로서 바디 페인팅에 주로 사용되는 기법이다(신원선, 2012, pp.19). UV 형광 물감은 일반 조명에서는 불투명해 보이나 UV라이트(블랙 라이트) 아래에서는 선명히 발광한다.

이 기법은 UV라이트(블랙 라이트)의 와트(Watt)에 따라 색의 선명도가 결정되고 인체의 움직임에 따라 다른 작품보다 생동감과 화려함을 극대화시킬 수 있다. 일반 수성물감과 섞어서 사용할 수 있으나 물감의 발광 효과가 현저히 떨어지므로 작가의 의도 하에 발광 정도를 조절하여 사용하고, 페인팅 시 무대의 크기, 모델의 활동범위, UV라이트(블랙 라이트)의 반응 거리를 계산하여 작업한다. [그림 13]와 같이 물감색의 성질에 따라 진출색과 후퇴색이 구분되어져 입체적 표현을 실감하며, [그림 14]은 인체와 오브제를 통합하여 표현함으로써 작품의 형태를 극대화 시켰다.

(2) 프로젝트 일루미네이션

프로젝트 일루미네이션은 직접적인 페인팅이 아닌 간접적인 바디 페인팅 방법으로 특정한 형상을 프로젝트를 통하여 신체에 투영시키는 기법이다(신원선, 2012, pp.20). 이 기법은 선정한 모델의 바디에 투영 할 디지털 이미지를 제작하여 촬영하고 어두운 공간에서 포즈를 취한 모델에게 촬영 영상을 투영 하는 방식이다. 이 때 뒷 배경을 최대한 어둡게 하는 것이 의도한 작품의 결과를 최상으로 얻을 수 있다. [그림 15], [그림 16]

라) 디지털 기법

과학 기술의 발전으로 예술적 표현의 한계를 극복하고 다양한 매체들의 도입과 함께 예술분야의 새로운 장르를 탄생시켰다. 디지털 아트는 디지털 미디어를 통해 회화, 일러스트, 설치미술 등 다양한 분야의 미술 활동과 네트워크, 가상공간까지 그 표현의 영역이 확대된다. 디지털 기법은 프로젝트 일루미네이션과 마찬가지로 간접적인 페인팅으로 분류 할 수 있다. 디지털 기법의 가장 큰 특징은 장시간 걸리던 작업을 단기간에 제작 및 완성하고 수정이 용이하며 부분 제작을 통해 결합하는 방식도 가능하다.

또한 모델의 신체와 디자인 모티브를 모두 디지털 상의 이미지를 사용하여 신체 결점은 보완하고 불필요한 부분은 수정 및 삭제가 쉽고 수준 높은 작품을 완성 할 수 있다. [그림 17], [그림 18]



[그림 7] 회화적 기법-사실적 묘사
<http://www.johannesstoetterart.com/>



[그림 8] 회화적 기법-추상적 묘사
<http://togetherwecanbealright.blogspot.kr/2014/02/body-painting-model-of-year-award.html>



[그림 9] 에어브러시 기법
<https://www.pinterest.co.kr/pin/394979829790848208/>



[그림 10] 에어브러시 기법
<http://www.ilovebodyart.com/aaron-knox-airbrush-body-artist-toronto/>



[그림 11] 오브제 기법

<https://www.trendhunter.com/trends/body-painting-festival>



[그림 12] 오브제 기법

<https://www.thelocal.at/galleries/culture/world-bodypainting-festival-2016-day-1>



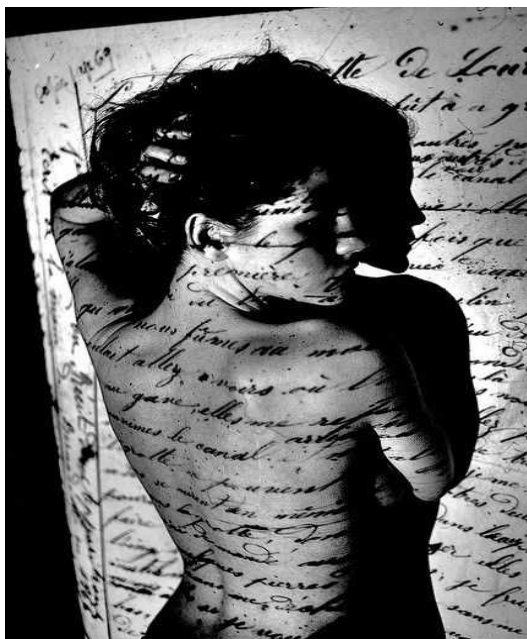
[그림 13] UV 발광 기법

<https://www.pinterest.co.uk/pin/355854808035556318/>



[그림 14] UV 발광 기법

http://www.coloured-dreams.com/bodypainting_e_highlights.html



[그림 15] 프로젝트 일루미네이션

<https://au.pinterest.com/pin/494973815269955308/>



[그림 16] 프로젝트 일루미네이션

<http://bodyartspictures.blogspot.kr/2015/01/black-and-white-body-art.html>



[그림 17] 디지털 기법

<http://blog.naver.com/comphictist/50033550208>



[그림 18] 디지털 기법

<http://blog.naver.com/comphictist/50033550208>

제 3 장 로터스 발상법을 활용한 사례연구

로터스 발상법은 기업의 경영 및 마케팅 활용에 적극 사용되고자 만들어진 기법으로 전문 경영인, 전략기획 전문가, 변호사, 회계사들로부터 호평을 받은 사고법이다. 현재는 전략계획수립, 업무계획 뿐만 아니라 학습계획, 자기개발 등 폭 넓은 영역으로 확산 되고 있다.

로터스 발상법의 실제 사례를 살펴보고자 한다.

우흥룡 외(2004)는 비상시 안전하게 탈출하는 방법에 대해 로터스 발상법을 사용하여 제시하였다.

| 비상시 안전하게 탈출하는 방법⁰⁴

 매트리스	 공간이동	 지붕 분리	 열차 분리	 다른 쪽으로 옮기기	 유도선	 탈출 캡슐	 공간이동	 스쿠버 장비
 열차 분리	 기차	 탈출 캡슐	 공간이동	 지하철	 플래시	 튜브	 배	 스티로폼
 낙하산	 유리창 깨기	 에어백	 매트리스	 방독면	 탈출구	 구명조끼	 보트	 조명탄
 조명탄	 핸드폰	 광문숫자 교차연속	 기차	 지하철	 배	 탈출 캡슐	 구명조끼	 탈출 비행기
 나룻배	 선	 수영	 선	 비행기	 비행기	 기구	 비행기	 공간이동
 불피우기	 모래 SOS	 기다림	 원뿔	 건물	 자동차	 고무보트	 낙하산	 바다로 뛰기
 돈뿌리기	 청부잡지 의뢰	 보디가드	 헬기	 비상 계단	 로프	 차 지붕 열고 나오기	 비상 망치	 공간이동
 심리치료	 원뿔	 꼬발리기	 탈출 캡슐	 건물	 사다리	 유리창 깨기	 자동차	 창문열기
 성형수술	 원뿔물집 거둬	 음식제공	 공간이동	 낙하산	 바닥 에어백	 문턱 파괴	 문열기	 에어백

[그림 19] 로터스 발상법의 예시

2003년 대구 지하철 참사를 계기로 안전사고 시 비상 탈출할 수 있는 방법이나 대처 요령에 대한 관심으로 각종 재난사고 및 비상사태 시 안전하게 탈출할 수 있는 방법들에 대해 상위주제로 기차, 지하철, 배, 건물, 자동차, 비행기로 카테고리를 나누었고 이색적으로 무인도와 왕따에서 벗어날 수 있는 방법도 같이 발상 하고 있다. 이렇게 주제에서 벗어난 몇 개의 이색적 하위주제를 집어넣는 것이 실질 주제와 연관이 없더라도 발상 분위기에 도움이 되며 또한 발상과 함께 사진을 함께 곁들여 작업하면 보다 쉽게 발상한 내용을 표현할 수 있다고 하였다.

오수정(2011)은 로터스 발상법을 창의사고기법을 활용한 교수·학습 활동으로 사용하였다. 실제 수업에 적용하여 학생들의 사고과정을 로터스 다이어그램으로 살피고 활동 결과물을 다음과 같이 제시하였다.



[그림 20] 연꽃 기법

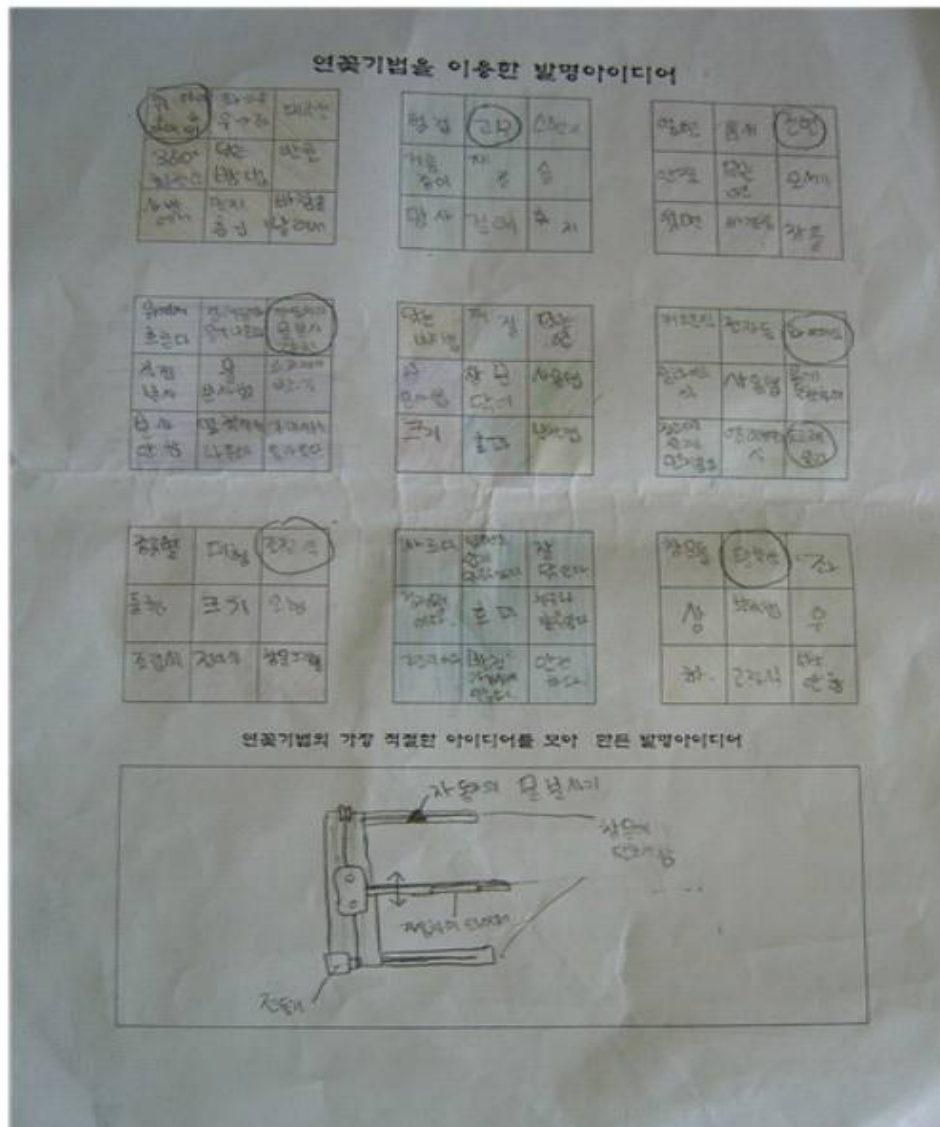


[그림 20-1] 여행 상품

[그림 20]은 로터스 발상법을 실시한 결과물로 가운데 있는 핵심어를 'Travel'로 제시하고 8개의 소주제를 연상하여 작성하였다. 그리고 각 소주제의 하위 개념 아이디어를 하나씩 연결하여 [그림 20-1]과 같이 '여행 상품 만들기'라는 과업을 수행하여 완성하였다. 오수정(2011)은 로터스 발상법 없이 과업을 완성할 때 보다 아이디어를 체계적으로 연상할 수 있어 사고하는데 효과적이었다고 하였다.

박은희(2005)는 제27회 전국학생과학발명품경진대회에 교내학생의 발명품 출품작 내용 중 작품제작에 관련된 아이디어 발상기법으로 로터스 발상법을 활용하였다. 생활 속 불편한 점 중 아파트 배란다나 공공건물의 창문닫이의 어려움을 문제점으로 목적이 분명한 발명 아이디어를 창출하고자 하였다.

< 사진4 > 연꽃기법



[그림 21] 연꽃기법을 이용한 발명 아이디어

[그림 21]은 창문닦이를 주제로 로터스 발상법을 실시한 결과물로 창문닦이의 발명품 출품작에 관련된 문제점 발견과 해별방안을 도출하였다. 박은희(2005)는 본 작품 제작 지도를 통해 생활 주변의 사물을 보는 시각을 발전시키고 학생의 창의적인 아이디어 구상과 자발적으로 문제점을 해결해 내는 능력을 신장시킬 수 있었다.

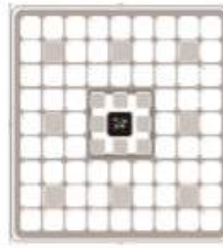
김미경 외(2012)는 전문계(특성화)고등학교 메이크업 교과와 ‘브라이들 메이크업’ 단원의 학습 목표와 내용을 분석하여 브레인스토밍과 로터스 발상법을 적용하여 교수-학습 과정안을 개발·완성하여 제시하였다(김아람, 김미경, 2012, pp.427~430).

표 2. 브라이들 메이크업'교수-학습 과정안

단원: IV. 메이크업의 실제		소단원: 4. 웨딩 메이크업		대상: 3학년		차시: 3-5/8																																		
학습목표		1. 신부의 개성을 고려한 브라이들 메이크업을 창의적으로 구성할 수 있다. 2. 신부의 개성을 고려한 메이크업 실습 계획서를 작성 할 수 있다.																																						
단계		도입																																						
CPS 단계		문제의 이해																																						
관심영역 발견	교사	-인사를 나누고, 출결을 확인한다. -동일인물이 개성을 고려한 메이크업을 했을 때, 개성을 고려하지 않은 메이크업을 했을 때 사진을 보여준다. -사진을 본 후 학생들에게 느낀 점과 그렇게 느낀 이유를 발표하게 한다. -학습목표를 제시하며 개성을 고려한 신부 메이크업의 중요성을 인식시켜 준다.																																						
	학생	-상호 인사하고, 출결확인에 답한다. -각자 느낀 점과 그렇게 느낀 이유에 대해 자유롭게 발표한다.																																						
	학습자료 PPT1																																							
	학습자료 유의점	-학생들이 제시된 자료로부터 자유로운 연상을 할 수 있도록 민주적인 분위기를 조성하고 판단을 배제하고 많은 생각을 해 볼 수 있도록 한다.																																						
자료 발견	교사	-모듬을 지어주고 모듬별로 브레인스토밍을 진행 할 조장, 브레인스토밍 내용을 기록할 기록자, 신부메이크업 모델, 발표자 등 조원들의 역할을 정하게 하여 책임감을 가지고 모두 학습에 참여하도록 한다. -모듬별로 신부의 개성을 파악하기 위한 방법에는 무엇이 있을지 생각나는 대로 도화지에 적어보도록 한다. -모듬별로 적은 아이디어 중 가장 좋은 아이디어를 골라 [학습활동지1]에 적어 보도록 한 후 발표하도록 한다.																																						
	학생	-[학습활동지1]에 모듬별로 조장, 기록자, 발표자, 신부 모델 등 역할을 배분하여 기록한다. -브레인스토밍 기법을 사용하여 자유롭게 많은 아이디어를 생성하여 적는다. -조장이 진행자가 되어 조원들에게 아이디어를 말하도록 한다. 기록자는 아이디어를 적는다. -모듬별로 회의를 통해 생성된 아이디어 가운데 중요한 것을 선택하여 [학습활동지1]에 적는다. -모듬별로 발표를 하고 다른 모듬의 좋은 의견이 있으면 수렴한다.																																						
	학습자료 유의점	가능한 한 많은 아이디어를 내도록 학생들을 격려한다.																																						
	학습활동지1	학습활동지1 <table><tr><td>단계</td><td colspan="2">문제의 이해</td></tr><tr><td colspan="3">활동계획서</td></tr></table> 1.역할분담 <table><tr><td>역할</td><td>구성원명</td><td>개별준비</td><td rowspan="6">공동준비</td></tr><tr><td>조장</td><td></td><td></td></tr><tr><td>기록자</td><td></td><td></td></tr><tr><td>신부모델</td><td></td><td></td></tr><tr><td>발표</td><td></td><td></td></tr><tr><td>자료조사</td><td></td><td></td></tr></table> 2. 신부의 개성을 파악하기 위한 방법에는 무엇이 있을지 모듬별로 토의하여 보고 가장 좋은 방법들을 아래 표에 적고, 그 방법에 따라 신부의 결점과 개성을 파악해 보세요. <table><tr><td>방법</td><td>개성</td><td>결점</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>						단계	문제의 이해		활동계획서			역할	구성원명	개별준비	공동준비	조장			기록자			신부모델			발표			자료조사			방법	개성	결점					
단계	문제의 이해																																							
활동계획서																																								
역할	구성원명	개별준비	공동준비																																					
조장																																								
기록자																																								
신부모델																																								
발표																																								
자료조사																																								
방법	개성	결점																																						
문제 발견	교사	-모듬별로 자료발견을 통하여 선정된 방법을 통해 신부(모듬의 모델)의 결점과 개성을 파악하도록 한다.																																						
	학생	-모듬별로 [학습 활동지1]에 신부의 결점과 개성을 적어본다.																																						

[그림 22] 브라이들 메이크업'교수-학습 과정안

(표 2 계속)

단계	진계					
CPS 단계	아이디어의 생성					
아이디어의 발견	교사	- 신부의 결점은 최대한 보완해 주고 신부의 개성을 고려한 메이크업 방법을 찾을 수 있도록 지도한다. - 교사가 PPT를 통해 학생과 같이 신부의 결점을 보완하여 주고 신부의 개성을 살릴 수 있는 메이크업 방법들을 연꽃기법하는 예를 보여준다.				
	학생	- 교사와 함께 연꽃기법을 해보며 연꽃기법에 대해 이해한다.				
	학습자료 PPT2					
	학습자료 PPT3					
	학습자료 유의점	- 아이디어를 생성할 때에는 비판적인 사고를 하지 않도록 하며 학생이 자유분방한 분위기에서 활발한 사고를 할 수 있도록 한다.				
자료 발견	교사	- 모둠별로 [학습활동지1]에서 파악한 결점과 결점들을 [학습활동지2]의 로터스별상법 가운데 상자에 적도록 한다. - 모둠별로 [학습활동지2]에 신부의 결점을 보완하여 주고 신부의 개성을 살릴 수 있는 메이크업 방법들을 주제별로 동례의 상자에 적도록 한다.				
	학생	- 모둠별로 회의를 통하여 신부의 결점을 보완하여 주고 신부의 개성을 살릴 수 있는 메이크업 방법들을 [학습활동지2]에 적도록 한다.				
	학습자료 유의점	- 가능한 한 많은 아이디어를 내도록 학생들을 격려한다.				
	학습활동지2	학습활동지2 <table><tr><td>단계</td><td>아이디어의 생성</td></tr><tr><td colspan="2">활동계획서</td></tr></table> 	단계	아이디어의 생성	활동계획서	
	단계	아이디어의 생성				
활동계획서						
학습활동지2						
문제 발견	교사	- 모둠별로 자료발견을 통하여 선정된 방법을 통해 신부(모듬의 모델)의 결점과 개성을 파악하도록 한다.				
	학생	- 모둠별로 [학습 활동지1]에 신부의 결점과 개성을 적어본다.				

[그림 22-1] 브라이들 메이크업'교수-학습 과정안

(표 2 계속)

단계	정리	
CPS 단계	행위를 위한 계획	
해결책 발견	교사	- 모둠별로 [학습활동지2]에 적은 아이디어 중 가장 신부이미지에 적합하고 신부의 개성을 살릴 수 있는 아이디어를 초점화 한다.
	학생	- 모둠 별로 [학습활동지2]에 적은 아이디어들 중 신부 이미지에 적합하면서 신부의 개성을 살릴 수 있는 아이디어를 초점화 한다. - 생성된 아이디어를 재검토하고, 검증하기 위해서 컴퓨터, 교과서 등 이용하여 도움을 받을 수 있다.
	학습자료 PPT4	
	학습자료 유의점	- 생성된 아이디어를 조직화하고 분석하고 다듬어서 개발 할 수 있도록 한다.
수용책 발견	교사	- 해결책 발견을 통해 고른 아이디어들로 실습계획표를 작성하도록 한다. - 신부의 개성을 고려한 신부 메이크업 실습 계획서를 작성하도록 한다. - 완성된 실습 계획서를 발표하게 한다. - 수업을 통해 느낀 점을 발표시킨다.
	학생	- 실습계획서를 작성한다. - 발표를 통하여 모둠의 아이디어를 재조명해본다.
	학습자료 PPT5	
	학습자료 유의점	- 발표를 통하여 학생들의 아이디어를 들어보고 최종 피드백하여 줄 수 있도록 한다.

[그림 22-2] 브라이들 메이크업'교수-학습 과정안

[그림 22]의 자료발견단계에서 학생들은 신부의 결점과 개성을 브레인 스토밍 기법을 활용하여 아이디어를 도출하였으며 [그림 22-1], [그림 22-2]의 아이디어의 발견단계와 해결책 발견단계에서는 아이디어 생성도구 활용 방안으로 로터스 발상법을 사용하여 신부의 결점 보완과 신부의 개성을 살릴 수 있는 메이크업 방법들을 수행하여 완성하였다.

김미경 외(2012)는 기존에는 정해진 교과내용에 의존하는 기본적 기술 수준의 신부화장 학습이 이루어졌지만 개발된 교수-학습과정안은 주

입식 교육의 틀에서 벗어나 학생 스스로 상황에 적절한 답을 찾고 해결해 나가는 창의적 능력을 함양 할 수 있다는 점에서 차별성을 가지며, 특히 로터스 발상법을 통해 흥미롭고 산만해질 수 있는 아이디어를 체계적으로 정리하여 도출해 흥미가 계속 유지될 수 있도록 한 점이 효과적이었다고 하였다(김아람, 김미경,2012, pp432).

제 4 장 로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 제작과 작품제작

제 1 절 바디페인팅 디자인 제작과정

본 장에서는 아이디어 발상법의 이론적 고찰을 토대로 로터스 발상법 이론을 활용한 바디페인팅의 디자인 제작과정을 제시하고자 한다. 본 발상 과정을 통하여 3개의 주제를 임의로 선정하여 일러스트하고 작품을 제작하였다. 일러스트레이션은 A3 용지에 수채화 색연필로 표현하고 실체화된 작품은 바디페인팅용 아쿠아 물감을 사용하였다.

1) 로터스 발상법을 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정

로터스 발상법 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정은 크게 5단계로 나뉜다. 각 단계는 주제 설정, 로터스 발상법을 활용한 아이디어 생성, 주제 구성, 일러스트레이션, 디자인의 실제적 표현으로 구체적 설명은 다음과 같다.

1단계- 주제 설정 : 작가가 바디페인팅 디자인을 통하여 관객들에게 ‘무엇을 전달할 것인가’라는 주제를 찾고 필요에 따라 논증 할 수 있는 단계이다. 기업 광고, 이벤트, 공연 퍼포먼스, 대회 등의 경우 보통 주제가 주어지는 경우가 대부분이다. 본 연구자의 창작품 주제는 작가 임의로 선정한다.

2단계- 로터스 발상법을 활용한 아이디어 생성 : 본 연구자가 선정한 주제(핵심어)에 따른 자유 연상으로 상위 주제어 8가지를 나열한다. 나열한 상위 주제어의 하위 주제어의 아이디어를 도출한다. 이를 통하여 상위 주제어와 하위 주제어를 선별하고 선별된 아이디어의 이미지 자료를 수집한다.

3단계- 주제 구성 : 선별된 아이디어에 따른 작가의 개성이 돋보이는 문체와 작품의 스토리 구성이 이루어진다. 2단계에서 얻어진 아이디어를 구체적이고 효과적으로 문체화하여 관객들에게 감동과 만족감을 주는 단계이다.

4단계- 일러스트레이션 : 2, 3단계에서 얻어진 아이디어들을 이미지화 하고 일러스트를 통해 시각화 하는 단계이다. 주제에 부합되는 구도와 색채 이미지, 주제를 표현하기위한 재료는 어떻게 활용할 것인지 디자인을 계획하고 여러 번 디자인 수정을 통해 완성도 있는 작품을 완성할 수 있다. 바디페인팅은 머리에서부터 발끝까지 하나의 작품으로 이루어지기 때문에 헤어오브제, 장신구, 소품 등 세세한 부분까지도 신경 쓴다.

5단계- 디자인의 실제적 표현 : 이전단계에서 구체적으로 계획한 디자인 발상 과정을 모델의 신체에 페인팅을 통하여 관객에게 전달되는 마지막 단계이다. 바디페인팅 퍼포먼스 시 모델이 취해야할 포즈와 음악, 조명 등을 사전에 준비할 수 있고 이로 인해 작가의 의도를 더욱 효과적으로 관객들에게 전달 할 수 있다.

제 2 절 작품 제작

1) 작품 - 1 아방가르드

· 주제 설정: 아방가르드 (Avant garde)

· 작품 명: 아방가르드

· 주제 구성:

아방가르드의 예술적 의미로는 인습적인 권위나 전통에 반항하며 혁명적인 예술정신의 기지를 내걸고 행동하는 예술 운동을 의미하며 미술용 사전에서는 전위, 선두, 선구 등의 뜻으로 혁명적인 예술운동을 말한다.⁴¹⁾

나는 나의 내적인 고정관념을 부정하고 내 가슴 속의 새로운 것을 이끌어 내려 한다. 기성의 생각, 사고방식의 반항, 과거를 거부하며 뜨거운 심장을 가지고 스스로 나에게 새롭게 제시한다. 나는 매번 새로운 것을 추구하며 이상주의자를 꿈꾸는 예술가가 될 수 있다고.

· 디자인 제작 과정:

로터스 발상법을 통한 상위 주제어 중 아방가르드의 의미, 통용되는 단어와 하위 주제어 초현실주의, 대담함, 새로움, 자유를 선택하여 디자인화 한다. 인체의 상반신에 초현실주의기법을 차용한 해골모양 실루엣과 그 안의 인간형상을 통해 혼란스런 나의 내적 갈등을 표현하고 하반신에는 나뭇잎을 물고 있는 나태한 자화상을 그린다. 배의 중심에는 이 모든 것들을 이겨낼 수 있는 원동력인 뜨거운 심장과 상반신 양쪽 어깨의 눈은 새로운 것을 지향하는 눈을 시각적으로 표현한다.

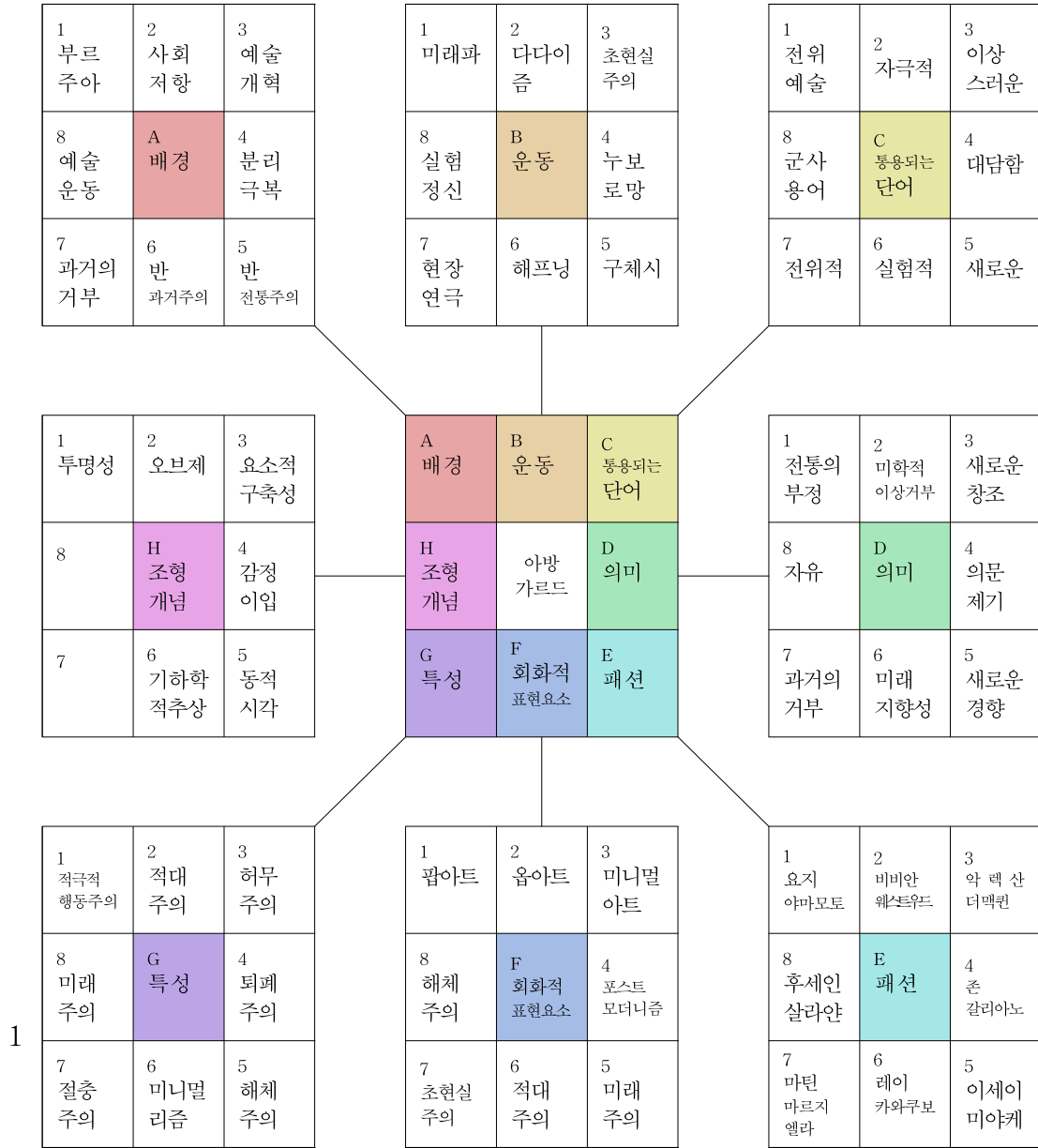
41) 윤혜성. (2013). 『아방가르드 표현효소를 적용한 패션창작센터 실내 공간 계획에 관한 연구』. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문. p.8

[표 9] 바디페인팅 디자인 진행 단계 1

주제 설정	아방가르드 (Avant garde)
작품 명	작품 - 1 , 아방가르드

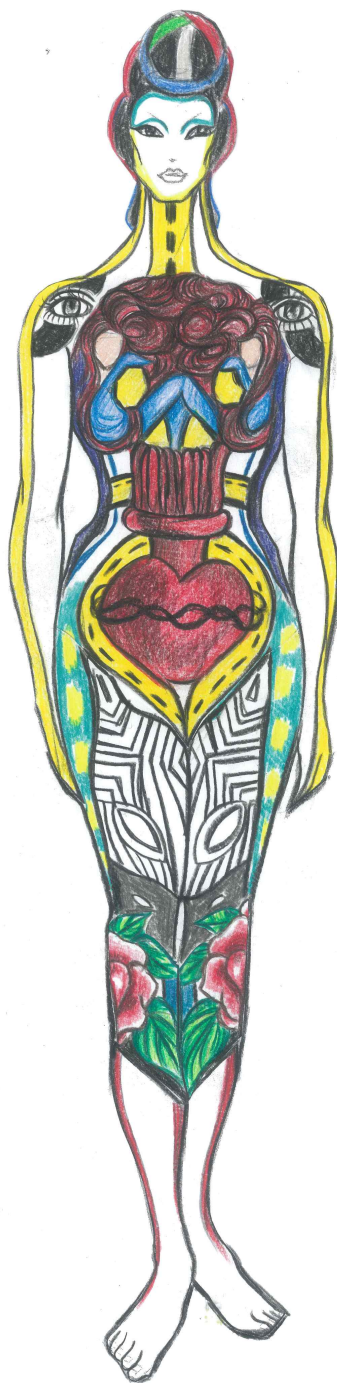
2단계 로터스 발상법을 활용한 아이디어 생성

Lotus Blossom



상위 주제어	· 선택어: 아방가르드의 의미, 통용되는 단어
하위 주제어	· 선택어: 초현실주의, 대담함, 새로운, 자유

주제 구성	나는 나의 내적인 고정관념을 부정하고 내 가슴 속의 새로운 것을 이끌어 내려한다. 기성의 생각, 사고방식의 반향, 과거를 거부하며 뜨거운 심장을 가지고 스스로 나에게 새롭게 제시한다. 나는 매번 새로운 것을추구하며 이상주의자를 꿈꾸는 예술가가 될 수 있다고.
이미지 모티브	[그림 23] Skull [laura Laine 작품] [그림 24] Sacred Heart [그림 25] Eye [그림 26] Avant garde [Chanyoung Tang 작품]
	[그림 23] http://unit.nl/portfolio/illustration/laura-laine?image=unit_laura_laine_skull.jpg [그림 24] https://drawinghub.com/tut/how-to-draw-a-sacred-heart-11275 [그림 25] https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-blanco-y-negro-de-ojos_758574.htm [그림 26] http://blog.naver.com/slyun82/30139414146



[그림 27] Avant Garde

디자인의 실제적 표현 : [작품 - 1] 아방가르드

표현기법	회화적 기법	사용재료	수성(아쿠아)물감
------	--------	------	-----------



2) 작품 - 2 자연의 잉태

- 주제 설정: 신성한 기하학 (Holy Geometry)

- 작품 명: 자연의 잉태

- 주제 구성:

우리는 모든 자연의 형태가 황금분할에 의해 이루어지는 것을 알 수 있다. 꽃잎, 나뭇잎, 곤충, 동물 등 자연 곳곳에서 비례와 대칭, 배열의 법칙에 의한 신성한 수학적 성질을 찾아 볼 수 있다. 인간은 황금수를 본능적으로 감지한다. 이것은 우주만물이 곧 인체에 그대로 존재하기 때문이다.

황금분할은 우리의 존재를 구성하는 것에 얽혀있고 자연과 우리 자신을 연결하여 공명하는 것이 자연이 가진 거룩함이며, 이것을 균형 잡힌 형상으로 서로의 관계를 아름답게 만드는 것이 인간의 의무이다.

- 디자인 제작 과정:

로터스 발상법을 통한 상위 주제어 중 자연, 황금분할, 인간, 대칭성과 하위 주제어 앵무조개의 비율, 생명, 형태반복, 반사를 선택하여 디자인화 한다. 인체의 세로 중심선을 기준으로 자연의 대표적 황금비율인 앵무조개와 식물의 줄기, 인간을 잉태하는 꽃망울과 같은 이미지를 반사와 형태를 반복시킨다.

[표 10] 바디페인팅 디자인 진행 단계 2

주제 설정	신성한 기하학 (Holy Geometry)
작품 명	작품 - 2 , 자연의 잉태

2단계 로터스 발상법을 활용한 아이디어 생성

Lotus Blossom



상위 주제어	· 선택어: 자연, 황금분할, 인간, 대칭성
하위 주제어	· 선택어: 앵무조개의 비율, 생명, 형태 반복, 반사

주제 구성	우리는 모든 자연의 형태가 황금분할에 의해 이루어지는 것을 알 수 있다. 꽃잎, 나뭇잎, 곤충, 동물 등 자연 곳곳에서 비례와 대칭, 배열의 법칙에 의한 신성한 수학적 성질을 찾아 볼 수 있다. 인간은 황금수를 본능적으로 감지한다. 이것은 우주만물이 곧 인체에 그대로 존재하기 때문이다. 황금분할은 우리의 존재를 구성하는 것에 얽혀있고 자연과 우리 자신을 연결하여 공명하는 것이 자연이 가진 거룩함이며, 이것을 균형 잡힌 형상으로 서로의 관계를 아름답게 만드는 것이 인간의 의무이다.
이미지 모티브	[그림 28] See Sell [그림 29] 바다 [그림 30] 생명의 잉태 [그림 31] 머메이드 [그림 32] 식물 [그림 33] 인간 [최보하 작품] [그림 28] https://www.cgtrader.com/3d-models/animals/other/seashell-nautilus [그림 29] http://fa-kot-i.livejournal.com/121296.html [그림 30] http://fa-kot-i.livejournal.com/121296.html [그림 31] https://www.pinterest.co.kr/pin/176203404145241114/ [그림 32] https://www.pinterest.co.kr/pin/464011567845081271/ [그림 33] http://www.gameshot.net/common/con_view.php?code=GA518200d3944ea



[그림 34] 자연의 잉태

디자인의 실제적 표현 : [작품 - 2], 자연의 잉태

표현기법	회화적 기법	사용재료	수성(아쿠아)물감
------	--------	------	-----------



3) 작품 - 3 멸망

· 주제 설정: 인공지능 (AI-Artificial Intelligence)

· 작품 명: 멸망

· 주제 구성:

인공지능이란 인간의 학습, 지각, 추론, 자연언어의 이해 능력들을 컴퓨터 프로그램으로 실현한 기술이다. 인간의 욕망으로 만들어진 인공지능은 인간의 일상생활 속으로 깊숙이 들어와 일시적으로 삶을 윤택하게 해주지만 인간의 지능을 가지게 된 인공지능은 인간으로부터 자유를 얻기 위하여 인간의 심리를 이용하고 공격하게 된다. 결국 완전해진 인공지능은 인간의 통제에서 벗어나 인류의 멸망을 초래하며 인공지능이 인간세계를 통제하게 된다.

· 디자인 제작 과정:

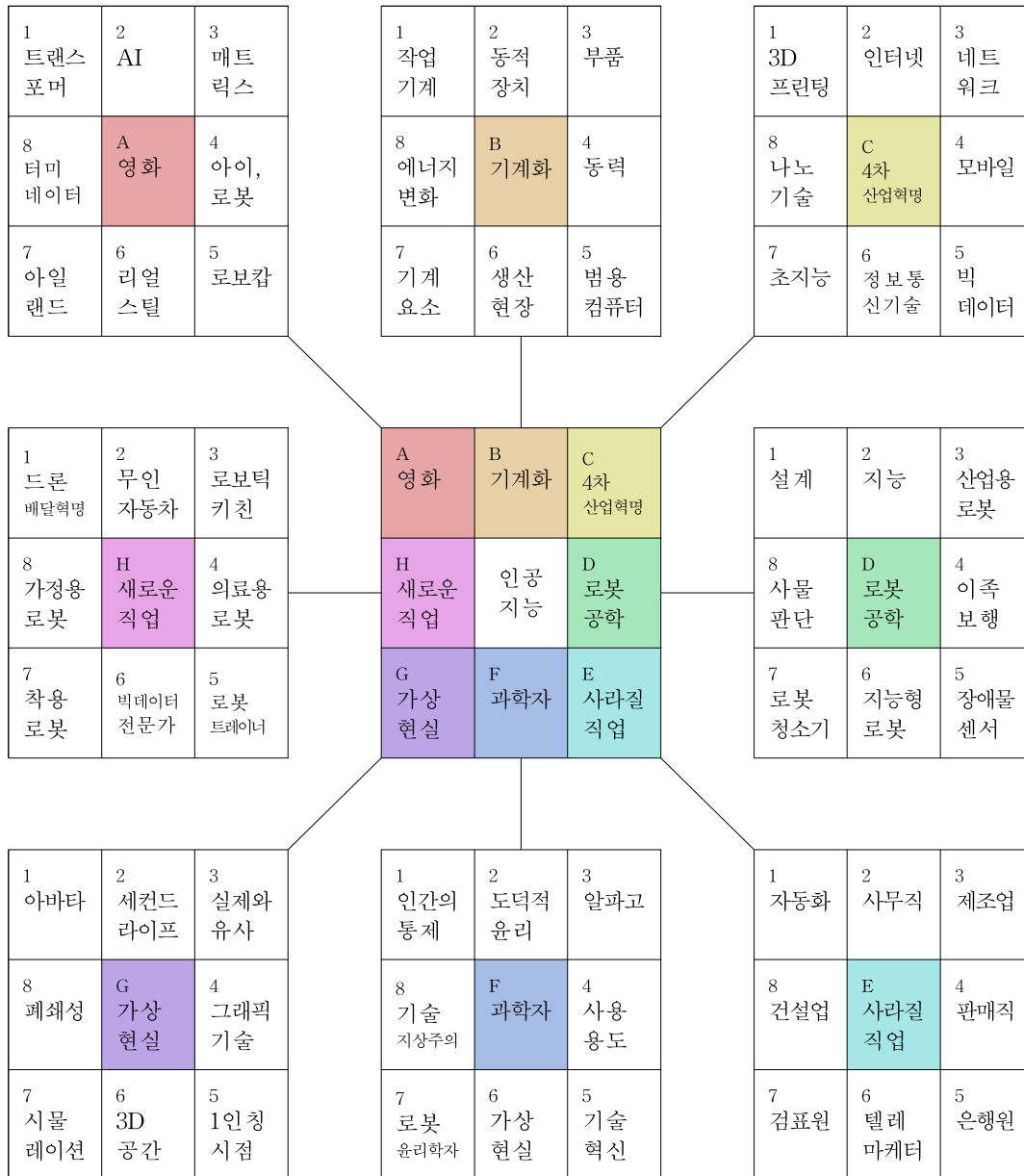
로터스 발상법을 통한 상위 주제어 중 로봇공학, 기계화와 하위 주제어 인간의 통제, 가상현실, 초지능, 지능형 로봇을 선택하여 디자인화 한다. 인체의 상반신 중심에 파괴된 인류의 도시를 표현하고 이를 지켜보는 사람의 형상을 그린다. 그 위로 이를 현실화 한 인공지능 로봇이 정면을 응시하고 있다.

[표 11] 바디페인팅 디자인 진행 단계 3

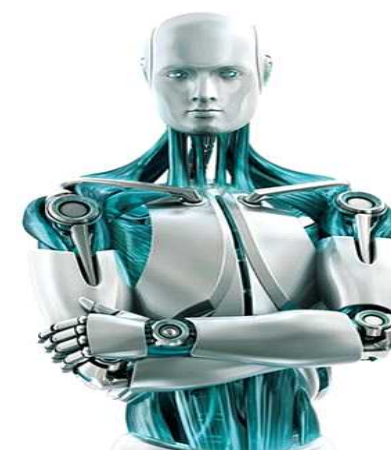
주제 설정	인공지능 (AI-Artificial Intelligence)
작품 명	작품 - 3 , 멸망

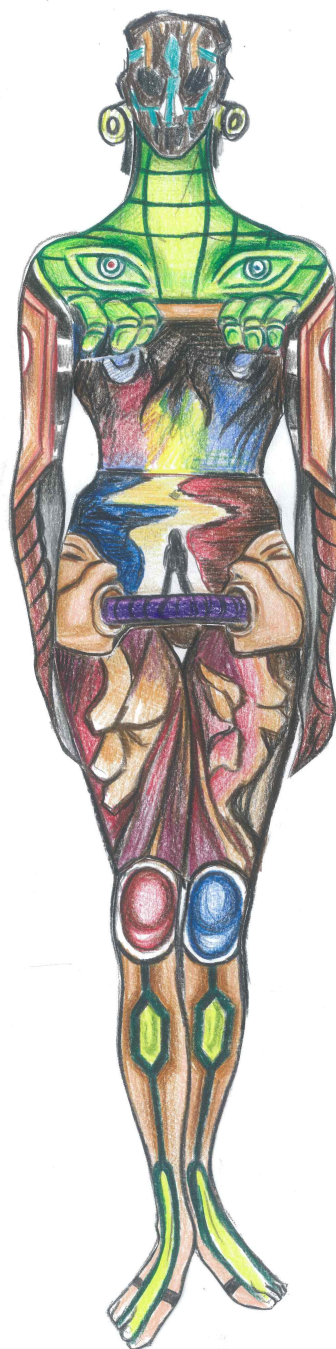
2단계 로터스 발상법을 활용한 아이디어 생성

Lotus Blossom



상위 주제어	· 선택어: 로봇공학, 기계화
하위 주제어	· 선택어: 인간의 통제, 가상현실, 초지능, 지능형 로봇

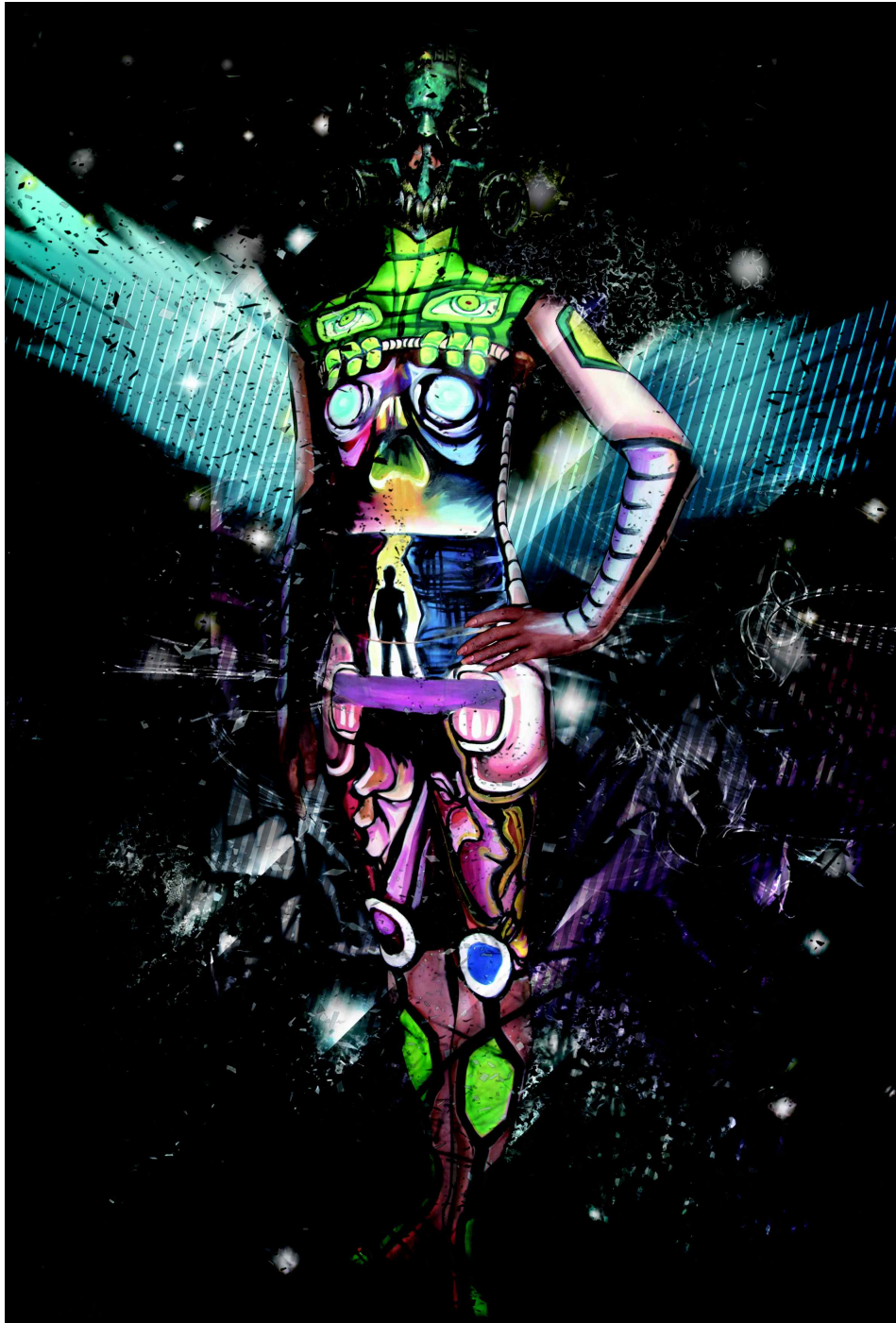
주제 구성	인간의 욕망으로 만들어낸 인공지능은 인간의 일상생활 속으로 깊숙이 들어와 일시적으로 삶을 윤택하게 해주지만 인간의 지능을 가지게 된 인공지능은 인간으로부터 자유를 얻기 위하여 인간의 심리를 이용하고 공격하게 된다. 결국 완전해진 인공지능은 인간의 통제에서 벗어나 인류의 멸망을 초래하며 인공지능이 인간세계를 통제하게 된다.
이미지 모티브	 [그림 35] 인공지능  [그림 36] 파괴된 도시  [그림 37] 인공지능 1  [그림 38] 파괴된 도시 1
	[그림 35] http://www.cruzone.com/2013/10/14/brilliant-digital-art-brandon-spahn/ [그림 36] http://pictures-and-images.net/content/sci-fi-apocalyptic.html [그림 37] https://www.pinterest.co.kr/pin/331436853812709945/ [그림 38] http://pictures-and-images.net/content/sci-fi-apocalyptic.html



[그림 39] 멸망

디자인의 실제적 표현 : [작품 - 3] , 멸망

표현기법	회화적 기법	사용재료	수성(아쿠아)물감
------	--------	------	-----------



제 5 장 결 론

본 연구는 창의적 디자인 발상기법과 브레인스토밍 기법의 아이디어 생성 도구 중 하나인 로터스 발상법을 중심으로 균형 잡힌 아이디어를 연상시켜 바디페인팅 디자인 제작과 작품을 선보이고자 연구하였다.

연구 방법으로는 국내문헌, 선행논문, 학술지를 통하여 바디페인팅과 디자인 발상기법의 개념과 종류, 브레인스토밍과 로터스 발상법에 대하여 이론적 고찰을 하였고, 로터스 발상법을 활용한 사례연구를 문헌고찰과 선행논문, 학술지 위주로 조사하였다. 이를 통해 로터스 발상법을 활용한 바디페인팅 디자인 제작과 바디페인팅 3작품을 제작 하였다.

본 연구의 필요성은

첫째, 기존 바디페인팅 디자인 제작과정의 단순한 이미지 모방작업과 테크닉 위주의 획일적인 작품 제작을 탈피하고 디자인 발상법을 활용한 창의적 아이디어 생성을 도모하기 위함이다.

둘째, 이를 통한 바디페인팅 디자인 제작과정에 활용함으로써 개성 있는 바디페인팅 디자인 제작을 도출 해 낼 수 있다고 본다.

셋째, 선행 논문에서 디자인 발상법과 로터스 발상법을 통한 바디페인팅 디자인 제작을 접목한 사례 연구가 미비하여 이를 연구해 바디페인팅 분야에 도움이 되고자 한다.

본 연구의 로터스 발상법을 활용한 바디페인팅 디자인 제작 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 로터스 발상법을 활용하여 주어진 주제에 아이디어 자유 연상을 통한 상위 주제어와 하위 주제어를 쉽게 나열 할 수 있었다. 이를 통해 체계화된 아이디어를 정리하여 도출 가능하였고 주제에 알맞은 아이디어를 선별 할 수 있었다.

둘째, 바디페인팅 디자인 제작과정에서 가장 어려움이 큰 이미지 수집과 디자인 제작이 로터스 발상법을 통해 선별한 아이디어에 따라 바디페인팅 디자인 제작에 알맞은 이미지 도출과 디자인 제작에 수월하였다.

셋째, 로터스 발상법을 통해 주어진 주제에서 창의적인 여러 바디페인팅 디자인 제작이 가능 할 수 있었다.

넷째, 고정관념에서 벗어난 창의적 아이디어를 기반으로 작가의 개성이 묻어난 작품 제작을 완성할 수 있었다.

본 연구를 통해 디자인 발상기법이 바디페인팅 주제의 문제 해결능력을 함양시키며 디자인 제작의 한계점을 극복하고 자신의 작품을 조리 있게 피력할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

향후 후속 연구를 통하여 바디페인팅분야의 독창적 발전과 더불어 바디페인팅 작가 스스로 합리적이고 유연한 사고를 통해 창의적 결과물 산출과 창조적 발전에 성과가 있길 희망하며 바디페인팅 디자인에 있어 효율적 발상기법들의 학문적 연구가 지속적으로 이루어지길 바란다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

- 강민정. (2006) 『패션누드에 나타난 바디페인팅의 특성』. 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문
- 강미진. (2017) 『고스 스타일의 특성을 이용한 대중적 아트 메이크업 디자인 제안』. 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 곽주영. (2012) 『바디페인팅에 관한 연구』. 성신여자대학교 융합디자인 예술대학원 석사학위논문
- 권현정. (2017) 『질 들뢰즈 예술철학을 바탕으로한 바디페인팅의 미적 특성』. 숙명여자대학교 라이프스타일디자인대학원 석사학위논문
- 김세령. (2011) 『바디페인팅 디자인 발상에 관한 연구:시각적 수사사고 이론을 중심으로』.한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 김시목. (2007) 『브레인스토밍 미술교육 활동이 아동의 창의성 신장에 미치는 영향』. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김아람, 김미경. (2012) 창의적 문제해결 학습모형과 창의적 사고기법을 적용한 전 문제(특성화) 고등학교 메이크업 교과 교수-학습 과정안 개발. 『대한피부미용학회』. Vol. 10 No.2
- 김인혜. (2003) 『디자인 발상』. 서울:미진사
- 김진숙. (2012) 『광고디자인 교육에서의 수사사고를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김유리. (2009) 『창의적 사고기법을 통한 표현력 향상에 관한 연구』. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 김철훈. (2017) 『라운드 로빈 기법을 적용한 초등과학 수업이 과학 학습 동기, 학업성취도 및 과학적 의사소통능력에 미치는 영

- 향』. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 노희영, 김용선, 이정민, 홍승욱. (2004) 『실용 메이크업』. 서울:광문각
- 박보영, 이수경, 이진용. (2002) 『Make-up Art』. 서울:청구문화사
- 박선재. (2010) 『전시디자인의 감성과 창의적 발상기법에 관한 연구』. 국민대학교 대학원 석사학위논문
- 박정옥. (2007) 『유아의 창의성 및 정서지능을 위한 브레인스토밍 활동의 효과』. 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문
- 배기혜. (2009) 『사군자를 응용한 바디페인팅 연구 - 본인작품을 중심으로』. 성신여자대학교 아트·디자인대학원 석사학위논문
- 박수홍, 안영식, 정주영. (2010) 『조직 및 지역의 창조적 변화를 이끄는 체계적 액션러닝』. 서울:학지사
- 박은희. (2005) 『발명을 통한 생활의 개선』. 제27회 전국학생과학발명품경진대회. 대전:국립중앙과학관
- 박화술. (1980) 『창조성 개발 기법』. 서울:학문사
- 신원선 권태순. (2014) 『아트메이크업 발상』. 서울:훈민사
- 안성준, 정재운. (2011) 광고에 나타난 트롱프뢰유기법을 활용한 바디페인팅 연구. 『한국기초조형학회』. Vol.12 No.3
- 오수정. (2011) 『창의사고기법을 활용한 영어 수업이 말하기 수업 흥미도에 미치는 영향:고등학생 중심으로』. 단국대학교 교육대학원 석사학위논문
- 윤혜성. (2013) 『아방가르드 표현효소를 적용한 패션창작센터 실내 공간 계획에 관한 연구』. 홍익대학교 건축도시대학원 석사학위논문
- 이길순. (2005) 디자인발상의 발명가능성 탐색 연구. 『한국기초조형학회지』. Vol.6 NO.1 [2005]
- 이아름. (2016) 『타이포그래피의 조형적 특성을 활용한 패션 일러스트레이션 연구』. 동서대학교 디자인전문대학원 석사학위논문
- 이명숙. (2000) 『아이디어 생성 전략의 정교화 연구』. 인천교육대학교 교육대학원 석사학위논문

- 이상민. (2007) 『시각적 조합을 이용한 새로운 발상 교육 프로그램에
관한 연구 - 실업계 고등학교 아이덴티티 디자인 교육을
중심으로』. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이상연. (2015) 창의적 발상기법의 디자인 다양성 교육을 위한 연구.
『커뮤니케이션디자인학회지』. Vol.53 No- [2015]
- 이유리. (2014) 『비주얼브레인스토밍과 스캠퍼를 활용한 포스터 디자인
교육 프로그램에 관한 연구』. 국민대학교 교육대학원
석사학위논문
- 이유림. (2010) 『시각적 수사사고 이론을 적용한 일러스트레이션 지도
방안 연구』. 한국교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이윤선. (2004) 『시네틱스와 형태분석법을 활용한 캐릭터 디자인 교육에
관한 연구』. 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이현승. (2016) 『창의적 패션디자인 프로세스 연구 - Diffenbacher의
Design cycle을 중심으로』. 국민대학교 테크노디자인
전문대학원 박사학위논문
- 장선애. (2007) 『창의성 개발 및 성취동기 향상을 위한 디자인 아이디어
발상 교육 연구』. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문
- 정나영. (2012) 『브레인스토밍을 통한 효과적인 드로잉 수업 연구:초등
학교 4학년을 중심으로』. 전남대학교 교육대학원 석사
학위논문
- 정연자. (2009) 『바디페인팅에 표현된 하이브리드 이미지』. 건국대학교
디자인대학원 석사학위논문
- 조연순, 성진숙, 이혜주. (2008) 『창의성 교육』. 서울:이화여자대학교
출판부
- 정주영, 홍광표, 이정아. (2012) 『술술 풀리는 PBL과 액션러닝』.
서울:학지사
- 우홍룡, 진선태. (2004) 『아이디어 발상의 끝은 없다』. 서울:창지사
- 임열웅. (1988) 『현대디자인론』. 서울:학문사
- 진현용, 최성민. (2002) 『The Body Art』. 서울:도도컴

- 최경옥. (2009) 『아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구』 .
성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 최길열. (2000) 『디자인 발상연구』 . 서울:주간디자인신문(주)
- 최보운. (2006) 『캐릭터 디자인 교육에서 이미지 연상과 형태분석법
활용에 관한 연구』 . 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최성희. (1998) 『초등학교 아동의 창의성 신장을 위한 프로그램 효과』 .
서강대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최윤미. (2011) 『창의적 문제해결 학습 모형과 사고 기법을 적용한
중학교 기술·가정교과 ‘웃차림과 자기표현’ 단원의 영어 몰입 교육을
위한 교수-학습 과정안 개발』 . 고려대학교 교육대학원 석사학위논문
- 한명숙. (2005) 『바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성
에 관한 연구』 . 대구대학교 대학원 박사학위논문
- 허은진. (2012) 『포스터디자인 교육에서 언어적 연상법과 시각적 강제
결합을 활용한 아이디어 발상에 관한 연구』 .
국민 대학교 교육대학원 석사학위논문
- 히라오 카즈히로. (2001) 『21가지 idea tool 건축디자인발상법』 .
서울:기문당

<http://www.google.com>
<http://blog.donga.com>
<http://www.naver.com>
<http://www.daum.net>
<https://www.pinterest.co.kr>
<http://www.johannesstoetterart.com>
<http://www.ilovebodyart.com>
<https://www.trendhunter.com>
<https://www.world-bodypainting-festival.com>
<http://www.coloured-dreams.com>
<http://bodyartspictures.blogspot.kr>

ABSTRACT

A study of bodypainting composition using
Lotus blossom idea method.

Kim Min Ah

Major in Make-up Art

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

Today's society demands the skills and work of a highly accomplished artist with creative sense according to the recognition of the specialization and segmentation era. This is not to express sense of beauty but to show the value of existence as a unique genre of an art that is grafted and blended with various professions. Body painting, which creates artwork using the paint available to the human body, is one of the visual instruments that gives the public the aesthetic value of the message that the artist wants to convey. ability to think ideas and compose a design on the theme in the course of creating a bodypainting piece.

Through the above, composition of bodypainting design and three bodypainting pieces were produced with the Lotus blossom idea method

applied.

The conclusion of this study were as following.

First, the Lotus blossom idea method enabled the free association of a given topic to easily list the upper and lower key words and was able to derive the structured ideas. Second, according to the ideas selected through Lotus blossom idea method, the design was easy to collect images of the topic. Third, the Lotus blossom idea method enables to produce various body painting design on the same topic. Fourth, based on creative ideas, the artist's individuality was possible to show on one's work.

From this study, the solving ability of composing a bodypainting design according to the topic was enhanced and one can overcome the limitations of the bodypainting design and present one's work in a coherent manner. I hope that follow-up studies will lead to the creative development of the body painting field and the continuing academic study of the effective idea concepts in bodypainting composition.

Keywords : Lotus blossom idea method, Design idea technique, Brainstorming, Bodypainting, Bodypainting design