



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](#)

碩士學位論文

바디페인팅(Body Painting)의 디자인 發想에
관한 研究

-시각적 수사사고 이론을 중심으로-

2011年



漢城大學校 藝術大學院

뷰티藝術學科

扮裝藝術專攻

김 세 령

碩士學位論文

指導教授 崔喜子

바디페인팅(Body Painting)의 디자인 發想에 관한 研究

-시각적 수사사고 이론을 중심으로-

A Study on the creating Design of Body Painting

-Focused of the Visual Rhetoric Thinking theory-

2010年 12月 日

漢城大學校 藝術大學院

뷰티藝術學科

扮裝藝術專攻

김 세 령

碩士學位論文

指導教授 崔喜子

바디페인팅(Body Painting)의 디자인 發想에 관한 研究

-시각적 수사사고 이론을 중심으로-

A Study on the creating Design of Body Painting

-Focused of the Visual Rhetoric Thinking theory-

위 論文을 藝術學 碩士學位 論文으로 提出함

2010年 12月 日

漢城大學校 藝術大學院

뷰티藝術學科

扮裝藝術專攻

김 세 령

김세령의 藝術學 碩士學位論文을 認准함

2010年 12月 日

審査委員長 _____ 印

審査委員 _____ 印

審査委員 _____ 印



HANSUNG
UNIVERSITY

목 차

제 1 장 서 론	1
제 1 절 연구의 배경 및 목적	1
제 2 절 연구의 범위 및 방법	4
제 2 장 이론적 배경	5
제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰	5
1. 바디페인팅의 개념	5
2. 바디페인팅의 기원	6
3. 바디페인팅의 표현기법	8
1) 회화적 표현기법	8
2) 그래픽적 표현기법	9
3) UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법	10
4) 에어브러쉬를 이용한 표현기법	11
5) 오브제를 이용한 표현기법	12
6) 프로젝트 일루미네이션 표현기법	12
7) 디지털 페인팅 표현기법	13
제 2 절 디자인 발상법	18
1. 디자인 발상법의 개념	18
2. 디자인 발상법의 종류	19
1) 브레인스토밍	20
2) 형태분석법	22
3) 시네틱스	24
4) 마인드 맵	26
5) 체크리스트법	27

6) 시각적 수사사고	29
제 3 절 시각적 수사사고	32
1. 일반적 수사사고의 이해	33
1) 일반적 수사사고의 개념 및 배경	33
2) 일반적 수사사고의 과정	34
2. 시각적 수사사고의 이해	36
1) 시각적 수사사고의 개념과 원리	36
3. 시각적 수사사고의 분류를 통한 바디페인팅 사례 연구	38
1) 비유법	39
2) 강조법	49
3) 변화법	54
 제 3 장 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 작품 제작	 55
제 1 절 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 작품 제작	55
1. 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 발상 과정	55
2. 작품 제작	57
 제 4 장 결 론	 76
 【참고문헌】	 78
 ABSTRACT	 82

【 표 목 차 】

[표 1] 형태분석표	23
[표 2] 체크리스트법	28
[표 3] 발상법의 특징 및 제한점	30
[표 4] 수사사고 과정의 5단계	35
[표 5] 시각적 수사사고 과정	38
[표 6] 수사법의 종류와 분류	39



HANSUNG
UNIVERSITY

【 그림 목 차 】

<그림 1> 회화적 표현기법	14
<그림 2> 회화적 표현기법	14
<그림 3> Mike Shane. Action painting	14
<그림 4> 그래픽적 표현기법	14
<그림 5> Bella Volen의 작품	15
<그림 6> Wolf Reicherter의 작품	15
<그림 7> Udo Filon의 작품	15
<그림 8> 에어브러쉬 표현기법	15
<그림 9> 오브제 표현기법	16
<그림 10> 오브제 표현기법	16
<그림 11> 프로젝트 일루미네이션 작품	16
<그림 12> 프로젝트 일루미네이션 작품	16
<그림 13> 오진국	17
<그림 14> 김준 ‘fragile-meissen’	17
<그림 15> 기본적 원칙을 응용한 마인드 맵	27
<그림 16> Filippo ioco, TREE	44
<그림 17> 직유법이 표현된 바디페인팅	44
<그림 18> Einat Dan, 피노키오	45
<그림 19> 은유법이 표현된 바디페인팅	45
<그림 20> Filippo ioco, FUN FOOD	46
<그림 21> 은유법이 표현된 바디페인팅	45
<그림 22> 의인법이 표현된 바디페인팅	47
<그림 23> 의인법이 표현된 바디페인팅	47
<그림 24> 대유법이 표현된 바디페인팅	47
<그림 25> 환유법이 표현된 바디페인팅	48
<그림 26> Bella Volen, a stair of your life	48
<그림 27> Emmahack, 2006 ‘ROSSI 등산화’ 지면광고	48

<그림 28> 과장법이 표현된 바디페인팅	52
<그림 29> 과장법이 표현된 바디페인팅	52
<그림 30> 반복법이 표현된 바디페인팅	52
<그림 31> 반복법이 표현된 바디페인팅	52
<그림 32> 열거법이 표현된 바디페인팅	53
<그림 33> 점강법이 표현된 바디페인팅	53
<그림 34> 이주영, Secret garden	53
<그림 35> 생략법이 표현된 바디페인팅	54
<그림 36> Vera Lehdorff, Striptease	54
<그림 37> 독수리 좌	58
<그림 38> 독수리 우	58
<그림 39> 변화와 혁신	59
<그림 40> 눈동자	63
<그림 41> 나무의 수피	63
<그림 42> 어울림, 상생	64
<그림 43> 태엽	67
<그림 44> Crack effect	67
<그림 45> 모던 타임즈	68
<그림 46> 해골	72
<그림 47> 불꽃	72
<그림 48> DARK	73

【작 품 목 차】

[작품 1] 변화와 혁신 (앞면)	60
[작품 1] 변화와 혁신 (뒷면)	61
[작품 2] 어울림, 상생 (앞면)	65
[작품 3] 모던 타임즈 (앞면)	69
[작품 3] 모던 타임즈 (뒷면)	70
[작품 4] DARK (앞면)	74
[작품 4] DARK (뒷면)	75



제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 의의 및 목적

바디페인팅은 인간의 신체에 다양한 안료를 붓이나 스프레이를 사용하여 미를 표현하는 신체 표현예술의 하나로서 작가의 신념이나 생각을 어떠한 형식에도 구애받지 않고 자유롭게 나타내는 예술적 행위이다.

인류의 태동과 함께 시작되어 발전과 쇠퇴를 반복한 바디페인팅은 1933년, 시카고 월드페어에 참가했던 맥스팩터(Max Factor)가 최신 화장품을 홍보하는 바디페인팅 쇼를 벌이다 모델과 함께 공공장소 문란 혐의로 체포되기도 하였다. 현대적 의미의 바디페인팅은, 1960년대 히피문화, 여성운동, 반전운동 등으로 자유로워진 사회 분위기 속에서 누드에 관대해진 서구 사회를 중심으로 등장하기 시작하였고, 1966년 아티팩터인 리트(Ritt Mattin)에 의해 현대적 예술의 한 부분으로 표현되는 새로운 전환점을 맞게 되었다.

1980년대에 바디페인팅은 포스트모더니즘의 영향을 받아 예술의 한 분야로 자리 잡혀 갔다. 이후 바디페인팅은 많은 잡지와 화보를 통하여 다양한 모습으로 소개되어졌고, 유럽과 서구의 축제 문화와 함께 성장하면서 더욱 대중과 가까워지고 있다. 그 예로 ‘스포츠 일러스트레이티드 수영복이슈’는 10년의 시간 동안 바디에 수영복이나 다른 스포츠웨어를 페인팅 한 모델을 화보에 담아왔고 유럽과 각지의 나라에서 해마다 바디페인팅만을 주제로 하는 세계적인 바디페인팅 페스티벌을 개최하고 있다. 그동안 누드에 대한 거부감으로 바디페인팅을 쉽게 접하기 힘들었던 우리나라에서도 2002년 월드컵 경기를 시점으로 바디페인팅이 대중의 이목을 받기 시작하였으며, 2007년 엠마 해커(Emma Hack)와 2008년 필리포 아이오코(Filippo Ioco)의 바디페인팅을 소재로 방영된 파브 보르도 CF는 선명한 컬러와 숨막힐 듯 매혹적인 색채감으로 강한 인상을 심어주었다.

2008년 8월에는 아시아 최초로 오스트리아 시보텐에 이어 대구에서 월드바디페인팅 페스티벌이 개최되었으며, CASS 거리행사, 2010 하이 서울 秋 바디아트 페스티벌, 바디페인팅만을 주제로 한 개인전 등 기업이나 단체 홍보, 거리 광고, 이벤트 등

다양한 분야에 활용되면서 더 이상 낮설지 않은 장르로서 대중적 인지도와 그 활용 분야가 날로 늘어가고 있는 추세이며 그로 인하여 바디페인팅은 아마추어와 전문가의 영역에서 모두 활발한 성장을 이루어가고 있다.

현대사회는 넘쳐나는 정보와 급변하는 트렌드의 변화 속에서 양보다는 질적인 성장을 선호하게 되었고, 디자인에 있어서도 감성적이고 독창적인 작가의 감각과 창의성이 돋보이는 작품에 눈길을 모으게 되었다. 이것은 디자인이 요구되는 모든 활동 분야에서 이미 창의성과 독창적인 감각이 경쟁력의 중심이 되었음을 의미한다.

바디페인팅 영역에서도 이러한 변화에 적극적으로 대처하기 위하여 작가의 기본 자질 중 하나인 상상력과 유연한 사고를 통한 창의적인 문제해결 능력 즉, 창의적인 발상과정이 더욱 중요시되어지고 있으며, 창의적인 발상은 아무것도 없는 상태에서 저절로 생겨나는 것이 아니라 교육을 통해 체계적으로 학습되므로 체계적인 학습 시스템을 연구하여 기초단계에서부터 창의적인 발상 능력을 개발할 수 있게 하여 수많은 작품 속에서 경쟁력을 갖춘 참신하고 개성있는 작가의 기량을 기대할 수 있게 한다.

그러나 현재 우리나라는 결과 위주의 테크닉 전수와 표현기법의 답습 그리고 유연히 얻어진 아이디어나 단순한 모방 작업에 치우쳐 창의적인 사고 과정은 소홀히 하고 있다. 또한 아무리 많은 정보를 수집하여도 그것을 정확하게 분석하고 통합, 재창출 할 수 있는 능력이 없다면 독창적인 작품을 만들어 낼 수 있는 확률은 낮아진다. 이에 통찰력과 인지력 등을 바탕으로 주어진 문제에 대해 유연하고 합리적으로 사고하고 유용한 해결안을 만들어 내는 능력을 키울 수 있는 체계적이고 효율적인 발상법에 관한 이해가 필요하다.

고든(William Gordon)은 창의성이 타고난 능력이라는 고정관념과는 대조적으로 일반인도 창의적 과정의 기반을 이해하고 학습함으로써 창의력을 증진 할 수 있다고 하였다. 즉, 선천적으로 타고난 감성적 자질도 중요하지만, 자신의 의지와 노력, 경험을 통하여 후천적으로 얼마든지 증진 할 수 있다는 것이다.

따라서 창의성이 예술에서만 국한된다고 보는 편견을 벗어나 예술, 공학, 과학 등의 영역에서 비슷한 지적 과정의 배경을 갖는다는 이해 아래 우리에게 알려진 발상법 중 비교적 사용도가 높은 것을 중심으로 브레인스토밍, 형태분석법, 시네틱스, 마인드맵, 체크리스트, 시각적 수사사고법을 선택하여 살펴보고자 하였다. 이중 시각적

수사사고법은 일상에서 사용되는 언어를 통한 설득 기술에 관한 학문으로 말하기 전에 충분히 생각하게 만드는 고전 수사학의 방법론을 빌려와 그리기 이전에 생각을 어떻게 전개시키고 어떻게 상상력을 펼쳐갈 것인지에 대하여 깊이 생각하게 함으로서 추상적이고 상징적인 개념의 아이디어를 체계적이고 구체적인 과정을 통하여 디자인상의 문제를 해결하려는 방법이다. 이렇듯 효과적인 의사전달과 시각적 흥미를 유발시킬 수 있는 시각적 수사사고는 이미 그래픽, 공예, 인테리어, 일러스트 등 모든 디자인 분야에서 활용되고 있으며, 이를 말미암아 바디페인팅 분야에서도 그 적용의 가치를 기대하고자 한다.

이에 본 연구에서는 바디페인팅에 있어 지금까지 디자인 발상법에 관한 연구는 다루어져 있지 않다는 점에 착안하여 바디페인팅을 전공하는 학생들은 물론, 바디페인팅에 종사하고 있는 아티스트에게 기존 작품을 모방하지 않고, 풍부한 발상을 이끌어 낼 수 있도록 다양한 발상법 중 시각적 수사사고를 적용한 바디페인팅 디자인 발상과정을 제시함으로써 창의적인 디자인 개발과 작품 완성에 도움을 주고자 한다.



제 2 절 연구의 범위 및 방법

본 연구는 바디페인팅의 디자인 발상에 관한 연구로 앞서 언급한 바 있는 방법론 중 창의적인 디자인 발상을 위한 방법론을 제시하기 위하여 시각적 수사사고를 중심으로 다루고자 하였다. 시각적 수사사고에 한하여 그 범위를 제한한 이유는 시각적 수사사고는 언어 기술에 관한 학문인 수사학을 기초로 하는 발상기법으로 그리기 전에 먼저 충분히 생각하게 하는 방법이다. 이것은 ‘상상력을 어떻게 펼칠 것인가’에 대한 방법을 제시해준다. 주제를 분석하고 주제에 따른 키워드를 나열하고 다시 결합하는 과정을 통하여 다양한 표현방법을 찾아감으로서 보다 창의적인 표현을 가능하게 한다. 따라서 시각적인 표현력이 중요시 되는 바디페인팅의 디자인 과정에 있어 시각적 수사사고 과정의 적용을 통하여 보다 창의적인 작품을 기대 할 수 있게 하기 때문이다.

이에 따른 연구의 방법은 다음과 같다.

제1장에서는 연구의 목적과 의의 그리고 연구 범위와 방법에 관하여 서술하였다.

제2장에서는 국내·외 문헌 및 선행 논문의 이론적 고찰을 통하여 바디페인팅의 개념과 역사, 표현기법에 대하여 살펴보았다. 또한 디자인 발상법에 대한 개념과 종류에 대해 알아보고, 그 중 시각적 수사 사고를 보다 심층적으로 연구하였다. 이를 토대로 바디페인팅 작품사례를 제시하여 발상과정이 적용된 타당성을 검증하였다.

제3장에서는 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 과정에 따른 작품을 제시하였다.

제4장에서는 앞서 언급한 연구 결과와 연구의 제언점에 대해 언급하였다.

제 2 장 이론적 배경

제 1 절 바디페인팅의 이론적 고찰

1. 바디페인팅의 개념

바디페인팅(Body Painting)의 개념을 정의 내리기 위하여 먼저 바디페인팅의 개념을 바디와 페인팅으로 나누어 살펴보고자 한다.

먼저 바디(Body)는 몸, 신체를 나타내는 말로 생명이 있는 사람·동물 외에도 사물의 몸체·중심부까지 가리킨다. 여기서는 인체(人體) 즉, 사람인(人)·몸체(體)로 해석하여 사람의 몸에 그 범위를 한정하여 해석하려 한다. 또 페인팅(Painting)은 그림이나 화법을 나타내는 말로 단순히 글자 그대로의 의미만을 결합해보면 바디페인팅이란 “인간의 몸에 행해지는 어떤 회화기법 또는 그림”으로 정의 내릴 수 있다.

초기의 바디페인팅은 우리가 고대 벽화나 유물을 통해 이미 알고 있듯이 “신체에 색을 입힌다.”는 단순한 형태로 시작되었다. 그러나 현대 문명의 변화와 산업, 경제의 발전으로 인하여 인간의 생활은 더욱 다양하고 복잡해 졌으며, 바디페인팅 또한 신체 표현예술의 하나로 대중적 인지도와 그 활용 분야가 날로 늘어가고 있다. 때문에 바디페인팅의 발전과 다양성을 고려하여 단순히 페인팅의 의미를 넘어선 예술적 범위에서 그 의미를 재해석할 필요성이 있다.

예술의 범위에서의 선행연구자들의 바디페인팅 정의를 살펴보면, 최민령(2008)은 사람의 얼굴이나 몸에 그림이나 부호를 그리고 색을 칠하는 것으로 인간의 신체 위에 작가가 표현하고자 하는 정신세계와 메시지를 여러 가지 재료와 양식 등을 사용하여 채색하여 표현하는 일련의 예술 활동으로 정의하였고, 이경희(2006)는 시각적으로 표현할 수 있는 도구와 재료를 이용하여 인간의 몸을 이미지화 시켜 재구성하는 것으로 미술작법과 시대적 패션디자인 아트의 사조가 혼합되어져 인체에서 표출될 수 있는 최대한의 메시지를 소재화 시킨 것이라 하였다. 한명숙(2005)은 바디페인팅을 입체적인 인간의 육체에 그림을 그리는 작업으로 단순히 정적인 작품에 그치는 것이 아닌 예술의 한 장르로 무대와 조명, 테마에 맞는 소품, 음악, 특수효과,

모델의 율동과 안무 등이 결합되어 만들어지는 ‘종합 예술’이며, 김재희(2002)는 바디페인팅을 삼차원의 인체에 표현하는 인체의 굴곡을 이용한 창조적 행위로서 단순한 인체가 아닌, 감정과 내적 힘을 가진 의미체로 전달을 기대 할 수 있는 상징적 시각 언어라고 서술하였다.

이처럼 연구의 의도에 따라 그 해석이 다소 차이는 있지만 바디페인팅의 예술적 가치에 대해서만은 공통적으로 입증하고 있는 것을 알 수 있다. 예술의 어느 영역에 포함이 되든 그 예술 행위를 돋보이게 하는 부수적인 형태로 파악되기보다는 바디페인팅 자체로서 예술성을 인정받기 위하여 더욱 타당한 논리적인 접근이 중요시되고 있다. 따라서 바디페인팅은 인간의 신체를 형상화하는 조형예술의 한 분야로서 분류해 볼 수 있으며 인간의 몸이 행위자인 동시에 가장 핵심적인 재료로 정의될 수 있다.

바디페인팅은 재료의 선택에 있어서 순수한 페인팅을 위한 제품 외에 다양한 컨셉에 따라 오브제나 장식물 등을 두루 사용 할 수 있으나, 인간의 몸을 베이스로 하는 것에 유념하여 인체에 해롭지 않고 피부사용에 적합한 제품을 사용한다. 표현에 있어서도 바디페인팅은 평면적인 캔버스에 그려지는 그림과 달리 3차원의 입체적인 형태와 구조로 이루어져 있으므로 페인팅 이전에 뼈와 골격구조, 피부의 탄력도, 굴곡 등을 통합적으로 분석하고 이해하는 과정을 통하여 디자인에 적극적으로 활용함으로써 인체의 아름다움을 부각 시킬 수 있다. 사람은 살아 있는 생물체로서 어느 한 부분을 떼어서 작품화 하기는 어려움이 따른다. 특정부위만을 작품화하기보다 메이크업 헤어, 소홀하기 쉬운 손톱과 발 부분, 눈에 쉽게 보이지 않는 부분까지도 세밀히 살피고 전체적인 조화를 이룸으로서 더욱 완성도 있는 작품 세계를 펼칠 수 있다.

2. 바디페인팅의 기원

인류가 언제부터 자신의 몸에 색을 칠함으로써 창조적 충동을 표현하고자 했는지 정확하게 알 수는 없다. 그러나 벽화나 유물을 통하여 모든 대륙의 사람들이 선사시대부터 그들만의 독자적인 방법으로 변화를 추구하고자 한 것을 확인할 수 있다. 벽화나 선사시대 유물에서 사용된 색상은 빨강색, 노란색, 검정색, 흰색 등 비교적

다양했으며 염료로는 흙에서 나온 광물, 황토를 주로 사용하였다.¹⁾

BC 6000년 전 사하라의 바위 예술이나 고대 브리튼 사람들이 그들의 몸에 녹색으로 염색을 했다는 기록 등을 통해 어떠한 목적에서든지 태고적부터 고대 인류가 치장을 했다는 사실을 들어 바디페인팅의 기원을 인류 생존과 같은 시기로 보고 있다. 이후 시대가 지날수록 신체를 통한 자아표현은 점점 더 세련되어졌고, 오늘날까지도 그 시대의 예술적 표현물로서 전 세계 곳곳에 남아있다. 그 예를 고대 이집트의 화장 문화에서 찾아 볼 수 있다. 눈 주위에 녹색이나 청색 등의 착색료를 바르고 검정색 코울(kohl)을 사용하여 진한 눈 화장을 하였고, 붉은 색을 띠는 식물성 헤나(henna)염료를 손발에 발랐다. 이 당시에 미의 추구에 대한 욕구는 남성과 여성의 구별이 없었다. 그리스 여성들은 피부를 희게 표현하기 위해 백납분을 사용하였고, 불과 입술을 붉게 칠하였다. 이러한 풍습은 그리스인에게 상당부분 전해졌고 다시 로마인들이 그 풍습을 따랐다.

바디페인팅의 기원은 여러 학설로 설명되어지고 있다. 자신의 신체를 아름답게 장식함으로서 타인에게 자신의 미적 우월성을 드러내고 싶어하는 장식설과 자신의 힘과 용기, 능력, 부를 과시하고자 하는 트로피즘(Trophyism), 상대방에게 공포와 위압감을 주기위한 테러리즘(Terrorism), 장식을 통해 악은 물리치고 행복을 가져올 거라고 믿는 토데미즘(Totemism), 신체 일부를 의도적으로 강조함으로서 시선을 끌어서 자신의 성적 매력을 과시하거나 증가시키기 위한 에로티시즘(Eroticism)등이 있다.²⁾

그러나 각 민족에 따라 목적과 동기가 다르게 나타나기 때문에 바디페인팅의 기원을 어느 한가지로 설명하기에는 어려움이 있다. 그것은 한 사회의 지배적인 문화에 따라서 달라지는 것으로 보인다. 현대에 이르러 바디페인팅은 신체가 예술의 새로운 표현요소로 등장하면서 인간의 행동과 몸짓 등을 사실적으로 표현하는 신체미술로 보는 관점과, 인간의 표현적 욕구를 시간의 흐름에 따라 나타내는 행위예술로 보는 관점, 피부화장이나 장신구 달기, 머리 염색, 손톱 기르기 등과 같은 신체 장식 등 여러 각도로 해석되고 있다.

1) 한명숙(2009), 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘적 특성에 관한 연구」, 대국대학교 대학원 박사학위논문, p.9.

2) 최경옥(2009), 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디 아트 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문, p.28.

3. 바디페인팅의 표현기법

“인체에 색을 입힌다.”는 단순한 형태에서 시작되어온 바디페인팅은 번영과 쇠퇴를 반복하면서 현대에 이르러 새로운 장식적인 의미를 내포하게 되었으며 예술의 한 분야로 자리 잡아가고 있다. 또한 20세기에 들어서면서 경제와 산업의 비약적인 발전은 메이크업 분야에서도 다양한 제품의 생산과 개발을 가능하게 하였다.

바디페인팅을 표현하는 각종 재료와 도구들의 생산으로 인하여 작가들은 보다 다채로운 방법으로 그들의 주제에 도달하게 되었다.

바디페인팅의 표현기법은 표현 방법에 따라 회화적, UV발광물감, 에어브러시, 오브제을 이용한 표현기법, 그래픽적 표현기법, 그리고 간접 표현기법인 프로젝트를 이용한 일루미네이션 표현기법과 디지털 페인팅 표현기법이 있다.

1) 회화적 표현기법

회화적 표현기법은 바디페인팅 표현기법들 중 가장 많이 사용되어지고 있으며 여러 가지 회화적인 요소들을 이용하여 작가의 창의적인 감각을 표현할 수 있는 바디페인팅기법이다.

<그림 1>과 같이 자연물을 주제로 일반 회화작품과 유사한 느낌으로 묘사하거나 형상화시킴으로서 비교적 보는 이로 하여금 대상을 쉽게 이해 할 수 있게 하는 표현기법이다. 기존 예술 작품을 장식화하거나 작가의 창의적인 예술적 감성을 시각화하는 기법으로 메시지 전달이 가장 용이하다. 대표적인 예로 꽃과 나무, 곤충, 동물, 바다, 태양 등의 자연물에서부터 우주공간에 이르기까지 소재가 매우 광범위하며, 정밀한 사실묘사와 관념적 묘사, 약화 등 바디페인팅 작가의 의도와 역량에 따라 다양해진다. 회화적 표현기법은 색상의 사용이나 표현방식에도 제한이 없기 때문에 작가의 색채감각이나 개인적인 취향 또는 주제에 따라 전혀 다른 작품이 되기도 한다. 또한 바디페인팅 작업에서는 똑같은 주제라도 회화적 기법이 아니라 에어브러쉬 기법나 프로젝트 일루미네이션, 디지털 페인팅 등 표현기법에 변화를 주면 전혀 다른 새로운 작품이 된다.³⁾ <그림 2>는 대표적인 바디페인팅 작가 중 베라슈카

3) 박혜선(2002), 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문, p.13.

(Veruschka)⁴⁾의 1970년대 작품집 『변신 (Transfigurations)』에 수록된 작품이다. 인체를 배경이 되는 대상물과 같이 정밀하고 세밀하게 묘사함으로써 인체가 배경의 일부분으로 느껴지게 시각적인 착각을 일으키는 트롱프뢰이유⁵⁾ 양식을 사용한 회화적 표현기법의 작품이다. 이 작품 속에서 작가는 자연을 지배하는 지배자의 역할이 아닌 자연의 일부로서 인간을 상징하는 기능을 보여주고 있다.

2) 그래픽적 표현기법

그래픽적 표현기법은 알 수 없는 추상적인 모티브를 형상화하는 바디페인팅 기법 중 하나이다. 그래픽(graphics)의 어원은 그리스어 그라피코스(graphikos)로 ‘쓰다’, ‘도식화 한다’는 의미가 있다. 일반적으로는 사실적이고 눈앞에서 보는 듯한 묘사를 뜻하며, 도형이나 기호를 의미하기도 한다.⁶⁾ 그래픽적 표현기법의 특징은 선과 선의 나열, 다양한 도형체, 흑과 백의 대비 등 기하학적인 형태를 규칙적으로 반복하거나 불규칙적으로 나열하는 등 단순한 모티브를 강한 색채 대비를 통해 강렬한 이미지로 표현할 때 사용되어지는 기법이다.

<그림 3>은 물감을 인체에 뿌리거나 흘려내릴 때 우연히 얻어지는 효과를 이용한 액션페인팅 작품이다. 이 기법은 회화양식의 한 조류를 바디페인팅에 적용한 것으로 힘차고 강렬한 컬러와 동작들로 인하여 직접적이고 본능적이며 정렬적인 강한 메시지를 전달하는데 적합하다. <그림 3>과 같은 액션페인팅과 모델이 물감 위를 뒹구는 행위 등을 통해 보여지는 즉흥적인 퍼포먼스는 적극적인 측면에서 행위예술의 수단으로 이용되기도 한다. <그림 4>는 그래픽적 표현기법의 특징을 통하여 여러 의미를 함축적으로 표현한 작품이다. 1차적으로 선과 선을 나열하였고 이로 인하여 생성된 기하학적인 패턴을 반복하고 재구성함으로써 시작과 끝이 불분명한 유기

4) 베르슈카(Veruschka 1939~) : 독일출신으로 1960년대 평범한 베라 렌돌프에서 베르슈카로 이름을 바꾼 이후 많은 모델 계약을 성사시키며 슈퍼모델로서 전성기를 누렸다. 1966년 미켈란젤로 안토니오니의 컬트 영화인 폭발(Blow Up)에 출연하였고, 한때 초현실주의 대표작가 중 한명인 살바도르 달리(Salvador Dali 1904-1989)와 작업을 하기도 하였다. 모델로 더 알려져 있는 그녀는 자신의 몸을 캔버스 삼아 그림을 그리고 공간속의 행위로 예술적 가치를 추구하며 그 장면을 사진과 영상으로 남겼다.

5) 트롱프뢰이유(Trompe-l'oeil)란 ‘눈을 속이다’라는 프랑스어로 보는 사람으로 하여금 그림에 표현된 대상물들을 실제로 존재하는 것처럼 정밀하고 세밀하게 묘사하여 현실의 것으로 느껴지게 착각을 일으키게 하는 눈속임 기법이다.

6) 곽대웅 외(1997), 『디자인·공예대사전』, 서울 : 한국사전연구사, p.67.

적인 연속성을 내재시켰다. 색채에 있어서는 주조색과 강조색을 서로 반대색상으로 선택함으로써 강한 색채대비를 통한 긴장감을 느낄 수 있는 작품이다. 블루는 톤에 따라 평화로움과 희망, 신비로운 이미지를 연상시키는 색상이다. 이와 상반되는 에스닉한 분위기의 옐로우 색상을 강조색으로 선택하여 강한 대비 효과를 조화롭게 표현한 작품이다.

3) UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법

UV 발광물감과 블랙라이트 표현기법은 기존에 사용되어진 수성·유성 두 종류의 바디페인팅 물감에 빛을 결합한 과학적인 바디페인팅 기법이라 할 수 있다. 이 발광물감은 청보라빛을 띄는 UV라이트(블랙라이트)라는 특별한 조명기구에 비추지면 더욱 선명하고 투명한 색상을 발광하여 캄캄한 무대에서도 환상적이고 신비한 효과를 낼 수 있다. 이러한 UV발광물감은 좀 더 세분화하여 두 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 일반 조명에서도 색을 가지고 있는 제품과 둘째, 일반 조명에서는 투명해 보이나 UV라이트를 켜면 놀랍도록 선명하고 투명한 효과를 나타내는 물감이 있다. UV발광물감은 서로 다른 색상을 함께 사용할 수도 있으며 수성칼라로 밑 색을 칠하고 그 위에 투명한 발광칼라를 쓰는 경우도 있다. 다른 바디페인팅 작품보다 생동감을 주고 화려한 이유로 영화나 광고 무대공연에서도 많이 활용되어지고 있다.

UV발광물감을 이용한 작품 제작 시 작가는 무대의 크기, 연기자의 활동 범위, UV라이트가 미칠 수 있는 공간과 발광 시간 등을 사전에 충분히 확인을 하고 계산하여 작품에 임해야 한다.

<그림 5>는 인체와 오브제를 통일감 있게 연결함으로서 작품에 대한 흥미와 완성도를 높였다. 이외에도 UV물감은 유연하게 움직이는 줄이나 다른 소품에 발랐을 때에도 같은 효과를 얻을 수 있으며, 퍼포먼스 시 UV물감을 바른 줄을 사용하였을 때 자유롭게 움직이는 줄의 잔상들로 인하여 더욱 신비로운 효과를 기대할 수 있다. <그림 6>은 울프(Wolf Reicherter)의 작품으로 UV발광물감의 특징인 화려하고 투명한 컬러감이 돋보이는 작품으로 이처럼 다양한 색채 효과와 조화된 착상이 작가의 표현 영역과 한계를 넓히고 있음을 확인할 수 있다.

4) 에어브러쉬를 이용한 표현기법

에어브러시는 공업용 도색기계인 콤프레서(compressor)로 압축시킨 공기를 강하게 뿜어내어 에어브러쉬건을 통하여 물감을 원하는 부위에 분사하여 채색하는 기법을 말한다. 에어브러쉬가 우리나라에 전수된 것은 1940년대 후반으로 추정되며 최근에는 인쇄제판의 수정과 음화 및 양화사진의 수정 등에 사용되었고 현재는 그래픽 디자인 및 일러스트레이션이나 현대회화 등에서도 많이 사용되고 있다.⁷⁾

에어브러쉬를 이용한 바디페인팅 작업에는 인체에 무리를 주지 않기 위하여 인체용 건과 에어브러쉬 물감을 사용하는 것이 바람직하다. 에어브러시는 보통 컴프레서에서 압축된 공기를 내보내는 부분, 채색할 물감을 공급하는 부분, 압축된 공기의 압력으로 물감을 먼지처럼 분사시키는 3부분으로 이루어져 있다. 건은 중간 부분에 버튼이 있어 이것을 누르면 공기가 나오고 손을 떼면 버튼의 스프링 작용에 의해 자동으로 버튼이 제자리로 돌아가 공기의 공급이 중단된다. 버튼을 앞으로 당기면 노즐이 열리면서 물감이 나오게 된다. 노즐의 지름이 작을수록 가늘고 고운 입자가 분무된다.

최근 바디페인팅 작업 시 에어브러쉬의 사용이 급속도로 증가하고 있는 추세이며 손으로 페인팅 하는 것보다 시간을 절약하고, 정교하며 자연스러운 그라데이션 표현이 가능하다. 투명한 필름이나 종이 등에 미리 원하는 디자인의 문양을 그려서 오래 낸 후 피부에 밀착시켜 사용하는 스텐실 작업은 레이스, 어망, 철망 등의 자로 잔듯한 깔끔한 처리를 가능하게 한다. 이외에도 부드러운 음영과 섬세한 선의 표현, 매끄러운 그라데이션, 투명감 있는 색조의 표현, 작업시간의 단축과 같은 장점이 있다. 특히 같은 그림을 반복할 때 스텐실을 통하여 손쉽게 표현 할 수 있는 것이 가장 큰 표현의 장점이라 할 수 있다.

<그림 7>은 에어브러쉬 기법 중 프리핸드 기법을 이용하여 안개가 퍼지듯이 선과 선을 자연스럽게 연결한 작품이다. <그림 8>은 프리핸드 기법과 스텐실 기법을 적절히 사용하여 그라데이션과 부드러운 음영이 섬세하게 표현된 에어브러쉬 작품으로 스텐실 기법은 물방울 같이 반복되는 패턴의 사용에 더욱 효과적이다.

7) 김공웅(1991), 『Airbrush Illustrations』, 서울 : 도서출판 조형사, p.140.

5) 오브제를 이용한 표현기법

현대의 조형 예술가들은 새로운 기법과 재료의 개발을 통하여 표현의 한계를 뛰어넘는 다양한 작품을 보여주곤 한다. 바디페인팅에서도 바디페인팅 물감 이외의 신체에 해가 되지 않는 머드팩, 석고, 종이, 깃털, 스톤, 레이스, 마스크 등의 오브제를 통하여 풍부한 표현의 효과를 주면서 흥미를 유발한다.

오브제를 이용한 표현기법은 <그림 9>와 같이 환타지한 작품에서 더욱 큰 효과를 기대할 수 있다. 최근에는 <그림 10>과 같이 특수 볼드캡을 활용하여 인체를 과장하거나 확대 및 왜곡하는 방법도 자주 활용되고 있으며 이 기법을 사용하기 위해서는 고도의 숙련된 기술을 필요로 한다.

6) 프로젝트 일루미네이션 표현기법

프로젝트 일루미네이션 표현기법은 바디에 직접적으로 페인팅을 하는 것이 아닌 간접적인 바디페인팅 방법 중의 하나로 특정한 형상을 프로젝트를 사용하여 인체에 투영시키는 기법이다.

미국의 멀티미디어 프로듀서인 매튜 마르케즈(Matthew Marquez)에 의해 작업되었고 이 기법으로 바디페인팅을 하기 위해서는 먼저 바디에 투영할 영상을 촬영하여 디지털 이미지로 제작하여야 한다. 이후 그 영상과 어울리는 모델을 선정하고, 어두운 공간에서 포즈를 취하게 하고 촬영한 영상을 투영하여 작품을 완성하는 기법이다. 이때 벽면을 검게 하는 것이 더욱 효과적이다.

<그림 11>은 인체의 바디페인팅과 빛을 이용한 시뮬레이션을 시각화함으로서 퍼포먼스에 재미와 흥미를 더한 작품이다. <그림 12>는 추상적인 그래픽 패턴의 영상을 모델의 바디에 투영한 작품으로 어두운 공간속에서 바디에 투영된 영상은 더욱 선명한 효과를 얻을 수 있다.

7) 디지털 페인팅 표현기법

디지털 아트는 디지털 매체를 사용하여 제작되는 회화, 조각, 순수사진, 시각예술, 설치미술을 이루는 예술 형식이다. 기술적으로 컴퓨팅 기술이 핵심이 된다. 디지털 아트의 한 형태인 디지털 페인팅은 2, 3차원의 컴퓨터그래픽 이미지를 창출하며 정지된 화상의 미적개념을 다룬다.⁸⁾

디지털 페인팅 표현기법은 바디페인팅 표현기법 중 프로젝트 일루미네이션과 함께 간접적 페인팅으로 분류할 수 있다. 아직까지 이 분야는 초기 실험 단계로 <그림 13>과 같이 여성의 누드 이미지 위에 컴퓨팅을 통하여 새로운 이미지나 무늬를 새겨내는 방법과 모델과 디자인 모티브 모두 디지털 이미지를 사용하거나 좀 더 진화하여 신체를 컴퓨터그래픽으로 만든 후 그 굴곡과 형상에 따라 작가가 의도한 무늬를 새겨내는 방법이 있다. 이와 같은 디지털 그래픽을 사용한 작품에서는 기존의 아날로그 방식의 고전적 예술작품에서 나타나는 한계성을 극복하여 더욱 정교하고 섬세하며 다양하고 폭 넓은 창조적인 표현이 가능해졌다. 디지털 페인팅 표현기법의 결과물은 프린트나 영상을 통하여 사진과 영상물 등으로 보여지며 디지털 바디페인팅의 대표 작가로는 ‘김준’을 들 수 있다. 그 동안 실제 모델 이미지를 사용하여 반복 재배치하고 강한 색채 대비를 이룬 그래픽 작품이 주를 이루었다면 <그림 14>는 그의 2010년 작품으로 기존의 작업 형태를 벗어나 도자기 인형을 이용함으로써 고풍적이고 동양적인 아름다움을 나타냈다. ‘fragile-meissen⁹⁾’ 깨어지기 쉬운 접시 위에 섬세하고 정교한 꽃과 새에 휘감긴 도자기 인형을 뒤섞어 배치함으로써 식욕과 인간의 욕망을 대비시킨 작품이다.

8) 박천신(2008), 『디지털 아트 디지털 페인팅』, 서울 : (주)한언, p.16.

9) meissen 은 유럽 도자기 가운데 가장 섬세하고 아름답게 제작된 예술작품으로 인식되고 있다.



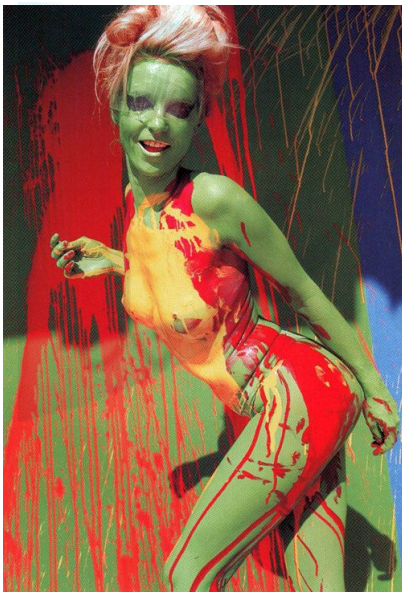
<그림 1> 회화적 표현기법

<http://cafe.naver.com/hs3133/58>



<그림 2> 회화적 표현기법

<http://blog.naver.com/toymami79/40004084758>



<그림 3> Mike Shane. Action painting
(by Karala Barendregt, Bringing
Bodypainting to Life, p.108.)



<그림 4> 그래픽적 표현기법

<http://cafe.daum.net/airfilter/HGdz/68>



<그림 5> Bella Volen의 작품
(by Karala Barendregt, Bringing
Bodypainting to Life, p.104.)



<그림 6> Wolf Reicherter의 작품
<http://www.wac-spain.com/en/artists/>



<그림 7> Udo Filon의 작품
(Bringing Bodypainting to Life, p.85.)



<그림 8> 에어브러쉬 표현기법
<http://cafe.naver.com/russiabodyart/91>



<그림 9> 오브제 표현기법
<http://paintingfoto.blogspot.com/2009/04/bodypaint-festival.html>



<그림 10 > 오브제 표현기법
<http://cafe.naver.com/hs3133>



<그림 11>프로젝트일루미네이션 작품
<http://cafe.naver.com/hs3133>



<그림 12>프로젝트일루미네이션 작품
<http://cafe.daum.net/airfilter/HGdz/68>



<그림 13> 오진국



<그림 14> 김준 'fragile-meissen'

<http://blog.joins.com/ohjinkook/9427126> <http://blog.naver.com/tomatonet/130084316186>



HANSUNG
UNIVERSITY

제 2 절 디자인 발상법

1. 디자인 발상법의 개념

디자인(decign)이란 의장(意匠)·도안을 말하며, 디자인이라는 용어는 지시하다·표현하다·성취하다의 뜻을 가지고 있는 라틴어의 데시그나레(designare)에서 유래한다. 디자인은 관념적인 것이 아니고 실체이기 때문에 어떠한 종류의 디자인이든지 실체를 떠나서 생각할 수 없다. 디자인은 주어진 어떤 목적을 달성하기 위하여 여러 조형요소(造型要素) 가운데서 의도적으로 선택하여 그것을 합리적으로 구성하여 유기적인 통일을 얻기 위한 창조활동이며, 그 결과의 실체가 곧 디자인이다. 즉, 디자인이란 주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 것으로 요약할 수 있다.¹⁰⁾

발상(發想)은 착상(conception)이라고도 부르며 사전적 의미는 다음과 같다.

첫째, 어떤 일을 생각해 내는 것. 또는 그 생각.

둘째, 생각을 전개 시키거나 정리하여 형태를 갖추는 것.

셋째, 악곡의 곡상, 완급, 강약 등을 표현하는 것.

인간 삶을 둘러싼 대부분의 영역은 생각에 의한 아이디어의 산출 과정과 그것을 방향에 맞게 구체화하는 과정을 통해 나타난 결과물이다. 최초의 자동차 발명과 비행기의 출현도 그러하다. 문제 해결을 위한 고민이 선행되고 그것을 위한 상상력이 목적성을 띠고 사고 속에서 창의성을 부여해 실질적으로 구체화되는 과정을 거쳐 특정한 사물이 나타나게 된 것이다. 이렇게 산출된 결과나 문제 해결을 위해 생각을 떠올리고 형성해가는 사고 과정을 발상이라고 한다.¹¹⁾

발상은 사람 나름대로 고유하고 창의적인 아이디어를 구체화하는 과정을 말하며, 아무리 창의적인 사고가 잠재하더라도 그것을 구체화시킬 수 있는 사고 과정이 따라주지 않는다면 무의미하게 되는 것이다.

창조적 발상은 개개인이 지닌 지식의 양과 지식을 운용하는 방법에 의하여 차이

10) 두산백과 사전

http://www.encyber.com/search_w/ctdetail.php?gs=ws&gd=&cd=&d=&k=&inqr=&indme=&p=1&q=%B5%F0%C0%DA%C0%CE&masterno=52671&contentno=52671

11) 김민성(2005), 「디자인 교육의 창의적 발상법에 관한 연구」, 단국대학교 대학원 석사학위논문, p.31.

가 나며 어떤 특정한 것을 알고 이해하는 것과 창조적으로 사용하는 방법을 아는 것은 다르다. 또 창조를 위한 지식은 습득이 가능하며, 습관화된 훈련에 의해서 개발될 수 있다. 그러므로 창의적인 디자인을 위한 생각이 표출될 수 있도록 구체화하는 과정 즉, 체계적인 발상법이 중요하다.

현대 사회는 높은 교육수준으로 인해 생활의 질적 향상에 따른 디자인산업의 중요성이 크게 인식되고 있다. 그러나 우리의 현실은 디자인의 밑거름이 되는 창의성보다는 주입식 지식전달 위주의 학습이 반복됨으로써 창의성이 제대로 개발되지 못한 채 시들어 버리는 경우가 많다. 실질적으로 의식적인 특정한 발상기법을 사용하지 않고도 스스로의 지성과 논리적 발전을 통해 창의적인 아이디어를 도출해 낼 수 있는 사람도 있다. 하지만 그들은 처음부터 그렇게 타고 났다기보다 의식적이지는 않지만 스스로 습관화된 사고의 훈련에 의해 아이디어를 표출시키며, 끊임없는 발상의 전환을 그들의 삶 속에서 스스로 즐겼기 때문이다.¹²⁾

창의성은 외부의 자극을 순간적으로 표현하는 것이 아니라 그것을 끌어내기 위한 체계적이고 단계적인 진행에 의한 것으로, 습관적인 순발력에 의지하기보다, 다양한 발상법에 대하여 알아보고 각각의 특징과 한계를 이해하고 그것을 효과적인 디자인 발상을 창출 할 수 있는 발상법의 통찰과정이 필요하다.

2. 디자인 발상법의 종류

빠른 속도로 변화하고 성장하는 사회와 경제, 산업으로 사람들의 지적 가치 또한 향상되었다. 그로 인하여 독특하고 개성 있는 창조적인 디자인은 상품의 중요한 조건이 되었다. 지금까지 창의력 없이도 별로 불편하지 않았다면 이제 창의력은 생존과 직결되는 중요한 능력이 되었다. 그러나 숨 쉴 틈 없이 공부만 강요당하며 성장기를 보낸 우리들의 현실을 돌아보면 풍부한 창의력은 뿌리 내리기 어려운 실정이다.

이미 “창조성이란 누구나 가지고 있으며 그것을 내 놓느냐, 그렇지 않느냐의 차이일 뿐”¹³⁾이라고 했다. 선천적으로 타고나는 것이지만 훈련을 통해서 이를 개발하지

12) 김민성, 전개논문, p.33.

13) 신모리 야스노리. 류허섭 역(1996), 『창의적 발상』, 서울 : 국제, p.103.

않으면 그 능력을 충분히 발휘하기 힘들다는 의미이다. 그러므로 창조란 새로운 것을 만들어 내는 것이고 이를 위한 과정을 창의라 한다면 창의적 발상을 위하여 우리는 얼마나 많은 해결책을 내세울 수 있는지를 먼저 생각해 보아야 한다. 그 다음 하나하나 선택한 방법들을 시험해보고 그에 따른 해결책이 나오지 않을 경우는 다시 수정하고 적용하는 과정을 반복하면서 가장 창의적인 방법에 접근할 수 있게 된다.

노벨상 수상자인 과학자 라이너스 폴링(Linus Carl Pauling)은 “훌륭한 아이디어를 얻는 최선의 방법은 많은 아이디어를 갖는 것이다”라고 말했다. 브레인스토밍, 형태분석법, 시네틱스, 마인드 맵, 체크리스트 기법은 대부분 아이디어의 양과 다양성을 추구하는 개발 기법들로 기존의 사고방식으로부터 벗어나 창의적인 발상을 돕기 위해 고안된 체계적인 과정을 거친 기법들로 디자인에 있어서도 많이 응용되고 있으며 바디페인팅 디자인에서의 적용에 앞서 그 특징과 한계성을 이해하고자 한다.

1) 브레인스토밍 (Brainstoming)

브레인스토밍은 ‘두뇌’라는 뜻의 ‘brain’과 ‘폭풍’이라는 뜻의 ‘storm’이 결합된 단어로서 마치 두뇌에서 폭풍이 몰아치듯이 생각나는 아이디어를 모두 내놓는다는 의미를 갖고 있다¹⁴⁾. 이 기법은 1938년 미국의 BBDO(Batten Barton Durstine and Osborn)광고 회사의 부장으로 있던 오스본(A. F. Osborn)이 전통적인 회의에 불만을 품고 그것을 개선하여 고안해 낸 일종의 아이디어 회의 방식이다. 초창기 광고회사와 같은 아이디어 창출을 목적으로 하는 곳에서 조직적인 아이디어의 창출을 위한 방법으로 사용하였으나 계속된 연구를 통하여 창의성 개발의 방법으로 산업계와 교육계 등¹⁵⁾ 디자인 분야에서도 널리 사용되어지고 있다.

우리 속담 중 “백지장도 맞들면 낫다”는 말이 있다. 어려운 문제도 여럿이 모여 풀면 더 쉬워진다는 의미이다. 한 사람의 개인보다 집단이 더 많은 정보를 가지고 있고 서로 경험과 배경이 다른 여러 사람이 모이면 자신의 아이디어 이외에 다른

14) 박정옥(2007), 「유아의 창의성 및 정서지능을 위한 브레인스토밍 활동의 효과」, 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문, p.7.

15) 유봉현(2000), 「브레인스토밍 기법이 창의적 사고력 증진에 미치는 영향에 관한 실험 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문, p.39.

사람의 아이디어에서 자극을 받아 미처 생각하지 못하던 부분까지도 떠오르게 할 수 있다는 것이다.

브레인스토밍 기법의 기본 원리는 판단 보류와 많은 양 가운데서 질 좋은 아이디어가 나온다는 것이다. 전통 토의와 브레인스토밍의 차이점은 활동을 진행하는 동안에 집단의 어느 누구도 아이디어를 비판해서는 안 된다는 것이다. 이러한 이유로 오스본은 평가를 뒤로 미루고, 우스꽝스럽고 웃긴 아이디어도 받아들이고 타인의 아이디어와 결합하여 자신만의 아이디어를 만들도록 네 가지 규칙¹⁶⁾을 제안하였다.

첫째, 아이디어의 창출을 저해하는 비판, 평가 또는 판단을 마지막까지 피해야 한다는 것이다. 이것은 브레인스토밍의 장점인 판단의 유보를 통한 비판을 배제함으로써 더 많은 양의 아이디어를 얻어내기 위함이다.

둘째, 창의적인 사고는 자유로운 분위기에서 일어난다. 아무리 어리석어 보이거나 우스워 보이는 아이디어라도 수용해야 한다. 웃음거리가 될지도 모른다는 규제에서 벗어나게 되면 자유롭게 느낌과 생각을 표현함으로써 두뇌활동은 더욱 촉진될 수 있고 이러한 자유로운 분위기 속에서 더 많은 양의 아이디어를 낼 수 있게 된다고 하였다.

셋째, 브레인스토밍에서는 양을 강조한다. 처음부터 좋은 아이디어가 나오는 것은 아니기 때문에 자유로운 분위기를 통하여 많은 아이디어를 내도록 하고 축적된 아이디어를 목록별로 정리하고 발전시켜 원하는 아이디어를 산출해 내는 것이다.

넷째, 이미 제안된 아이디어나 타인의 제안에 착안하여 새로운 아이디어를 이끌어 낼 수 있도록 한다. 다른 사람의 아이디어를 비판없이 받아들이는 것이 아니라 결합과 개선을 통하여 보다 나은 아이디어를 낼 수 있다는 점에서 매우 중요하다고 볼 수 있다.

브레인스토밍은 이상의 네 가지 규칙을 잘 이해하고 따라야 보다 많은 아이디어를 얻을 수 있다고 한다. 따라서 한 가지씩 연습과 훈련을 통하여 충분히 숙지하는 것이 중요하다. 이외에 브레인스토밍에서 필요한 활동 중 하나는 평가이다. 이것은 브레인스토밍을 문제 해결을 위한 과정으로 다양한 아이디어를 산출하는데서 끝내는 것이 아니라 수많은 아이디어 중 그 효과와 실행 가능성을 평가하여 문제해결에

16) 박종하(2007), 『상상력에 불을 지피는 아이디어 충전소』, 서울 : 더난출판사, pp.72-75.

도움이 될 수 있도록 하는 작업이 반드시 동반되어야 한다.

2) 형태분석법

형태분석법이란 원래 전체적인 형태를 세부적으로 나누어 다양한 변수로 조합시키는 것이지만, 아이디어를 형태적으로 정리하면서 보충하고 취합하여 정리해 가는 기법이다. 이 기법은 미국의 캘리포니아 대학의 프리츠 즈위키(Fritz Zwicky) 교수가 제안한 것으로 신제품, 신기술의 개발이나 제품 포장의 개선 등 사용범위가 굉장히 넓다. 주로 새로운 디자인의 형태를 구상해 낼 수 있는 독창적 사고력을 필요로 하는 발상법이다.¹⁷⁾

일반적으로 형태의 범주에서 다루는 것들은 점, 선, 면, 입체가 있으며 디자인에 있어서 형태는 대상물이 추구하는 사용 목적과 일치할 때 비로소 독립된 형태로서의 가치를 지니기 때문에 기본적으로 대중성의 가치를 내포하고 있어야 한다.¹⁸⁾ 형태는 한 작품의 시각구성을 나타내는 광의적인 단어로 상용되기도 하는데 디자인의 '예술적인 형태'라고 쓰인다면 바로 형을 의미하는 것일 뿐만 아니라 색채의 질감, 명암, 패턴 균형 등을 말하는 것이다. ¹⁹⁾

형태분석법은 디자인 문제가 수행해야 할 기능, 요구 사항 등을 충족시킬 부분적 해결안(sub-solution)을 강구하여 이들을 종합하여 새로운 체계를 형성하는 보다 발전적이고 체계적인 방법에 속한다. 이 방법은 특히 비교적 짧은 시간에 각 디자인 요인들을 소홀히 하지 않고 많은 양의 아이디어를 발상할 수 있는 장점을 가지고 있다. 또한 이 방법은 여타의 창조성 창출을 위한 기법과는 달리 시각적 접근이 가능하기 때문에 보다 구체적 해결안을 도출시킬 수 있다.²⁰⁾

이 방법은 제품디자인, 기술적 혁신, 사회분석 등 여러 분야에 걸쳐 유용하게 활용 될 수 있다. 형태분석법의 과정²¹⁾은 다음과 같다.

17) 이윤선(2003), 「시네틱스와 형태분석법을 활용한 캐릭터 디자인 교육에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.73.

18) 최성희(1998), 「초등학교 아동의 창의성 신장을 위한 교육 프로그램 효과」, 서강대학교 교육대학원 석사학위논문, p.52.

19) 이윤선, 전제논문, p.74.

20) 최보윤(2006), 「캐릭터 디자인 교육에서 이미지 연상과 형태분석법 활용에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, p.36.

21) 조연순 외(2008), 『창의성 교육』, 서울 : 이화여자대학교출판부, pp.192-194.

첫째, 문제를 정확하게 정의한다.

둘째, 모든 요인(독립변수)을 열거한다. 요인은 특성, 상태, 기능, 조건 등이 될 수 있다.

셋째, 각 요인(독립변수)이 가질 수 있는 가능성을 가능한 많이 찾아낸다.

넷째, 형태분석표 작성한다. [표 1]은 형태분석표의 예제이다.

다섯째, 요인별 속성간의 결합을 통해 아이디어 발상을 한다.

[표 1] 형태분석표

변수	부분적 해결안			
	치수	양	위치	모양
눈				
코				
입				
피부				

[표 1]은 주요변수를 왼쪽 열에 위치시키고 각 변수별 부분적 해결안은 변수 행에 나열해 놓고 매트릭스 형식의 표를 작성한다. 부분적 해결안의 각 부분은 다음과 같은 용어를 활용할 수 있다.

치수- 길게, 두껍게, 깊게, 수직으로, 수평으로 등

양- 보다 많게, 보다 작게, 합친다. 뺀다. 다른 것과의 결합 등

위치- 위로, 아래로, 앞으로, 뒤로 등

모양- 끌어당긴다. 회전시킨다. 다양한 패턴으로 변환 등

이때 기초 형태와 새로운 형태를 분류하여 작성하면 디자인의 형태 결정에 많은 도움을 줄 수 있다.²²⁾ 이러한 체계적인 단계를 통한 형태분석법은 외형적 특징을 나열 전개함으로서 막연하게 전체적인 형태를 구상할 경우 빠뜨릴 수 있는 주요 변수들을 표를 만들어 체계적인 아이디어 발상이 가능하게 한 발상방법으로 시각을 통하여 메시지를 전달하는 바디페인팅 디자인 측면에서 시도해 볼 수 있는 발상법이라고 할 수 있다.

22) 이윤선, 전계논문, p.78.

3) 시네틱스 (Synectics)

시네틱스(Synectics)의 어원은 ‘서로 관련 없는 요소들 간의 결합’을 의미하는 희랍어의 ‘Synetcos’에 두고 있으며, 서로 아무런 관계가 없는 요인들은 그 하나의 의미 있는 것으로 통합하는 창의적 발상이다. SYN은 ‘같이 한다’는 의미의 접두어이며 NECT는 ‘결합한다.’는 의미인 ‘connection’의 생략어, ICS는 ‘학문’을 의미하는 접미어로 살펴 볼 수 있다.²³⁾

이 기법은 고든(Gordon, 1961)에 의해 여러해 동안 실험을 거쳐 만들어진 집단 아이디어 발상법 중 하나이다. 고든은 천재라 불리는 사람들의 사고과정에 대하여 의문을 갖기 시작하였고, 그들을 대상으로 심리 연구를 실시한 후 위대한 발명가의 대부분이 발상과정에서 ‘유추(analogy)의 사고’를 한다는 공통적인 현상을 발견했다. ‘유추의 사고’란 어떤 사물과 현상을 관찰하여 다른 사상을 추측하거나 연상하는 것을 말하는 것이다.

이렇듯 은유와 유추를 통하여 관계없는 요소들을 결부시키는 시네틱스 기법은 두 가지로 설명될 수 있다. 하나는 친숙한 것을 이용해 새로운 것을 창안하는 것이고, 다른 하나는 친숙하지 않은 것을 친숙한 것으로 보도록 하는 것이다. 우리가 주변의 사물로부터 무엇인가를 추출하려면 먼저 너무나 친숙해서 달리 보이는 것이 하나도 없는 것처럼 보이는 상황을 벗어나야 한다. 우리는 친숙하지 않은 것을 보면 기존의 인지구조 내에서 이들을 탐색한 후에 무관심의 영역으로 내던져버리는 때가 많다. 그러나 창의적인 사고를 하기 위해서는 주변에서 접하게 되는 친숙하지 않은 상황도 수용할 수 있어야 한다는 것이다.²⁴⁾

시네틱스는 다음과 같은 4가지 유형의 유추방법²⁵⁾을 사용한다.

첫째, 직접유추(Direct analogy)는 실제로는 닮지 않은 두 개의 개념 또는 주변의 사물들을 직접적으로 단순 비교하는 유추방법으로 우리 주변에 있는 사물들과 개념을 연결시킴으로서 주제의 힌트가 될 만한 것들을 우연히 찾아내기도 한다. 옷에 달라붙는 엉겅퀴 열매로부터 매직 파스너의 아이디어가 나왔으며, 벨은 사람의 입과

23) 박화술(1980), 『창조성 개발 기법』, 서울 : 학문사, p.145.

24) 네이버 용어사전 <http://terms.naver.com/item.nhn?dirId=107&docId=16313>

25) 조연순 외, 전제서, pp.198-201.

귀를 유추하여 초창기의 전화기를 발명하게 되었다. 이외에도 우산을 통하여 낙하산의 원리를 알아냈고, 벌레의 유충이 기어가는 모습을 통하여 탱크를 발명하게 된 예를 들 수 있다.

둘째, 의인 유추 (Personal analogy)는 스스로 사물이나 개념, 문제의 대상과 완전히 일체화 되도록 하는 유추방법으로, 단순히 문제를 인식하는 것에 그치지 않고 감정이입을 통하여 정서적 이해를 경험하도록 하는 것이다. 예를 들어 카메라 개발에 있어 개발자가 직접 카메라가 되어 말연해 보는 것, 나무가 겪는 어려움을 알아내기 위하여 직접 나무가 되어 가상적으로 작용해보는 유추이다.

셋째, 상징 유추 (Symbolic analogy)는 두 대상물의 관계를 기술하는 과정에서 상징을 활용하는 유추방법으로, 두 개의 서로 모순되어 보이거나 반대되는 단어를 사용하여 어떤 현상을 기술하도록 하는 것이다. 결합된 두 개의 단어는 심리적 긴장 또는 인지적 갈등을 초래하고, 갈등이 곧 새로운 의미를 창조하기도 한다.²⁶⁾ 동화나 이야기, 사건을 예로 들 수 있다. 동화 ‘파랑새’로부터 나온 ‘파랑새 증후군’, ‘백설공주 콤플렉스’, ‘피터팬신드롬’, ‘나폴레옹 콤플렉스’ 등이 있다.

넷째, 환상적 유추 (Fantasy analogy)는 현실적인 유추를 통해서는 해결될 수 없을 때 창조적 상상력을 활용하는 환상적이고 신화적인 유추방법이다. 하늘을 나는 양탄자와 말하는 고양이등을 그 예로 들 수 있다.

이와 같이 시네틱스 기법은 우연히 아이디어를 구하려고 노력하는 브레인스토밍보다 훨씬 정교하게 다듬어졌으며, 상상력을 동원한 유용하고 창의적인 반응을 통하여 특이하고 실질적인 문제 전략을 이끌어 낸다는 장점을 가지고 있다. 흔히 ‘유추’라는 말 대신 ‘비유’로 설명하기도 하며, 이를 통하여 고정관념을 깨고 새로운 대안을 창출해 낼 수 있다. 그러나 시네틱스 발상법은 문제 해결과정의 시작부터 끝까지 단계적으로 적용하기에는 용이하지 않으며 문제 해결을 위한 하나의 비유의 과정으로 풀어나가는 것이 적당하다고 하겠다.

26) 송유화(2009), 「시네틱스 기법을 적용한 디자인 수업이 창의적 표현력에 미치는 영향」, 이화여대 교육대학원 석사학위논문, p.13

4) 마인드맵 (Mind-map)

마인드맵(Mind-map)은 ‘생각의 지도’라는 뜻으로 직접 뇌 속을 들여다보는 것처럼 우리의 마음속을 끄집어내어 한눈에 볼 수 있게 해주는 발상법이다. 토니 부잔(Tony Buzan)에 의해 고안되었고 보편적으로 많이 사용되는 방법 중 하나이다.

마인드맵은 우리가 무엇을 생각할 때 종이에 낙서를 하는 것에서 발전한 것으로 자신이 읽고, 생각하고, 분석하고, 기억하는 모든 정보를 자기 자신만의 독특한 이미지(중심이미지와 보조이미지)와 핵심 단어, 그리고 색과 부호를 이용하여 좌·우뇌의 기능을 유기적으로 연결해 종합적인 두뇌 사고 활동을 활발하게 자극함으로써 독창적이고 종합적인 구조로 조직화해서 다양한 방식으로 표현한 것을 말한다. 마인드맵의 전개 방법²⁷⁾은 다음과 같다.

첫째, 준비된 지면의 중심에서부터 나타내고자 하는 주제를 함축적으로 나타낸다. 이 주제를 나타낸 이미지를 핵심 이미지 또는 중심 이미지라고 한다. 주제 이미지는 3가지 이상의 색상을 사용하고, 함축적인 단어, 상징화한 그림, 약화, 일러스트, 만화, 사진 등으로 나타내고 채색을 하여, 주제를 가장 효과적으로 시각화 하면서 상상력을 자극 할 수 있는 방법을 택한다.

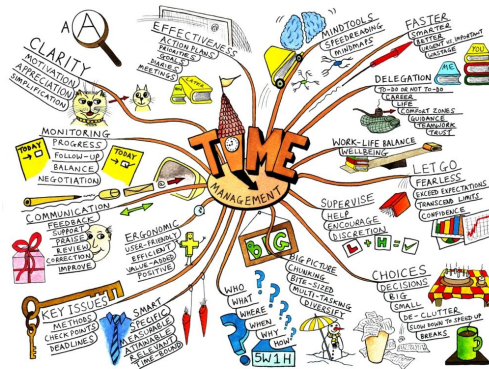
둘째, 나무에서 큰 가지가 빠져나온 것과 같이 중심 이미지에 주 가지를 연결한다. 중심 이미지가 그림이므로 주 가지에는 핵심단어만 쓰도록 한다. 이것은 그림이 중복되면서 나타날 수 있는 생각의 혼돈을 방지하기 위함이다.

셋째, 주 가지에 보다 작고 가늘은 부 가지를 연결한다. 부 가지 위에는 핵심 단어, 그림, 기호, 약화 등을 이용하여 다양하게 표현이 가능하며 주 가지 별로 차례를 정할 필요는 없다. 꼬리에 꼬리를 무는 연상이 계속 되는 경우, 가지는 연속적으로 계속 그려나갈 수 있다.

<그림 15>는 마인드맵의 기본적인 원리를 응용하여 적합한 결과를 보여주는 마인드맵의 예로서, 중심으로부터 사방으로 뻗어나가는 방사형 사고(Radiant Thinking)의 원리이며, 우리의 생각을 지도처럼 공간적으로 넓게 펼칠 수 있게 한다. 따라서 마인드맵은 2차원적인 용지에 표현되지만, 실제로는 다차원적인 패턴(공

27) 배리부잔·토니부잔(2010), 『토니 부잔의 마인드맵 북』, 서울 : 비즈니스맵, pp,104-113.

간, 시간, 생상 등)을 만들어 준다. 또한 단어, 이미지, 색상, 숫자, 리듬, 공간지각 등의 뇌의 모든 기능을 최대한 활용하도록 도와준다.²⁸⁾ 또 마인드맵은 그룹과 개인의 발상에 있어서 내면의 생각들을 유연하고 자연스럽게 끄집어내는 유용한 발상법으로 연상 작용에 의한 파지효과가 뛰어난 발상법이라 할 수 있다.



<그림 15> 기본적 원칙을 응용한 마인드 맵

www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm

5) 체크리스트법 (Checklist Technique)

체크리스트법은 어떠한 기준을 통하여 하나씩 하나씩 질문 사항을 체크하고 생각해 감으로서 모든 사항에 대한 다양성을 꼼꼼하게 확인해 보도록 만든 발상법이다. 이미 1백 여년 전부터 활용되어져 왔으며, 현대에 이르러 브레인스토밍법의 창안자로 더욱 유명한 오스본에 의하여 좀 더 구체적으로 고안, 개량 되어졌다.

이 방법은 ‘이렇게 하면 어떨까’ 라고 스스로 묻는 형식의 발상법으로 디자인 발상에 관련된 항목들을 나열하고 그 항목별로 어떤 특정적 변수에 대해 ‘검토’해 봄으로써 아이디어를 구상하는 방법이다. 그리고 사용법이 간단하여 비단 아이디어의 발상 뿐 만 아니라 평가를 위한 기준으로도 사용될 수 있다.²⁹⁾ 아이디어를 자극하기 위한 체크리스트의 질문 [표 2]는 김준일(1986)을 참고하여 나열하였다.

28) 우홍룡(1996), 『디자인 사고와 방법』, 서울 : 창미, p.43.

29) 임열웅(1988), 『현대디자인론』, 서울 : 학문사, pp.64~66.

[표 2] 체크리스트법³⁰⁾

질문	적용 방법	활용예
대체하면 substitute	: 사람, 물질, 방법을 대체 할 수는 없을까? 기존의 시각과는 다른 각도에서 생각을 유발하기 위한 것으로 기존의 장소, 방법, 내용, 색깔, 소리 등을 다른 것으로 대치, 대체하는 방안을 생각하는 방법이다.	종이컵 종이성냥 발전소
결합하면 combine	: 물질, 아이디어를 짜 맞추 수 없을까? 두 개 이상의 어휘, 물건, 개념, 인물 등 두 가지 이상의 것들을 결합하여 새로운 것을 유발하기 위한 것이다.	복합기 스마트폰
응용하면 adapt	: 새로운 것을 알맞게 맞춰 쓸 수 없을까? 어떤 형태나 원리, 방법을 다른 분야의 조건이나 목적에 맞게 응용해 볼 수 있도록 생각을 유발하는 방법이다.	벨크로 (찍찍이)
수정하면 확대·축소 modify	: 달리 만들거나 변형할 수 없을까? 어떤 것의 특성이나 모양 등을 변형하거나 확대 또는 축소하여 새로운 것을 생성하는 방법이다	노트북 전기면도기
다른 용도는 Put to other uses	: 조금 바꿔서 쓸 수 없을까? 어떤 사물이나 아이디어를 다른 방법으로 쓰는 방안을 생각한다. 기존에 쓰는 것을 사고의 방향을 약간 달리하여 다른 곳에서 요긴하게 사용할 수 있는 것으로 만들 수 있다.	버려진 비행기를 개조한식당
삭제하면 elimination	: 이 부분을 없애면 어떨까? 어떤 부분을 삭제, 소거, 생략시키면 어떨지를 생각한다. 필요한 것과 필요 없는 것을 구분하고 선택 할 수 있게 한다. 좋은 아이디어 속에도 부분적으로 삭제됨으로서 더욱 나은 것으로 거듭 날 수 있는 것이 있다.	컨버터블 무선전화기 휴대용 청소기

30) 김춘일(1986), 『미술 교육학』, 경기 : 열화당, p.270.

재배치하면 rearrange	: 순서나 요소를 다르게 하면 어떨까? 순서나 배치를 달리하면 어떨지를 생각한다. 거꾸로 하거나 역할을 바꾸거나 순서를 바꾸는 방법 원인과 결과를 바꾸는 등의 방법이 있다.	뒤집어쓰는 마요네즈, 정수기
--------------------	---	-----------------------

이와 같이 체크리스트법은 질문에 따라 주어진 형태를 시각적으로 변형함으로써 색다른 창의적 요소를 발견할 수 있게 한다. 그러나 필요 없는 리스트를 체크하면서 시간을 낭비하거나, 체크리스트에 한정됨으로서 문제해결에 필요한 새로운 것들을 간과할 수도 있으며, 이 방법에 너무 의지하면 자기 자신의 생각을 하지 않음으로서 자유로운 상상을 지양할 수 있다. 따라서 체크리스트법은 새로운 발견에 대한 폭 넓은 접근을 위한 방법으로 사용하는 것이지 아이디어를 얻을 수 있는 유일한 방법, 완벽한 방법이 아니라는 것을 유념하고 스스로 적절하게 체크해 나갈 수 있도록 해야 한다.

6) 시각적 수사사고 (Rhetoric visual thinking)

시각적 수사사고란, 설득 기술에 관한 학문인 수사학을 미학적인 설득체계를 시각 언어에 적용시켜 디자인상의 문제를 해결하려는 방법이다. 이것은 논리적인 절차를 통하여 아이디어를 창출해가는 기법으로 누구나 쉽게 배울 수도 있고, 모든 분야의 디자이너들에게 유용하게 쓰일 수도 있다.

시각적 수사는 그리기 전에 먼저 ‘생각’하게 하기 위한 것으로 ‘생각을 어떻게 전개시킬 것인가’, ‘창의력을 위한 상상력을 어떻게 펼칠 것인가’하는 방법을 제시해 준다. 어떤 디자인상의 문제나 테마가 주어졌을 때 문제를 분석하고 테마에 관련된 단어들을 나열해 보고 키워드를 찾아 열거해 보고 다시 조합해 보게 되는데, 이 때 수사법에 관한 표현 방법을 찾게 되고, 그 단어를 시각적으로 표현하게 된다.³¹⁾ 이것은 언어들이 갖고 있는 기호적 의미들을 시각적으로 보다 강조하거나, 불필요한 경우 생략하기도 하며 여러 의미들을 새로운 하나로 나타내기도 한다.

31) 최길열(2000), 『디자인 발상연구』, 서울 : 주간디자인신문(주), p.149.

그러나 이 방법은 언어 수사법을 배경으로 하는 발상법으로 무엇보다 언어 수사법에 대한 이해가 먼저 이루어져야 가능하다. 하지만, 이미 우리는 중·고등학교부터 ‘은유’, ‘반어’, ‘직유’ 등 많은 수사법에 관해 익혀 왔고, 간혹 이를 어려워하는 사람들 또한 일상에서 다양한 단어들의 조합을 통하여 대화를 나누고 의식하지 못한 채 많은 수사법들을 사용하고 있다. [표 3]은 다양한 발상법의 각각에 대한 특징과 한계점을 정리한 것이다.

[표 3] 발상법의 특징 및 제한점

발상법	특징	한계점
브레인 스토밍	집단회의형태로 비판을 유보하고 아이디어의 질보다 양을 추구한다. 새로운 창출과 연쇄적인 파장효과를 꾀하고 자유분방함을 권장한다. 자유연상의 유도로 예측할 수 없는 아이디어 도출이 가능하다.	개인보다는 집단에서 더욱 효과가 높다. 획일적인 사고가 될 수 있으며, 질보다 양을 중시함으로 인하여 나타나는 집단 효율성의 착각, 집단 생산성의 착각 등이 문제점으로 제기되고 있다.
형태분석법	독립변수와 부분적 해결안간의 차트화로 각각의 변수에 따라 체계적이고 구체적인 다양한 해답을 얻을 수 있다. 예측할 수 없는 풍부한 아이디어의 제공이 가능하다.	변수와 문항 추출 시 어려움이 따른다. 한정된 변수로 인하여 새로운 아이디어가 누락될 가능성이 있다. 돌발 변수등장과 검열되지 않은 아이디어로 인한 어려움이 있다.
시네틱스	친숙한 것을 새로운 것으로 창안하거나 낯선 것을 친숙하게 하는 방법으로 유추를 통하여 아이디어를 창출한다. 제품 개발을 위한 발상에 적합하며, 상상력 동원으로 특이하고 실제적인 문제의 전략을 이끌어 내는데 유용하다.	집단토의형식으로 아이디어 도출을 위하여 많은 시간이 요구될 수 있다. 지식과 경험의 범위 안에서 이루어짐으로 인하여 발상이 제한될 수 있다.

마인드맵	그룹과 개인 모두 적용이 가능하다. 방사형의 사고원리로 연결과 연계로 이루어진다. 폭넓고 자유로운 사고와 각각의 변수에 따른 다양한 해답안의 도출로 체계적이고 구체적인 사고를 가능하게 한다.	방만하게 되면 핵심을 벗어난 결론에 도달할 수 있다. 핵심이미지와 단어 선택 시 어려움이 따르며 검열되지 않은 아이디어를 사용하거나, 생각지 못한 변수의 등장으로 어려움이 따를 수 있다.
체크리스트	제품의 개발에 효과적이다. 개선점을 찾고자 할 때 더욱 효과적이며, 평가 기준으로 사용 가능하다. 비교적 쉽고 간편하여 초보자의 사용이 용이하다. 다양한 사항을 꼼꼼하게 체크 할 수 있다.	부분적으로 사용할 때 더욱 효과적이며, 질문지에 한점됨으로 인하여 새로운 사실을 간과하거나 자유로운 상상을 지양할 수 있다. 필요 없는 목록을 체크하는 동안 시간을 낭비하는 문제가 발생할 수 있다.
시각적 수사사고	언어의 논리적인 설득 체계를 시각적 언어에 적용한 방법이다. 모든 분야의 창조적 발상 디자인에 유용, 그리기 전에 먼저 생각하게 하고, 단어의 나열과 조합의 과정을 통하여 생각을 시각화한다.	주제에 관련된 자료수집이 선행되어야하며, 문장표현에 대한 어려움이 따른다. 광범위한 수사학의 범위를 이해하는데 어려움이 따른다.

앞에서 살펴본 바와 같이 브레인스토밍과 시네틱스는 그룹을 위한 발상에 더욱 효과적이며, 형태분석법과 체크리스트법은 제품개발에 더욱 적합하다는 결론을 얻을 수 있었다. 본 연구에서 다루고자 하는 시각적 수사사고는 언어 수사학을 시각적으로 표현하게 하는 발상법으로 언어는 우리 일상에서 가장 친밀하면서도 익숙하다는 점과 그리기 전에 먼저 깊이 생각하게 하고 언어화 시키고 다시 시각화 시키는 단계를 통하여 주제의 핵심을 벗어나지 않고 디자인을 구체화 할 수 있다는 점이, 바디페인팅의 주제를 이해하고 표현하는 창의적 사고에 도움을 줄 것으로 여겨진다.

제 3 절 시각적 수사사고

모델의 몸을 캔버스 삼아 그려내는 바디페인팅은 시각 예술 중에서도 독특한 미감을 표현할 수 있다. 인체의 곡선과 음영에 따라 바디페인팅 작품은 평면에 그려지는 작품과는 차원이 다르다. 대상에 대한 깊은 이해와 창의적인 발상이 깃든 작품은 모델의 인체를 예술로 승화시킨다.

바디페인팅 작품 과정에서 작가적 역량이 잘 드러나는 것으로 창의적 발상을 내놓을 수 없다. 재능있는 작가는 대상에 대한 남다른 접근 방식을 가지며 그에 따라 작가 개인의 개성이 뚜렷하게 드러나는 작품을 선보인다. 기술적 묘사는 거칠지만 탁월한 주제, 형상화 능력, 스토리텔링이 가능한 바디페인팅 작품은 관객에게 더 깊은 인상과 감동을 심어줄 수 있다. 정확한 작가의 의도를 디자인해 작품으로 완성하기도 하지만 대다수의 작가들은 디자인 과정에서 적지 않은 오류를 범한다. 관련 자료를 수집하고 디자인하는 과정이 체계적이지 못해 진행상태가 저조하거나, 주제 포인트가 되는 이미지를 먼저 정하고 기술적인 부분에만 역량을 집중해 주제가 작품에 체화되지 않는 경우도 있다. 또한 표현 기법은 능숙하지만 주제 설정이나 주제를 형상화하는데 어려움을 느낀다. 심지어는 작품이 다 완성된 후, 본래의 의도와는 상당한 차이를 보이는 경우까지 있다.

바디페인팅에 생명력을 불어넣는 것은 주제를 적절하게 형상화하는 능력이다. 수사학이 작가의 사상이나 생각을 언어나 문자로 표현하는 것이라면 바디페인팅 역시 그런 측면에서 수사학에 접근할 수 있는 통로를 열어두고 있다. 모델의 신체에 표현되는 실제적인 이미지는 또 다른 방식의 언어이기 때문이다.

말을 잘 하는 기술을 연구하는 학문인 수사학은 언어나 문자를 통하여 청자가 화자에게 이야기를 전달하는 방법으로 시각디자인과 수사학은 의미전달을 목적으로 하고 효율적인 의사소통을 위한 방법을 찾는다는 면에서 비슷한 특징을 나타낸다. 시각적 수사사고란 창의적 사고를 위하여 논리적 절차에 의한 수사학의 방법론을 빌려 미학적 측면에서 시각언어에 적용시키는 것이다. 이는 우리에게 필요한 아이디어를 창출하는 실천적 방법으로 그래픽, 공업, 공예, 인테리어 등 모든 디자인 분야에서 활용 가능하다.

따라서 본 장에서는 바디페인팅 디자인 개발 적용에 앞서 시각적 수사학이 언어

적 수사학의 기초 위에서 가능하다는 점을 들어 먼저 수사학의 개념과 원리를 파악하고 시각적 수사사고의 그 실제적 방법론을 알아보고자 한다.

1. 일반적 수사사고의 이해

1) 일반적 수사사고의 개념 및 배경

사전적 의미에서 “수사는 말이나 문장을 꾸며서 보다 묘하고 아름답게 하는 것”이다. 또 “수사학은 독자에게 감동을 줄 수 있도록 사상을 유효하게 표현하는 방법을 연구하는 학문”이라고 정의되어 있다. 설득이라는 하나의 커뮤니케이션 현상을 연구하는 대상으로서 탄생하게 된 수사학(修辭學)은 원래 고대 그리스·로마에서 구두 산문의 표현기술을 가리킨 말로써 정치연설이나 변론에 효과를 올리기 위한 화법의 연구에서 기원한 학문이다.³²⁾

BC 467년 시실리(Sicily)의 시라큐스(Syracuse)에 트라시발루스(Thrasylabus)라는 독재자가 쫓겨나고 민주 정부가 수립되면서 시민들은 독재자에게 빼앗긴 재산과 시민권을 찾기 위해 법정으로 몰려들었다. 이어 법정 변론에서 어떻게 효과적으로 자신의 권리를 논증하느냐가 중요한 문제로 대두되었고, 이러한 시민들의 욕구에 따라 코렉스(Corax)가 수사술(Rhetorike Teche, BC 470)이라는 책을 쓰고 시민들에게 그 방법을 가르치기 시작한 것이 바로 수사학의 효시이다.

이렇게 시작된 수사학의 철학적 기원은 그리스 아테네에서 소피스트(Sophist)들의 활동을 통해 시작되었다. 기원전 5세기 아테네 시민들에게 소피스트라는 명칭은 문학, 과학, 철학 그리고 특히 웅변술 등의 새로운 지식을 가르치는 선생님들에게 적용된 지극히 일상적인 용어였다.³³⁾ 하지만 변론과 웅변술의 대가로 돈을 받던 소피스트들의 활동에 대해 소크라테스(Socrates)나 파에드로스(Phaedrus)와 같은 동시대의 그리스 철학자들은 그들의 도덕성을 문제 삼았고 플라톤(Plato)도 수사는 진리와 동떨어져 있으며 “말로써 하찮은 것을 중요하게 만들고 중요한 것을 하찮게 만든

32) 김정아(1997), 「수사학적 시각어법에 대한 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.4.

33) 호세 안토니오 에르난데스 게레로 저, 강필운 역(2001), 『수사학의 역사』, 서울 : 문학과 지성사, pp.20-21

다.”고 생각했다.³⁴⁾ 한편, 아리스토텔레스(Aristoteles)는 수사학과 철학 사이의 균열을 극복하고자 했다. 그는 수사란 남을 설득하는 능력이나 기술인만큼 논리에 못지 않게 지적 엄격성을 지니고 있어야 한다고 생각했다.³⁵⁾ 때문에 수사학에 특성을 부여하고 수사학적 체계를 지식과 교육의 체계 즉, 문화에 통합시킨 『수사학』을 저술하였다. 최고의 수사학 저서로 평가 받고 있는 이 책은 총 3편으로 구성되어졌으며, 제 1편은 객관적 논증에 관한 논리적 이론, 제 2편은 주관적이고 도덕적인 심리발현술의 논증의 이론, 제 3편은 미사여구법의 문학적 이론으로 쓰여 있다³⁶⁾

플라톤과 소피스트의 수사학이 서로 대립 논쟁하고 있었던 그리스에 아리스토텔레스의 등장으로 수사학은 정착되었고 키케로(Marcus Tullius Cicero)나 퀸틸리아누스(Marcus Fabius Quintilianus)와 같은 로마시대의 수사학자들은 아리스토텔레스가 세운 체계를 바탕으로 수사학을 더욱 풍성하게 하였으며, 이 체계는 19세기까지 존속했다.³⁷⁾

그러나 19세기 후반 학문 전반에 실증주의 이론과 형태이론이 각광받고, 수사학이 철학적 관심을 상실하고 표현술로 축소되면서 수사학은 급격히 쇠퇴한다. 20세기 중반 이후 대중사회의 출현과 의사소통의 중요성 부각, 그리고 이데올로기 붕괴와 권위의 해체로 수사학은 재평가되었으며, 인문과학의 방법론적 쇄신과 밀접한 관련을 맺으면서 수사학은 다양한 관점에서 연구되기 시작했다.³⁸⁾

2) 일반적 수사사고의 과정

아리스토텔레스는 의사소통을 화자가 말이라는 수단을 사용하여 청자의 태도나 행동을 변화시키는 역동적인 설득 과정으로 보고, 이러한 모형을 기본 체계로 하여 수사학 이론을 전개하였다. 이러한 수사학 이론에서 핵심은 메시지에 관한 것으로 아리스토텔레스에 의하면 화자가 청자를 설득하여 자기가 의도한 반응을 얻기 위한 메시지 고안과 그 전달에 필요한 작업으로써³⁹⁾ 수사학 담화를 만드는 방법은 크게

34) 김옥동(1999), 『은유와 환유』, 서울 : 민음사, pp.23-25

35) 김옥동, 상계서, pp.21-22.

36) 호세 안토니오 에르난데스 게레로 외, 전계서, p.35.

37) 올리비에 르블(1999), 박인철 역, 『수사학』, 경기 : 한길사, p.28.

38) 강성중(2005), 「디자인과 수사학의 상호 발전에 대한 연구」, 『한국디자인학회 학술발표 대회 논문집』, p.122.

39) 이윤희(2010), 「시각적 수사사고 이론을 적용한 일러스트레이션 지도방안 연구」, 한국교원대학교 교육대학원, p.16.

두 가지로 구분되어진다. 하나는 ‘무엇을 말하는가?’의 단계이고 다른 하나는 ‘어떻게 말하는가?’의 단계로 구분되어진다. 전자는 크게 논거발견술과 논거배열술의 두 단계로 나눌 수 있고 후자는 표현술과 기억술, 연기술 나뉘며 [표 4]와 같이 다섯 단계⁴⁰⁾로 나열되며, 다섯 단계의 따른 작업과정은 다음과 같다.

[표 4] 수사사고 과정의 5단계



1단계 : 논거발견술(inventio) 단계로, 전하고자 하는 소재를 설정하는 단계이다. 상대방이 관심을 가질만한 설득적인 논거, 즉 자신만의 구체적인 주제를 찾아서 자신의 생각을 정리해야 한다.

2단계 : 논거배열술(dispositio) 단계로, 창출한 메시지를 논거에 따라 정돈하는 단계이다. 같은 주제라도 강조, 배열 방법에 따라 그 효과가 달라지므로 메시지 구성에 있어 중요한 단계이다. 복잡한 구도는 피하는 것이 좋다.

3단계 : 표현술(elocutio)을 결정하는 단계로, 명백한 의미전달을 위하여 내용을 수식하고 기호화하는 단계이다. 보통 문체(style) 또는 문채(figure)라고 부르며, 미사여구법이라고 옮겨지기도 하나 이것은 표현술의 장식적이고 미학적인 기능만을 강조한 것으로 부적절한 면이 있다.

4단계 : 기억술(memoria) 단계로, 전달된 메시지를 특정한 재료나 표현기법을 사용하여 좀 더 인상적이고 기억에 남도록 하는 방법이다. 이는 구술문화에서 문자문화로 변화하면서 가장 먼저 퇴색해버린 기술이기도 하다.

5단계 : 연기술(actio) 단계로, 일정한 형식을 통하여 메시지를 전달하는 단계이며, 화자의 동작이나 목소리, 억양 등에 대한 기술을 담고 있다.

이러한 다섯 단계 중 수사법과 가장 직접 연관되는 부분은 처음 세 단계이다. 그 중에서도 세 번째 단계인 표현술은 특히 화자의 주관적 견해가 많이 반영되는 단계이다. 구체적으로 설정된 담화를 목적과 기능에 맞게 꾸며 표현할 수 있도록 화자의

40) 박성창(2002), 『수사학과 현대 프랑스 문화이론』, 서울 : 서울대학교출판부, pp.3-8.

개성과 문체(Figures)의 유형 체계 방법 및 예제를 소개하는 단계이다. 여기서 주로 혼돈을 하기 쉬운 문체와 문체의 차이를 집고 넘어갈 필요가 있다. 문체는 그야말로 화자의 주관적 개성이 나타나는 표현 설정이고, 문체는 수사학에서 유형별로 체계화한 표현법을 뜻한다. 따라서 화자의 고유 재산인 문체가 없는 문장은 그 정확성과 명확성에서 갈피를 잡지 못하게 될 것이며, 주제를 벗어난 말은 청중에게 과장되거나 무의미하게 들린다. 때문에 문체를 수사학의 모든 것으로 여기고 단지 말을 꾸미는 것으로 해석하는 것은 잘못된 예이다. 수사학의 문체는 사회, 문화, 환경 등 주위 변화에 민감하게 반응하며 문체의 범위는 매우 광범위하여 상황에 따라 그 효과가 다르게 해석 될 수 있기 때문이다.

수사학은 말하는 사람이 청자에게 ‘무엇을’ ‘어떻게’ 전달할 것인가에 대한 구체적인 포괄적인 방법을 제안하는 것이다. 결국 수사학은 언어의 다양한 표현법을 통하여 화자의 생각을 공유 할 수 있도록 하는 목적과 기능을 갖는다.

디자인 또한 디자이너가 디자인 주제에 따라 구체적인 디자인 안을 사용자나 대상자에게 제안하는 것으로서 수사학의 다양한 언어적 표현법을 적용함으로써 디자인 해결을 위한 기초적 이론을 제안할 수 있다.

2. 시각적 수사사고의 이해

1) 시각적 수사사고의 개념과 원리

시각적 수사사고란 디자인적 해결책을 모색하기 위해 고전 수사학의 방법론을 빌려와 언어적인 측면에서 전개해 보고자 하는 것으로 언어적 수사학의 바탕에서만 가능하다. 언어조작의 총체인 언어 수사학은 필연적으로 몇 가지 언어적 특성에 의존한다. 수사적인 모든 조작이 “언어는 점점 작은 단위로 분해 될 수 있다”는 이중분절 특성에 근거하고 있다고 할 때 최소의 의미를 갖는 낱말을 기본으로 문장을 만들어 가는 통사론적 조작행위가 필요해진다.⁴¹⁾

그동안 디자인에 있어 창의적 표현을 위해 적극적 사고를 넓히자는 말은 매년 쓰이는 말이지만 실제로 적용하기 어렵다는 이유로 방법적인 면에서 외면당하고

41) 서립능력개발자료실 편(1997), 『창조적 발상법』, 서울 : 서립문화사, p.32.

있는 실정이다. 디자이너의 가치란 결국 개성 있고 독특한 표현력이 중요하다. 때문에 논리적이고 창의적인 표현력 확대를 위하여 수사학의 방법론을 빌려와 사용하고 있는데 이를 시각적 수사사고라고 한다. 시각적 수사사고 과정인 테마 정의, 낱말 정의, 컨셉 형성, 스케치 형태화, 디자인 해결의 내용은 다음과 같다.

1단계 : 테마 정의는 집중적인 사고를 통해 어떤 생각을 창안해 내는 것으로 구체적인 주제를 정하고 자료를 수집하고 분석하는 단계이다.

2단계 : 낱말 정의는 결정된 주제의 단어를 분해하여 떠오르는 낱말이나 단어를 배열하는 단계이다.

3단계 : 컨셉 형성은 낱말 정의에서 나온 결과로 얻은 이미지 등을 참고하여 그에 맞는 수사학적 조작을 가하는 단계이다.

4단계 : 스케치 형상화는 컨셉 형성으로 얻어진 이미지를 일러스트 등을 통하여 구체적으로 표현하는 단계이다.

5단계 : 디자인 해결은 디자인 요소를 선택하여 효과적인 표현을 위해 표현수단이나 레이아웃을 정하는 단계이다.

이러한 다섯 단계 중 디자이너의 임무를 구성하는데 있어 테마정의, 낱말정의, 컨셉형성의 단계가 가장 중요한 단계이며, 특히 수사학의 문체에 해당하는 컨셉형성 과정은 더욱 강조 할 만하다.

테마정의는 집중적인 사고를 통하여 어떤 아이디어나 생각을 창안해 내는 것이고 낱말정의는 주제를 구성함으로써 모든 주장이 효율적으로 하나의 전체 맥락을 형성하게 하는 것이며, 컨셉형성 단계는 이러한 논점을 포장하고 장식함으로서 생각을 언어화 시키는 것이다. 주제에 적합하지 않을시 무의미 하거나 과장되어 보일 수 있으므로 상황에 따라 집합한 자세로 표현되어야하며 분명하고 효율적으로 시각화되어야 한다. [표 5]는 일반적 수사사고 과정과 시각적 수사 사고 과정을 정리한 것이다.

[표 5] 시각적 수사사고 과정

일반적 수사 사고 과정		과정	시각적 수사사고 과정	
논거 발견술	주제에 맞는 관련 자료 수집 및 선택	1단계	제목을 정하고 관련 자료 수집	테마 정의
논거 배열술	선택된 자료를 전체와 관련하여 구조화	2단계	핵심 컨셉과 관련한 연상어 리스트를 만든 후 다양한 낱말 조합 시도	낱말 연상
표현술	구조화된 자료의 문체(figure)첨가 및 구체적인 형상화	3단계	드라마틱하고 구체적인 심상 형성을 위해 문체에 의한 수사학적 조작을 가함	컨셉 형성
기억술	지식을 조합하기 위한 기억의 재생	4단계	형성된 컨셉을 시각적으로 번역하여 형태를 발견한다.	스케치
연기술	목소리, 몸짓, 위치 등에 관련한 개성적 말의 표현	5단계	디자인적 요소를 선택하여 구성 원리에 따라 조합한다.	디자인 해결

3. 시각적 수사사고의 분류를 통한 바디페인팅 사례 연구

수사학은 크게 논거발견술, 논거배열술, 표현술, 기억술, 연기술의 다섯 단계로 이루어져 있으며 작가 또는 화자의 주장이 가장 강하게 표현되어지는 부분은 표현술의 단계이다.

표현술은 그 기능과 용법에 따라 문체와 문체로 이루어져 있으며, 문체는 수사학에서 유형별로 체계화한 표현법을 뜻한다. 오늘날에는 이 문체에 국한하여 수사학이란 용어로 사용되고 있으며 일반적으로 다시 세 가지로 나누어 볼 수 있다. 첫째, 서로 다른 사물을 끌어다가 비겨서 표현하는 비유법과 둘째, 표현을 생생하고 절실히 하기 위해 말의 가락을 강하게 나타내는 강조법 셋째, 말이 너무 단조롭거나 지루한 경우 말에 변화를 주어 새로운 관심을 불러일으키는 변화법이 있다. 이러한 수사법들은 각각 다시 [표 6]과 같이 나누어 볼 수 있으며, 여러 가지 수사법 중 시각

적으로 표현이 용이한 수사법을 위주로 그 뜻을 알아보고, 바디페인팅 작품 사례를 제시하여 바디페인팅 디자인 발상에 있어서 시각적 수사사고의 타당성을 검증하고자 한다.

[표 6] 수사법의 종류와 분류

수사법의 종류와 분류	
비유법	직유법, 은유법, 풍유법, 제유법, 환유법, 의인법, 중의법, 모순법, 상징법, 대유법, 활유법, 의성법, 의태법
강조법	과장법, 반복법, 점층·점강법, 대조법, 비교법, 생략법, 미화법, 영탄법, 열거법
변화법	도치법, 반어법, 인용법, 대구법, 의문법

1) 비유법

비유는 근본적으로 두 가지 이상의 관념을 가지고 있다. 하나는 본래 표현하려고 하는 원관념이고, 다른 하나는 본래 표현하려는 관념에 보조적인 관념을 부가하여 그 본래의 관념을 보다 명확하고 강력하게 표현하려는 보조관념이다.

이는 무형의 추상적인 것을 구체적으로 표현하고, 막연해서 포착하기 어려운 사물에 구체적 형태를 보임으로써 한결 명확한 인상을 주기 위함이다. 비유가 성립되기 위해서는 첫째, 비유는 원관념과 보조관념이라는 두 가지 이상의 이미지를 전제로 한다. 둘째, 이러한 두 가지 이상의 이미지가 각각 이질적인 속성을 가지고 있어야 한다. 셋째, 각각의 이미지가 유사점을 가지고 있어야 한다.⁴²⁾ 비유법 중 직유법, 은유법, 의인법, 대유법, 모순법을 중심으로 살펴보았다.

42) 문철(2000), 「현대 일러스트레이션에서 수사학적 표현 연구」, 『디자인학연구』, Vol.15 No.2, p.95

(1) 직유법(Simile)

비유법 중 가장 간단하고 명쾌한 형식으로, 2개의 사물을 직접적으로 비교하여 표현하는 방법이다. 내포된 비유를 사용하는 은유법과 달리 겉으로 드러나는 비유이므로 묘사가 정확하고 논리적·설명적인 것이 특징이다. 즉, 하나의 사물을 나타내기 위해 다른 사물의 비슷한 속성을 직접 끌어내어 비교하므로, 공식적인 비교 표현 매체를 사용하여 유사성을 명백히 지적한다. 이 때 비유되는 사물과 비유하는 사물은 "마치 ~같다", "~인 양", "~같은", "~처럼", "~듯이"의 형식으로 연결한다. 이를테면 "내 누님같이 생긴 꽃이여", "꽃처럼 예쁜 우리 아기", "차기가 마치 얼음 같다", "구름에 달 가듯이 가는 나그네" 등이 직유법을 사용한 대표적인 문장이다. 수사법 중 가장 고전적인 방법으로 널리 사용되어 왔으며 현대 언어의 중요한 재원이기도 하다.⁴³⁾

다음은 대상물을 현실의 것처럼 정밀하고 세밀하게 묘사하는 트롱프뢰유 기법을 사용한 작품들로 상황에 따라서 사람을 그 대상으로 의미 부여함으로써 확장 해석할 수 있게 된다. <그림 16>은 필리포 아이오코의 작품으로 사람을 나무와 흡사하게 표현함으로써 인체가 나무인양 그 의미를 상징적으로 담은 작품이다. <그림 17>은 마치 배경과 같은 꽃무늬 패턴의 중국 전통의상을 인체에 페인팅하여 동양적인 아름다움을 강하게 나타낸 작품이고 <그림 18>은 피노키오를 인체에 사실적이고 직접적으로 표현한 바디페인팅 작품으로 "A는 B와 같다"는 직유법의 표현기법을 찾아 볼 수 있는 좋은 사례이다. 이는 보는 이로 하여금 작가의 의도를 쉽게 파악할 수 있게 한다.

(2) 은유법(Metaphor)

직유법과 대조되며 암유(暗喻)라고도 한다. 원관념은 숨기고 보조관념만 드러내어 표현하려는 대상을 설명하거나 그 특질을 묘사하는 표현법이다. 원관념과 비유되는 보조관념을 같은 것으로 보므로 "A(원관념)는 B(보조관념)다"의 형태로 나타난다. "내 마음은 호수요, 그대 저어 오오" (김동명 《내 마음》), "소낙비를 그리는 너는 정열의 여인" (김동명 《파초》), "고독은 나의 광장" (조병화 《고독》)

43) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=143252>

은유의 종류에는 ‘암시적 은유(implicit metaphor)’와 ‘혼합 은유(mixed metaphor)’, ‘죽은 은유(dead metaphor)’ 등이 있다. 이 가운데 죽은 은유란 “언제 이 밤이 가고 새벽이 오려나(밤은 암울한 상황, 새벽은 희망적인 상황)”에서처럼 듣는 사람이 곧 이해할 수 있을 만큼 일상화하여 신선함이나 생명력을 잃어버린 은유를 말한다.⁴⁴⁾

<그림 19>는 아이의 발에 태양을 그림으로서 “아이들은 떠오르는 태양이다”라는 미래의 희망을 메시지로 담은 은유법이 잘 표현된 작품이다. 은유적 표현방법은 보다 효과적인 의미전달을 위해서 다양한 목적으로 사용되어지고 있다. <그림 20>은 파브 보르도 광고로 더욱 잘 알려진 필리포 아이오코의 ‘FUN FOOD’ 작품 중 하나로 인간을 음식으로 표현하였지만 그 내면에 인간의 식욕과 탐욕을 해학적으로 그린 작품이다. 이러한 컴퓨터그래픽을 활용한 디지털 페인팅 표현기법은 실제적으로 제언이 어려운 공간적 상황 연출을 가능하게 함으로서 작가의 자유로운 상상력에 날개를 달아주는 역할을 하고 있다. <그림 21>은 싱가포르에서 제작된 ‘BREAST CANCER FOUNDATION’의 유방암 예방 캠페인을 위한 바디페인팅 작품으로 여성의 실루엣을 효과적으로 이용한 연출이 돋보이는 작품이다. 여성들은 수시로 여드름과 머리스타일, 옷의 실루엣을 살피는 것에 자연스럽다. 이런 간단한 행동을 하듯이 유방암 자기진단을 수시로 행함으로서 유방암을 조기에 확인하고 치료 할 수 있다는 점을 강조하고 있다.

(3) 의인법(Personification)

미개인은 초자연적인 존재나 현상을 인간이나 인간의 행위와 동일시하였다. 그들에게 있어서 이것은 자연적인 작용이었으나 문명인이 예술창작에 의식적으로 이용할 때는 의인법이 된다. 즉, 인간이 아닌 생물이나 무생물, 그리고 추상적인 관념까지도 인간 또는 인간의 행위로 표현하는 것이다.

『이솝이야기』의 『까마귀와 여우』에서 까마귀나 여우는 모두 의인화된 경우라 하겠으며 조형미술의 예를 들면, 티치아노의 『성애(聖愛)와 속애(俗愛)』에서 성장한 여인과 나체의 여인으로 각각 나타낸 그림도 의인화의 한 예이다. 고려 중기 이후에 성행한 한국의 가전체(假傳體) 문학도 여기에 포함되며, 신라 때 설총(薛聰)이 지었다는 『화왕계(花王戒)』도 이 범주에 드는 작품이다.⁴⁵⁾

44) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=124171>

45) 네이버 백과사전, <http://100.naver.com/100.nhn?docid=124991>

<그림 22>, <그림 23>은 생명이 없는 불이나 나무를 사람인양 의인화한 작품으로 <그림 22>와 같이 모델의 연기력이 더해진다면 작품은 더욱 강한 메시지를 전달하게 된다. 또한 수사법은 어느 하나가 단독으로 사용되기도 하지만, <그림 23>과 같이 여러 가지 수사법이 복합적으로 사용되어 주제를 담아내기도 한다.

(4) 대유법(Synecdoche)

사물의 명칭을 직접 쓰지 않고 사물의 일부나 특징을 들어서 그 자체나 전체를 짐작하게 하는 표현기교로서 환유법(換喩法)과 제유법(提喩法)이 있다.

환유법은 나타내고자 하는 관념이나 사물의 특징으로 전체를 나타내는 표현법이다. 예를 들어 “요람에서 무덤까지”에서 ‘요람’은 ‘탄생’을, ‘무덤’은 ‘죽음’을 의미한다거나, “한 잔 마셨다”에서 ‘잔’이 ‘음료수’나 ‘술’을 대신하는 것을 말한다. 또 원인으로써 결과를, 또는 결과로써 원인을 대신 나타내기도 하는데, 이를테면 “독약을 마시면 죽는다”라는 인과관계에 근거하여 ‘독약을 마셨다’ 대신 ‘죽음을 마셨다’라고 표현한 것이 그 예이다.

제유법은 부분으로 전체를 나타내는 표현법이다. 예를 들어 “빵이 아니면 죽음을 달라”에서 ‘빵’은 식량의 일부로 ‘식량’ 전체를 의미하며, “빼앗긴 들에도 봄은 오는가?”에서 ‘들’은 국토의 일부로 ‘국토’ 전체를 의미한다.⁴⁶⁾

<그림 24>의 과장되게 표현된 손과 깨어지고 있는 땅의 일부분은 인류와 지구를 의미한다. 인간의 무분별한 개발과 자원의 낭비로 자연과 지구가 병들어 가고 있음을 나타내는 대유법 중 부분에서 전체를 나타내는 제유법의 표현기교가 나타난 바디페인팅 작품이다. <그림 25>와 <그림 26>은 환유법이 잘 나타난 바디페인팅 작품으로 <그림 25>는 도시화와 산업화로 사라져 가고 있는 자연에 대한 경각심을 일으키게 하는 작품이다. 연기를 내 뿜는 공장은 현대 사회를 나타내고 있으며 컬러풀한 색채가 돋보이는 동물을 사실적으로 표현하여 정글의 중요성을 상징적으로 나타내고 있다. <그림 26>은 모델의 몸 전체를 감싸고 있는 계단에 주시하게 된다. 그리고 ‘a stair of your life’라는 제목을 통하여 계단이 인간의 복잡한 마음과 고심을 의미하는 중요한 요소가 된다는 것을 알 수 있다. 여기서 계단은 삶을 의미하고 있으며 인간의 내면을 나타내고 있음을 짐작하게 한다. 계단을 오를 것인지 내려갈

46) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=45239>

것인지에 대한 선택이 우리의 인생을 바꾼다는 것을 생각하게 하는 작품이다.

(5) 모순법(Oxymoron)

‘찬란한 슬픔’, ‘둥근 삼각형’ 과 같이 겉으로 보기에 는 문제가 없지만 의미론적으로 서로 모순된 언어의 조합을 뜻한다.

<그림 27>은 2006년 ‘ROSSI 등산화’ 지면 광고로 신지 않은 것처럼 가벼운 등산화의 특징을 바디페인팅을 통하여 표현한 작품이다. 실제로 신발을 신지 않았지만 바닥에는 선명한 등산화 자국이 깊게 남아 있다. 이와 같은 모순된 표현은 소비자로 하여금 더욱 강한 기억과 호기심을 남기게 된다.

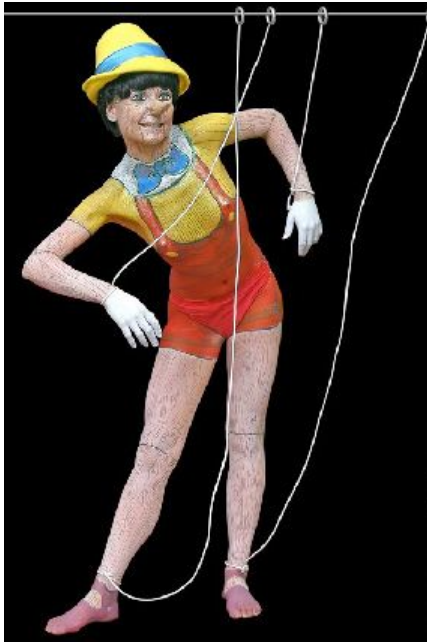




<그림 16> Filippo ioco, TREE
<http://www.iocobodyart.com>



<그림 17 > 직유법이 표현된 바디페인팅
<http://blog.naver.com/ayjideal/120107404388>



<그림 18> Einat Dan, 피노키오
<http://www.einatdan.com>



<그림 19> 은유법이 표현된 바디페인팅
<http://www.spaciousplanet.com/world/guide/10-body-paint-optical-illusions>



<그림 20 > Filippo ioco, FUN FOOD

<http://www.iocobodyart.com>



<그림 21> 은유범이 표현된 바디페인팅

<http://blog.naver.com/stussy9505/60114866045>



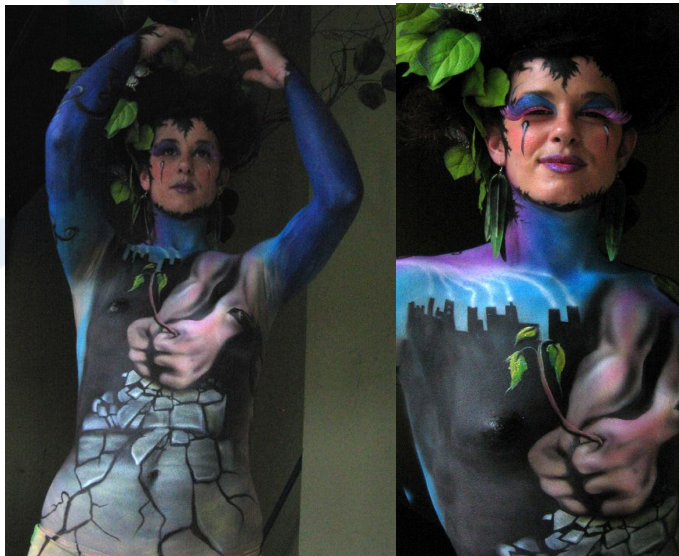
<그림 22> 의인법이 표현된 바디페인팅

<http://cafe.naver.com/tksfxmu/75>



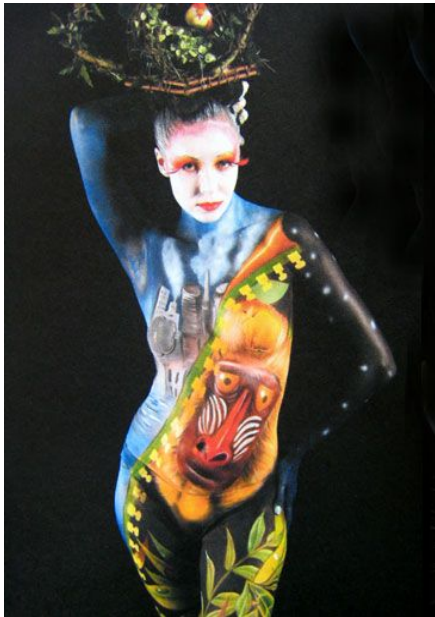
<그림 23> 의인법이 표현된 바디페인팅

<http://www.telegraph.co.uk/news/2534553/International-Bodypainting-Festival.html>



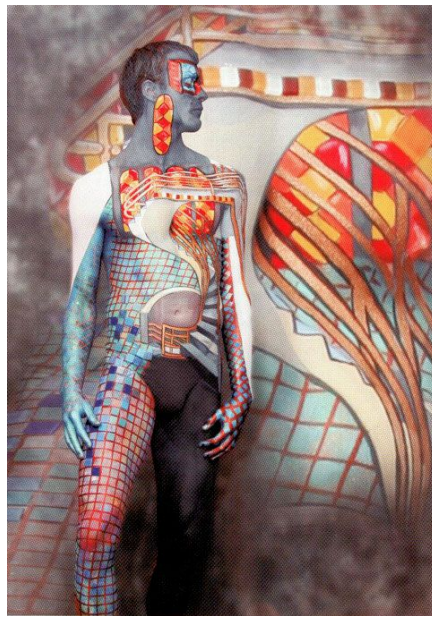
<그림 24> 대유법이 표현된 바디페인팅

<http://www.creationbeezart.com/pages/gallerie3/bodypainting.htm>

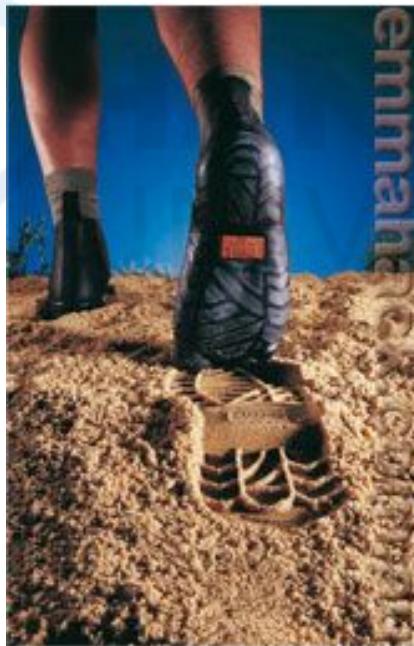


<그림 25> 환유법이 표현된 바디페인팅

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



<그림 26> Bella Volen, a stair of your life



<그림 27> Emmahack, 2006 'ROSSI 등산화' 지면광고

<http://blog.naver.com/enk814/60047620733>

2) 강조법

강조법은 서술하려는 사실을 보다 강력하게 표현하여 독자에게 강한 인상과 감명을 주도록 하는 수사법이다. 다시 말해, 보다 강하게 말함으로써 본질에 대한 선명한 이미지를 남기고자 하는 것이다.⁴⁷⁾ 강조법 중 과장법과 반복법, 열거법, 점층법, 점강법, 생략법을 중심으로 다루었다.

(1) 과장법(Hyperbole)

강조법의 한 가지로서, 사실을 부풀려 선명한 인상을 주기 위하여 사용된다. 한문체에서 많이 쓰며, 은유법과 함께 쓰기도 하나 주로 직유법의 형식으로 표현한다. <그림 28>와 같이 사물을 실제보다 크게 표현하는 강조법을 과대진술, 작게 표현하는 것은 과소진술 또는 격하(格下)라고도 한다. 캐리커처는 대상의 독특한 부분을 더욱 강조하는 표현법이다.

과대진술의 예로는 “백발삼천장(白髮三千丈)”, “산더미 같은 파도”, “천년을 하루같이”, “어머니 은혜는 산같이 높다”, “찌는 듯한 더위”, “배가 남산만하다” 등이 있고, 과소진술의 예로는 “간이 콩알만 하다”, “문짝이 바늘구멍만하다”, “월급이 쥐꼬리만 하다” 등이 있다.⁴⁸⁾ <그림 28>은 컬러풀이라는 주제에 맞추어 보편적으로 연상되는 물감을 과장되게 표현하고 그 안에서 쏟아져 나오는 다양한 색상을 컬러풀하게 표현한 작품이다. <그림 29>는 서로 마주보고 있지만 상반된 표정을 통하여 남녀의 심리를 나타내었다. 여성의 실루엣을 효과적으로 이용하여 사물을 실제보다 훨씬 과장되게 표현한 바디페인팅 작품이다.

(2) 반복법(Repetition)

한 문장이나 문단 안에서 같은 단어나 어구(語句) 또는 문장을 반복함으로써 감정적 호소의 효과를 높이는 표현기법이다. 시어(詩語)의 운율을 맞춰 흥을 돋우거나 뜻을 강조할 때 많이 쓰인다.

같은 말을 반복하여 쓰는 동어(同語) 반복, 비슷한 말을 반복하여 쓰는 유어(類語) 반복, 앞에 사용한 단어를 다시 쓰는 전사(前辭) 반복, 단어나 어구의 위치를 뒤집어가며 반복하는 도치(倒置) 반복, 연속되는 문장의 결구(結句)에 동어·유어를

47) 양웅(1994), 평면적인 요소를 제거하는 변화법들, 광고정보, 한국방송광고공사, 10월호, p.25.

48) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=17476>

반복해서 쓰는 결구 반복 등이 있다. “멀고 먼 조국”, “산에는 꽃 피네, 꽃이 피네”, “봄이 왔네, 봄빛이 왔네, 봄날이 왔네”, “가정의 기쁨, 기쁨의 가정” 등이 대표적인 예이다.⁴⁹⁾

디자인에서 반복은 색채, 문양, 질감, 형태 등이 주기적인 규칙이나 질서를 주었을 때 나타나는 느낌을 말하며, 대상의 의미를 강조하는 수단으로 사용되어진다. 긍정적인 면에서 반복은 차분하고 안정감을 주지만 지나친 반복은 획일성으로 인하여 단조로움을 느끼게 한다. 따라서 반복을 디자인에 적용할 경우 운율적인 변화와 리듬감을 고려함으로써 재미와 흥미를 유발시키는 것이 중요하다. <그림 30>, <그림 31>은 비슷한 이미지를 반복적으로 사용한 작품으로 표정과 방향, 형태에 약간의 변화를 가함으로 주제를 강조하였다. 이와 같이 반복법은 시각적으로 되풀이 되어 보여지는 것을 오래 기억하는 심리를 이용한 것으로 빠른 기대효과를 얻을 수 있게 한다.

(3) 열거법(Enumeration)

내용이나 형식상 서로 다른 것이면서 비슷한 계열이거나 비슷한 낱말, 어구 등을 나열하여 뜻을 강조하는 표현기법이다. 반복법이 동일한 어구의 반복이라면, 열거는 유사한 어구의 중첩으로 <그림 32>과 같이 각각이 독립된 의미를 가지면서 전체가 하나가 된 상태에서는 또 다른 의미를 전달하여야 하며, 이것이 열거의 가장 중요한 부분이다. 즉, 열거법은 서로 다른 이미지(소재)가 모여 하나의 큰 맥락을 이루는 것이다.

(4) 점층법(Climax), 점강법(Anticlimax)

말하고자 하는 내용의 비중이나 강도를 점차 높이거나 넓혀 그 뜻을 강조하는 표현 기법으로, 작고 약하고 좁은 것에서 크고 강하고 넓은 것으로 표현을 확대해가는 것을 말한다. 독자를 설득하거나 감동을 주는데 효과적이어서 소설·희곡 등에서 사건의 발전을 강조할 때 많이 쓴다.

예를 들면 이상(李箱)의 『날개』에서 “날자, 날자, 날자, 한 번만 더 날자꾸나, 한 번만 더 날아 보자꾸나.”라고 표현한 것이나, “신록은 먼저 나의 눈을 씻고, 나의 머리를 씻고, 나의 가슴을 씻고, 다음에 나의 마음의 모든 구석구석을 하나하나

49) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=471737>

씻어낸다”, “한 사람이 죽음을 두려워하지 않으면, 열 사람을 당하리라. 열은 백을 당하고, 백은 천을 당하며, 천은 만을 당하고, 만으로써 천하를 얻으리라.” 등은 점층법을 사용한 대표적인 표현이다.⁵⁰⁾

이와 반대로 표현을 점차 줄여가는 것을 점강법(漸降法)이라 하는데, 예를 들어 “천하를 태평히 하려거든 먼저 그 나라를 다스리고, 나라를 다스리려면 그 집을 바로잡으며, 집을 바로 잡으려면 그 몸을 닦을지니라.”라는 표현이 이에 해당한다.

시각적 표현에서는 각 요소를 겹치거나 단계적인 형태, 색채의 변화를 줌으로써 감정을 자연스럽게 끌어 올릴 수 있다. <그림 33>는 피에로(pierrot)의 입을 통하여 빠져 나오는 또 다른 빼에로와 그 다음 빼에로를 단계적으로 작게 표현해 준 점강법이 잘 표현된 작품이다. <그림 34>은 손가락 하나하나가 자라나는 새싹으로 이미지화 되어 점층법을 이용함으로써 거리감을 나타내고 있다. 한그루의 성장한 나무의 수간을 여성의 실루엣으로 표현함으로써 궁금증과 상상력을 유발시키는 바디페인팅 작품이다.

(5) 생략법(Ellipsis)

“왔노라, 보았노라, 이겼노라”와 같이 여운이나 암시를 주기 위하여, 글을 간결하게 줄이거나 빼버리는 수사법으로, 디자인 적용 시 디자인 공간의 중앙에 컨셉을 놓고 다른 요소들을 생략하는 방법으로 사용된다.

<그림 35>은 여성의 배를 사과껍질을 벗겨내듯이 유선형으로 벗겨냄으로서 보는 이의 호기심을 자극한 작품이다. <그림 36>는 불필요한 부분을 생략하여 간결한 표현으로 보다 쉽게 이해할 수 있고 보는 이의 궁금증과 상상력을 자극하는 생략법이 잘 나타난 바디페인팅 사례이다.

50) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=256704>



<그림 28> 과장법이 표현된 바디페인팅
www.dibf.co.kr



<그림 29> 과장법이 표현된 바디페인팅
<http://www.spaciousplanet.com/world/guide/10-body-paint-optical-illusions>



<그림 30> 반복법이 표현된 바디페인팅
<http://hubpages.com/hub/art-body-painting>



<그림 31> 반복법이 표현된 바디페인팅
<http://hubpages.com/hub/art-body-painting>



<그림 32> 열거법이 표현된 바디페인팅

<http://style-body-painting.blogspot.com/>



<그림 33> 점강법이 표현된 바디페인팅

<http://blog.daum.net/semohana>



<그림 34> 이주영, Secret garden



<그림 35> 생략법이 표현된 바디페인팅
<http://www.bodypaintingart.co.uk>



<그림 36> Vera Lehdorff, Striptease,
 Sequence Of 14 images, 1971

3) 변화법

현대의 대중은 그들의 인지적 한계에 비해 너무 많은 디자인 요소들에 노출되어 있다. 따라서 대중은 관심을 끌만한 일부의 시각물에만 주의를 기울이게 되는데, 이를 선택적 주의라고 한다. 그러므로 표현에 있어서 대중의 주의를 유발하도록 노력하는 것이 중요하다. 이러한 맥락에서 볼 때 변화법은 시각디자인 결과물의 평면적인 요소를 제지하고 생동감 있는 인상을 주는 수사법으로서 유용하게 사용될 수 있다.

변화법 중 하나인 반어법은 일반적으로 표현하려는 내용과 반대되는 말을 함으로써 어떤 의미를 강조하고, 표현 효과를 높인다. 겉으로는 꾸짖고 부인하면서 속으로는 칭찬하고 인정하는 것이 있고, 그 반대로 겉으로는 칭찬하면서 속으로는 비난하는 것이 있다.

예를 들면, 예쁜 아기를 보고 “참 밉게도 생겼지.” 하고 말하는 것이 그것이다. 반어법은 진술 자체에는 모순이 없고 다만 겉으로 표현한 말과 그 속에 담겨 있는 뜻이 서로 반대⁵¹⁾되는 것이다.

51) 네이버 백과사전 <http://100.naver.com/100.nhn?docid=701374>

제 3 장 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 작품제작

제 1 절 바디페인팅 디자인 제작 과정 및 작품제작

본 장에서는 발상법의 이론적 고찰과 수사법이 표현된 바디페인팅 사례 분석을 토대로 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅의 디자인 제작 과정을 새롭게 제안하고자 한다. 작가는 이 과정을 통하여 관객에게 “무엇을 말할 것인가”를 설정하고 이에 따라 디자인이 “어떻게 실체화 되는가”까지의 디자인 발상 도구로서 활용 가능하다. 즉, 새롭게 제안된 바디페인팅의 디자인 발상 과정은 작가가 구체적이고 흥미로운 이야기를 만들어가는 과정을 통하여 형체화되는 이미지를 실체화 할 수 있도록 고안되었다.

본 발상 과정을 통하여 4개의 주제를 임의로 선택하여 일러스트레이션하고 작품을 제작하였다. 제작 방법에 있어 일러스트레이션은 A3 용지에 색연필로 표현하였고 실체화된 작품은 아쿠아 물감을 사용하였다.

1. 시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅 디자인 발상 과정

시각적 수사사고 이론을 적용한 바디페인팅의 디자인 발상 과정은 크게 5단계로 나뉜다. 각 단계는 ‘테마설정단계’, ‘날말정의단계’, ‘컨셉 형성단계’, ‘스케치형상화단계’, ‘실체적 디자인의 표현단계’로 구체적 설명은 다음과 같다.

1단계(테마설정) : 디자이너가 디자인을 통하여 “무엇을 말할 것인가” 전달할 주제 및 논거를 찾고 필요에 따라서 논증할 수 있도록 하는 단계이다. 회사의 홍보 작품이나 대회 참가 등과 같은 경우 주제가 주어지는 경우가 대부분이다. 실제로 BIO KOREA 2008 OSONG 박람회에서는 바이오를 주제로 바디 페인팅 퍼포먼스가 펼쳐졌으며 ‘2010 대구 국제바디페인팅 페스티벌’에서는 ‘컬러의 유혹’이 주제였다. 이런 경우 주제에 접근하는 다양한 경로를 탐색할 줄 알아야 한다. 반면 작가의 자유로운 창작품의 경우 주제는 작가 임의로 선정된다.

2단계(날말정의) : 작품의 주제에 맞는 단어들을 나열하고 이것을 중심으로 삭제, 첨가, 확대, 교환 등을 통하여 다양한 날말 조합을 시도하며 이를 통하여 관련 이미지 자료를 수집한다.

3단계(컨셉형성) : 작가의 개성이 묻어나는 문체와 수사학의 유형별로 체계화된 표현법인 문체를 통한 수사학적 조작을 가하는 단계로 이를 통하여 더욱 큰 감동과 극적인 작품의 스토리구성이 가능해진다. 즉, 2단계에서 얻어진 컨셉을 구체적이고 세심하게 묘사하거나, 아름답게 미화시킴으로서 사실 그대로의 감동을 전달하는 방법과 사실을 감추거나 실제와는 다른 상황을 보여주어 보이지 않는 내면을 관객 스스로 찾게 하여 진실을 알아보는 힘을 지니고 이를 통하여 더 큰 감동과 보상심리를 통한 만족감을 얻게 하는 방법을 말한다.

4단계(스케치 형상화) : 이미지는 마음에 형성되는 객체의 복사나 재현⁵²⁾으로 3단계에서 얻어진 관념들을 이미지화하고 일러스트를 통하여 시각화하는 단계이다. 계속적인 수정을 통하여 완성도 있는 최종 일러스트레이션을 완성 할 수 있으며, 바디페인팅은 어떠한 특정 부위를 따로 작품화하기보다 머리부터 발끝까지 모든 부분이 하나의 작품으로 이루어지기 때문에 바디를 포함하여 헤어스타일 장신구, 의상, 소품 등의 세세한 부분까지도 신경 써야 한다.

5단계(실체적 디자인의 표현) - “어떻게 실체화하는가?” 단계로 수사학에서 화자의 목소리, 뉘앙스, 표정, 몸짓 등의 연기술에 관한 부분이다. 이전 단계에서 구체적으로 꾸며진 작가의 생각과 관념이 모델의 신체에 나타내어진 페인팅을 통하여 관객에게 전달되는 가장 궁극적 목적의 마지막 단계이다. 크게 바디페인팅은 토르소와 인체를 통하여 나타내어지고 있으며, 방법에 있어서 퍼포먼스와 사진을 통하여 전달되게 된다. 퍼포먼스 시 작가는 모델이 취해야할 율동과 음악 조명 등 기타 특수 효과 등을 사전에 준비함으로서 작가의 의도를 더욱 효과적으로 유도할 수 있으며 사진과 컴퓨터그래픽 과정을 적용함으로서 전혀 다른 모습으로의 재탄생을 통한 무한한 가능성을 담고 있다.

52) 변학수(2008), 『내면의 수사학』, 대구 : 경북대학교출판부, p.62.

2. 작품제작

1) 작품 - 1

작품명 : 변화와 혁신

생략법과 과장법을 사용하여 독수리의 상징인 눈과 강한 날개의 깃털을 정교하고 사실적으로 표현하여 전체적인 디자인을 단순화함으로서 독수리의 강인함을 더욱 부각시키고자 하였다.

(1) 제작의도

독수리의 수명은 70년이나 된다.

그러나 이렇게 오래 살기 위해서는 스스로의 삶에 대한 결단을 내려야 한다.

낡고 힘없는 부리와 발톱, 그리고 무거운 날개를 가진 채 굶어 죽느냐?

아니면 고통스러운 혁신의 과정을 통하여 완전히 새롭게 거듭나느냐이다.

그리고 혁신의 과정을 선택한 독수리는 바위에 부리가 없어질 때까지 부딪히고, 부리가 없어지면 다시 새로운 부리가 자랄 때까지 긴 기다림을 갖는다. 새로 자란 부리로 깃털과 발톱을 뽑아내고 새로 자라나기를 기다리며 생사를 건 150일의 긴 고통을 이겨낸 독수리는 다시 새로운 삶을 시작할 수 있다.

우리 삶 속에서도 독수리와 같은 혁신의 과정이 필요하다.

보다 나은 미래를 꿈꾸면서도 불확실한 미래에 대한 두려움을 버리기 어렵다. 변화를 바라지만 현실에 안주하는 삶, 하지만 이런 무채색 삶 속에서 희망의 싹은 트지 않는다.

예측의 어려움과 실패의 가능성을 극복해 변화와 혁신을 꾀하는 것은 결단이 필요하다. 그것은 독수리의 피나는 재생의 과정과 다름 아니다. 독수리의 생사를 건 결단을 통해 과감한 변화와 도전만이 우리의 미래를 밝힐 수 있다는 믿음을 가져보고자 한다. 과감한 도전으로 창공을 나는 독수리가 되기를 희망한다.

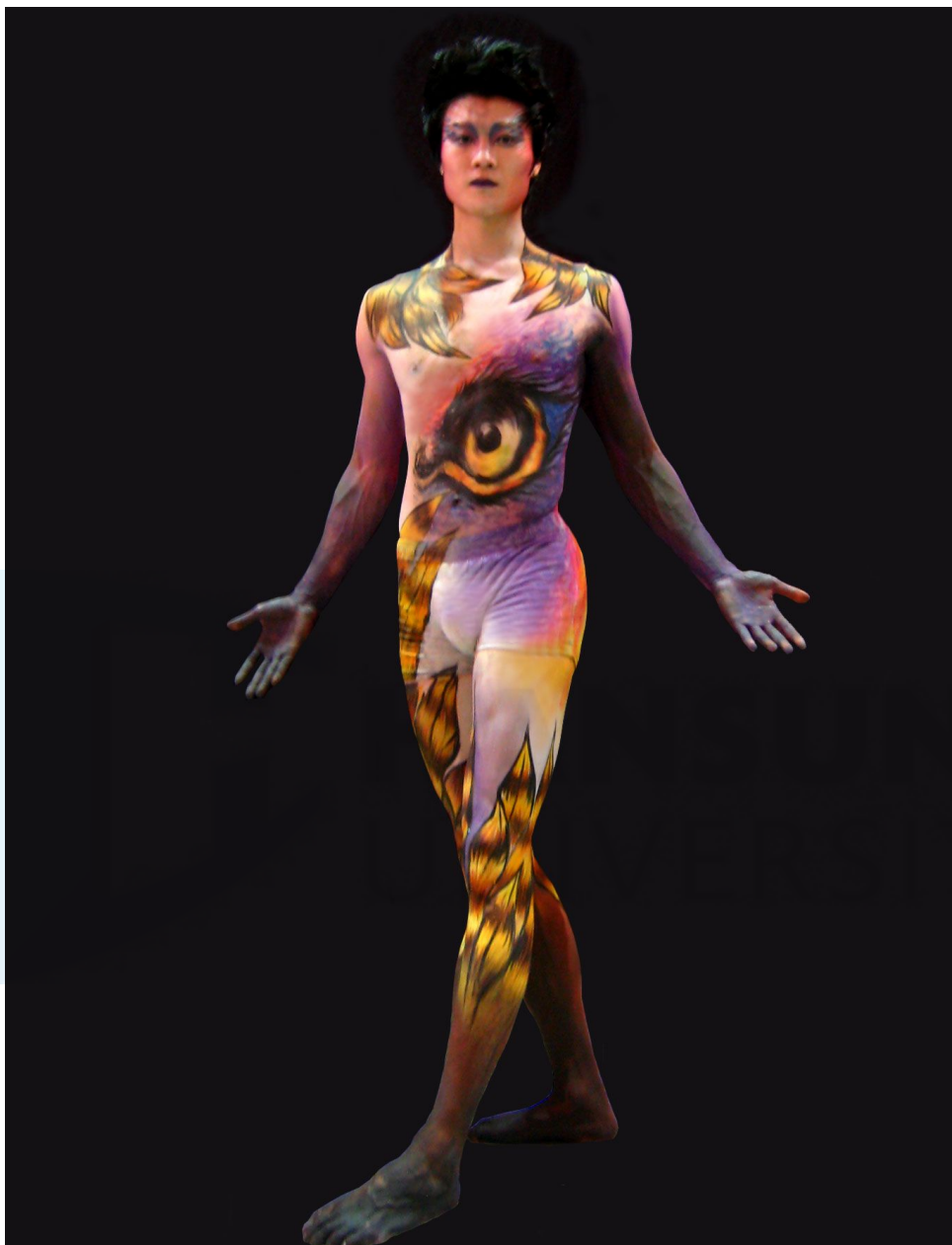
(2) [작품 - 1] 진행 단계

단계	결과
1단계 테마정의	변화와 혁신
2단계 낱말 연상	묵은 풍속, 관습, 기술 등 기존의 것을 완전히 새로운 것으로 바꾸는 것을 말한다. 신제품, 신기술, 신소재
3단계 컨셉형성	죽음의 귀로에서 새로운 삶을 선택하고 엄청난 고통의 과정을 거친 후 다시 창공을 날아가는 독수리를 통해 불확실한 미래에 대한 두려움은 혁신을 거치지 않고서는 벗어나기 힘든 우리의 삶을 은유적으로 비유해보았다. 생략법과 과장법을 사용하여 독수리의 상징인 눈과 강한 날개의 깃털을 정교하고 사실적으로 표현하여 전체적인 디자인을 단순화함으로서 독수리의 강인함을 더욱 부각시키고자 하였다.
자료수집	
 <그림 37> 좌 http://cafe.daum.net/promise13th/C1k6/28 <그림 38> 우 http://cafe.daum.net/ks539294/I0p4/638	

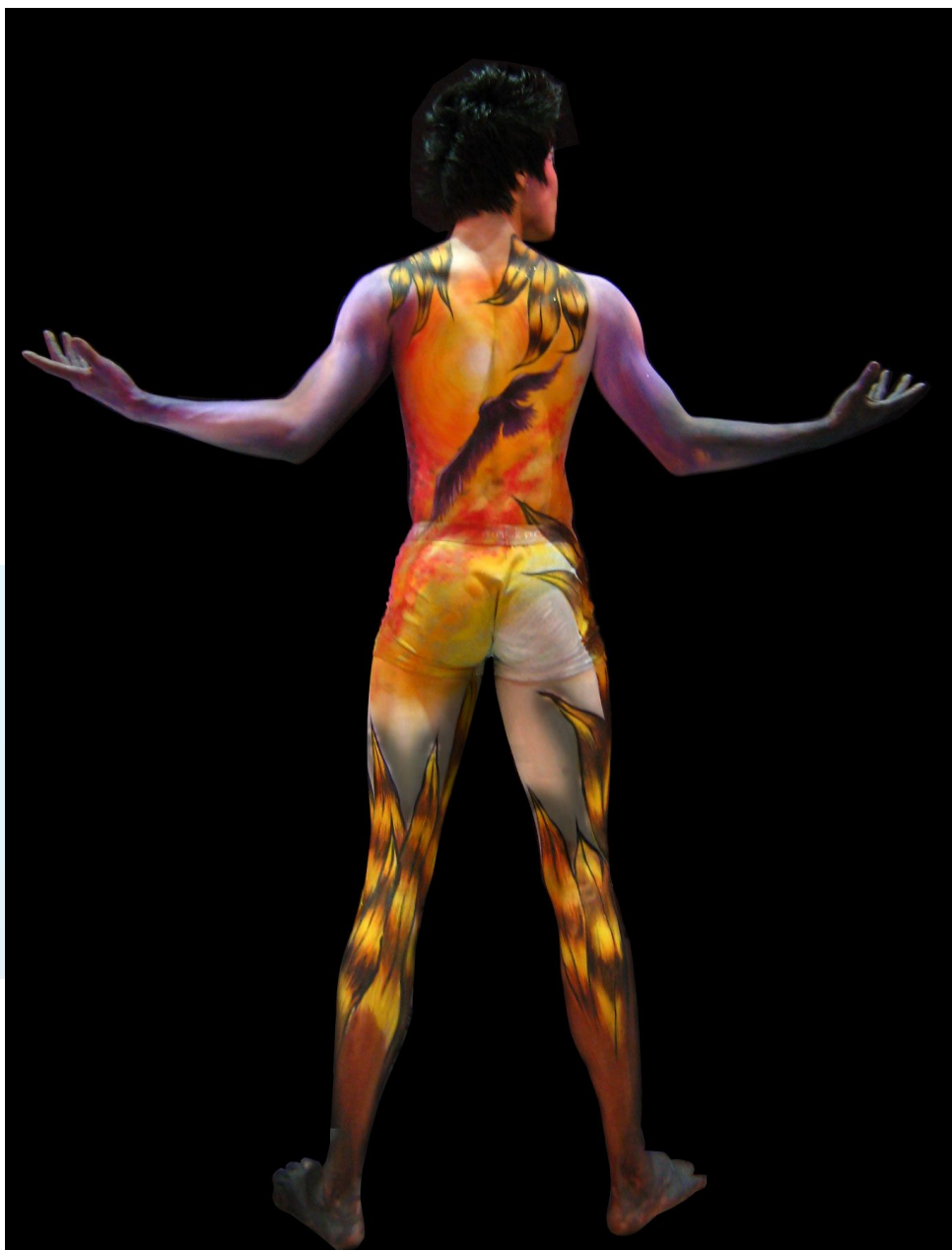


<그림 39> 변화와 혁신

5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 1] 변화와 혁신 (앞면)



5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 1] 변화와 혁신 (뒷면)



2) 작품 - 2

작품명 : 어울림, 상생

은유법을 사용하여 단순화한 나무의 수피 사이사이 웅이를 사람의 눈으로 형상화하였다. 나무의 웅이는 나무의 상처의 흔적이고 시간의 흐름의 증거이며 나무의 일부분이기도 하다. 반복되는 눈과 나무의 수피를 통하여 눈은 인간을, 수피는 자연을 나타내는 환유법의 표현기법을 사용하였다.

(1) 제작의도

신의 축복으로 인간은 먹이 사슬의 가장 높은 자리에 위치한다.

그러나 과학의 발달로 인한 문명화 속에서 인간의 이기심은 점점 더 커져 자연의 소중함을 잊고 살아가고 있다. 자연의 경고가 하나 둘 들려오는 시점에서 사람 또한 자연의 일부분으로 자연의 품속에서 살아가고 있다는 사실을 각성해야 한다.

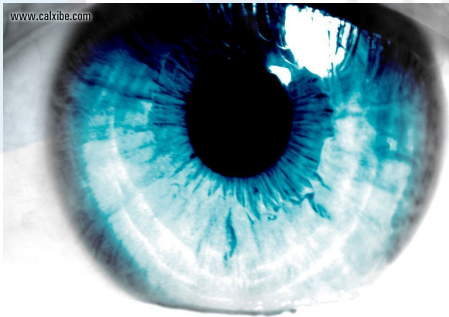
진정한 의미의 삶은 자연과 하나되는 어울림 속에서 가능하다는 메시지를 작품 속에 담아보고자 하였다.

수많은 별들 중 태양계라는 단위 속에 유일하게 사람이 살아 갈수 있는 별이 지구라면 이 속에 살아가고 있는 우리에게 더 이상의 축복이 있을지?

아름다운 석양과 새하얀 남극의 빙하, 들판을 뛰어다니는 동물들, 곤충, 그리고 창문 밖 푸르른 나무들, 이 모든 것들이 자연이라는 이름으로 '나'라는 존재를 만들어주는 바탕들이다.

자연과 함께 존재하고 상생하는 인간의 모습, 그 과정 속에서 우리는 잃었던 인간성을 되찾고자 한다.

(2) [작품-2] 진행 단계

단계	결과
1단계 테마정의	자연과 인간
2단계 낱말 연상	나무, 대지, 본연, 고유, 천연, 어머니, 머리, 눈 은 마음의 거울, 삶, 자연의 품안에 인간이 존재한다. 자연과 인간의 조화, 어울림, 화음
3단계 컨셉형성	진정한 의미의 삶은 자연과 하나되는 어울림 속에서 가능하다는 메시지를 작품 속에 담아보고자 하였다. 자연과 함께 존재하고 상생하는 인간의 모습, 그 과정 속에서 우리는 잃었던 인간성을 되찾을 것이다.
자료수집	
  <그림 40> 눈동자 http://www.wallpaperweb.org/wallpaper/miscellaneous/eye_1024x768_12438.htm <그림 41> 나무의 수피 http://solsarang.net/70048467045	



<그림 42> 어울림, 상생

5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 2] 어울림, 상생 (앞면)



3) 작품 - 3

작품명 : 모던 타임즈

현대 기계 문명을 아날로그시계 내부에 직접적으로 비유하였다. 부족한 것 없는 물질 만능 사회는 황금에 비유하였고, 돌고 도는 일상 속에서 무료해진 마음과 지치고 상처 받는 현대인의 존엄성은 찢어지는 이미지로 형상화하였다. 지치고 상처받는 마음을 반어법과 은유법으로 표현하고자 한다.

(1) 제작의도

자동화 된 기계 속에서 말살되어 가는 인간성과 산업 사회가 가져다주는 인간 소외문제를 1939년 찰리체플린의 영화 ‘모던 타임즈’에 나타난 은유적 수사법을 적용하여 나타내보고자 하였다.

콘베이어에서 운반되어 오는 부품의 나사를 조이는 일을 하다 가속화된 콘베이어 속도를 따라 기계(톱니바퀴)속으로 빨려들어 가는 ‘모던 타임즈’의 한 장면은 너무나도 인상적이었다. 어느덧 삶의 편리를 위해 개발한 기계에 의해 오히려 인간이 지배당하는 모순된 현실은 산업혁명이 발전하던 시기의 배경에만 머물러 있는 것은 아니다. 오히려 우리가 살아가는 2010년 현대에 이르러도 크게 변화하지 않았다. 물질적 풍요와 편리함 속에 인간은 사회에서 강요하는 기계부품과 같은 획일적인 인간형으로 변화하고 있다.

경제적 가치로 모든 것이 평가되고 이로써 인간의 영혼은 더욱 황폐화된다.

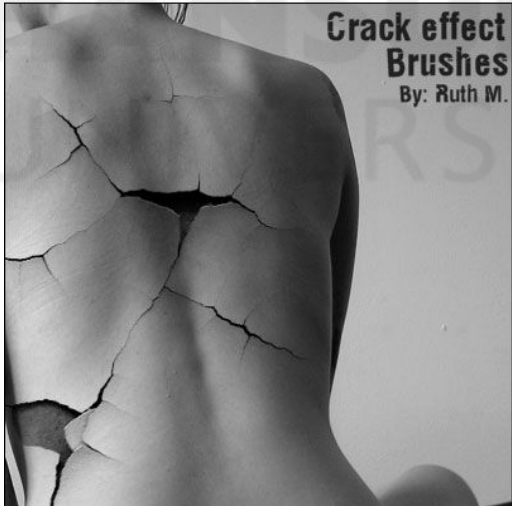
어느덧 경제적 논리의 노예가 되어 가고 있는 인간의 모습을 자각한다.

익숙해져가는 기계문명 속에서 인간은 어느덧 그 편리함과 자유로움에 길들여지고 말았다. 일정하게 돌아가는 반복된 생활의 패턴 속에서 인간성 상실의 문제는 심각한 사회 문제로 대두된다.

인간의 창조성이 물질적 편의에 치중하게 되면 정신적인 인간의 존엄성에 대한 개발능력은 점차 위축된다.

지금, 다양한 사람들과 마주보고 스스로의 가치를 깨닫고 인간다운 삶 속에서 행복을 찾는 노력이 필요하다

(2) [작품-3] 진행 단계

단계	결과
1단계 테마정의	소통과 단절
2단계 낱말 연상	물질적 풍요, 개인주의, 기계문명, 인터넷, 사이버 공간, 삭막함, 바쁘다, 순수성 단절되고 고립되어 가는 현대인의 삶
3단계 컨셉형성	자동화 된 기계 속에서 말살 되어 가는 인간성과 산업 사회가 가져다주는 인간 소외문제를 1939년 찰리채플린의 영화 ‘모던 타임즈’에 나타난 은유적 수사법을 적용하여 나타내 보고자 하였다.
자료수집	
  <그림 43> 태엽 http://cafe.naver.com/piphone/65806 <그림 44> Crack effect http://blog.naver.com/crazygirl26/140091805963	

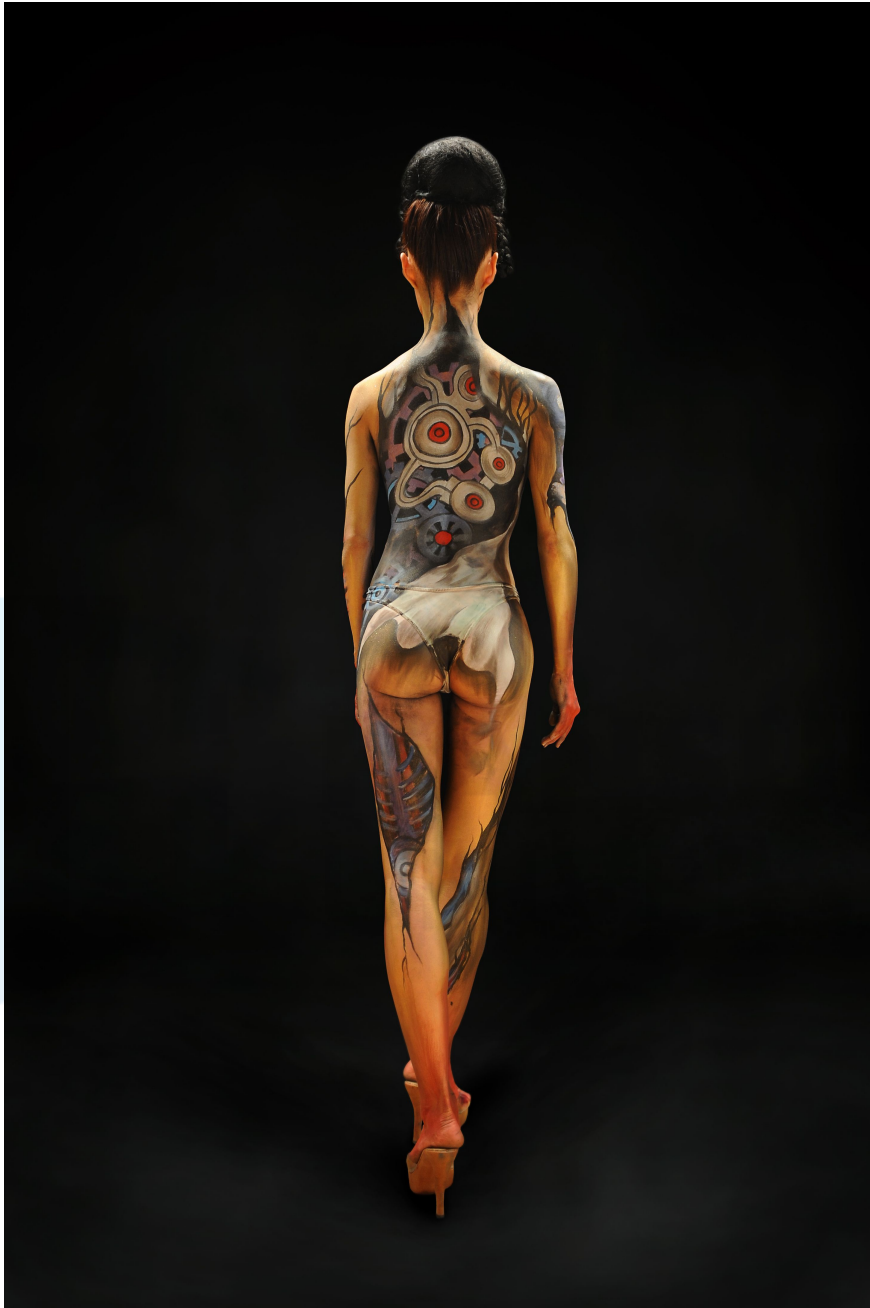


<그림 45> 모던 타임즈

5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 3] 모던 타임즈 (앞면)



5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 3] 모던 타임즈 (뒷면)



4) 작품 - 4

작품명 : DARK

열거법을 통하여 죽음을 연상할 수 있는 단어들을 직접적으로 나열하여 죽음의 메시지를 강하게 전달하고자 하였다. 최후의 흔적으로 남게 되는 해골을 통하여 사람의 내면의 공포심과 존재감을 표현하였다. 알 수 없는 사후 세계에 대한 공포와 두려움을 블랙으로 표현하였고 불꽃과 사람의 눈을 반복 표현함으로써 인간 사회 속에서 갈등과 압박을 비유하여 보았다.

(1) 제작의도

세상의 모든 것에는 끝이 있고 인간의 삶 또한 종국에는 죽음으로 마침표를 찍는다.

사후 체험에 관한 여러 증언이 있기는 하지만 여전히 인간에게 죽음 이후의 세계는 안개 속에 가려진 성과 같은 모습이다. 죽음의 공포와 영원한 안식에 대한 동경, 인간에게 죽음은 양면적인 인식일 수밖에 없다.

다시는 돌이킬 수 없는 선을 넘어서야 알 수 있는 죽음이라는 세계.

하지만 우리 인생에 죽음이라는 마침표가 없다면 과연 행복의 가치를 얼마만큼 느낄 수 있을 것인가?

영원한 영생을 누리고 있다면 우리는 행복할까?

너무나 당연히 주어지는 것으로 여겨 소중함을 잊고 살아가기 십상인 우리의 일상 은 죽음 앞에서 귀한 가치가 되기도 한다.

그 정확한 끝을 알 수 없기에 내일의 계획을 세우고, 끝이 존재함을 알기 때문에 오늘을 최선으로 살 수 있다.

본 작품에서는 확인하지 못한 죽음의 사후 세계에 대한 연상 단어들을 나열함으로써 죽음에 대한 공포심과 두려움을 표현하려고 한다. 죽음은 더 이상 외면하고 피해 가는 것이 아니라, 똑바로 직시할 때 비로소 삶의 가치를 깨닫게 된다. 우리 어깨를 누르고 있는 삶의 무게는 훨씬 가벼워지고 그 속에서 평화와 기쁨을 찾을 수 있다는 메시지를 전달하고자 하였다.

(2) [작품-4] 진행 단계

단계	결과
1단계 테마정의	죽음이란?
2단계 낱말 연상	사(死), 사망, 무덤, 전쟁, 눈물, 해골, 절망, 피눈물, 어둠, 이별, 악마, 영혼, 공포, 끝장, 인간이별, 종신, 사멸, 불귀, 낙명, 어둠의 성, 안개, 스모그, 미스트
3단계 컨셉형성	죽음은 안개에 가려진 성과 같다. 세상의 모든 것에는 끝이 있고 인간의 삶 또한 종극에는 죽음의 마침표를 찍는다. 그러나 그것은 모든 인간에게 형언할 수 없는 공포로 다가오기 마련이다. 죽음의 연상 단어들을 나열하여 죽음의 메시지를 강하게 전달하고자 한다.
자료 수집	
  <그림 46> 해골 http://blog.daum.net/qprrn1/18349774 <그림 47> 불꽃 http://blog.naver.com/masterjsh/120119380753	



<그림 48> DARK

5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 4] DARK (앞면)



5단계 실제적 디자인의 표현 - [작품 4] DARK (뒷면)



제 4 장 결 론

바디페인팅의 대중성과 예술성은 나날이 진보하고 있다. 사람의 인체라는 화폭에 강렬한 아름다움을 표현하는 바디페인팅은 컬러를 통한 주목율과 퍼포먼스를 통한 의미 전달력이 높은 예술이다. 최근에는 하나의 정지된 작품에 그치지 않고 무대와 조명, 소품, 음악, 특수 효과 등과 어울려 종합 예술의 면모를 갖추어가고 있다. 이에 반해 발상법에 관련한 바디페인팅의 연구는 미비한 실정이다. 따라서 본 연구자는 자유롭고 유연한 사고로 연결되는 다양한 발상법 중 시각적 수사사고 이론을 바디페인팅 디자인과정에 적용해 바디페인팅에 종사하거나 바디페인팅 학습을 받는 이들의 창의적인 발상을 도모하고자 한다.

수사학은 말을 잘 하는 기술을 연구하는 학문이다. 언어나 문자를 통하여 청자가 화자에게 이야기를 전달하는 방법으로 시각디자인과 수사학은 의미전달이라는 동일한 목적을 달성한다. 효율적인 의사소통을 위한 방법을 모색한다는 점에서 수사학과 시각디자인으로서의 바디페인팅은 동일한 지점에 접점을 갖고 있다. 또한 오늘날 바디페인팅은 예술의 한분야로서 자리매김해가고 있으며 예술은 작가의 독창적인 아이디어를 끊임없이 요구받게 된다. 그 동안의 단순한 기술 전수나 모방과 답습을 통한 학습과정에서 한발 진화한 체계적인 디자인 발상법을 통하여 잠재된 창의성을 경험 할 수 있고 이를 통하여 보다 독창적인 작품을 완성 할 수 있다

본 연구는 국내외 문헌 및 선행 논문의 이론적 고찰을 통하여 바디페인팅과 발상법 그리고 시각적 수사사고에 대하여 심층적으로 고찰하였다. 이를 근거로 다양한 바디페인팅 작품 사례를 연구하고 수사법이 잘 표현된 작품을 제시함으로써 연구의 타당성과 가능성을 입증하고자 하였다. 시각적 수사사고를 적용한 새로운 바디페인팅 발상과정을 통한 작품 제작 후 얻어진 결과는 다음과 같다.

첫째, 제안된 과정을 통하여 논제를 찾고 다시 배열하고 표현하는 체계적인 과정을 거침으로서 일괄된 방향으로 디자인을 발전 시켜 나갈 수 있었다.

둘째, 수사학의 다채로운 표현법을 적용함으로써 기존의 디자인 과정에서 보다 다채로운 디자인을 효과적으로 도출 할 수 있었다

셋째, 체계적이고 구체적인 작품 제작과정을 거침으로 창조적인 바디페인팅 작품을 완성할 수 있었다.

이처럼 시각적 수사사고 이론을 바디페인팅의 디자인 발상과정에 적용함으로써 발상의 한계점을 보완하고 잠재되어 있는 상상력을 자극하여 창의적인 발상 능력의 향상과 체계적인 이미지 시각화 표현을 통한 작가의 잠재된 창의력을 이끄는 새로운 창작 가능성을 열어주는 계기가 되었다는 점에서 그 의의가 있다.

그러나 현실적으로 수사학 이론의 방대한 양의 정보와 방법을 바디페인팅 작가가 모두 이해하고 사용하기에는 어려운 한계점이 따른다.

바디페인팅이 예술의 한 분야로서 그 입지를 견고히 다질 수 있기 위하여 작가의 유기적인 창의적 사고 형성을 위한 지속적인 개발과 체계적인 학문적 연구가 이루어져야 할 것이며 이를 토대로 추후 연구자에게 시각적 수사사고법 이외의 여러 발상법에 대한 계속된 연구를 통하여 발상 능력의 향상과 창의적인 사고력 증대를 위한 체계적인 발상 자료의 개발이 지속적으로 진행되기를 바란다.



【참고문헌】

1. 국내문헌

- 곽대웅 외(1997), 『디자인·공예대사전』, 서울 : 한국사전연구사
- 김공몽(1991), 『Airbrush Illustrations』, 서울 : 도서출판 조형사
- 김옥동(1999), 『은유와 환유』, 서울 : 민음사
- 김준일(1986), 『미술 교육학』, 경기 : 열화당
- 박성창(2002), 『수사학과 현대 프랑스 문화이론』, 서울 : 서울대학교 출판부
- 박종하(2007), 『상상력에 불을 지피는 아이디어 충전소』, 서울 : 더난출판사
- 박천신(2008), 『디지털 아트 디지털 페인팅』, 서울 : (주)한언
- 박화술(1980), 『창조성 개발 기법』, 서울 : 학문사
- 변학수(2008), 『내면의 수사학』, 대구 : 대구 경북대학교 출판부
- 배리부잔, 토니부잔(2010), 『토니부잔의 마인드맵 북』, 서울 : 비즈니스맵
- 서림능력개발자료실 편(1997), 『창조적 발상법』, 서울 : 서림문화사
- 신모리 야스노리, 류허섭 역(1996), 『창의적 발상』, 서울 : 국제
- 양웅(1994), 『평면적인 요소를 제거하는 변화법들』, 광고정보, 한국방송광고공사, 10월호
- 올리비에 르물, 박인철 역(1999), 『수사학』, 경기 : 한길사
- 우홍률(1996), 『디자인 사고와 방법』, 서울 : 창미
- 임열웅(1988), 『현대디자인론』, 서울 : 학문사
- 조연순 외(2008), 『창의성 교육』, 서울 : 이화여자대학교출판부
- 최길열(2000), 『디자인 발상연구』, 서울 : 주간디자인신문(주)
- 호세 안토니오 외 강필운 역(2001), 『수사학의 역사』, 서울 : 문학과 지성사

2. 학위논문

- 김민성(2005), 「디자인 교육의 창의적 발상법에 관한 연구」, 단국대학교 대학원 석사학위논문
- 김정아(1997), 「수사학적 시각어법에 대한 연구」, 숙명여자대학교 디자인대학원 석사학위논문
- 박정옥(2007), 「유아의 창의성 및 정서지능을 위한 브레인스토밍 활동의 효과」, 동덕여자대학교 대학원 박사학위논문, 2007
- 박혜선(2002), 「조선시대 민화의 문자도를 응용한 바디페인팅 작품에 관한 연구」, 한성대학교 예술대학원 석사학위논문
- 송유화(2009), 「시네틱스 기법을 적용한 디자인 수업이 창의적 표현력에 미치는 영향」, 이화여대 교육대학원 석사학위논문
- 유봉현(2000), 「브레인스토밍 기법이 창의적 사고력 증진에 미치는 영향에 관한 실험 연구」, 연세대학교 대학원 박사학위논문
- 이유림(2010), 「시각적 수사사고 이론을 적용한 일러스트레이션 지도 방안 연구」, 한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문
- 이윤선(2003), 「시네틱스와 형태분석법을 활용한 캐릭터 디자인 교육에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최경옥(2009), 「아르누보 문양 이미지를 응용한 바디아트 연구」, 성신여자대학교 대학원 박사학위논문
- 최보운(2006), 「캐릭터 디자인 교육에서 이미지 연상과 형태분석법 활용에 관한 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문
- 최성희(1998), 「초등학교 아동의 창의성 신장을 위한 교육 프로그램 효과」, 서강대학교 교육대학원 석사학위논문
- 한명숙(2004), 「바디아트에 나타난 메이크업의 포스트모더니즘의 特性에 관한 研究」, 대구대학교 대학원 박사학위논문

3. 학술지

문철(2000), 「현대 일러스트레이션에서 수사학적 표현 연구」, 『디자인학연구』,
Vol.15 No.2

4. 인터넷 자료

네이버 용어사전

두산백과 사전

<http://blog.daum.net/semohana>

<http://blog.joins.com/ohjinkook/9427126>

<http://blog.naver.com/ayjideal/120107404388>

<http://blog.naver.com/crazygirl26/140091805963>

<http://blog.naver.com/enk814/60047620733>

<http://blog.naver.com/stussy9505/60114866045>

<http://blog.naver.com/tomatonet/130084316186>

<http://blog.naver.com/toymami79/40004084758>

<http://cafe.daum.net/airfilter/HGdz/68>

<http://cafe.daum.net/ks539294/I0p4/638>

<http://cafe.naver.com/piphone/65806>

<http://cafe.daum.net/promise13th/C1k6/28>

<http://blog.daum.net/qprn1/18349774>

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

<http://cafe.naver.com/hs3133/58>

<http://cafe.naver.com/tksfxmu/75>

<http://cafe.naver.com/russiabodyart/91>

<http://hubpages.com/hub/art-body-painting>

<http://paintingfoto.blogspot.com/2009/04/bodypaint-festival.html>

<http://solsarang.net/70048467045>

<http://style-body-painting.blogspot.com/>

<http://www.creationbeezart.com/pages/gallerie3/bodypainting.htm>

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

<http://www.einatdan.com>

<http://www.iocobodyart.com>

http://www.mindtools.com/pages/article/newISS_01.htm

<http://www.wac-spain.com/en/artists/>

<http://www.spaciousplanet.com/world/guide/10-body-paint-optical-illusions>

<http://www.telegraph.co.uk/news/2534553/International-Bodypainting-Festival.html>

http://www.wallpaperweb.org/wallpaper/miscellaneous/eye_1024x768_12438.htm



ABSTRACT

A Study on the creating Design of Body Painting

-Focused of the Visual Rhetoric Thinking theory-

Kim Se Ryeong

Major in Make-up Art

Dept. of Beauty Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

21st century territorial development is the point in securing One Person

Body painting is one of the human body art, human body brush or spray a variety of fuel used to express the beauty. Author's belief that ideas freely without any type that appears is an artistic act.

Body painting began with the founding of the human race. It has repeated development and the decline until 1960s. After the liberal social atmosphere to come around to the western society began to emerge. Under the influence of postmodernism is viewed as a branch of art. It has grown along with the European culture festival. Currently, a body painting festival from all over the world are held Korea's traditional notion was strong rejection on the nude.

However, in the wake of the 2002 World Cup, body painting was starting to receive the attention of the public. PAVV LCD TV commercial of Samsung Electronics seen through the vivid colors of body painting. Its colorful and fascinating was to give a strong impression.

Body painting was a stranger to this culture in our country, but it is becoming,

now. Accordingly it made a vigorous growth of body painting artist is going. Modern society is rapidly changing trends and information in the concession has been preferred to qualitative growth. As, all activities in the areas of design, the body painting artist's creativity and unique sense of competitiveness is becoming the center. But now, we are only focusing results-oriented techniques, the pattern of transfer and expression techniques and ideas obtained by simply shifted to mimic. Then, we have neglected the process of creative thinking in Korea. For a given problem, we need to be reasonably flexible to understand design concept method.

In this study, about the body painting, I conceived by body painting's concept design research never been dealt with any study. I want to assist in completing the work. Not only students majoring in painting, as well as body, but also, body painting and the artist is engaged in which they can make more development and creative design. Body painting's investigation thinking applied to the visual design concept is to present the process which based on the rhetoric. The rhetoric is a language skills for persuasion. In other words, it is a study for the technical rhetoric. Through language and characters, speakers can tell listeners. Visual design and rhetoric have similar propose in order to deliver a meaningful and to find the way for effective communication.

In fact, writers can not memorize a huge amount of rhetorical theory. Because, it is too much to memorize. But, creative thinking can not obtained instantaneously. It can promote creativity if you understand systematically the processes of creative thinking, learning by repetition. The process of this study are summarized as follows.

In chapter 1, the purpose and significance of the study and research about the scope and methods were described.

In chapter 2, the expression technique was investigated, through the domestic and foreign literature and previous theoretical study of the concept and history of painting. In addition, learn about the different types of concept and

design which more in-depth study of visual rhetoric. Based on this idea of body painting works by presenting examples process applied is verified. Present body painting works as the examples and its process's validity were verified.

In Chapter 3, present works it was applied visual investigation thinking's in accordance with the body painting works design process. Based on body painting works, the results obtained are as follows.

First, consistent in the direction of the design could evolve. through the proposed process , find issues then array again.

Second, by applying the rhetoric of the various representations could be more colorful designs and effectively drawn.

Third, theory of visual rhetoric and body painting of an accident in the process of design ideas to complement the limitations of applying concepts. Potential to stimulate the imagination and the improvement and creative thinking skills through a systematic representation of image visualization. It was to get an extension of creative thinking.

Fourth, the systematic and specific productions by performing the complete works of creative body painting could be. Therefore, this research attach significance to first attempt concerning in the field of body painting idea concept. Propose new body painting process applying investigation thinking process. I put value to suggested the possibility of using, through this creative body paint to complete the work. Further research, creative thinking to increase resources for the systematic development of the idea ongoing, visual investigation based on this study through continuing research on several concept idea. I expect to make more opportunity that is more emotional and sensual qualities with the ability to promote the work of artists.