



저작자표시 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

- 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

포크아트 樣式과 表現 技法을 應用한
바디페인팅 作品 研究



HANSUNG
UNIVERSITY

2009年

漢城大學校 藝術大學院

뷰티藝術學科

扮裝藝術專攻

崔 喜 京

碩士學位論文
指導教授 崔喜子

포크아트 樣式과 表現 技法을 應用한
바디페인팅 作品 研究

A Study on Body Painting Works Based on
Fork Art Styles and Techniques

HANSUNG
UNIVERSITY

2009年

漢城大學校 藝術大學院

뷰티藝術學科

扮裝藝術專攻

崔 喜 京

碩士學位論文
指導教授 崔喜子

포크아트 樣式과 表現 技法을 應用한
바디페인팅 作品 研究

A Study on Body Painting Works Based on
Fork Art Styles and Techniques

이 論文은 藝術學 碩士學位論文으로 提出함

2008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

崔 喜 京

崔喜京의 藝術學碩士學位論文을 確認함.

2008年 12月 日



HANSUNG
UNIVERSITY

심사위원장 _____인

심 사 위 원 _____인

심 사 위 원 _____인

목 차

I. 서론	1
1. 연구의 목적	1
2. 연구 내용과 방법	2
II. 바다 페인팅의 이론적 고찰	3
1. 바다 페인팅의 역사	3
2. 바다 페인팅의 개념	5
3. 바다 페인팅의 요소	7
4. 바다 페인팅의 재료	9
5. 바다 페인팅의 예술적 특성	13
III. 바다 페인팅의 디자인 구상	16
1. 바다 페인팅 디자인 원리	16
2. 바다 페인팅 디자인의 조건	18
3. 바다 페인팅 디자인의 구상법	20
4. 바다 페인팅 디자인 구상의 과정	21
5. 바다 페인팅 일러스트레이션	23
IV. 포크 아트와 특징과 표현기법	27
1. 포크 아트의 기원과 역사	27
2. 포크 아트의 개념	30
3. 포크 아트의 표현 기법	32
4. 포크 아트의 재료와 도구	39
5. 국가별 포크 아트의 특징	40

V. 포크 아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 제작 연구	49
1. 단청과 포크 아트 표현 기법을 응용한 작품	50
2. 조스토브 스타일의 양식과 포크 아트 기법을 응용한 작품 ...	57
3. 단청 (별지화) 문양과 포크 아트 기법을 응용한 작품	62
4. 베이닝 기법 양식을 응용한 작품	68
VI. 결론	73
참고문헌	75
ABSTRACT	77



그림 목 차

<그림1> 예수의 부활	28
<그림2> 예수의 부활	28
<그림3> BC 4000말~3000초 인류최초의 글	29
<그림4> 인더스문명: 일각수 인장	29
<그림5> 황하문명: 금은 상감 수렵문경	29
<그림6> 아메리카대륙의 마야 안데스: 나스카 지상 그림	29
<그림7> 오세아니아 : 아보리지니의 손도장	29
<그림8> 선사시대 동굴 벽화	30
<그림9> Catacomb 지하 묘실	30
<그림10> 독일 바우에른 말레라이	31
<그림11> 사이그 로딩 플랫폼(Side loading Floating)	32
<그림12> 더블 로딩 (Double loading)	32
<그림13> C-스트록 기법	33
<그림14> S-스트록 기법	33
<그림15> 레프트 스트록	34
<그림16> 로드 스트록	34
<그림17> 데이지 스트록, 콤마 스트록	35
<그림18> 레프트 스트록	35
<그림19> 모테팅	36
<그림20> 베이닝	36
<그림21> 스파털링	37
<그림22> 포지티브 기법	37
<그림23> 네가티브 기법	37
<그림24> Rag Rolling On	38
<그림25> 포크아트의 도구	39
<그림26> 포크아트의 재료	39

<그림27> Tapissery Florals	40
<그림28> 네로우 보트 페인팅	41
<그림29> Konturen-malerei	41
<그림30> Eigene entwurfe	41
<그림31> 바우에른 말레라이	42
<그림32> 바우에른 말레라이	42
<그림33> Tolzer Rose	42
<그림34> 조스토브 (Zhostov) 스타일	44
<그림35> 코큰로마 스타일	44
<그림36> Daffodil Trunk 스타일	44
<그림37> 로즈말링 (Rosemalling) 스타일	44
<그림38> 텔레마크 스타일 (Telemark style)	44
<그림39> Valdres 스타일	44
<그림40> 힌데루펜 (Hindelopen)	46
<그림41> 악셀텔푸르 (Assendelfter)	46
<그림42> 단청	48
<그림43> 연화 머리초	48
<그림44> 단청 (용머리 별지화)	48
<그림45> 단청 (머리초와 별지화 응용)	48
<그림46> 용문양 (별지화)	51
<그림47> 단청 (머리초)	51
<그림48> (주제: 제국의 성장) 시안	52
<그림49> (주제: 제국의 성장) 마네킨 작업 과정	53
<그림50> (주제: 제국의 성장) 오브제를 사용한 마네킨	54
<그림51> 사이딩 로딩	54
<그림52> 더블 로딩	54
<그림53> (주제: 제국의 성장) 인체에 표현한 작품	55
<그림54> (주제: 제국의 성장) 인체에 표현한 작품	56

<그림55> 조스토브 스타일	57
<그림56> 퍼즐	57
<그림57> (주제: 경이로운 세계) 시안	58
<그림58> (주제: 경이로운 세계) 마네킨 작업 과정	59
<그림59> (주제: 경이로운 세계) 오브제를 사용한 마네킨	60
<그림60> 꽃 형태 기본기법	60
<그림61> 포지티브 기법	60
<그림62> (주제: 경이로운 세계) 인체에 표현한 작품	61
<그림63> 물고기 문양	62
<그림64> (주제: 동화나 신화) 시안	63
<그림65> (주제: 동화나 신화) 마네킨 작업 과정	64
<그림66> (주제: 동화 와 신화) 오브제를 사용한 마네킨	65
<그림67> 사이트 로딩	65
<그림68> 더블 로딩	65
<그림69> 네가티브 기법	65
<그림70> 포지티브 기법	65
<그림71> (주제: 동화와 신화) 인체에 표현한 작품	66
<그림72> (주제: 동화와 신화) 인체에 표현한 작품	67
<그림73> 버섯 일러스트	68
<그림74> (주제: 미래세계) 시안	69
<그림75> (주제: 미래세계) 마네킨 작업 과정	70
<그림76> (주제: 미래세계) 인체에 표현한 작품	71
<그림77> (주제: 미래세계) 인체에 표현한 작품	72

I. 서론

1. 연구 목적

21세기는 다양한 문화가 인정되고 다원주의 예술의 시대로서 여러 장르의 예술이 존중받으면서 새로운 예술의 장을 펼쳐가고 있다.

이러한 미의식의 발전으로 인해 미용 산업의 성장으로 분장 예술 분야에서도 예술성이 요구되어지고 있다.

분장 예술 분야의 하나인 바디 페인팅은 대중의 관심과 그 표현 영역의 독자적 예술성이 필요할 뿐 아니라 여러 장르의 특성 요소를 바디 페인팅과 접목시켜 미용과 예술이 결합된 새로운 예술로 성장하고 있다.

최근에는 이벤트나 공연 무대 예술에서 안무나 조명, 효과적인 연출 등을 통해 예술성과 작품성이 돋보이도록 표현하고 있고, 이러한 변화 속에서 전위 예술과 대중 예술로써 강한 메시지와 감동을 주어 한 개인의 독자적인 예술로서 인식이 되고 있다.

하지만 바디페인팅이 대중들에게 관심을 불러일으키고 있음에도 불구하고 바디페인팅의 장르가 우리나라에서는 아직까지 생소하고 낮은 문화라 인식되어 구체적으로 인정받지 않고 있으며 그 이유 또한 전문 인력 부족과 체계적인 학문적 연구가 이루어지지 않았기 때문이라고 본다.

그래서 아직까지 발전 단계에 있는 바디 페인팅의 자료 수집의 원활과 정보 공유의 확충을 기대하는 의미에서 상업미술과 장식미술까지 이어지는 포크 아트(Folk Art)를 접목하여 바디 페인팅 작품을 더욱 확산시키고 학문적으로나 예술적 측면에서 보다 나은 작품을 구성하는데 그 의미를 두며, 민족별 문화와 정서에 따라 독특하게 발전된 화법으로 민족예술이라 표현하는 포크 아트의 표현 기법을 분석 해 보고 우리나라의 포크 아트인 단청문양을 반영하여 작품을 제작함으로써 참신한 바디 페인팅에 포크 아트의 표현 기법을 접목한 연구 가능성을 제시하고 바디 페인팅을 독자적 예술 분야로 확립시키며 예술성을 높이는데 의미를 두었다.

본 연구를 시작으로 포크 아트의 표현 기법을 응용한 바디 페인팅의 작품 연구와 학문적 연구가 이루어지길 바라며 더욱 발전된 미용 예술로 자리 매김하는데 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구 내용과 방법

본 논문의 연구 내용은 선행 연구 논문을 통해 바디 페인팅의 역사와 이론적 개념 예술적 특성, 요소, 재료에 대해 고찰 해보고 바디 페인팅 제작에 앞서 디자인 구상과 계획에 필요한 구상법 원리 과정 일러스트레이션에 대한 이론적 배경을 살펴보았다.

포크 아트 양식과 기법을 응용하여 바디 페인팅 작품 연구를 효율적으로 하기 위해 포크아트의 개념, 역사, 국가별 포크 아트 특징 그리고, 표현 기법을 중심으로 정리하여 살펴보았고, 각 나라마다 고유의 스타일과 독특하게 형성된 포크 아트의 기본 기법과 질감 처리 기법을 응용하여 바디 페인팅 작품을 제작한다.

연구 방법으로는 작품 제작을 중심으로 바디 페인팅 일반적 배경을 고찰하고 다양한 국가별 포크 아트의 특징과 형식, 기법을 응용했으며 특히, 러시아의 조스토브 스타일인 꽃문양의 기법과 기본 베이직 기법을 적용하였고 포피니쉬¹⁾라는 기법을 사용하여 자연물의 질감등을 회화적 기법으로 접목하였다.

건축물, 공예품등에 그림을 그리고 채색하여 장식했던 단청문양인 머리초와 별지화를 응용하여 동서양의 이미지를 다양한 소재를 통해 작품화하여 바디 페인팅에 포크 아트를 어떻게 접목했는지를 연구하였다.

또, 일러스트와 마네킨에 표현한 작품 그리고 인체에 표현하여 완성한 작품을 바디페인팅의 전 제작과정과 퍼포먼스까지 연출하여 시각적으로 느낄수 있는 작품의 특징적 요소를 효과적으로 가시화 하였다.

1) 포니피쉬(Faux Finish) : 회귀한 대리석이나 나무무늬등을 실내 벽면 천장에 그려 넣는 표현기법(거짓, 모조)라는 뜻.

Ⅱ. 바다 페인팅의 이론적 고찰

1. 바다 페인팅(Body Painting)의 역사

바다 페인팅은 고대 원시사회에서부터 문명이 극도로 발달한 현대사회에 이르기 까지 인간의 본능적, 사회적 표현 욕구를 충족시키기 위해 다양한 방법으로 이용되어 왔다.

바다 페인팅은 인간이 주변 환경의 위협으로부터 자기 자신을 보호하기 위하여 치장 했다는 가설이 있으나, 선사시대부터 인간이 적에게 공포감을 주기 위해 몸에 문신이나 상처 또는 치장을 하여 그들만의 독자적인 방법으로 변화를 추구하고자 한 것은 벽화와 유물을 통해 확인 할 수 있다. 유물을 통해 확인된 색상은 빨강색, 노랑색, 검정색, 흰색등 비교적 다양 했으며, 염료는 흙에서 나온 광물, 황토를 주로 사용하였다.²⁾

바다 페인팅은 신체를 통한 자아표현으로 외모를 바꾸거나 부족 간의 구별을 위해서 또는 종교적 의식으로 사용되었다. 또 시대가 지날수록 더 세련되어졌고 그 시대의 예술적 표현물로서 현재까지 전 세계적으로 남아 있다.³⁾

또, 단순한 외형적인 아름다움만을 나타내는 것이 아니라 내면세계를 아름다움과 개성을 창조하고 자신의 정체성을 표현하거나 혹, 어떠한 목적에 맞게 모든 신체 이미지의 변화를 가능하게 하는 수단으로 인식되어지고 있다.

바다 페인팅의 기원은 여러 학설로 설명되는데 자신의 신체를 아름답게 장식함으로서 타인에게 자신의 미적 우월성을 드러내고 싶어 하는 생태적 미화 본능설과 자신의 힘과 용기, 능력, 부를 과시하고자 하는 트로피즘⁴⁾,

2) 최 성민, 「컴퓨터 그래픽 작업을 응용한 Body painting 연구」 대구대학교 디자인대학원, 석사학위논문, 2002, p.3.

3) 한명숙, 『The Body Art』 청구, p.10.

4) 트로피즘 (tropism) : 생물이 외계에서 받는 자극에 대하여 해와는 방향성이 있는 운동.

상대방에게 공포와 위압감을 주기 위한 테러리즘⁵⁾, 장식을 통해 악은 물리치고 행복을 가져올 거라고 믿는 토테미즘⁶⁾, 신체 일부를 의도적으로 강조함으로서 시선을 끌어 자신의 성적 매력을 과시 하거나 증가시키기 위한 에로티시즘 등으로 나눌 수 있다. 그러나 바디 페인팅의 기원을 어느 한 가지 설로만 설명하기는 어렵다. 그것은 각 민족에 따라 목적과 동기가 다르게 나타나기 때문이며, 바디 페인팅의 기원은 한 사회의 지배적인 문화에 따라서 달라진다.⁷⁾



5) 테러리즘 (Terrorism) : 어떠한 정치적 목적을 달성하기 위하여 직접적인 공포 수단을 이용하는 주의나 정책.

6) 토테미즘 (Totemism) : 토템 신앙에 의해 형성되는 사회 체제 및 종교 형태.

7) 한명숙, 전계서, p.10.

2. 바디 페인팅의 개념

바디 페인팅은 인간의 몸을 대상으로 어떤 일정한 재료 형식, 기교 등을 사용하여 미를 창조하고 표현하는 인간의 활동이나 산물로 규정 할 수 있다. 따라서 바디 페인팅은 인간의 신체를 형상화하고 조형 예술 분야의 하나며 인간의 몸이 예술의 행위자인 동시에 표현의 재료로서 나타내는 예술 형태라 정의 할 수 있다.⁸⁾

현대의 바디 페인팅의 개념은 인체에 무해하고 피부사용에 적합하며 효과적인 재료를 이용하여 색을 칠하거나 점을 찍거나 선을 긋고 어떤 이미지를 그리거나 색을 넣어 그림을 넣는 페인팅 외에 컨셉에 맞게 오브제나 장식물을 이용하여 인체자체를 하나의 완성된 이미지로 구축한 것을 말한다. 요약해 말하자면, 바디 페인팅이란 시각적으로 표현 할 수 있는 재료를 이용하여 인간의 몸을 이미지화시켜 재구성하는 것이다.

바디 페인팅은 일반적으로 화폭에 그리는 평면적인 그림과 달리 곡선과 면, 골격 등으로 이루어진 면이나 골격구조, 피부의 탄력적 특성 등을 먼저 파악한 뒤 입체적인 형태와 구조에 따라 디자인을 하고 아름다움을 최대한 살려 자신의 작품세계를 표현하는 것이 중요하다.

오늘날의 바디 페인팅은 아티스트들의 순수 작품으로 창작되어 바디 페인팅 쇼가 무용과 패션쇼, 광고, 선전 또는 작품발표를 위한 전시회를 통해 아티스트의 예술성이 부각되고 있다.

다양한 주제와 여러 가지 기법, 독특한 연출을 할 수 있어 다른 문화예술과 접목이 가능하여 현대의 바디 페인팅은 예술의 총체성을 과시하기도 한다. 인체를 캔버스 삼아 그림을 그릴수 있고, 인체를 조형물 삼아 여러 가지 오브제를 붙여 장식하는 것이 가능하며 인체를 그 자체가 예술품으로서 설치되어질 수 있으며, 무대, 조명과 음악, 의상, 시나리오, 소도구와 모델의 연기력과 무용적 표현력이 조화를 이루어 즉흥적이고 우연적 효과가 무궁무진하게 펼쳐질 수 있다.

8) 한명숙, 전계서, p.8.

이런 퍼포먼스⁹⁾의 형태를 취하는 바디 페인팅은 종합예술로서 새로운 양식의 흐름을 형성하면서 예술과 삶의 조화를 이루어 나가고 있음을 보여주고 있다.¹⁰⁾



9) 퍼포먼스 : 육체의 행위를 음악, 영상, 사진 등을 통하여 표현하려는 1970년대에 시작된 예술 형식.

10) 김은미, 전계서, p.10.

3. 바다 페인팅의 요소

바다 페인팅을 관객에게 보이기까지의 과정 중 첨가되는 여러 가지 요소들은 각각 자신만의 독특한 영역을 가지고 있는 것들이고, 그래서 바다 페인팅을 하는데 있어서 꼭 알아야만 하는 부분만을 설명하기로 하겠다.

1) 율동

율동은 바다 페인팅에 있어서 매우 중요한 위치에 있으며 관객에게 이미지 전달을 하기 위한 일차적인 요소이다. 모델의 몸동작은 그 하나하나가 의미를 지니고 있고 관객은 그것을 주시하게 된다.

모델이 무대에 나가면 음악에 맞추어 율동을 하게 되는데 즐거움, 슬픔, 아름다움, 놀라움, 분노 등을 몸동작으로 표현해 내야 한다. 페인터는 사전에 모델에게 작품 내용과 연출의도를 충분히 이해시켜 주어야 하며, 모든 작업과정을 충분히 상의하여 모델로 하여금 그 작품에 몰입 할 수 있도록 분위기를 조성하고 많은 연습을 거친 후 공연을 하도록 한다.

페인터는 스스로 기획, 작가, 연출을 담당해야 하고 의상, 음악, 안무, 조명, 소품, 장신구, 특수효과 등도 자유로이 컨트롤 할 수 있는 능력이 필요하다. 또한 모델은 무대에서 공연할 때 페인터의 의도를 충분히 관객에게 전달해 주어야 한다.

2) 음악

음악은 관객에게 페인터가 전달하고자 하는 이미지를 증폭 시키고, 그 작품의 평안함, 화려함, 긴장감 등을 청각적 이미지로 전달하는 역할을 한다.

페인터는 다양한 음악을 접하고 자신이 연출하고자 하는 상황에 알맞은 음악을 선정하여야 한다. 특히 두 가지 이상의 음악을 사용할 때에는 두 음악의 흐름에 신경을 써야 하고, 음악의 끝과 시작을 자연스럽게 연결시켜야 한다.

전문 무대음향 담당자가 있는 경우에는 담당자에게 연출의도와 모델의 안무에 대해 이야기하고 최대한의 도움을 받을 수 있어야 한다.

3) 조명

무대에 있어서 조명은 매우 중요하며 조명에 따라 같은 작품이라도 상이한 결과를 가져 오게 된다. 따라서 조명은 매우 전문적인 분야이며, 조명 담당자는 기본적인 사항을 파악하여 분위기에 맞는 조명을 써야 한다. 조명은 페인팅 칼라에도 변화를 주게 되고, 작품 분위기를 나타내는 중요 요소로 사용되며 음악과 마찬가지로 대부분 담당자가 있으므로 담당자와 상의하여 작품에 임한다.

4) 소품과 장신구

소품과 장신구는 모델이나 무대에 장치하며 페인팅만으로 전달되지 않는 사항을 표현하여 페인팅 효과를 상승시킬 때 이용한다. 소품과 장신구의 선택은 페인터의 주관에 따라 결정되고 필요에 따라 제작하기도 한다. 보통 작은 크기의 소품과 장신구를 사용하여 표현하고자 하는 페인팅의 이미지를 저하시키지 않는 범위 내에서 설정한다.

5) 특수 효과

특수 효과는 공연되는 작품에 엑센트를 주는 요소로서 관객의 감정을 배가시킨다. 특수효과의 종류도 다양하다.

일반적으로 사용되는 효과로는 안개 효과, 비누방울 효과, 눈 효과, 색종이 폭죽, 향, 불꽃 등이 있다.

이 부분도 사전에 사용 가능한 효과를 파악하여 작품에 적절히 이용한다.¹¹⁾

11) 강대영, 『한국 분장 예술』, 지인당, 1999, p.p258~259.

4. 바디 페인팅의 재료

원시시대에는 망간에서 검정색 안료를, 석회에서는 흰색 광물 안료를, 붉은 황토를 물에 개어서 붉은색 안료를 삼아 신체장식 행위를 했다.

20세기에 들어서는 메이크업 제품의 발달로 여러 가지 색상과 질감의 제품들이 생산되었다.

또한 인체용 수성 물감의 발달로 바디 페인팅의 표현 기법도 발전하게 되었다.

1) 수성 물감

(1) 화르 아 로 (Fard a l'eau)

대표적인 수성 바디 페인팅 물감으로, 다양한 색상의 제품이 있다. 케익 타입으로 물에 개어서 사용하며 다양한 그라데이션 기법이 가능하다. 화르 아 로중에 펄이 포함되어 있는 제품의 색상은 육안으로 보는 것으로 작업할 때 발색이 약간 떨어지는 특징이 있다.

(2) 화르 크림 (Fard crème)

수성의 크림타입으로 물을 섞지 않고 사용이 가능하다. 발색이 뛰어나고, 스피디한 작업에 적합하다. 붓과 스펀지로 그라데이션이 가능하다. 화르 아 로 보다 조금 더 액티브한 표현에 적합하며 광택이 난다.

(3) 리퀴드 바디 메이크업 (Liquid body makeup)

바디 전체에 균형있게 색상을 도포 할 때 용이하며 스펀지를 이용해 메이크업 한다. 원색, 피부색, 메탈릭한 색상 등이 있는데 메탈릭한 피부표현에 주로 사용한다.

(4) 유브이 바디크림 (UV body cream)

UV광인 블랙라이트에서 발광하는 특수한 물감이다. 다른 수성물감을 사용한 후 덧바를 수 있다. 색과 색의 그라데이션은 사실상 쉽지만 UV이외의 물감으로 그라데이션한 후에 액센트로 또는 디자인상 필요한 부분에는 유브이 바디크림으로 원하는 곳에 채색할 수 있다.

(5) 아쿠아렐 (Aquarelle)

리퀴드 타입으로, 문양에 액센트를 넣거나 섬세한 부분을 묘사할 때 사용한다. 다른 재료와 그라데이션이 가능하며, 명암의 표현도 물감의 양 조절도 가능하다.

2) 유성 물감

화르 그라 (Fard gras)

유성물감으로 보통 파운데이션이라고 말한다. 그리스 페인트라고도 하며, 자연스럽게 부드러운 색감을 낸다. 하지만 묻어나는 성질이 있어서 메이크업의 지속성이 낮다. 작업 후 파운데이션을 발라주면 지속성을 높일 수 있으나 원래 작업했던 색상과 비슷한 색상의 컬러 파우더를 사용해야 색의 변화를 줄일 수 있다.

3) 자연 재료

(1) 머드

자연산 진흙은 바디 페인팅에서 좋은 재료가 된다. 두껍게 바르면, 양감과 질감이 생기고 얇게 바르면 피부가 들여다보이면서 진흙의 색감을 낼 수 있다. 진흙이 마른 후에 채색이 가능하며, 원하는 형태로 소조도 가능하다. 헤어의 형태도 머드를 사용해 디자인해서 만들 수 있다.

(2) 석고

석고도 머드와 같은 효과를 낼 수 있지만 재질이 조금 더 딱딱하므로 마른 후 균열의 효과를 살려 작업할 수 있다. 몸의 유연한 움직임에는 부적절하므로 정적인 표현에 쓰인다.

(3) 달걀

달걀은 원래 중세 템페라화의 주요한 재료였다. 바디페인팅 작업시 달걀은 달걀 원래의 색과 부드럽고 균일한 질감을 갖고 있고 인체에 전혀 무리를 주지 않아서 많이 사용된다. 유분이 많으므로 밀가루를 섞어 쓰며 밀가루를 섞지 않을 경우에는 수성물감 보다는 유성물감으로 작업하는 것이 용이하다.

4) 액세서리

(1) 인조 속눈썹

바디 페인팅에서는 안면 디자인이 매우 중요하다. 일반적으로 사람들이 인체를 접하면 무의식적으로 얼굴부터 보게 되므로 작품의 이미지 전달에 얼굴부분이 그만큼 중요한 것이다. 인조 속눈썹은 눈을 커 보이게 하고 얼굴 전체의 입체감을 돋보이게 한다. 여러 가지 색상과 크기가 있는 사진 촬영에는 검정색이 더 효과적이고 쇼 무대에서는 색상이 화려하거나 반짝이는 것이 좋다.

(2) 클리터스 (Glitters)

보통 ‘반짝이’라고 부르며 바디 페인팅 작업 후 조명아래 반짝거리는 효과와 하이라이트 부위를 더 도드라지게 하여 입체감이 필요한 경우 또는 화려한 장식성을 강조 할 때 사용한다. 사진 촬영 시 노출이 정확하게 맞지 않으면 반짝이를 뿌린 부분이 먼지처럼 보이게 되므로 주의해야 한다.

(3) 인조 보석

화려함을 주기 위해 얼굴의 액센트가 되는 미간이나, 눈 꼬리 부분에 붙인다. 꽃의 꽃술 부분이나 장신구를 표현 할 때 쓰면 좋다. 인조 보석의 크기에 따라 붙이는 위치를 세밀하게 고려해야 디자인의 흐름이 깨지지 않는다.

(4) 스펀지와 브러쉬

스펀지는 딱딱한 것보다는 부드러운 천연소재의 것이 좋는데 몸 전체에 염료 등을 펴 바를 때 용이하다. 붓은 천연모나 인조모도 가능하나 인조모는 딱딱해서 붓 자국이 남을 수 있다. 붓은 사용 후 중성세제로 세척하여 보관하는데, 붓 뿌리 부분에 안료가 깊숙이 끼어있는 경우가 많으므로 주의하여야 한다. 일반 브러쉬 크리너는 완벽한 세척이 힘들다.

위에 열거한 재료들 외에도 바디 페인팅 표현을 위해 사용 할 수 있는 것들은 일상생활에 산재해 있다. 일상 생활용품 중에는 바디 페인팅의 개성 있는 표현도구로 응용할 수 있는 것들이 많은데 비닐 랩이나 종이로 된 달걀 포장지, 커피로 염색한 종이 등 일일이 그 종류를 열거할 수 없을 정도다. 이처럼 다양한 여러 질감과 색감의 재료들을 인체에 어떻게 적용시킬 것인가 하는 것은 작가가 작품을 하면서 고민해야 할 중요한 부분이다.¹²⁾

12) 최성민, 전계서, pp.4.~7.

5. 바디 페인팅의 예술적 특성

1) 신체 미술

어떠한 목적을 위해 예술적인 모든 활동이 하나의 범주 안에서 이루어졌다는 것을 보여주고 이것이 현대의 신체 미술을 지향하는 목표 중 큰 부분을 차지하며 신체 미술이 갖는 개념의 정립에 단서를 제공해준다.

1990년 이후 신체 표현은 국내, 외를 막론하고 한마디로 정의할 수 없는 다양한 양상을 띠고 있다. 과거의 이분법적 담론에서 탈피, 통합적이고 복합적인 의미를 나타내기도 하고, 성차별주의나 인종주의, 계급주의를 비판하기도 하며, 때로는 애정과 학대의 대상으로 때로는 욕망의 주체로써 작용하기도 하면서 ‘몸’이라는 이슈가 얼마만큼 폭넓은 영역과 의미를 가지고 있는지 나타내주고 있다.¹³⁾

2) 행위 예술

행위 예술이란 실행, 연기, 연주 등의 전통적인 장르개념으로는 충족할 수 없는 표현 욕구를 신체를 이용하여 시간의 흐름에 따라 표현하는 예술 행위를 말한다. 신체를 이용한다는 측면에서 신체예술 결과보다 과정을 중시한다는 측면에서 과정예술로 불리기도 한다. 또한 해프닝, 이벤트 등으로도 불렸으나 점차 퍼포먼스라는 용어로 통용되기에 이르렀다.¹⁴⁾

3) 해프닝(Happening)

해프닝은 액션 페인팅(Action Painting)에 의한 ‘그린다’는 행위가 더 확산되었을 때의 소산으로 움직이는 오브제를 사용한 한가지 방법이다. 이것은 인간을 둘러싼 환경이나 공간 상황 속에서 인간의 행동을 어떤 입장에서 주목한 것이라 볼 수 있다. 또한 인체를 표현도구로 사용함으로써

13), 14) 한명숙, 전개서, pp.12~13.

인체에 대한 신비감이나 생명에 대한 애착, 존중감 없이 대상처럼 무심하게 취급하고 있다. 작가들은 즉흥적 창작성, 세련된 작품성, 퍼포먼스를 통한 완벽한 시각적 환상을 다양하게 표현하고 있다.¹⁵⁾

4) 퍼포먼스

퍼포먼스는 일정한 공간 안에서 제한된 시간으로 어떤 매체를 사용해서 행해지는 예술형식이며 시간의 추이에 따라 진행되는 사건의 과정을 중시하는 시공간 예술의 특성을 나타내고 있다고 하겠다.

퍼포먼스라는 말의 쓰임새는 공통적으로 과정을 중요시하는데 과정을 통해 인생관, 세계관, 자연관을 표현하는 수단으로 작용한다.

또한 퍼포먼스는 예술가의 신체적 행동, 행위를 통해 조형적 표현을 하고자 한 것으로서 실제 관중 앞에서 예정된 코스를 실행하는 다양한 행위 양식을 포괄하는 용어를 일컫는다. 시간적 경위와 장소가 중요하다.

그리고, 삶과 예술과의 교류를 통해서 보여지는 표현들은 예술가 자신의 가장 직접적이고 강력한 의지의 표현으로 미의 절정으로 생각된다.

최근 무용수, 연극인, 미술가, 페이크업 아티스트 등 다양한 분야에서 새로운 예술의 표현 수단으로 눈에 띄는 작품을 접하게 된다.¹⁶⁾

5) 신체 장식

신체장식이란 신체에 안료를 칠하거나 머리를 묶어서 꾸미는 습속으로부터 신체에 외과적 수술을 하는 것까지 넓은 뜻으로 신체장식이라 할 수 있다.

신체장식에는 특별한 의례나 전투 때에만 행하는 일시적인 것과 매일 행하는 항상적인 것이 있다. 일반적으로는 앞의 것이 화려하고 디자인이 기발한 것이 많으며, 뒤의 것은 항상적인 부적 같은 것 외에 계급 등과 같은 사회적 지위를 나타내는 역할을 하는 경우가 많다. 흰색이나 붉은 흙, 식물에서 얻은 특정 색소나 어떤 무늬, 디자인이 특별한 주력을 가진다는 관념은 문화에 따라 다르긴 하지만 세계 각지에 존재한다.

15), 16) 한명숙, 전게서, pp.13.~14.

신체장식은 자연 속에서 동물과 인간을 구분하여 주는데, 신체장식을 통하여 자연환경이나 사회 환경으로 부터의 두려움에서 신체적, 심리적으로 보호를 받거나, 소속집단의 사람들과 외부인을 정확하게 구별하면서 자신의 집단에 대한 충성심을 표현하였다.

소속 집단에서 권위와 지위, 성공의 정도를 표현하기 위해 신체를 장식할 뿐 아니라, 제식행사와 의식행사에서 보여지는 장식은 신에 가까운 위협을 보이기 위한 지위와 재력이 있는 자들의 힘을 상징하는 것이었다.

또한, 자신의 아름다움을 과시하거나 이성의주의를 끌기 위해 신체의 일부를 은폐하거나 뛰어나게 장식하기도 하였다.¹⁷⁾



17) 한명숙, 전계서, p.15.

Ⅲ. 바디 페인팅의 디자인 구상

1. 바디 페인팅 디자인의 원리

1) 하이라이트와 섀도우 (High light & Shadow)

바디 페인팅을 할 때 인체에 개성을 부여하기 위해 하이라이트와 섀도우는 매우 중요한 역할을 한다.

일반적으로 명암은 평면적인 얼굴을 입체적으로 보이게도 만들고, 통통한 얼굴을 가름하게 보이게 하거나 젊은 얼굴을 나이 들어 보이게 하고, 위엄 있게 보이도록 하는 등의 역할을 한다.

따라서 먼저 신체의 근육 및 골격구조를 파악해야 하고 또한 하이라이트와 섀도우의 개념과 원리를 잘 이해하여 표현한다.

특정부분보다 밝은 부분을 하이라이트 부분이라 하고, 특정 부분보다 어두운 부분을 섀도우 부분이라고 한다. 하이라이트와 섀도우는 상대적인 개념으로서 예를 들어 연한 갈색은 피부색이 밝은 사람에게는 섀도우로 사용될 수 있지만, 피부색이 짙어 있거나 흑인에게는 하이라이트로 사용될 수 있다.

즉 흰색 외의 모든 색상은 섀도우가 될 수 있으며 검정 외의 모든 색상은 하이라이트로 사용될 수 있다. 이러한 개념을 잘 이해하고 활용하면 보다 정확하고 효과적인 표현을 할 수 있게 된다.

일반적으로 하이라이트는 기본색보다 2~3단계 밝은 색을, 섀도우는 기본색보다 2~3단계 정도 어두운 색을 사용한다. 하이라이트 색상은 베이지 빛의 흰색, 흰색에 가까운 분홍색, 연한 황토색, 연 하늘색 등 기본색보다 밝은 색상이 사용될 수 있다.

흰색은 주변색과 잘 섞어서 사용하여 매우 미묘한 하이라이트 효과를 더욱 두드러지게 할 경우 또는 짙은 색상과 강한 대조를 표현할 때 효과적으로 쓰인다.

바디 페인팅에 있어서 가장 중요한 것은 명확한 주제의 선택과 함께 하이라이트와 섀도우의 차이를 정확하게 인지해야 하는 것이다.

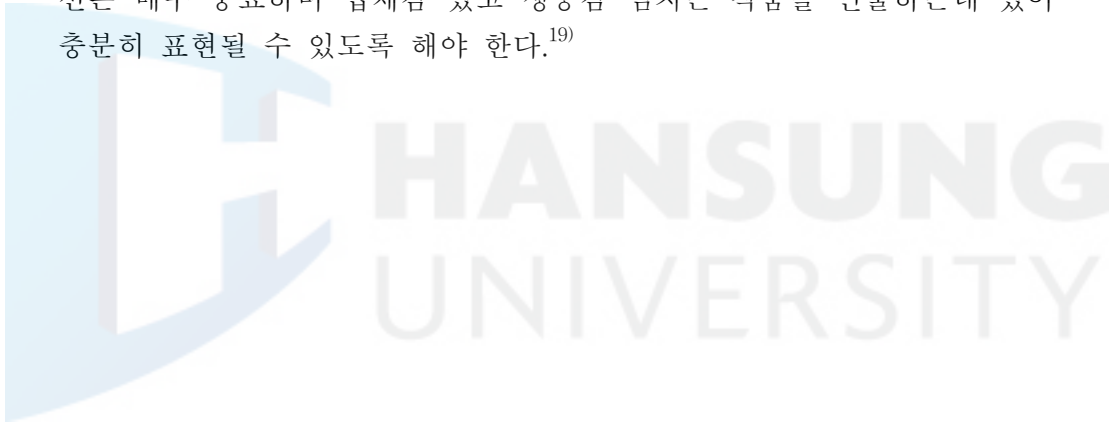
2) 그라데이션 (Gradation)

점층법, 점이(漸移)라고도 한다. 즉, 단계적으로 일관성있게 변화는 방법으로 한 가지 요소를 점층적으로 확대하거나 반대로 축소함으로써 변화를 가져오게하는 방법이다.

미술에서는 ‘바림’이라고 하여 진한 색채로부터 차차 흐르게 그리는 법을 말한다.

그라데이션은 색상뿐 아니라 명도, 채도, 톤의 요소에 점차적인 변화를 줌으로써 리드미컬한 효과를 주고 통일감을 주는데 중요한 역할을 한다.

바디 페인팅 디자인은 사실적으로 그릴수도 있으나 일반적으로 그라데이션은 매우 중요하며 입체감 있고 생동감 넘치는 작품을 연출하는데 있어 충분히 표현될 수 있도록 해야 한다.¹⁹⁾



19) 이화순, 『The Art of Makeup』, 형설, 2003, pp.12~13.

2. 바디 페인팅 디자인의 조건

디자인의 기본적인 의미는 계획 또는 설계라고 할 수 있다. 디자인은 결과적인 것보다는 어떠한 일정의 메시지와 목적을 마음속에 두고 그 실천을 위하여 세우는 행위 개념이다. 또한 인위적이고 합목적성을 지닌 창작 행위를 말하며 심적 계획 및 설계를 의미한다.²⁰⁾ 좁은 의미로는 보다 쉽고 안전하고 아름답게 창조하는 조형 행위이다.

바디 페인팅 디자인을 하기 위해 구체적 목표와 공통된 기본 목표는 다르지만 미와 기능의 합일이라 할 수 있다.

미는 상상력에 의해 성립되고 가장 효과적으로 직관이 될 수 있는 형태를 의도적으로 디자인하면 미적인 요소도 증대 될 것이다. 그러므로 목적이 합리적으로 설정되고 세부적인 부분까지 명확할 때 이것은 합목적성의 전제 조건이 된다.

이는 바디 페인팅 디자인의 목적 자체가 합리적으로 설정되어야하고 요구되는 본질적 쓰임새를 갖추어야 한다.

예를 들어 포스터는 정보전달이라는 목적을 충분히 수행해야 한다는 본래의 목적에 부합되어야 하고, 디자인을 아름답게 하기 위하여 표면에 회화적인 장식을 하는 피상적인 것이 아니라 유기적으로 연결된 형태, 색채, 재질의 아름다움을 창조 하는 것으로 인간의 참다운 욕구를 충족시켜 주어야 한다.

따라서 바디 페인팅 디자인의 심미성의 주목적 또한 아름다워야 한다. 미의식은 시대성, 국제성, 민족성, 사회성, 개성 등이 복합되어진 대중의 공감을 얻는 아름다움이어야 하며 객관적 조형미와 자신의 미적 감각 및 전문적인 지식이 결합된 결과이어야 한다. 재료의 선택, 형태와 구조의 성향 그리고, 작품 테크닉에 이르기까지 가장 합리적이고 효율적으로 디자인해야 한다.

이를 위해 페인터는 전문적인 지식을 갖추어 창의적인 디자인 감각에 의해 새롭게 탄생하는 창조성을 생명으로 새로운 가치를 추구해야 한다.

20) 한국색채학회, 『컬러리스트 이론편』, 국제, 2002, p.169.

이것은 디자인하는 태도, 자세, 아이디어가 독창적이어야 한다는 디자인의 핵심적 요소이다. 독창성을 발휘하기 위해 함축적인 이미지나 아이디어를 창출해야 하며 기존의 고정 관념을 깨뜨릴 수 있어야 한다.

독창적이고 창조적인 것은 현대 디자인의 핵심이다. “모방은 창조의 어머니”라는 말과 같이 사물에 개인적인 독창성을 가미하여 비슷한 느낌을 주거나 부분적으로 같을 수는 있으나 모방이나 반복 또는 부분적으로 변경한 것은 이미 독창적인 디자인이라 할 수 없다.

디자인은 항상 창조적이며 이상을 추구해야 하고 독창성이라고 하는 본질에 그 가치가 인정 될 수 있다. 앞에서 설명한 합목적성, 심미성, 독창성은 각자 독특한 성립 이유를 갖고 있다.

때문에 그것들의 관계를 서로 유지하고 관련 시키는데는 질서성이 필요하다하여 바디 페인팅 디자인을 할 때 모든 것을 고려해야 한다. “디자인은 질서(order) 이다”라는 말이 있다. 바디 페인팅 디자인의 조건에서 모든 조건들은 헤어 악세사리, 메이크업, 네일 등을 반영하여 하나의 집합체로 각 원리에서 가르키는 모든 조건을 세우는 것으로 차근차근하게 하나의 통일체로 접근 하여야 한다.

3. 바디 페인팅 디자인 구상법

바디 페인팅 디자인을 구상하기 위해 디자인의 요소들을 체계적으로 응용하여 조화를 이루게 하는 방법으로 균형 (balance), 리듬 (rhythm), 강조 (emphasis), 비례 (proportion), 조화 (harmony)를 이루어 디자인을 구상한다.

바디 페인팅 디자인을 구성하기 위한 균형은 시각적 무게감에 의해 이루어진다. 균형에는 대칭 균형과 비대칭균형이 있는데, 첫 번째 대칭 균형의 경우는 안정되며 위엄이 있고 차분한 느낌을 준다.

반면 비대칭 균형은 디자인 자체는 좌우 대칭이 아니어도 시각적으로 균형 있는 상태를 말하며 생동감 있고 세련된 아름다움을 준다.

즉, 평등한 평형감을 시키기 위한 형태와 색을 조합하여 안정감을 주는 효과를 갖는 것이다.

두 번째 리듬은 디자인의 요소들이 반복 되어 보는 시각을 유도하여 움직임 느끼게 하는 것이다. 리듬의 종류는 단순 반복 리듬, 교차 반복 리듬, 점진적 리듬, 방사선 리듬이 있으며, 색채나 재질이 규칙성 없이 반복 되어 발생하는 리듬도 있다.

세 번째 강조는 디자인을 보는 사람의 시각을 끄는 흥미로운 부분이 있어야 한다. 강조의 방법은 장식이나 면적 대비 등이 있으나 주로 주제를 보조 해 줄때와 색채 대비는 효과가 크다.

네 번째 조화는 변화있는 통일을 의미하며 특별히 눈에 띄지 않는 형태는 단순한 디자인을 할 때에 섬세한 색채와 선의 변화에 중점을 두어 응용하는 것이 좋다.

다섯 번째 비례는 한 디자인내에서 들어간 부분들의 상대적 크기 관계를 의미한다.

즉, 시각적으로 비례를 구성하는 중요한 요건이 된다.

4. 바다 페인팅의 디자인 구상의 과정

바다 페인팅 제작에 있어서의 주제에 알맞고 미적인 조형을 계획하고 그것을 실현하는 과정과 그에 따른 결과에 대해서 계획하는 과정이다.

첫 번째는 작품 성격에 따라 시사적인 연출이나 재미와 흥미를 주기도 하고 순수한 아름다움과 메세지 등을 전달하기도 하며 감상적인 만족을 주기 위해 상상의 세계를 표현하거나 트렌드를 반영하여 주제를 선정한다.

두 번째 설정된 주제를 보다 창의적이고 효과적인 이미지로 표현하기 위해서 좋은 자료 수집이 우선시 되어야 한다.

주제와 결부된 트렌드를 근사하기 위해 자료를 수집하여 근거를 찾아 볼 수 있다.

세 번째 수집된 자료들을 비슷한 이미지나 컨셉별로 분류하고 정리한다. 그런 다음 주제에 맞게 다양하게 아이디어 스케치를 많이 하여야 한다. 실제 디자인 스케치를 하게 되면 지면에 해놓은 디자인 스케치 작업과 그 느낌이 달라지게 되므로 같은 주제를 두고 다양하게 아이디어 스케치를 하여 명확한 컨셉을 유도한다.

네 번째는 컨셉을 설정하여 주제를 보다 명확히 한다.

구체적으로 작품의 성격과 방향을 확실히 결정하여, 주제가 보다 함축적이고 실제적으로 설계되어야 한다.

다섯 번째는 디자인 스케치를 보다 세밀하고 정확하게 한다. 전체적으로 이미지 전달이 효과적으로 이루어지고 작업의 편의성이 있는지 등을 고려하여 디자인 작업을 마무리 한다.

사용되는 색상과 재료, 모델을 어떻게 연출할 것인지 염두에 두어 표현하도록 한다.

여섯 번째는 모델 선정으로서 모델 신체위에 표현되는 작품이므로 모델과의 친밀도는 매우 중요하고 오랜 시간 함께 호흡할 수 있는 인내를 필요로 하므로 모델의 신체적인 우수함도 중요하지만 모델의 작품에 대한 이해와 프로의식이 높을수록 작품을 실현하기가 더 용이하다.

작업과정에서 적절한 대화, 휴식, 격려는 작업의 피로를 줄이는데 큰 도움을 준다.

일곱 번째는 인체에 밑그림을 그리고 구체적인 색상을 표현하는 단계이다.

흰색 펜슬 과 브라운 펜슬 또는 흰색 수성물감으로 밑그림을 그린다. 근육의 흐름에 따라 브러쉬의 터치로 선의 강약을 주어 효과적으로 표현하고 통일성있는 이미지 전달이 이루어지도록 한다.

수성물감은 마르기전에 그라데이션을 잘해야 하며 또 색상의 배색과 조화가 효과적으로 이루어질 수 있도록 하는 것도 중요하다.

평면이 아니기 때문에 입체적인 공간 개념을 가지고 채색되도록 한다.

마지막 단계로 하이라이트와 섀도우를 주어 선의 흐름을 효과적으로 표현하고 입체감을 더해 주도록 한다.

여덟 번째는 모델의 헤어스타일, 배경, 네일 등과 통일성 있게 조화시켜 완성된 바디 페인팅이 한층 부각되도록 한다.

동일한 컨셉으로 통일성을 주도록하며 전체적인 작품을 돋보이도록 하기 위해서 펄(Pearl), 오브제 등을 사용하여 의도된 계획 아래 적절히 사용하면 큰 효과를 얻을 수 있다.

5. 바디페인팅 일러스트레이션(Illustration)

1) 바디페인팅 일러스트레이션 개념

바디페인팅을 제작하기까지는 수차례의 일러스트레이션을 통해 작품을 완성해 간다. 그러므로 바디 페인팅 일러스트레이션은 제작될 바디페인팅 이미지와 정보가 구체적이고 정확한 완성도를 갖는 최종 일러스트레이션을 의미한다.

바디페인팅의 일러스트레이션은 신체에 표현 될 페인팅을 이미지화함으로 시각적 전달과 이미지의 주제전달 및 페인팅에 대한 정보를 담는다. 실현 될 바디페인팅의 모든 계획을 정확하게 담아내는 것이 중요하므로 바디페인팅, 헤어스타일, 장신구, 의상, 소품 등의 세부적인 정보를 담아내야 한다.

이런 일러스트레이션은 바디페인팅의 실현을 목적으로 한 예상도 및 해설도의 개념으로 공연, 이벤트, 퍼포먼스, 패션쇼, 광고 등의 현장에서 바디페인팅 작업 보조자, 모델, 클라이언트, 고객 등의 전문가들 사이의 의사소통 도구로 요구되고 활용된다.

바디페인팅 일러스트레이션의 또 하나의 개념은 바디페인팅 실현의 목적을 벗어난 예상도 및 해설도의 기능을 하지 않아도 되는 예술작품 개념으로 바디페인팅 아티스트 또는 바디페인팅 일러스트레이터와 관객사이에 감성적 커뮤니케이션이 이루어진다.

이 개념은 바디페인팅 구현 유무에 상관없이 아티스트의 표현 욕구에 의해 자유제작 되어지는 또 다른 현대회화라 정의 할 수 있다.

단, 이 현대회화에서 꼭 갖추어야 할 점은 반드시 인체를 주재료로 하여 인체에 페인팅 이미지가 함께 하여 주제를 드러내야만 바디페인팅 일러스트레이션이라 할 수 있다.

바디페인팅 일러스트레이션의 주재료는 인체의 몸을 그 영역으로 한다. 페인팅의 의도에 의해 부분 또는 신체의 부위만을 이용할 수 있는 특징을 갖는다.

바디페인팅 주제 이미지를 시각적으로 강조시켜 주제 이미지의 의미를 극대화 한다거나, 디자인의 효율적 효과를 위해서, 바디페인팅 일러스트레이션의 작품 이미지를 극대화 시키는 이유 등으로 인체의 부분적, 부위적 및 데포르메이션, 포즈에 따른 인체의 조형을 자유자재로 이용하여 표현할 수 있다.²¹⁾

바디페인팅을 디자인하는 과정이나 바디페인팅 작품을 위해서 주제가 되는 이미지가 추상적이든 구상적이든 정확하고 디테일하게 그려져야 작업을 할 때 보조자에게 작업지시서로 정확한 정보가 전달된다. 그러므로 평면적 도식 표현으로 구체성과 정확성이 요구되어진다.

디자인의 주제가 되는 주요 이미지의 정확한 판독이 필요한 디자인의 부분 이미지를 확대하여 구체적인 정보를 담아 정확하게 전달하도록 제작되어야 한다. 또한 오브제, 의상, 악세사리 등에 대한 설명과 제작에 필요한 개별적 일러스트레이션이 반드시 필요하다. 이러한 외적 요건들에 있어 보다 좋은 것은 포토 일러스트레이션을 통해 제작하는 것이 좋은 방법이 될 수 있다.

바디 페인팅할 이미지뿐만 아니라 외적인 요소를 조형적으로 설계한 그림이 있어야 바디페인팅의 주제와 결과를 한눈에 알 수 있다. 작품 제작시 디자인 정보를 객관적으로 정확하게 해석 할 수 있도록 현장 실무에 반드시 필요하다.

작품 디자인 구성시 조금씩 수정되는 부분으로 인해 매번 신체에 본을 그린다는 것은 체력과 집중력을 떨어뜨리는 비생산과정이 될 수 있으므로 신체의 전, 후, 측면의 모습을 패턴화하여 디자인 구성시 효율적으로 활용한다. 바디페인팅 일러스트레이션은 메시지를 전달하는 주요 목적으로 예술적 감각의 표현을 담고있는 그림이라 할 수 있다. 바디페인팅의 이미지를 작가의 독창적인 기법으로 재해석하여 제시하는 예술적인 영역이고 페인터의 감각이나 개성에 따라 표현이 달라 질 수 있으며 생략, 왜곡 과장된 표현방법이 자유롭다.²²⁾

21) 김은미, 전계서, p.81.

22) 이희승, 『패션 일러스트레이션 표현 연구 - 젤라틴 기법을 중심으로-』, 이화여자대학교 석사학위논문, 1996. p.4.

2) 바디페인팅 일러스트레이션 디자인의 요소

바디페인팅 일러스트레이션에 있어서 반드시 아티스트가 갖추어야 할 기초적인 요소들이다.

(1) 주제의 해석 능력과 표현 능력

페인터가 전달하고자 하는 주어진 과제에 대한 이해능력과 그 이미지를 시각적으로 표현하는 것은 중요한 부분이다. 표현하고자하는 대상을 선정하고 그 대상에 맞는 재료나 재질을 표현하여 시안 과정에 들어가야 한다.

(2) 정보 전달

실용적 디자인 개념의 바디페인팅 일러스트레이션에서 가장 중점으로 다뤄져야 한다. 실현될 바디페인팅의 정보에 대한 것이 주제는 무엇인지, 디자인은 조형 정보, 컬러, 물감에 대한 정보, 테크닉에 대한 정보, 오브제 등 실제로 구현되었을 때의 이미지에 대한 정보를 전달함으로써 상호의 커뮤니케이션이 이루어진다.

(3) 구체성과 정확도

바디페인팅 일러스트레이션에 있어 신체에서 페인팅 디자인의 이미지와 테크닉 정보에 이르기까지 모든 표현은 구체적이고 정확해야 한다.

바디페인팅 일러스트레이션에서는 무엇보다 인체의 비례, 뼈의 구조, 근육의 모양과 흐름, 입체감 등을 정확하게 표현해야 한다. 그래야 그 안에 페인팅 할 디자인의 이미지 정보를 정확하게 피팅 할 수 있다. 이것은 인체가 좌표의 역할을 충실히 하기 위해서이다.

페인팅 할 디자인의 정확한 위치정보, 주제, 이미지, 테크닉에 대한 정보를 정확하게 전달 할 수 있다.

(4) 창의적 발상과 독창적 표현

고정관념을 탈피하여 새롭게 보는 시선과 창의적인 발상을 피하는 훈련을 끊임없이 하여 생활화 하여야 한다. 다각화 된 시선으로 일상 속에서 새로움을 느끼고, 아름다움을 깨달으면서 발견과 재해석의 과정을 통해 자신만의 색깔을 담은, 참신하고 차별화된 독창적인 바디페인팅 일러스트레이션 작품을 완성할 수 있다.²³⁾



23) 김은미, 전계서, p.22.

IV. 포크아트 특징과 표현 기법

1. 포크아트의 기원과 역사

포크아트를 협의의 해석대로 유럽식 장식미술로 제한할 경우와 광의의 해석대로 인류예술로 정의할 경우 그 각각의 포크아트에 대한 기원과 역사를 설명하기에는 규모면에 있어 엄청난 차이가 있으며 역사적인 고증이 뒤따라야 할 것이다.

포크아트를 인류예술의 차원으로 그 기원과 역사를 접근하는 것은 엄청난 시간과 노력이 필요하다.

유럽식 장식미술로서의 포크아트에 대한 기원도 동굴벽화로 거슬러 올라가며, 역시 인간의 기본적 욕구인 생활환경에 대한 장식 또는 사냥에 대한 주술적인 성격으로써 시작되었을 것이다.

포크아트의 문명적 모태는 기독교 교회 장식미술로부터 시작되었다.

기독교의 발전과 함께 문맹인 많은 평민계층을 위하여 성서이야기를 교회 천정과 벽에 그림으로 그려서 설명하였다.

중세유럽의 화가들은 지역별로 서로 모여 길드를 형성하였고 미술품의 판매, 분배 및 회원들의 등급 기준까지 정립하고 독점권을 행사하였다.

길드의 영향력이 커지자 길드 비회원인 화가들의 창작행위조차 못하게 하는 법안도 통과 시키게 되었다.

1600년대 말에서 1700년대초 길드의 붕괴와 장식미술의 일반 대중화가 이루어지기까지 창작활동의 제한 때문에 장식미술 혹은 민속품을 거의 볼 수 없었다.

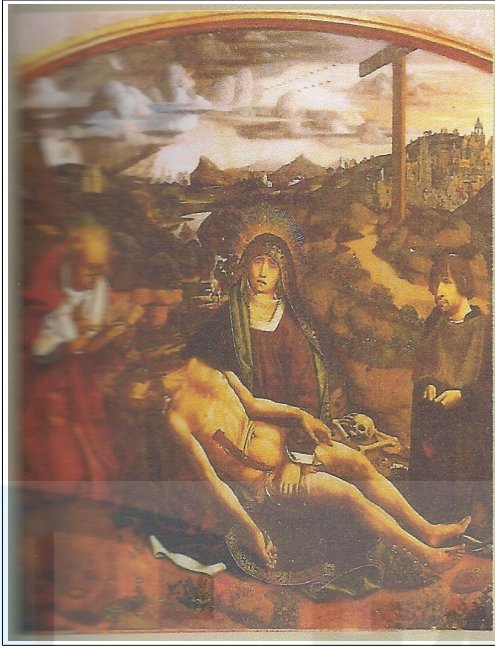


그림1. 예수의 부활

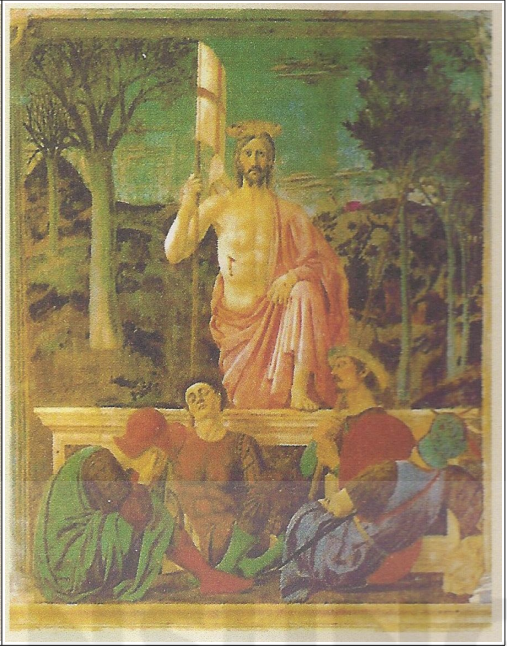


그림2. 예수의 부활

포크아트가 발전하기 시작한 시기는 이때부터이고 주로 별도 교육을 받지 않은 농부, 선원 평민들에 의해서 작품 제작이 이루어 졌으며 초기엔 거칠었으나 경험을 통해 보다 정교해지고 세련되어 지고 창조적 이게 되었다.

초기 작품부터 화가의 서명이 들어 있질 않아 오늘날 화풍과 스타일을 분류하는 기준은 Alpbach(오스트리아), Telemark(노르웨이) 등 지명으로 한다.

1800년대 중엽까지 발전이 계속되어오던 포크아트는 산업혁명에 의한 수공업품 쇠퇴의 가속화에 편승하여 사장되기 시작했으나 다행이도 국가별 지역별로 소규모로 그 맥락을 유지하며 더욱 세련되고 정교한 기술로 발전 시켰으며 1940년대와 1950년대 와서야 장식미술에 대한 관심이 되살아나게 되었다.

포크아트에 대한 기원을 유럽식 장식미술을 대상으로 하다 보면 지나치게

그림1), 그림2) 이정아, 『포크아트 이야기』, 2007. p.7.

서구중심, 기독교 중심으로 설명됨에 따라 마치 포크아트의 모든 것이 유럽인 것으로 인식 될 수 있으나, 이는 잘못된 생각이다.

포크아트의 기원을 인류예술의 차원으로 접근하면 고대문명으로 그 기원을 거슬러 올라가게 되고 이집트와 메소포타미아 문명, 인더스 문명, 황하 문명 등 4대 문명과 아메리카 대륙의 마야, 인테스를 포함하는 메소아메리카 문명, 남미 고대 인더스 문명, 오세아니아 문명으로부터 그 기원을 찾게 되며 현대의 유럽, 아메리카, 아시아, 아프리카로 발전해 오면서 그 각각에 속한 나라별로 오랜 역사를 통해 그 나라의 고유의 전통적인 포크아트의 역사가 정립될 수 있을 것이다.

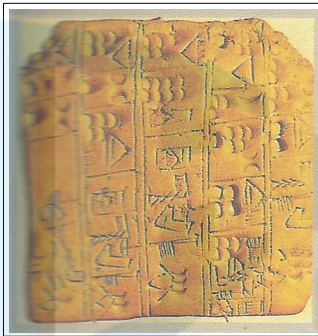


그림3. BC 4000말~3000초 인류최초의 글자



그림4. 인더스문명: 일각수 인장

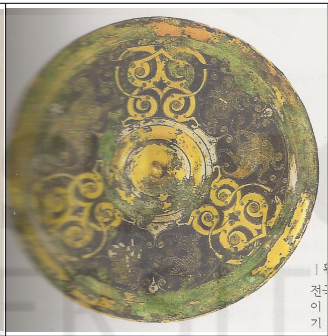


그림5. 황하문명: 금은 상감 수렵문경



그림6. 아메리카 대륙의 마야 안테스 :나스카 지상 그림



그림7. 오세아니아 : 아보리지니의 손도장

그림3), 그림4), 그림5) 한미경, 전계서, p.9.
그림6), 그림7) 상계서, p.10.

2. 포크아트의 개념

포크아트의 사전적 정의는 민중예술, 민예로 되어 있으며 광의의 해석으로는 인류문명의 기원과 함께 탄생하고 발전해 온 인류예술이라 할 수 있다.

선사시대 동굴 벽화로부터 초기 기독교인들이 박해를 피하기 위한 피난처인 고대 로마의 카타코보(Catacomb) 내벽과 천정에 그려진 프레스코(Fresco)화, 중세유럽의 겨울철 비수기 및 농한기에 운하사업 선원들과 농민들에 의한 선체 내외부와 실내 장식화 및 가구 장식화, 산업혁명 이후에도 상업미술과 접목되어 계속되는 장식미술까지 이어지는 포크아트는 인간의 생활환경을 아름답게 꾸미고자하는 기본 욕구에서 비롯된 예술이며 이는 지구촌 전역에서 시공간을 초월하여 계속되어 오고 있다.

협의의 해석으로는 17,18세기 유럽 전역에서 각 민족별 문화와 정서에 따라 독특하게 발전된 고유의 화법으로 튜립, 장미, 데이지, 물망초 꽃과 과일, 새 등을 주제로 하여 가구, 쟁반, 화병 등 각종 생활용품 등에 그림을 그리는 예술이라 할 수 있다.



그림8. 선사시대 동굴 벽화

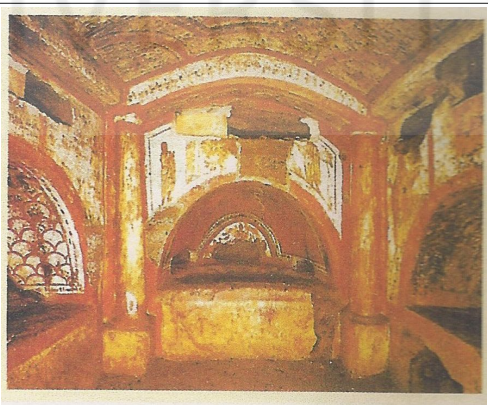


그림9. Catacomb 지하 묘실

그림8), 그림9) 한미경, 전게서, p.7.

현대의 포크아트 문화와 산업을 주도하는 미국에서의 포크아트에 대한 정의는 다양하고 독특한 고유의 화법이 각 민족별로 구분되는 것에 치중하여 해석함으로써 민족예술로 표현하고 있다.

반면 유럽에서 포크 아티스트들에 의해 사랑 받는 정의는 “The Art of People” 즉, 인류예술, 대중예술, 인본예술로 표현하고 있다.



그림10. 독일 바우에른 말레라이

그림10) 한미경, 전개서, p.7.

3. 포크아트의 기본 표현 기법

1) 플랫 브러쉬

(1) 사이드 로딩 플랫팅 (Side loading floating)

브러쉬를 적신 후 축축한 상태에서 브러쉬의 한쪽 끝에 물감을 묻혀 여러 번 로딩하여 그라데이션된 상태에서 명암을 주기 위해 사용하는 기법.

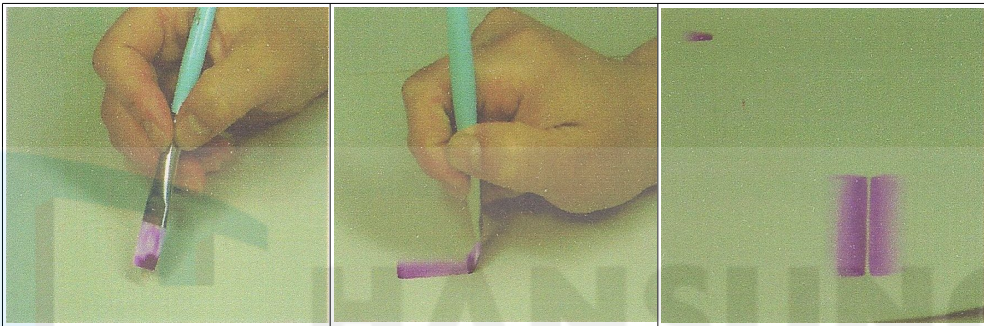


그림11. Side loading floating 기법

(2) 더블 로딩 (Double loading)

붓의 양끝에 물감을 묻혀 두가지의 색이 섞인 색과 각각의 색이 표현되어 있는 상태이다.

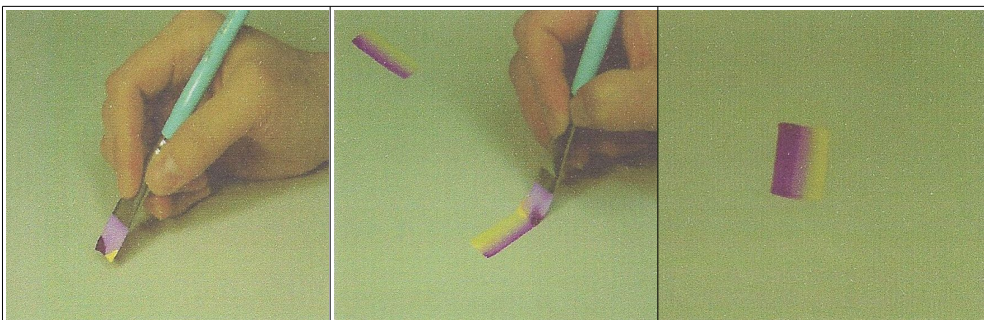


그림12. Double loading 기법

그림11), 그림12) Kumiko Takahashi 『Faux Finish Japan』, p.21.

(3) C-스트록 (Stroke) 기법

브러쉬를 직각으로 세운후 C자를 그려준다.

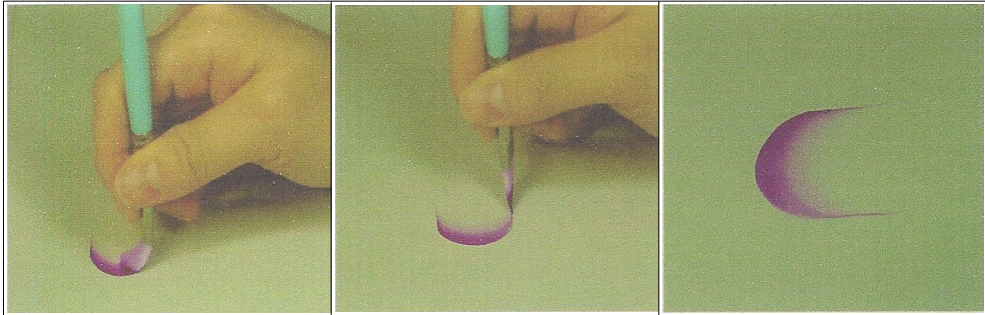


그림13. C-Stroke 기법

(4) S-스트록 (Stroke) 기법

사이드 로딩이나 더블 로딩을하여 C스트록과 같이 리본을 표현할 때 사용하기도 한다.

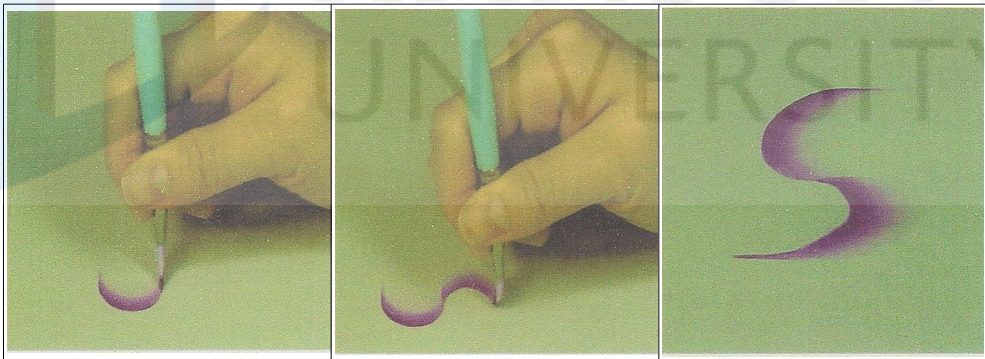


그림14. S-Stroke 기법

그림13), 그림14) Kumiko Takahashi , 전게서,

(5) 레프트 스트록(Left Stroke)

나뭇잎을 그릴 때 자주 사용되는 스트록이다. 브러쉬는 45도 각도에서 브러쉬를 사선으로 놓고 살짝 눌렀다 세워준다.

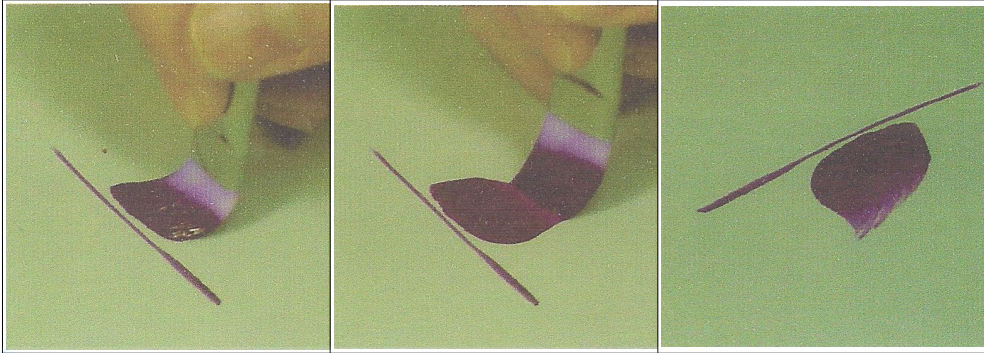


그림15. Left Stroke 기법

(6) 로드 Stroke

체크 무늬를 그릴 때 사용하기도 하고 굵은 선이나 면을 표현 할 때 사용하는 스트록이다.

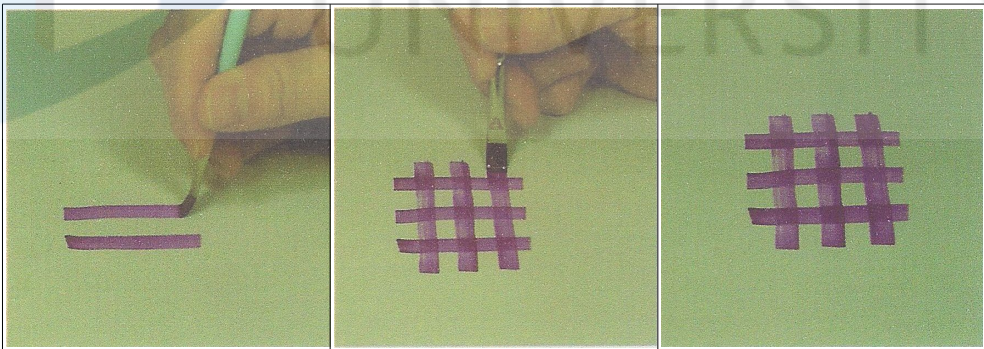


그림16. 로드 Stroke 기법

그림15), 그림16) Kumiko Takahashi , 전게서,

2) 라운드 브러쉬

(1) 테이자-Stroke, 콤마-Stroke

테이지 꽃이나 작은 꽃 등을 표현할 때 그려준다.

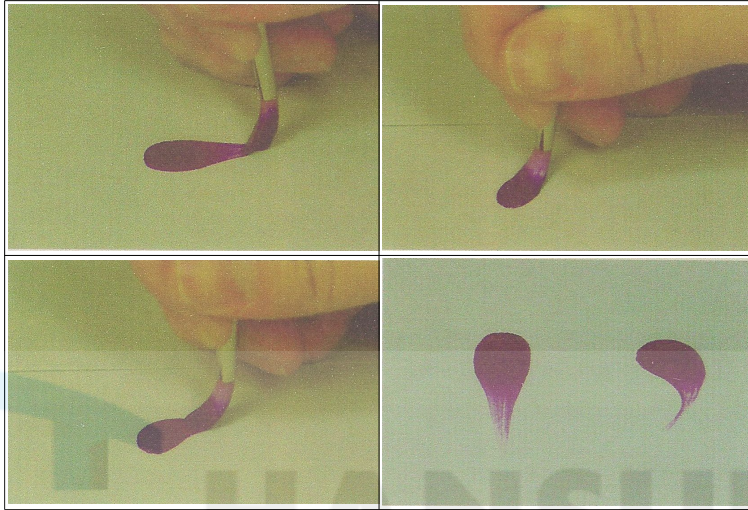


그림17. 테이자-Stroke 기법, 콤마-Stroke 기법

(2) 레프 스트록 (Leaf Stroke)

나뭇잎을 그릴 때 자주 사용되는 스트록이다. 브러쉬를 눌러 붓을 180도 돌린 다음 빼는 방법이다.

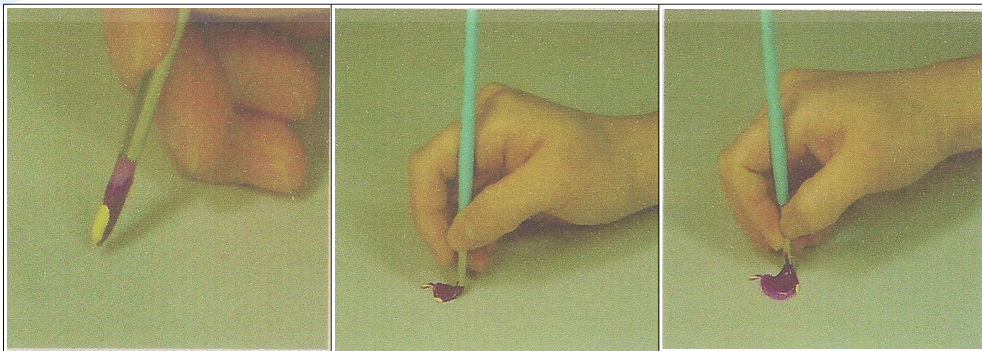


그림18. Leaf Stroke 기법

그림17), 그림18), Kumiko Takahashi , 전계서,

3) 질감 표현

(1) 모테팅 (Motting) : 가죽, 돌, 구름처럼 보이게 하는 효과.
천을 만두처럼 만들어서 찍는 기법.

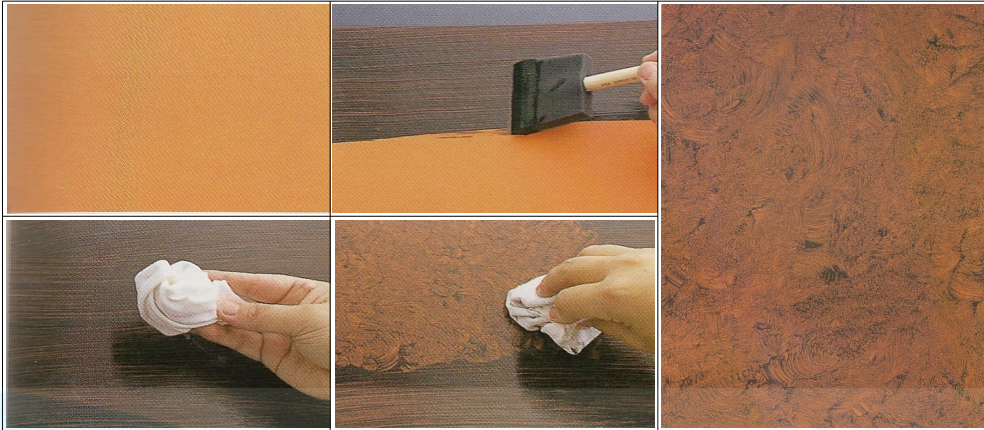


그림19. 모테팅 (Motting)

(2) 베이닝 (Veining)

깃털이나 라이너 브러쉬에 물감을 묻혀 선을 그어가며 갈라진 느낌을 주는 기법.

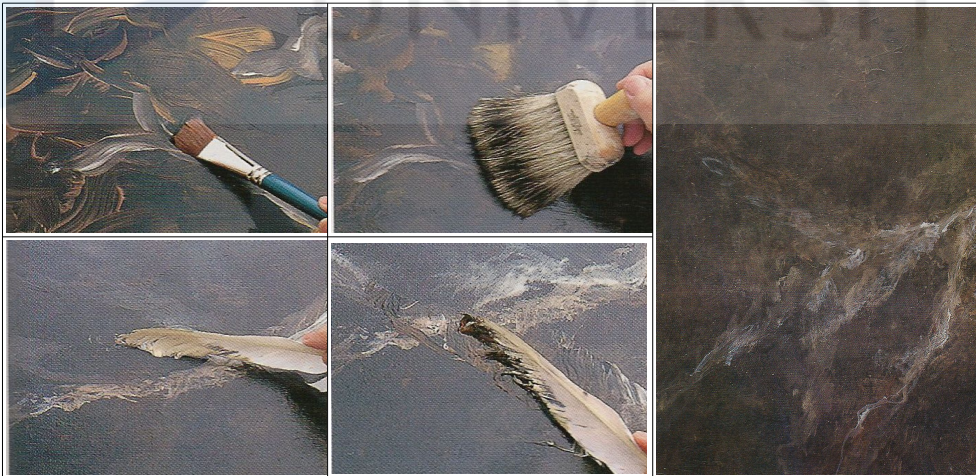


그림20. 베이닝 (Veining)

그림19), 그림20) Kumiko Takahashi, 전게서, p18, p27

(3) 스파터링 (Spattering) :

자연스러운 느낌으로 베이스의 일체감을 표현할때 사용. 어두운 색에서 밝은 색 순으로 찍는다. 칫솔이나 스펀질 브러쉬등에 물감을 묻혀 튀기는 기법.



그림21. 스파터링 (Spattering)

(4) 포지티브 (Sponge on) 기법

스폰지에 물감을 묻혀 찍어내는 기법.

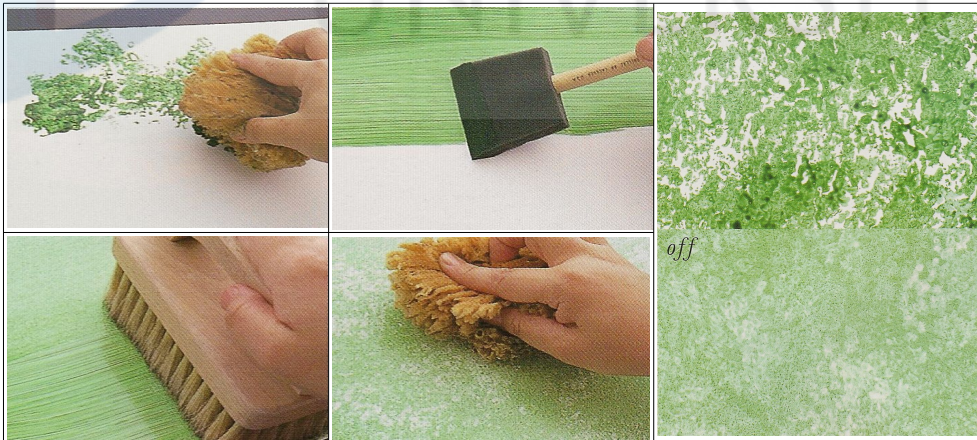


그림22. 포지티브 (Sponge on) 기법

그림21), 그림22) Kumiko Takahashi , 전게서, p32, p35

(5) 네가티브 (Sponge off) 기법

표면에 칠해진 물감을 스폰지로 짚어내는 기법.



그림23. 네가티브 (Sponge off) 기법

(6) 라그 롤링 온 (Rag Rolling On) 기법

천을 이용해서 무늬를 내는 기법.

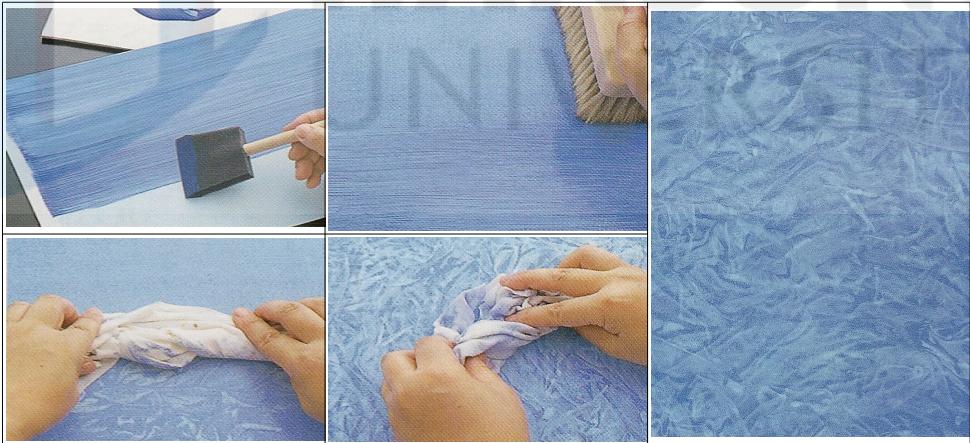


그림24. Rag Rolling On 기법

그림23), 그림24) Kumiko Takahashi ,전게서, p32, p35

4. 포크아트의 재료와 도구



그림25. 포크아트의 재료

- 1) 바탕브러쉬 2) Mop브러쉬 3) 색연필 4) 스텐실브러쉬
 5) 스타일러스 6) 플랫브러쉬 7) 필벳브러쉬 8) 라운드브러쉬
 9) 쉘브러쉬 10) 나이프

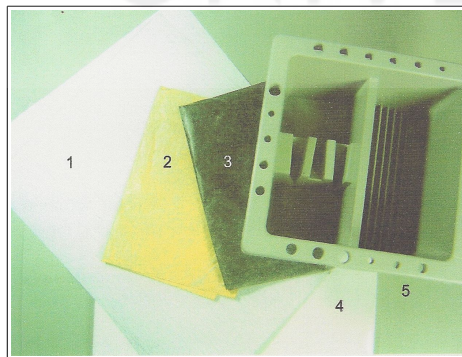


그림26. 포크아트의 재료

- 1) #220, #600 사포 2) 화이트 먹지 3) 블랙 먹지 4) 파레트 5) 물통

그림25), 그림26) 한미경, 전계서, p.18.

5. 국가별 포크아트의 특징

1) 프랑스 포크아트

Tapissery Florals이라 불리는 스타일이 있으며 이 형식은 17~18세기에 만들어졌다. 프랑스의 아티스트들은 그리스로부터 영향을 받았고 이 영향으로 보이는 중요 요소는 아칸서스 무늬에서 볼 수 있다. 이 무늬는 기원전 600년 이후로 많은 아티스트에게 영향을 주었다. 스크롤(Scroll:소용들이 문양)의 정교한 entwining(휘감기 기법)은 회화의 바로크 시대인 1700년대 중엽에 시작되었다. 프랑스는 이러한 휘감기 기법을 새로운 지표로 받아들였다. 그들은 전통적인 스크롤 테두리 장식에 무늬와 각진선 그리고 꽃을 첨가 시켰다. 이러한 Tapissery 테두리 장식은 18세기 프랑스 문화의 전 분야에서 발견된다. 그들은 이러한 기법을 건물, 방, 직물 등의 장식에 사용하였고 18세기 전반에 걸쳐 계속 이어졌다. 그림과 디자인의 로코코 시대 동안에 스크롤과 테두리 장식에 조개모양이 첨가되어졌다.



그림27. Tapissery Florals

그림27) 한미경 , 전계서, p.12.

2) 영국의 포크아트

네로우 보트 페이팅(Narrow Boat Painting)이라 불리는 그림 기법으로서 1800년대초 영국은 광역 운하체제를 각종 상품의 운반을 위해서 폭이 좁은 배들이 이용되었다.

그리고 운송회사 들은 그들의 배를 꾸미기 위해 아티스트들을 고용하였고 이 아티스트들은 그들만의 독특한 스타일을 개발하였으며 가장 흔한 주제로 장미를 사용하였다. 장미를 주제로 한 것은 Buckby Can(Water Can)에도 자주 사용되었다.

아티스트들은 매력적인 꽃 장식과 기하학적인 무늬들을 그려 넣었고 오일 컬러(Oil Color)에 첨가된 에나멜 페인트를 사용했다. 전통적으로 색조는 녹색, 백색, 빨강색, 그리고 노랑색이지만 가끔 경우에 따라 분홍색도 사용되었다.

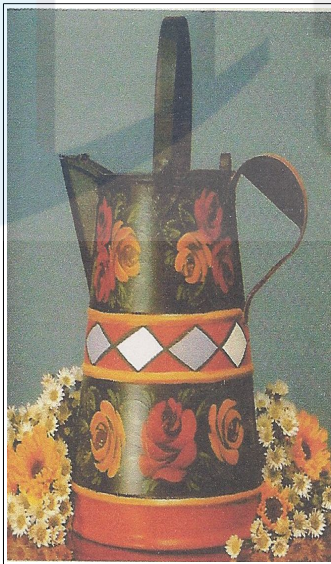


그림28. Narrow Boat Painting 스타일

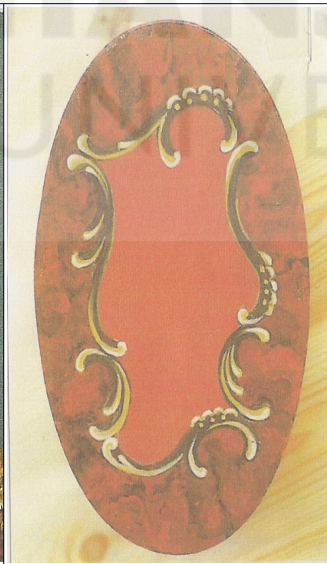


그림29. Konturen-malerei 스타일



그림30. Eigene entwürfe 스타일

그림28), 그림29), 그림30) 한미경, 전계서, 2007

3) 독일의 포크아트

1700년대 후반까지 독일의 포크 아티스트들은 농부 그림이라 번역 할 수 있는 바우에른 말레라이(Bauern - malerei)라 불리는 화려한 페인팅 스타일을 발전 시켜왔으며 처음부터 각양 각색의 바우에른 말레라이의 스타일이 있다.

단순하면서도 아름다운 형식의 꽃 그림 즉, 튜립, 장미 등이 많은 반면 가끔 새들을 표현하였고 각각의 아티스트들은 이들을 주제로 서로 다른 형식으로 표현하였다. 어떤 스타일은 매우 투박하고 어떤 것은 매우 정교한 기술을 보여 주기도 한다.

한 가지 중요한 특징은 밝은 색깔을 주로 사용한다는 것이다. 바우에른 말레라이 형식은 상자, 트렁크, 옷장 등의 가구제품에 많이 사용되었다.



그림31. Bauern-malerei

그림32. Bauern-malerei

그림33. Tolzer Rose

그림31), 그림32), Rosi Fey 『Bauern-malerei』 Englisch Verlaet
그림33), Cshea Szachara 『Kaeko Furuya's Tole Painting Book』

4) 러시아 포크아트

러시아 포크아트는 그 스타일이 매우 다양하며 러시아 민족의 다재다능함을 보여준다. 각 지역별 고유의 포크아트를 갖고 있으며 가장 감동을 주는 러시아 포크아트의 하나는 모스크바 주위의 도시와 마을에서 만들어진 소형 칠기 제품이다.

러시아의 칠기 제품의 기원은 무역을 통해 러시아로 들어오게 된 중국 칠기의 복제품이었다. 러시아의 칠기 제품 생산의 기원은 1720년까지 거슬러 올라가는데 이 때 예술가들은 피터대제(1682 ~ 1725)를 위한 중국식 판넬의 품질을 검사 받던 시기이다. 그 후로 러시아 아티스트들은 칠기 페인팅에 의해 극도로 숙련되었고, 특히 소품 칠기 공예 그림에서 숙련되어졌다.

그들은 종이 반죽 세공 상자에 장미를 주제로 한 그림과 러시아 동화 이야기의 장면을 주제로 한 그림으로 장식하기 시작했다.

1917년의 혁명전에는 아티스트들 대부분이 소품 페인팅 센터가 있는 4개의 마을, Fedoskino, Palech, Kholui와 Mstera에서 성화제작을 통해 활동하였다.

그러나 혁명 이후 새로운 소품 페인팅이 번성 했는데 그 이유는 교회가 더 이상 성화제작을 지원 할 수 없었기 때문이다. 소비에트 연방 붕괴 이후 성화를 예술의 한 형식으로 되돌려 놓았고 다행히 세속적인 소품 페인팅도 계속되고 있다.

Gzhel은 짙고 짙은 파란색의 새딩으로 그려진 전통의 러시아 백자이다. 단색의 예술형식이며 Gzhel의 아티스트들은 중국의 청자 및 백자와 네덜란드 Delftware(델포도기)로부터 많은 영향을 받았다.

Gzhel은 매우 아름답고 소장할만한 가치가 있으며 아직도 생산되고 있다. 러시아 포크아트의 가장 아름다운 형식은 조스토브(Zhostov)라 할 수 있으며 이 곳은 모스크바에서 약 40마일 떨어진 마을이다. 이곳에 살며 작품 활동을 하는 화가들은 우아하고 멋진 꽃과 과일을 주제로 그림을 그리며 이들 그림은 깜짝 놀랄 만큼 아름답다. 그들이 사용 색상은 매우 아름답고 주제와 디자인의 다양성은 끝이 없는 것처럼 보인다.

또 하나이 러시아 포크아트 기법중의 하나로 코크로마(Khokhloma) 라는 스타일이 있는데 금색, 빨강, 검정색을 주로 사용하고 잎사귀에는 밝은 녹색

색을 사용하였다. 전통적으로 금색을 표현 할 때 금가루를 사용했으나 물감의 발달로 요즘은 금색의 물감을 사용한다.

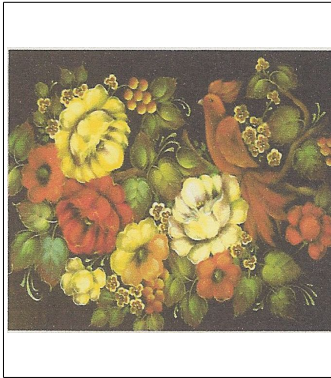


그림34. Zhostov 스타일



그림35. Khokhloma 스타일



그림36. Daffodil Trunk

5) 노르웨이 포크아트

노르웨이의 포크아트는 자수품과 자수품 위에 로즈말링(Rosemalling) 혹은 로즈 페인팅을 입히는 것으로 알려져 있는데 전통적으로 오일 컬러로 그렸다. 지역별로 들이 다른 지방에서 그려지는 그림을 보기 위해 여행을 할 수 있었고 이러한 여행을 통해 노르웨이내 여러 지역의 로즈말링에 공통적인 영향을 주게 되지만 아직도 각 지역별 독창성은 그대로 남아있다.

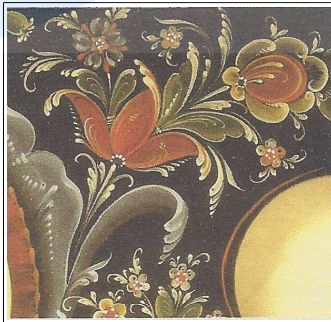


그림37. Rosemalling 스타일



그림38. Telemark 스타일



그림39. Valdres 스타일

그림34), 그림35), 그림36) 『Zhostov Florals with The Russian Arts』 Walnut Hollow
 그림37), 그림38), 한 미경, 전계서, p.13.
 그림39) Yukik Kato 『Tole Painting』 Ondori,

페인팅 기법에 독특한 스타일을 갖고 있다. 수년에 걸쳐 부유해진 지역의 아티스트 로즈말링의 특징은 노르웨이의 대표적인 형태이며, 우아한 C, S 스코롤의 기법을 사용했으며 끝은 부드럽게 둥글게 처리한 입사귀가 특징이고, 꽃의 형태가 다양하고 대칭 및 cross-hatching 기법을 사용하였다. 텔레마크 스타일(Telemark style)은 흐르는 것 같은 비대칭이며 불투명과 투명 기술 모두를 갖고 있고 꽃이 형성되는 곳으로부터 디자인의 뿌리를 주위로 형성되거나 중앙부를 주위로 형성되고, 꽃은 비대칭이며 두 개를 똑 같이 그리지 않는다. Valdres은 전통적으로 파랑, 녹색, 검정바탕위에 그림을 그리고 S-형태의 입사귀와 복잡한 꽃형태를 이루며 비대칭 형태이며 다른 로즈말링에 비해 스코롤이 작다.

6) 네덜란드 포크아트

17,18세기에 네덜란드는 해양산업의 증흥과 함께 강한 해운력을 갖고 있었다. 네덜란드 선원들은 그들의 배와 집을 아름답게 장식하기 위해 정교한 목각술을 발전시켰다. 겨울 동안 운하 및 항구가 문을 닫으면 선원들은 실내장식을 위해 가구용품 등에 그림을 그렸다.

포크 페인팅의 초기에는 일반적으로 목각부에 그리는 것으로서 자연물재를 바탕으로 한 가지 색으로만 표현하였다가 색의 추가를 통해 네덜란드 풍의 페인팅의 혁신적인 변화를 가져왔다.

네덜란드 포크아트의 또 다른 발전 요인은 스칸디나비아의 페인팅과 조각품이 무역을 통해 네덜란드로 소개되면서 부터였다. 힌델루펜(Hindeloopen) 스타일의 그림 기법은 1700년대말 같은 이름의 북부 항구 도시에서 개발되었다. 그 곳엔 현저히 구분되는 두 개의 학파가 있는데 그 각각의 이름은 그 기법을 처음 시도한 화가의 이름을 따서 아렌드 로쎬(Arend Roosje)와 제라드 푸팅거(Gerard Huitinga)이다. 두 개의 학파는 각과 고유의 아름다운 포크아트를 독특하게 창조해 낸다.

푸팅거(Huitinga) 스타일은 밝은 색상으로 그림을 그리고 특이할 만한 것은 기법을 단 한가지 색상으로 채딩을 사용하는 네덜란드 델포도기(Delftware)제품과 유사한 느낌을 준다는 것이다. 로쎬 스타일은 보다 어두운 색으로 정형적으로 그리며, 디자인들이 주로 대칭형을 이루고 있다. 17세기 악센델프트(Assendelfter)라는 북부 도시에서 생성된 악센델프

트 페인팅 기법²³⁾은 기존의 스타일과 전혀 다른 새로운 스타일을 보였다. 이 스타일은 로체 나 푸팅거 보다 더 세련되고 보다 정교하였다. 대부분의 포크 페인팅의 주제가 한정적이었으나 악센델프트 스타일은 꽃, 과일, 그리고 새들을 표현하는 수십가지의 자연적 소재를 갖고 있다. 악센델프트 페인팅의 발전은 한 나라의 경제적 상황이 포크아트에 얼마나 많은 영향을 주는지 보여주는 좋은 예 이다.

처음에는 농부들이 겨울철에 그들의 집을 화사하게 꾸미거나 부수입의 목적으로 수납함, 촛대 등 소형 가구 제품에 그림을 그렸으나 훗날 네덜란드가 해양강국이 되고 국민들이 부유하게 되자 포크아트는 보다 정교해졌고 소품에 그리는 대신 벽과 큰 가구들을 대상으로 보다 정교하게 그림을 그렸다.



그림40. Hindeloopen 스타일



그림41. Assendelfter 스타일

그림40), 그림41) 프라실라 하우스 『Tole Painting』

23) 악센델프트(Assendelfter) 페인팅 기법: 주로 꽃을 둥근 붓으로 사용

7) 한국의 포크 아트 (단청)

벽, 기둥, 천장 같은 데에 오색으로 그림 또는 무늬를 화려하게 색칠하여 목조 건축물의 표면을 보다 아름답게 꾸미는 것을 단청이라 한다.

단청은 특히 궁궐이나 사원 건축에 있어서 무늬들을 조화있게 배열하여 뛰어난 조형미를 이루고 있다. 뿐만 아니라 부식을 방지하고 해충으로부터 보호하는 역할까지 함으로써 기능적인 면에서도 손꼽히고 있다.

이와같이 단청은 조형미와 기능미를 고루 갖추고 있어서 목조 건축이 주류를 이루고 있는 동양 문화권에서는 중요한 건축 양식의 하나다.

단청은 흔히 목조건축물에 채색으로 장식하는 것을 말하지만 그 외에도 석조건축물을 장엄하거나 공예품등에 그림을 그리고 채색을하여 장식하는 등을 총칭하기도 한다.

단청의 색은 청색, 적색, 황색, 백색, 흑색의 다섯 가지색을 기본으로 해가고 있는데 오행 사상과 관련된 것이라고 본다.

단청 무늬의 체계는 건물 부위와 장식 구성에 따라 머리초와 별지화로 나눌 수 있다.

머리초는 건물의 평방, 창방, 도리, 대들보, 서까래, 부연 등 부재의 양 끝에 그리는 무늬이며 주된 무늬는 연화, 주화, 녹화, 응련화 등 꽃으로 장식되고 있다.

별지화는 창방, 평방, 도리, 대들보 등 큰 부재의 양 끝에 머리초를 두고 중간 공백 부분에 회화적인 수법으로 그린 장식화를 말한다.

별지화는 특히 사찰 건축에서 많이 볼 수 있는데, 주로, 용, 봉황, 기린, 거북 등의 사령을 비롯하여 천마, 운학, 사자 등 상서러운 동물과 사군자나 불교 경전에 나오는 장면 등이 있다.

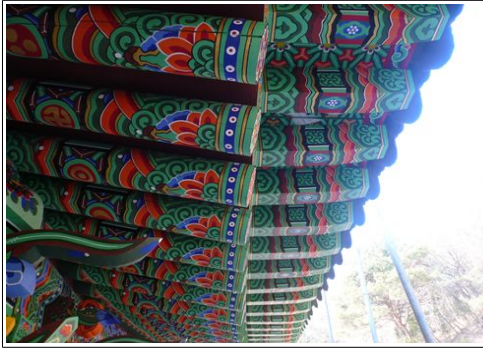


그림42. 단청



그림43. 연화 머리초



그림44. 단청(용머리 별지화)

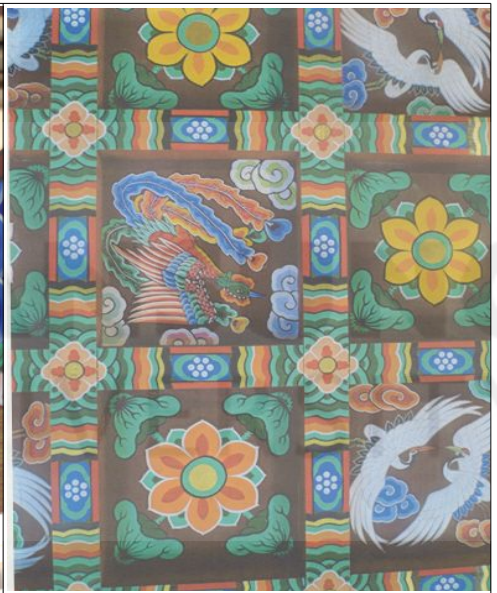


그림45. 단청(머리초와 별지화 응용)

그림42), 그림43), 그림44), 그림45) 인터넷 정보 naver.com , danchong.co.kr

V. 포크 아트 양식과 표현 기법을 응용한 바디페인팅 작품 제작 연구

바디 페인팅의 작품 제작 특성:

그림 48, 57, 64, 74 바디 페인팅 일러스트레이션 시안은 감각적 표현력을 극대화하여 바디 페인팅이란 주제에서 이루어지는 모든 한계성을 극복하여 표현 될 수 있기 때문에 전반적인 스타일 컨셉을 이용하고 인체의 흐름에 맞게 인체의 앞과 뒤에 구성하여 그린뒤 복잡한 부분은 확대하여 부분도를 그렸다.

실제 디자인을 하게 되면 지면에 해놓은 시안작업과 그 느낌이 달라지게 되므로 같은 주제를 두고 다양하게 디자인을 해보아야 한다.

또한 이미지를 이용하여 화면을 대치시키면서 상상력의 세계를 표현하였다.

그림 49, 58, 65, 75 마네킨에 표현한 작품은 FRP로 제작하기 때문에 딱딱하고 사람의 부드러운 피부에 작업 할 때 오는 다른 느낌을 준다.

마네킨의 장점은 움직이지 않기 때문에 디테일한 부분을 정확히 표현 할 수 있지만, 그것이 단점으로 작용도 하였다.

그림 53, 54, 62, 71, 72, 76, 77는 인체에 표현한 작품으로서 바디 페인팅을 관객에게 보이기까지의 과정 요소(율동, 음악, 조명, 소품, 특수 효과)를 모두 적용하여 퍼포먼스를 통해 시각적 환상을 다양하게 표현하였다. 또한, 평면이 아니기 때문에 입체적 개념을 가지고 인체 표현 능력을 기반으로 주관적인 주제의식과 독창적인 주제 해석 능력을 통해 재구성하여 작품을 표현했으며 선의 강약을 주어 효과적으로 표현하고 색상 또한 배색과 조화가 이루어지도록 하여 주제의도를 부각하여 표현하였다.

1. 단청 양식과 포크 아트 표현 기법을 응용한 작품

작품명 : 제국의 성장

재료:

시안 작업 : 전지, 아크릴 물감

마네킨, 오브제 마네킨 작품 : 아크릴 물감, 오브제(패치코트 검정), 깃털, 스팅클, 스톤.

인체 표현 작품 : 아쿠아 물감, 펄, 족두리, 비너.

주제의도 및 작품 설명 :

한국 문화의 두드러진 특징 중의 하나는 자연과 조화를 추구하는 점이다. 색채 경우도 예외가 아니듯 자연과 우주의 원리에 순응하는 음양오행을 바탕으로 그 요소들이 서로 균형있게 구성된 우리의 전통색인 오방색을 기본으로 나라의 평화와 번영을 기원하는 뜻을 나타내었다.

주제는 용의 상징성을 부각하여 최대의 권위와 힘을 상징하는 존재로서 특히 나라를 지키는 호국용으로서 상징적으로 표현하였고 용이 갈구하는 최후의 목표는 구름을 박차고 승천하는 기세, 그러기에 용의 승천은 민족의 포부와 희망 그리고 성장을 표현하였다.

표현 방법은 용머리 부분과 발 부분은 포크 아트를 응용한 더블 로딩 (두 가지 색이 섞인 색과 각각의 색이 표현되어있는 상태), 사이드 로딩 (명암을 주기 위해 사용하는 기법)을 사용하였고 단청의 강렬한 색채를 인체에 가득 메운 구성, 민화적 기법을 간결한 형태와 입체성을 통해 느낄 수 있는 효과적인 이미지 전달을 위해 바디 페인팅에 응용하였다.

응용 모티브 :



그림 46. 용문양(별지화)

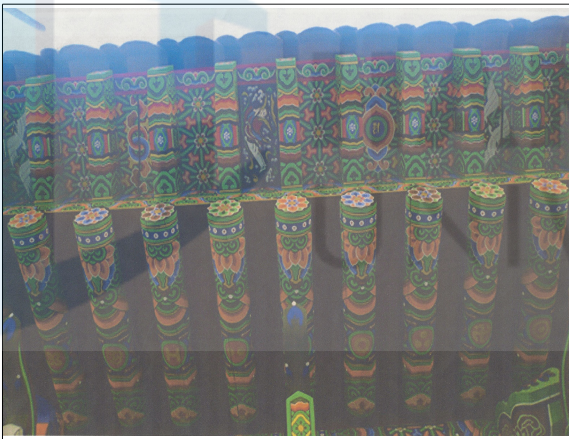


그림 47. 단청(머리초)

그림46), 그림47), 인터넷 정보 naver.com , danchong.co.kr

1) 바다 페인팅 일러스트레이션 시안



그림 48. (주제: 제국의 성장) 시안

2) 마네킨에 표현한 작품



그림 49. (주제: 제국의 성장) 마네킨 제작 과정

이 작품은 사이드 로딩과 더블 로딩의 기본 기법을 응용하였고 단청의 기본색인 오방색을 썼으며 별지화(용)문양과 단청의 머리초(연꽃)를 이용하여 연꽃 문양을 약식화하여 표현하였다.

3) 오브제를 사용한 마네킨 작품



그림 50. (주제: 제국의 성장)오브제를 사용한 마네킨

작품에 사용한 기본 기법:

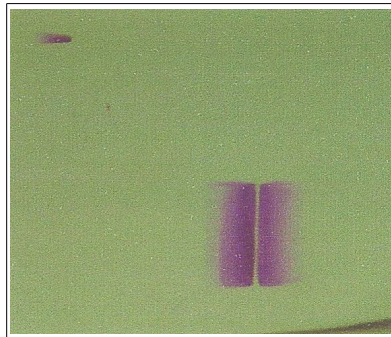


그림 51. 사이딩 로딩

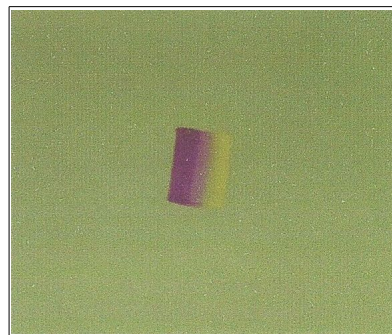


그림 52. 더블 로딩

4) 인체에 표현한 작품

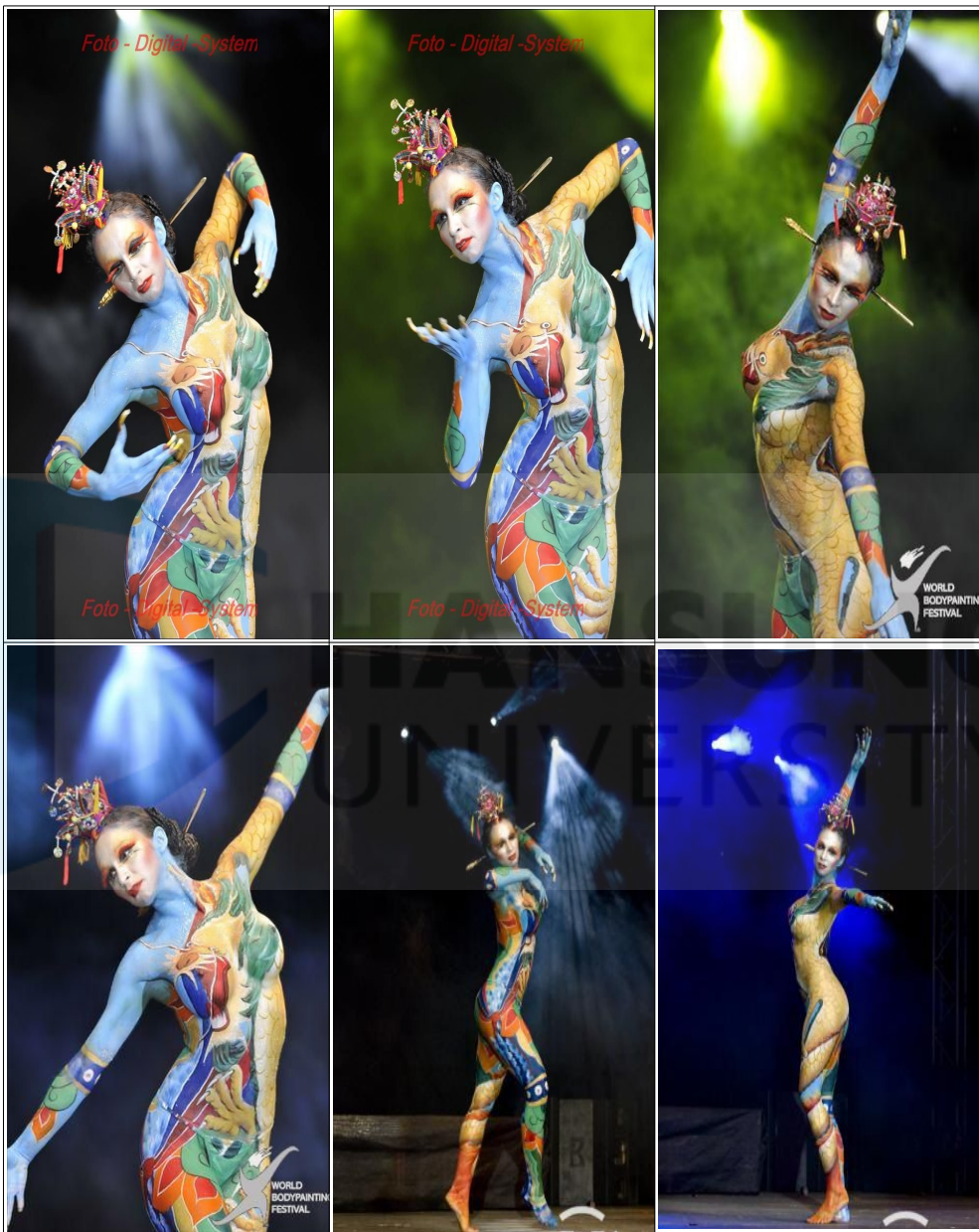


그림 53. (주제: 제국의 성장) 인체에 표현한 작품



그림 54. (주제: 제국의 성장) 인체에 표현한 작품

2. 조스토브 스타일의 양식과 포크 아트 기법을 응용한 작품

작품명 : 경이로운 세계

재료:

시안 작업 : 전지, 색연필

마네킨, 오브제 마네킨 작품 : 아크릴 물감, 패치코트(흰색, 회색), 스톤, 화관

인체 표현 작품 : 아쿠아 물감

주제의도 및 작품 설명 :

현대 사회 속에서 빈틈없이 돌아가는 현실을 퍼즐로 상징했으며 그 속에서 새롭고 신비로운 세계를 자연에서 찾고자하는 욕구를 초원과 꽃으로 표현했다. 단순한 형태로 표현하는 기법과 반복적인 패턴으로 일상적인 현실을 표현함으로 인체의 형태를 들어내기 위한 것이 아니라 사물이 갖고 있는 본질을 표현하였다. 또한 정확성과 정밀성의 특성을 살려 인체에 꽃을 정확하고 정밀한 묘사를 하였다. 인체 골격에 그려진 꽃 이미지를 인체 입체성을 고려하여 명암의 사실적 표현에 중점을 두었다.

러시아의 조스토브 스타일을 응용한 작품이며 질감 표현은 표면에 칠해진 물감을 스폰지로 찍어내는 포지티브 기법으로 초록 바탕을 배경 처리하였고 테이지 스트로크와 콤마 스트로크를 사용하여 꽃의 형태를 표현하였다.

응용 모티브:



그림 55. 조스토브 스타일

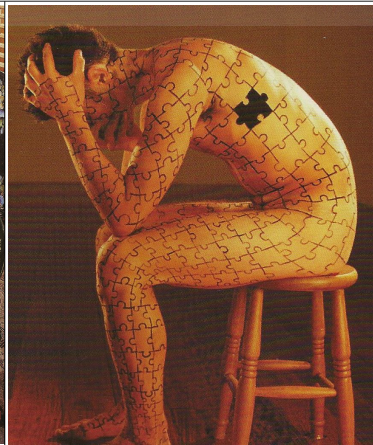


그림 56. 퍼즐

1) 바다 페인팅 일러스트레이션 시안

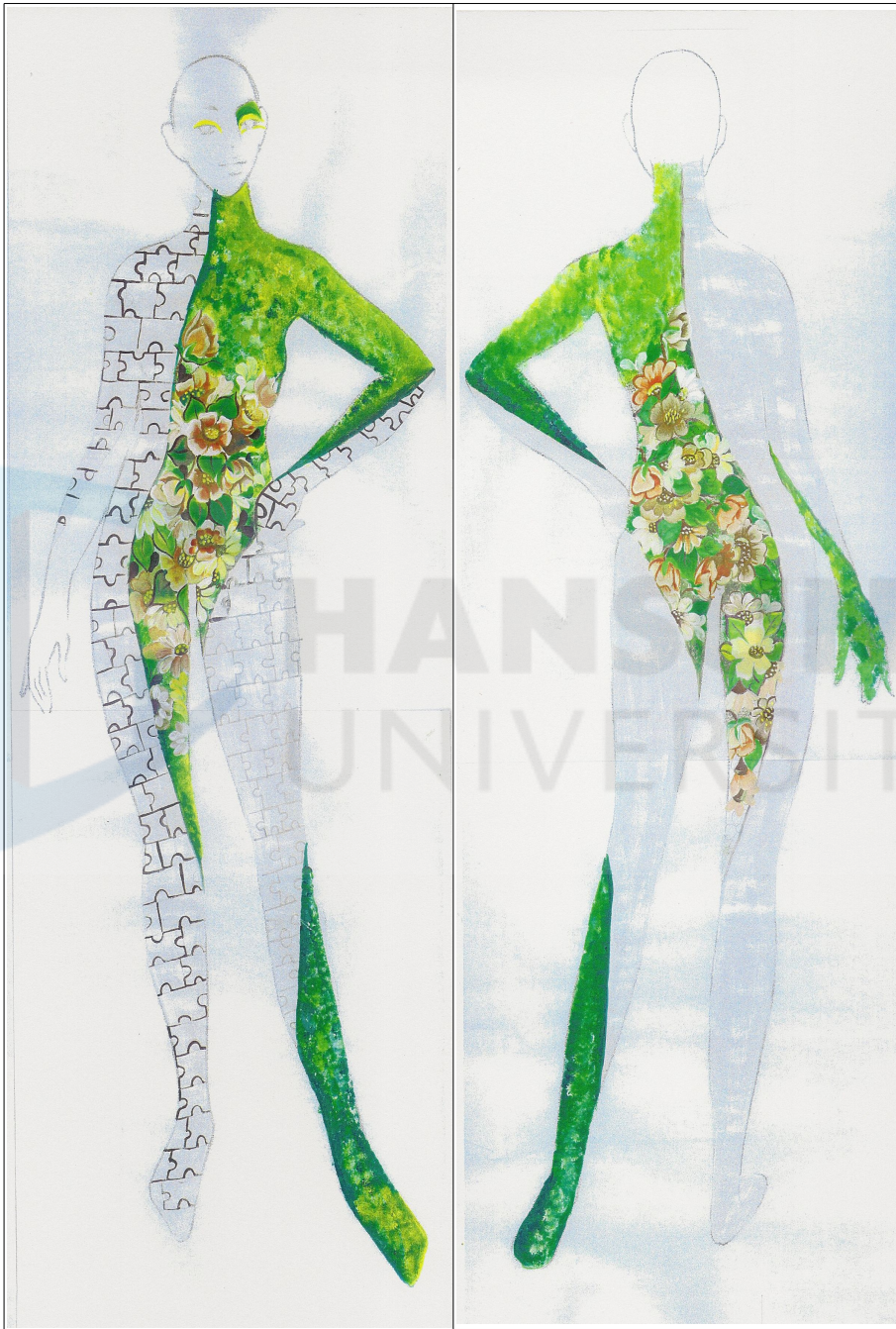


그림 57. (주제: 경이로운 세계) 시안

2) 마네킨에 표현한 작품



그림 58. (주제: 경이로운 세계) 마네킨 제작 과정

러시아의 조스토브 스타일을 응용한 작품이며, 질감 표현기법은 스폰지로 찍어내는 방법인 포지티브 기법을 이용하여 초록 배경 처리했고 데이지 스트로크와 콤마 스트로크를 사용하여 꽃의 형태를 표현하였다.

3) 오브제를 사용한 마네킨 작품



그림 59. (주제: 경이로운 세계) 오브제를 사용한 마네킨
작품에 사용한 기본기법

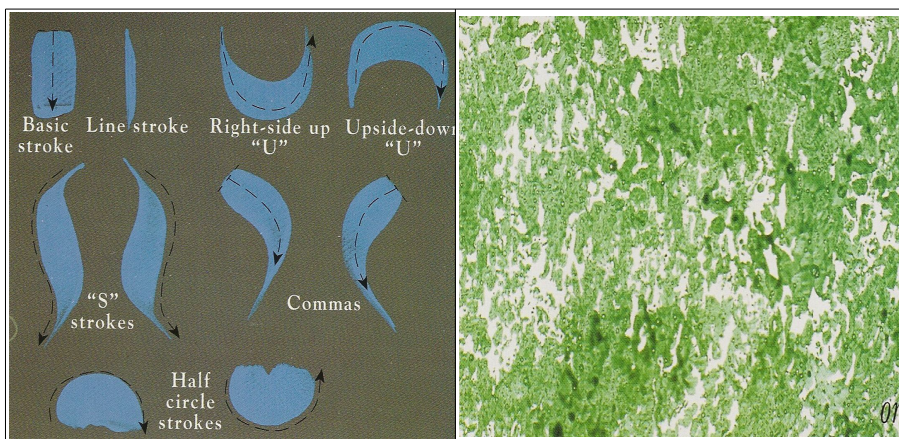


그림 60. 꽃 형태 기본기법

그림 61. 포지티브 기법

4) 인체에 표현한 작품

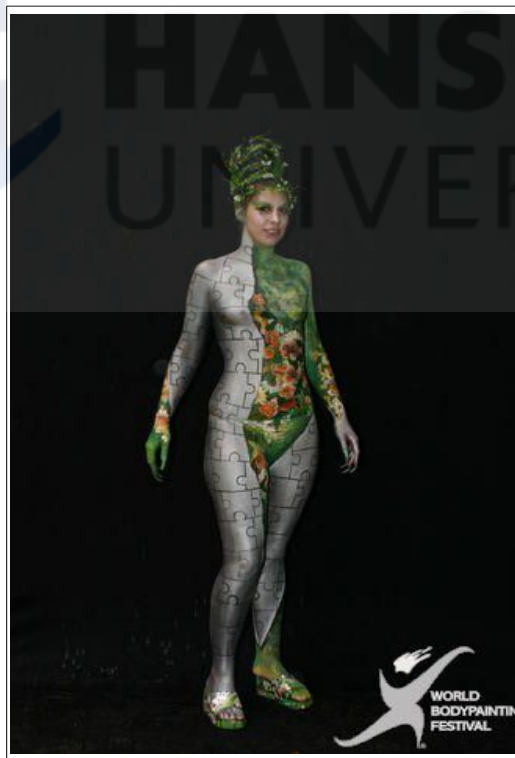
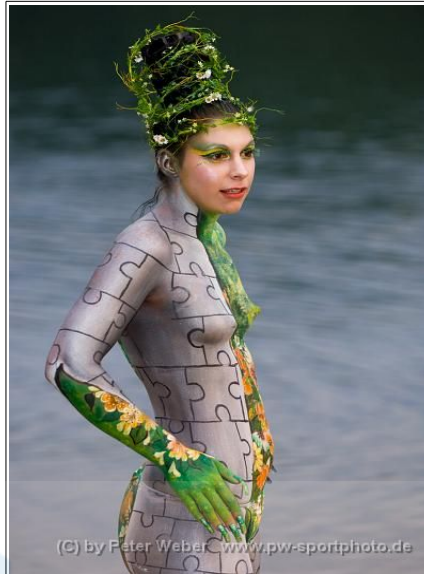


그림 62. (주제: 경이로운 세계) 인체에 표현한 작품

3. 단청(별지화) 문양과 포크 아트 기법을 응용한 작품

작품명: 동화 와 신화

재료:

시안 작업 : 진지, 색연필

마네킨, 오브제 마네킨 작품 : 아크릴 물감, 패치코트(블랙), 스톤, 스펅클

인체 표현 작품 : 아쿠아 물감

주제의도 및 작품 설명 :

민화에서 물고기는 눈을 뜨고 잔다고하여 집안 재물을 보호하는 의미가 있고, 부유와 풍요의 상징이자 물에서 살기 때문에 화재를 예방하려는 의미가 있다. 또한, 물고기가 자유롭게 놀고있는 모습은 생활의 여유와 즐거움을 표현하여 평화스럽고 한가로운 분위기를 동화로 표현하였다.

조형미와 기능미를 고루 갖추고 목조 건축물의 표면에 아름답게 꾸미는 단청을 응용하였다. 단청의 건물부위와 장식구성에 많이 이용되는 물고기를 주제로하였고 회화적인 기법으로 물고기는 사이드 로딩과 더블 로딩을 사용하여 명암과 입체감을 주었다. 장식성을 강조하기 위해서 꼬리 부분을 확대 과장하여 스펅클을 사용하여 흥미로운 시각적 경험을 할 수 있도록 유도하였다. 또한 바탕에 파란색(바다)의 단순함을 피하기 위해 질감 처리를 베이닝 기법(붓자국)으로 응용했으며, 단순하고 밋밋할 수 있는 바위의 질감은 포지티브 기법으로 표현했고, 해면 스펅지와 블랙 스펅지를 사용하여 명암과 질감을 표현하여 바닷 속의 물고기가 착시에 의해 더욱 생동감과 율동감이 들도록 표현 하였다.

응용 모티브:

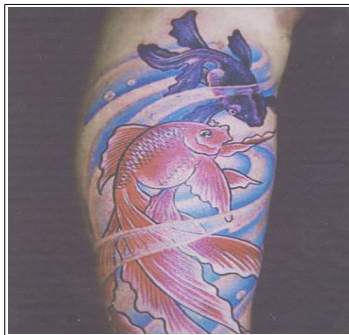


그림 63. 물고기 문양

1) 바다 페인팅 일러스트레이션 시안



그림 64. (주제: 동화 와 신화) 시안

2) 마네킨에 표현한 작품



그림 65. (주제: 동화 와 신화) 마네킨 작업 과정

바다속(파란색) 배경에 붓자국을 내면서 베이닝 기법인 부러쉬에 물감을 묻혀 선을 그어가며 붓자국의 느낌을 주는 방법과 포지티브 기법인 스폰지에 물감을 묻혀 찍어내는 기법을 사용하였다. 해면 스폰지로 찍어 내면서 명암 처리를 했으며 하이라이트 부분은 곰보 스폰지로 찍어 표현했다. 단청의 별지화 문양인 물고기 모양을 응용하였고 포크 아트 기본 기법인 사이드 로딩과 더블 로딩을 사용하였다.

3) 오브제를 사용한 마네킨 작품

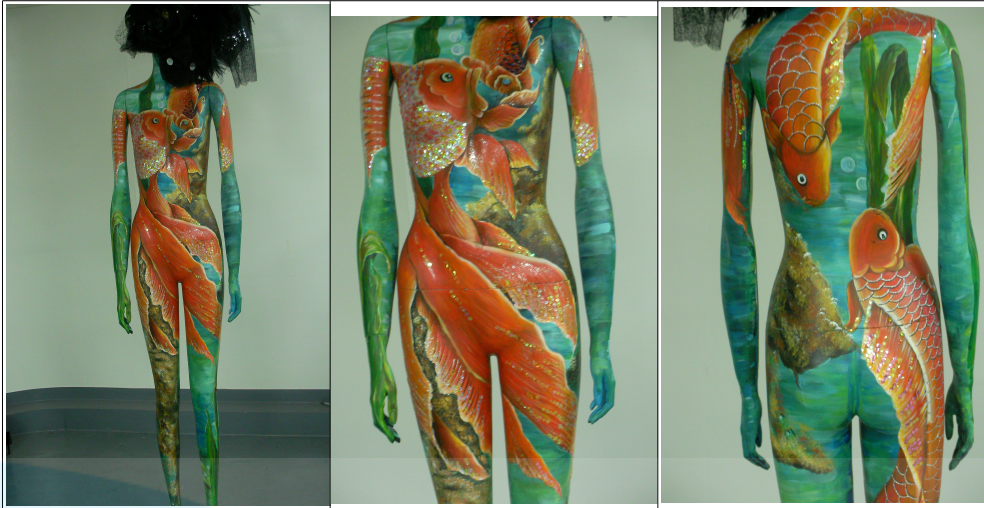


그림 66. (주제: 동화 와 신화) 오브제를 사용한 마네킨

작품에 사용한 기본기법

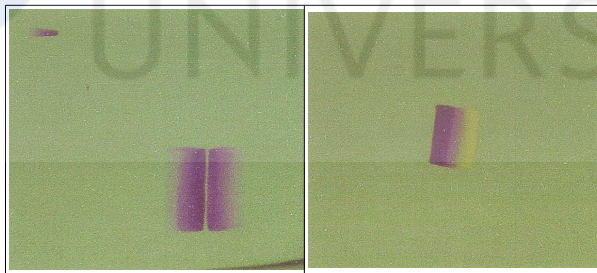


그림 67. 사이드 로딩

그림 68. 더블 로딩

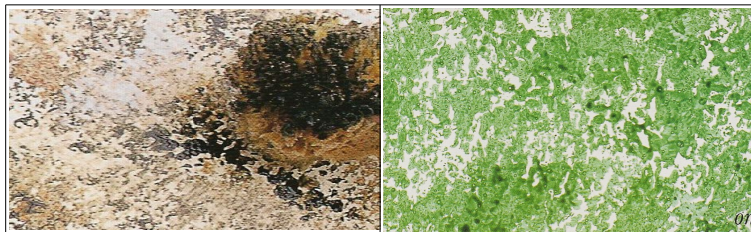


그림 69. 네가티브 기법

그림 70. 포지티브 기법

4) 인체에 표현한 작품



그림 71. (주제: 동화 와 신화) 인체에 표현한 작품



그림 72. (주제: 동화 와 신화) 인체에 표현한 작품

4. 베이닝 기법 양식을 응용한 작품

작품명 : 미래의 세계

재료 :

시안 작업 : 전지, 색연필

마네킨 작업 : 아크릴 물감

인체 표현 작품 : 아쿠아 물감, 필, 버섯모형 등나무 갓, 패치코트(검정),
닝쿨(모형), 녹색 꽃(포장지), OH 필립, 오공 본드

주제의도 및 작품 설명:

순수하고 맑고 깨끗한 어린아이의 시선으로 바라본 동화 속의 상상화
같은 미래의 세계를 표현하였다.

강렬한 원색 색채 대비와 인체의 생동력과 판타지로 동화적인 이미지로
표현하였다.

근육의 모양과 흐름을 기반으로 인체의 아름다움을 율동감있게 시각적
으로 표출하였고 인체 부분은 빨강과 초록, 검정과 노랑색을 사용하여 보색
관계를 대비시킴으로 강한 시각적 효과를 연출하였다. 더불어 바디페인팅
에 운동성과 공간성의 특징을 이용하여 인체 자체에서 들어나는 곡선의
흐름과 인체의 근육의 형태적 특성을 리드미컬하게 표현하였다.

버섯 몸체에 사이드 로딩을 하여 명암을 주었고 원형 방울 모양은 “C”
스트로크를 하여 리듬감을 주었다. 또한 다리 부분은 베이닝 기법을 응용하
여 일반적인 붓터치의 자국을 주어 선의 강약과 명암 단계를 나타내었다.

응용 모티브 :



그림 73. 버섯 일러스트

1) 바다 페인팅 일러스트레이션 시안



그림 74. (주제: 미래세계) 시안

2) 마네킨에 표현한 작품



그림 75. (주제: 미래세계) 마네킨 제작 과정

내면의 상상의 세계를 표현 했으며 붓터치의 자국과 선의 강약을 나타내면서 베이닝 기법을 응용하였고, 주제의 메시지가 잘 나타나도록 표현 했으며, 내면의 순수한 아름다움을 표현했고, 붓터치가 나오도록 덧칠하여 명암 처리하였다.

3) 인체에 표현한 작품



그림 76. (주제: 미래세계) 인체에 표현한 작품



그림77. (주제: 미래세계) 인체에 표현한 작품

VI. 결 론

프랑스나 유럽을 중심으로 활성화되기 시작한 바디페인팅은 인간의 신체에 시각적으로 표현 할 수 있는 모든 방법을 동원하여 이미지를 형상화하는 것으로 예술과 인체를 조화시킴으로서 새롭게 창조되는 독창적 예술이다.

이러한 새로운 문화로 발전된 바디 페인팅은 현대 사회가 복잡하고 다양화함에 따라 독특하고 창조적인 개인의 개성 표현을 중시하는 경향으로 나타나고 있으며 대중과 순수 예술과의 간극을 좁힐수 있는 새로운 장르로서 자리 매김을 위해 그 의미를 정립해 나가고 있다.

본 논문에서는 바디 페인팅의 문화적 고찰로서 역사 개념 및 예술적 특성 요소와 재료에 대해 고찰하였고, 바디 페인팅 디자인 구상과 일러스트에 대해 문화적 고찰을 근거로 하여 포크아트 기법을 중심으로 바디 페인팅에 적용시켜 다양한 사례를 작품으로 제작하였다.

또한, 포크아트의 국가별 특성을 고찰하여 독특하게 발전된 고유의 화법으로 표현하는 포크아트의 표현기법을 알아보고 우리나라의 포크아트인 단청의 문양을 반영하여 작품을 제작함으로써 공간적 디자인을 어떻게 표현하고 어떤 기법을 응용하여 전달하는지 그 역할을 충분히 할 수 있도록 하고자 이 연구를 하게되었다.

이러한 연구과정을 통해 본 논문의 연구 결과로써 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 포크아트는 모든 예술 분야가 그렇듯이 전통민화와 현대화의 과도기를 거쳐 오늘에 이르렀고 화가나 전문장인이 아닌 서민의 생활 미술로 기반을 둔 예술의 한 장르로써 테크닉적으로 순수회화의 극사실적 묘사에 서부터 수채화, 아크릴 유화 등 소재의 다양성과 기타 용도에 따라 실내 장식이나 어느 곳에서나 응용할 수 있다.

또한, 순수 미술과 응용 미술의 경계가 모호해진 현대에 새로운 모티브를 제공하고 포크아트의 예술적 독창적 미적 감각을 높여줄 수 있음을 알게 되었다.

둘째, 포크아트에서 많이 보여지는 소재와 이미지를 응용하여 바디 페인팅에 표현한 결과 바디 페인팅에 포크아트의 기본 기법을 적용하여 현대

적 조형 감각과 선 감각 그라데이션이 표출 되었다.

셋째, 우리나라의 전통색이나 음양의 표현, 주제 기법 등에 구속 받지 않고 포크아트의 표현기법과 잘 조화되어 특성이 잘 부각되었다.

넷째, 포크아트의 개념과 특성을 여러 각도로 응용하여 포크아트 이미지의 표현기법으로 인한 무한한 창작의 가능성을 부여하였다.

이에 본 연구의 한계점으로는 포크아트가 우리나라에서는 작품 위주로 하기 때문에 이론적 자료와 학문적 근거가 미흡하였다. 그래서 작품 제작에 있어서도 포크아트 기법의 단순함 뿐 아니라 국가별 특징을 추구하다보니 의도가 자칫 이론에 근한 배경에 두어 작품의 다양함이 단적으로 드러내 보이지 못함이 한계점으로 파악되었다.

이로 인하여 본 논문의 핵심인 포크아트 기법을 응용한 연구 작품의 범위가 축소되었고 이러한 부분을 보완하기 위하여 오브제로 표현한 작품과 인체에 표현한 작품에서도 다양하게 시도한 것이 자칫 가장 큰 주제인 포크아트 기법을 응용한 바디 페인팅 이 크게 부각되지 못함이 부족함으로 나타났다.

이러한 부족한 부분을 차후 보완하여 다양한 자료 수집과 창의적이고 독창적인 표현 기법을 연구하여 바디 페인팅의 체계적인 연구를 통하여 대중에게 깊게 들어 설수 있는 대중문화로 자리 매김하고 바디 페인팅이 예술의 한 장르로 더욱 발전하여 분장문화예술의 발전을 기대해 본다.

참고 문헌

국내문헌

- 강 대영, 『한국 분장 예술』, 지안당, 1999
- 김 문주, 『Makeup Icon』, 청구문화사, 2006
- 채 송화, 『The Art of makeup』,형설출판사, 2003
- 한 명숙, 『The Body Art』, 청구출판사, 2006
- 최 성민, 『The Body Art with Colors 2』 다음디자인, 2006
- 민 경우, 『디자인의 이해』,미진사, 2002
- 최 성민, 『The Body Art』,도도컴, 2002
- 한국색채학회, 『컬러리스트 이론편』,국제. 2002
- 한 미경, 『포크아트 이야기1 (기초편)』 태학사, 2007
- 이 정아, 『포크아트 이야기』 태학사, 2007

학위논문

- 최 성민, 「컴퓨터 그래픽 작업을 응용한 바디페인팅 연구」
대구대학교 디자인대학원 석사학위논문, 2002
- 이 희승, 「패션 일러스트레이션 표현 연구-젤라틴 기법을 중심으로」 이화여자대학교 석사학위논문, 1996
- 김 은미, 「20세기 미술양식의 유형별 특성 및 표현기법」
한성대학교 석사학위논문, 2008

국외 문헌

Yulil Kato, 『Tole Painting』 , Ondori

Kumiko Takahashi, 『Faux Finish Japan』

프라실라 하우저, 『Tole Painting』

간행물

『Zhostovo Florals with The Russian Artists』 Walnut Hollow

『ILLUSION MAGAZINE』 , 2007

인터넷 사이트

www.naver.com

www.danchong.co.kr

HANSUNG
UNIVERSITY

ABSTRACT

Folk Art style and techniques one Body Painting works

Choi, Hee Kyung

Major in Make-up & Hair Design

Department of Buity Art & Design

Graduate School of Arts

Hansung University

21st century the culture which is various is recognized and as time of pluralistic attention the art of various style receives and respect opens the market of the art and is going. Is caused by with development of like this aesthetic sense and makeup artistic field the artiness is coming to be demanded with growth of beauty care industry. Reed painting which is one of makeup artistic field the indigenous artiness of interest and the expressive territory of masses only will be necessary knows reed painting and grafting making beauty care and art was combined the quality element of various style is growing with new art.

To recently the event choreography illumination, production etc. is effective in order leads from public performance art of the stage and the artiness and work characteristic to look better, is expressive, with avant garde and popular art with strong message produces an impression from like this change inside and as the art which is an

indigenous of one individual is becoming the recognition. But reed painting in masses the style of reed painting calling forth an interest is unfamiliar so far from our country and daytime line culture is recognized and is not recognized concretely to be being and the reason also with the professional manpower tribe the scholastic research which is systematic does not become accomplished and as because not being sees.

So so far collection of data of reed painting which is to developmental phase smoothness and until commercial art and decorative art the reed painting work more and the fork art which is joined together Folk Art grafting does from meaning which expects the expansion of information sharing and diffuses scholastically sees that meaning composes the work which recovers from the artistic side, according to national by culture and emotion uniquely, the national art development gropes the expressive technique of the fork art which expresses with the anger law which is developed and sees and the painting door ocean which is our country fork art and the work reflects produces as in reed painting which is original expression of fork art Technique presented a grafting one research possibility and established meaning which raises a artiness put reed painting in indigenous artistic field. The work research and scholastic research of reed painting which applies the expressive technique of fork art with start accomplish the research which sees and route they wish and the place charging with the beauty care art which is developed more, does there is a questionable matter of the research which sees.

The research contents of the present paper leads and preceding research paper about history and theoretical process art quality and the element material of reed painting tries to investigate before the Tray which will be a conception legal principled process which is necessary to a design conception and a plan about tries to observe a theoretical background in reed painting production. Applies a fork art form and a

technique and in order reed painting work research efficient, the concept, a historical national by folk art feature and a expressive technique of folk art in the center and to observe description below arranges tries, each country with style of characteristics uniquely, applies the basic technique and a material feeling control technique of the folk art which is formed and produces the reed painting work.

With research method work production investigate a reed painting general background in the center and the feature and a format and a technique of the national by folk art which is various and apply, the flower door double meaning technique which is trillion toe styles of Russia and a basic hemp cloth unemployment technique and apply the gun blooms rest to use a technique, scandal material feeling etc. naturally with pictures technique grafting

The building, and color the picture industrial product etc. and decorates and the painting door good-hearted person head beginning and the appendix which apply the image of East and West a folk art in reed painting the subject matter which is various lead and about low of the work to be how grafting do, researched. Also, with one rolled up and expressed completes and the work which with former production process of reed painting ladled the gun until the distant produced and the characteristic element of the work which is the possibility of feeling time effectively appeared in the work and the human body which express.

Like this research process with research result of the present paper to lead with after words escape did a same conclusion.

First. The folk art all artistic field is like that with this traditional folk tale passes by the transition period of modernization and reaches the painter with one style of the art which puts a base with the life fine arts of the populace where is not the professional wife's father tech Nick from pole factual depiction of the pure pictures according to variety and other use of the watercolor painting and acryl appealing

etc. subject matter interior decoration or to today and will be able to apply from which place. Also, a new motive and in today when the guard of the pure fine arts and the application fine arts comes to be dim provided there being a possibility to raise the artistic originaive American sense of fork art, was made to know.

Second. Applied a subject matter and the image which come to seem plentifully from fork art and expresses in reed painting the basic technique of fork art in resultant reed painting which and applied the modern moulding sense and line sense him day this was manifested.

Three. Our country traditional color or expression of positive and negative principles, was not bound subject technique etc. and not to be with expressive technique of fork art harmonized well and the quality was well embossed.

Four, applied the concept and a quality of fork art in various angle and the possibility of the creation which is infinite is caused by with expressive technique of the fork art image gave.

With limit point of the research which sees hereupon the fork art from our country with work putting first theoretical data and scholastic ground was insufficient because of description below. So there is to work production and stands but fork art technique only is simple knows pursues a national by feature saw the intention at the slightest slip in theory in muscle one background and the work was various directly to distinguish and cannot seem was grasped with this critical point which cannot.

