

원시미술을 응용한 일러스트레이션 연구

Illustration through Primitive Art

주저자 : 김혜경

동덕여자대학교 의상디자인학과 교수

Kim Hye Kyoung

Dongduk Women's University Professor

공동저자 : 임수은

단국대학교 예술조형대학 패션학과 외래강사

Lim Soo Eun

Dankook University Lecturer

1. 서론

2. 이론적 배경

- 2-1. 원시미술의 이론적 배경
- 2-2. 일러스트레이션의 일반적 고찰

3. 원시미술의 조형연구

- 3-1. 원시미술의 공간
- 3-2. 원시미술의 색채
- 3-3. 원시미술의 문양 및 디테일

4. 작품 제작

- 4-1. 작품 제작 의도 및 방법

5. 결론

참고문헌

논문요약

21세기는 최첨화된 미디어의 발달과 정보화의 물결로 급진적인 진보와 초스피드적인 생활을 영위하고 있지만 정신적으로는 단순함을 추구하고 있다. 잠시도 쉴 수 없는 시대를 살아가는 현대인들에게 단순함과 느낌의 미학은 쉽터 이상의 의미를 지닌다. 원시미술의 자연 본질적 이미지 표현에서 현대인들의 회귀 본능을 자극하는 것에 충분함을 보여주고 문자발생이전의 사회에서 예술은 커뮤니케이션의 기능을 담당했기에 더 강렬한 이미지 전달의 힘을 가졌으리라 짐작해본다. 이러한 일러스트레이션의 효시라고 말할 수 있는 원시시대의 동굴 벽화에서의 기원을 찾아 원시미술의 개념과 이해를 연구하고 감정이나 사상을 시각화하여 대중에게 설명하는 일러스트레이션의 역사적 의의와 원초적 개념의 상관성을 가지고 원시미술의 공간, 색채와 문양을 응용한 일러스트레이션 개발을 통하여 과학문명으로 발달된 복잡하고 기계화된 현대생활에 단순한 장식적 문양과 현대 장식적 표현의 가능성을 모색하여 순수하고 원시적 감각의 에콜러지한 감성을 자극함으로써 현대인의 요구에 부응하는 창의적 일러스트레이션 개발의 모태로 자리매김 할 것으로 기대한다.

주제어

원시미술, 일러스트레이션, 문양

Abstract

In the 21st century, culture has advanced and improved rapidly into the wave of information and high-tech media. People today live in an era that is highly complex, mechanized, and fast-paced. However, people seek simplicity in their minds. The origin of cave paintings of the primitive age which is thought to be the beginning of such illustration was examined. Through its concept and comprehension, a new territory should be established by searching the possibility of simple patterns and modern expression with geometric images and colors that cannot be seen through the naked eye. It is vital to visualize sentiments or ideas through interrelationship between historical significance of illustration described by the general public and the primitive concept. The seven works presented in this thesis adapted various images and details of primitive art such as body decorations, mask decorations, architectural decorations and etc. I also have emphasized the primitiveness through analysis of representation of worn-out and faded colors, barren earth color, the color of the desert, the color of a rusted steel and etc. Those colors are analyzed by using primary colors like red, yellow and green. Through the exploitation of illustration with colors, as a decorative element and symbolical patterns of primitive art, I hope to stimulate ecologic sentiment of pure and primitive senses in the world of scientifically civilized and complex modern life and satisfy the needs of modern people.

key words

primitive art, illustration, pattern

1. 서론

원시미술의 원초적 단순함이 왜 그토록 현대에 이르기까지 예술의 모태가 되어 왔는지의 경이로움에 매료되어 원시미술의 이론적 배경과 조형연구를 바탕으로 원시미술의 개념이해와 조형성에 관하여 살펴보고 육안으로 볼 수 없는 세계, 즉 감정이나 사상을 시각화하여 대중에게 설명하는 일러스트레이션의 역사적 의의와 원초적 개념의 상관성을 가지고 자연 형태 문양과 추상적이고 기하학적 문양과 더불어 색채를 사용함으로써 원시 미술의 현대적 표현 가능성을 모색하여 새로운 영역을 넓히고자 한다.

이에 본 연구의 목적은 커뮤니케이션(Communication)의 본질을 나타내고 있는 일러스트레이션의 시각적 효과로 원시미술의 원초적 예술성을 대중과의 이해와 공감을 얻고 새로운 영향을 미칠 수 있기를 바라며 크리에이티브(Creative) 적인 모든 디자인 분야에 효과적인 디자인 창출에 활용될 수 있도록 연구하려 한다.

원시미술의 형태, 색채, 문양 및 디테일의 조형적인 요소에서 예술의 근원을 재발견하여 예술의 본질을 과거로부터 찾아내고, 그 근본적인 원시적 성격에 회화를 포함한 어느 다른 매개체보다도 예술의 기본적인 정서의 중요성에 보다 가깝게 접근하고, 일러스트레이션의 기원을 원시미술과의 유사성으로 연구함으로써 원초적인 표현 방법을 일러스트레이션으로 재구성하여 현대적인 디자인에 응용함으로써 단순하면서도 대담한 공간감 연출과 강렬한 색채가 주는 직접적인 효과로 새로운 예술의 가능성을 작품 전체에 현대적인 일러스트로 표현하여 더욱 극대화 하였으며 작품 제작을 위하여 사회적 변화의 요구에 따라 일러스트레이션이 지니고 있는 표현 방법과 시각 전달의 설득력을 높이는데 중점을 두어 시대적인 차별성과 설득력을 증대시킬 수 있는 Adobe Illustrator로 작업하고 CMYK¹⁾ 색 표 제시와 일러스트레이션의 심도 깊은 연구와 표현기법으로 예술적 가치를 높이고 다양하고 창의적인 작품을 제작 하고자 한다.

1) CMYK : 탁상 출판(DTP)을 포함한 다양한 인쇄 시스템에서 사용되는 색 표시 모델의 하나로, cyan, magenta, yellow, black 모델, 인쇄업계에서는 이를 CMYK라고도 부른다.

2. 이론적 배경

2.1. 원시미술의 이론적 배경

인간 정서에 대한 상징적(象徴的) 형태를 창조해 원시적(Primitive)²⁾이란 말은 라틴어의 'Primus'에서 파생한 것으로 역사적으로 태고라는 뜻과 문명에 대한 미개란 뜻도 내포되어 있을 뿐 아니라 이밖에 기계에 의하지 않은 순수한 수공예품을 말할 때도 쓰이며 일반적으로 최고(最高)의 시대미술과 현존하는 미개부족 미술을 포함시켜 총칭한다.

사전적 의미로는 원시적이란 첫째, 초기와 관련되며 둘째, 무의식적 필요 욕구에 기원을 둔 정신활동 행동과 관련되며 객관적, 논리적 유추에 의해 영향 받지 않으며 셋째, 고대적 양식의 특징을 갖는 단순함, 투박함, 거친의 뜻이다.³⁾

원시주의에 관한 최초의 정의는 프랑스의 라루스 사전에서 “원시적인 것의 모방”⁴⁾으로 기술되었다. 이후 웹스터 사전에는 “자연에서의 회귀를 함축하는 원시적 삶의 우월성을 신봉하는 것”으로 수록되었으며, 이것은 에콜로지를 의미하기도 한다. 또한 물질적으로 덜 발달되고 문명의 초기단계에 있는 사회의 덕목을 중시하는 경향으로 기술되기도 한다.

우리는 언어가 어떻게 시작되었는지 알지 못하는 것 이상으로 원시미술에 대해 적당한 정의를 내리기는 어렵지만 일반적인 정의를 내리기 보다는 그것을 바르게 이해하는 것이 더 중요하고 현대 속에서 발견할 수 있는 원시적 요소와 의미는 보는 시각에 따라 다양하게 나타난다. 그러나 인간 정서에 대한 상징적 형태를 창조해 낸다는 점에서 미술의 다중적 유사성과 공통성을 갖고 있으며 이러한 미술이 현대에 미친 영향 또한 부인할 수는 없다.

원시 미술의 본질과 실체를 파악하여 현대인들에게 창의적 영감을 불러 넣을 수 있으며 원시미술과의 만남 그 자체가 즐거움이 될 수 있고 기존의 문화가치나 척도만으로는 해결하기 힘든 예술의 생명력과 사람들에게 신비의 존재로 깊이를 헤아리기 힘든 주술적 힘과 본원적 감성의 세계를 일깨워 주리라 생각된다.

2) 원시적(Primitive) : 1. 시작하는 처음, 2. 처음 시작된 그대로 있어 발달하지 아니한 상태.

3) Webster's Third New International Dictionary(London: G & Merriam Co.,1971). p486

4) Nouveau Larousse Illustree, vol.7 (Paris : Librairie Larousse, 1897-1904), p.32

2.2. 일러스트레이션의 일반적 고찰

일러스트레이션의 어원을 살펴본다면 일러스트레이션(illustration)은 "Illumination"이 원형으로서 색슨어 계열의 "Lim-Lime(그림을 그리다)" 프랑스어의 "Luminer(빛나게 하다)" 와의 복합어⁵⁾로서 어원의 뜻은 "to make light"로 보이지 않는 대상에 빛을 비추어 육안으로 볼 수 없는 세계, 즉 감정이나 사상을 시각화하여 대중에게 설명한다. 인간에게 알린다는 뜻으로 커뮤니케이션(Communication)의 본질을 나타내고 있으며, 자신의 독특한 조형 문법, 개성적인 방향 추구, 독자적인 미술형태로서 사회예술의 한 장르로 정착되었다. 훌륭한 일러스트레이션이 제작될 수 있는 요소로는 창의력, 아이디어, 자기만의 독창성과 이를 표현해낼 수 있는 테크닉을 필요로 한다. 이러한 일러스트레이션은 인간이 자신의 의사를 전달하기 위하여 상징기호와 그림기호를 사용하면서부터 사용되기 시작하였으며 일러스트레이션의 본질은 커뮤니케이션의 도구로 목적성과 예술성을 갖는다. 이에 따라서 일러스트의 기원을 원시미술에서부터 찾을 수 있다. 제대로 된 형식을 갖춘 최초의 일러스트레이션은 기원전 1285년경 고대 이집트의 고분에서 나온 두루마리에 그려진 <사자의 서>[그림1]로 알려져 있다. 이후 중세에 이르러 기독교의 교세가 확장되면서 북유럽을 중심으로 다양한 필사본의 북음서가 나왔고 이 북음서 안에 현란한 삽화가 들어가 있다. 대표작으로는 <켈즈의 서>[그림2]등에 있는데 이는 장인정신에서 비롯된 작품으로 그 디자인과 색채의 구성은 원시 미술에서의 미술처럼 믿기지 않을 정도로 현대적이며 추상적이다. 일러스트레이션은 점차 구텐 베르그 (Gutenberg, 1397~1468)의 금속활자가 발명된 이후 인쇄술이 발달함에 따라 새로운 판화의 발전으로 뛰어난 기교와 작품성을 가지게 되었다. 더불어 19세기말부터 일러스트레이션은 단순히 설명적 도해의 기능에서 벗어나 새로운 의미를 재창조시킴으로써 일러스트레이션의 예술적 가능성을 보여주었다.⁶⁾

일러스트레이션은 변화하는 시대적 상황 속에서 연계되어 변화하고 있으며 예술적인 일러스트레이션의 조형적인 질을 향상시키기 위해서 미래 지향적인 컴퓨터 작업을 이용한 방법이나 전통적인 방법과 현대적인 요소를 접목시킨 잡업을 많이 시도하며 시대

적인 차별성과 설득력을 증대시킬 수 있는 창의적인 일러스트 표현으로 예술적 가치를 높이고 다양한 사회 문화 예술의 한 장르로 정착되었다는 것을 알 수 있다.



[그림 1] 사자의 서
기원전 1285년경



[그림 2] 켈즈의 서
"Book of kells"

3. 원시미술의 조형 연구

3.1. 원시미술의 공간

시각 예술에 있어서 공간은 표상의 기본 요소로서 감각적 체험의 실체라고 할 것이며 그것의 표현은 다른 예술 분야에 있어서 보다 더 구체적이고 완전한 직접성을 특징으로 한다. 공간은 기본적으로 하나의 물체와 그것을 지각하는 인간과의 사이에서 발생하는 상호관계에 의하여 형성이 되며 공간에 대한 인간의 태도는 그들의 시각 세계를 심리적으로 반영한 것이라고 볼 수 있다.

공허를 한정짓는 대상이 직접적으로 정서반응을 유발하는 형체로 이루어지는 데는 조형적 요소인 점, 선, 면 등이 따르게 되는데 이들이 곧 공간을 이루는 요소가 되며 이것을 정서적인 경험으로 바꾸는 것은 인간의 창의력에 의해서이다. 이처럼 공간을 인간의 정서의 영역으로 끌어올리는 변형의 효과를 공간개념(Space-conception)이라고 하며 이것은 주위환경에 대한 인간의 내적 관련을 그려낸다. 그리하여 원시인은 주변세계와 더불어 자신의 위치를 도식으로 표현하려는 충동을 실현하게 된다.

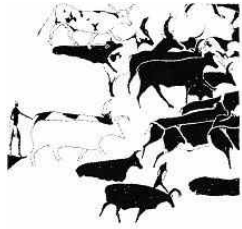
인류 최초의 예술가는 회화의 질료로서 벽면의 공간을 발견하고 용이하게 추정할 수 없는 요열(遼烈)한 움직임과 변화에 대한 인상을 간단한 형태로 환원하여 이것을 평면상에 공간적 구획으로서 한정시키고 밀착시킴으로써 시간의 흐름에 벗어나는 공간은 움직이지 않는 법칙에 의하여 관리되며 한정되는 상태 속에 정착된 하나의 공간에 접근하기 시작하였다.

5) 조준형, 현대 광고디자인에 나타난 구상적 illustration의 연구, 홍익대학교 석사 학위논문, 1972, p.22

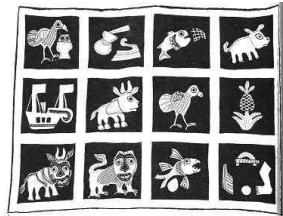
6) 문선영, 패션 일러스트레이션에 있어서의 아르누보 양식 표현성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2005, p.45

7) 김복영, 현대공간 조형론, 서울:홍익대출판부, p.70.

원시인에게 벽면의 공간[그림 3], [그림 4]은 단순히 살아 있는 듯 한 동물을 그린다든 평면적인 장(場)으로 간주되기도 하지만, 굴곡의 형상이 있는 벽면 자체가 외계에 대한 내적 자아의 긍정적 공감으로 인한 이미지의 장으로 간주되어 애초부터 이들에게 있어 벽면이라는 공간은 별도의 장식적 목적을 위한 한정된 의미를 지니지는 않는다.



[그림 3] 벽화,
타살리 나제르,
“소의 시대”



[그림 4] 벽장식,
베냉 아플리케

3.2. 원시미술의 색채

원시미술에 나타난 색채는 동물벽화에서 찾아 볼 수 있으나 동굴벽화의 색채는 워낙 오랜 시간이 흘러 본래의 색을 제대로 알기에는 다소 어려운 점이 있지만 동굴벽화는 단순한 선화로부터 다색의 채화에 이르는 발달단계를 보여준다. 물감으로 그린 바위 그림은 우리나라에서는 아직 발견된 적이 없고 중국이나 몽골, 오스트레일리아 원주민, 멕시코 인디언 등 지금까지도 물감으로 바위그림이 그려지고 있는 것을 알 수 있었고 유럽에서는 주로 구석기시대의 동굴벽화 그림에서 원시미술의 색채를 연구 할 수 있었다. 유럽 후기 구석기 시대의 동굴벽화 그림에 사용된 물감을 살펴보면 흙과 광물, 식물들에서 얻은 밝은 빨간색, 적갈색, 암갈색, 밝은 노란색 등을 쓰고 있다. 검정색도 많이 쓰였는데 목탄을 그대로 쓰거나 기름이나 나무에서 얻은 그늘음과 산화망간을 많이 함유한 광석에서 얻어 쓰고 있다. 청색이나 녹색은 잘 보이지 않는데 나뭇잎과 같은 유기물질에서 얻어 쓴 색소는 오랜 기간 보존되지 못했던 점이라 연구된다. 바위벽에 그림을 그릴 때는 이러한 안료를 크레용처럼 직접 쓰거나 아니면 물이나 동물지방, 계란 흰자위, 피, 기름 등에 개어 쓰고 가루를 내어 비벼거나, 기름 등을 바르고 그 위에 뿌리거나 식물의 섬유나 깃털 또는 섬유물체에 묻혀 그리는 등 오브제를 응용한 기법이 모두 사용되었다.

다색화 시기에 와서는 옅은 붉은 색과 갈색, 그리고 검붉은 점들로 이루어진 다양한 색채로 동물의 몸을 표현했다. 일반적으로 알타미라 동굴의 프레스

코벽화는 미술사상 색채와 형태가 일체화되는 절정기의 사례로 꼽힌다.

단색화(monochrome-painting)와 이색화(bichrome painting)의 단계를 거쳐서 구석기 시대의 가장 발전적인 다색화(polychrome painting)시기에 와서는 옅은 붉은 색과 갈색, 그리고 검고 붉은 점들로 이루어진 비교적 다양한 색채로 동물의 채색하기에 이르렀다. 또한 주변에서 얼마든지 널려져 있는 점토에서 손쉽게 얻을 수 있었기 때문에 모든 색 중에서 가장 많이 사용되었다. 또 색조도 다양하여 이러한 황토를 구운데서 나오는 적갈색으로부터 흑갈색, 적색에 이르는 각 색에서 드물기는 하지만 때로는 자색에 이르는 것까지도 있다. 건조한 크레용(dry crayon)이나 액성 파스텔(liquid pastel)의 상태로도 이용되었는데, 벽면은 다양하게 널려진 석회석으로 이루어져 일종의 프레스코(fresco)⁸⁾상태로 이루어진 것이 많기 때문에 전체적으로 더욱 깊이 있는 색채감을 보여 주고 있다.

채색 기법과 안료의 제작 방법을 통해 이미 알 수 있었듯이 원시인들이 동굴 벽화에서 주된 관심을 갖고 쓴 색들은 붉은 색, 노란색, 검붉은 색, 황토색 등이 대부분이고, 선영(線影)이나 음영의 미묘한 표현에는 검은 색을 사용한 것이 특징이다.

이 같은 충실한 표현은 당시의 색채에서 오는 느낌이 오늘날에 이르러서까지도 강렬한 생명감을 느끼게 하는 것은 자연의 본질적 이미지에 접근하려는 그들의 욕구가 어느 시기보다 강했던 결과로 보여진다.

이렇듯 현대에 이르러서는 문명의 세례를 받지 못한 원시적인 이미지를 상징하는 색이 프리미티브(Primitive) 컬러이다. 낡고 퇴색 되어진 듯한 색, 칙박한 황토의 색, 사막의 색, 녹슨 듯 한 쇠의 색 등이 대표적이다. 또한 빨강, 노랑, 초록이 중심이 된 강렬한 원색 컬러는 힘찬 아프리카를 상징함과 동시에 원시성을 강조한다.⁹⁾ 빨강, 노랑, 파랑, 초록, 검정, 흰색 등은 원초적인 에너지를 표현하는 색채로 빨강색과 노란색 계통이 되며 혈액이나 생물의 에너지원을 나타내는 내부적 의미로도 사용된다.

20세기의 원시미술의 효시는 고갱(Paul Gauguin)으로 문명 세계를 거부하고 새로운 원시 미술을 창조한 고갱의 작품 <아레아아레아>[그림 5]를 살펴보면 고갱의 야심은 보는 사람의 상상력에 음악처럼 작용할 수 있는 장식적인 미술을 창조하는 데 있었

8) 프레스코(fresco):벽화를 그릴 때 쓰는 화법의 하나. 새로 석회를 바른 벽에 그것이 채 마르기 전에 수채로 그린 그림.

9) 김혜경. 패션트렌드와 이미지, 서울 : 교문사 2007.p.42.

다. 고갱의 팔레트를 더 자세히 드러다 보면 코발트 블루, 비리디언, 옐로 오커, 크롬 옐로, 카드뮴 오렌지, 크립슨 레이크 등 순수한 안료들로 전원적인 풍경을 풍성하고 뚜렷하게 표현하였으며 어른거리는 색채, 추상적 형태가 조화로운 앙상블을 이루면서 전체적인 조화를 이루어 졌다.

피카소의 <아비뇰의 처녀들>[그림 6]은 청색시대와 장밋빛 시대의 지배적인 색조이다. 화면의 오른쪽에서 고채도의 청색과 붉은 색이 서로 보색대비를 이루고 또한 청색선으로 가슴과 얼굴에 입체적 표현되고 있다. 피카소는 보통 어두운 색으로 코의 입체감을 강조해야 할 곳에 녹색과 붉은색의 선을 교차시켜 강렬한 동시적 대비를 연출하고 있다.

이외 중세미술이나 15세기 이탈리아 화가들, 그리고 그뤼네발트와 동시대인들, 루벤스와 들라 클루아에서, 그리고 좀 더 최근에는 세잔느와 야수파에서도 찾아볼 수 있다.



[그림 5] 고갱
<아레아아레아>



[그림 6] 피카소
<아비뇰의 처녀들>

3.3. 원시미술의 문양 및 디테일

문양의 출현은 모든 시대에서 각각 독자적으로 발생되었으며 그것은 선사시대부터 지금까지 존재해 오고 있다. 문양은 상징적인 사고의 산물이며, 인간의 생활이 역사적으로 반복되어 가면서 출현한 것이다. 진정한 문양의 의미는 인류의 역사만큼이나 오래되고 자연형태의 문양은 한곳에 정착하지 못하였으며 유랑하던 수렵시대에 발생하여 동물과 식물, 그리고 산, 하천, 계곡을 비롯하여 해와 달, 구름, 바람, 물, 바위 등 대자연 속에 존재하고 있는 모든 사물을 대상으로 어떤 의미로 상통하는 연상적인 표현을 하고자 한 것이다. 한 곳에 정착한 뒤로부터는 추상적이고 기하학적인 문양이 발생하였으며 원, 사각형, 삼각형 등의 기본적인 도형은 언제나 인간과 문화에 자극을 주었다.

이 도형들은 가장 명료하고 단순한 형태이며 서로 연관성을 갖고 있음에도 불구하고 근본적으로는 다른 성격을 가지고 있는데 이는 인간의 본성에 깊이

내재해 있기 때문이다. 이러한 도형들을 조직화하고 조절함으로써 기하학적 추상양식의 문양은 더욱 아름답다워지고 발전할 것이다.

이렇듯 원시문양의 대표적인 특징은 상징적이고 장식적이라고 할 수 있으며 이는 모든 예술에서 뚜렷하게 나타나는데 예술가는 창작에서의 방법, 재료, 형식의 구애를 받지 않고 왕성한 표현력의 욕구와 창조 충동을 발휘하여 현대미술의 영역을 넓혔다고 할 수 있다. 그러나 같은 소재를 갖고 발전되어가는 문양에 있어서도 민족에 따라 나타나는 현상이 다르고 같은 소재로 된 문양일지라도 그 대상에 따라서 표현이 달라진다.

3.3.1 신체장식내의 문양

의복의 기본적 동기인 왜 의복을 인간이 입기 시작 했는가는 의복생활이 이루어지지 않은 원시시대의 신체장식내의 문양 연구에 기초가 되어 의복의 표현적(expressive)기능과 도구적(instrumental) 기능 중 표현적 기능으로서의 감정적(emotional)측면과 전달적(communicative) 측면을 알 수 있다.

신체 표현적(expressive)기능이었던 신체장식의 방법으로는 몸에 색칠을 하는 방법(body painting)[그림 7], 문신 새기기(tattooing), 신체의 일부를 상처를 내어 파손[그림 8] 시키거나 형태를 바꾸는 방법(deformation, mutilation) 을 들 수 있다. 또다시 두 가지의 변형 형태로 일시적인 것과 영구적인 것으로 분류하거나 구별한다. 일시적 형태는 화장, 칠, 면도나 잡아맨 머리 등이 있고 영구적 형태는 매우 격렬한 문신, 상흔 등 형태 변형을 들 수 있다. 여기서 아프리카 원시인들의 장식형태는 현재의 원주민이나 원시 예술품에서 미루어 짐작할 수 있다.

검은 피부를 가진 종족의 대응물은 '상흔'이다. 이런 장식 형태는 면도칼이나 나이프로 피부를 자르는 것을 포함한 영구적인 신체적 과정이다.

장식행동은 이성적이고 기술적 측면에서는 어떤 의미를 찾을 수 없으나 행위자의 문화적 관습이라는 측면에서 본다면 인간의 장식행동은 사회 문화적 의미를 내포하고 있다.

신체장식에 대한 동기의 목적은 첫째, 주술적 측면에서 종족의 상징이나 표시로 행운을 부르는 부적으로 사용되었다. 둘째, 사회적 위치로서 신분의 상징이다. 셋째, 장식의 가장 정확한 형태는 의식 행사에서 보여 지며, 의식을 행함에 있어 참가자 개인의 위모가 중요하므로 장식의 중요성도 크다.



[그림 7] 몸에
색칠하기



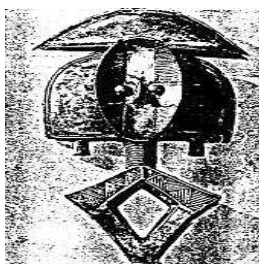
[그림 8] 몸에
상처내기

3.3.2 조각속의 문양

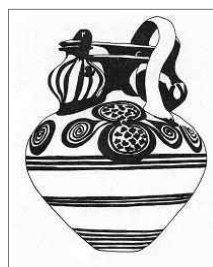
원시 조각은 자연주의로부터 가장 추상적인 양식에 이르기까지 다양한 형식이 나타나며¹⁰⁾ 원시 조각의 형식적인 특징은 수직, 수평, 사선을 강조하고 상대적으로 사실적인 표현인가 추상적인가 둥근형인가 각이 진 것인가 입체적 요소가 있는 것인가 긴장과 운동감의 차원인가를 쉽게 분석해 낼 수 있다.

선 조상(先祖像) [그림 9]을 살펴보면 아프리카 조각 중 가장 대표적인 조각으로 조상을 모시는 표시로 조상의 상을 만든다.¹¹⁾ 선 조상들은 관자놀이, 안면, 경부, 둔부에 문신을 하기도 하고 오래된 상에서 보여지는 자세한 세부의 효과는 푸른색에 의해 더하기도 한다.

수호자상(守護者像)은 일반적으로 원시미술 전 영역에서 기하학적 추상을 보여주며 특별히 누구를 보호하기 위한 것이 아니라 영혼의 세계를 현상세계로부터 분리시키려는 노력으로 만들어졌다. 이외 다산을 비는 목적으로 만들어진 조각들과 장식적 조각 [그림 10]들로 동물문양과 구상적인 사실로 문양의 정점을 이루어 다양한 단순, 추상적 이미지를 다양하게 찾아볼 수 있다.



[그림 9] 선 조상



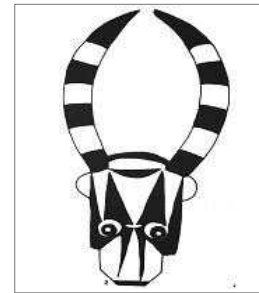
[그림 10] 아테네
출토, B.C 14C

3.3.3 가면(假面)속의 문양

원시적 가면의 의미는 숭배적 동물의 형체를 씌으로써 자연을 지배하는 자연신이 된다는 것을 의미한다. 그것은 이형(異形)의 신으로 때로는 악마도 되고 만능신이 될 수도 있다. 거기에 가면이 사는 세계가 있으며 주술적 힘을 얻는다고 생각했다. 가면들은 마치 변장의 일부로 자연의 신으로 주술적 의미가 크게 내포되었으며 야생의 동물문양을 단순화 시켜 [그림 11], [그림 12] 상징적 장식적 요소로 문신처럼 균일한 선이 얼굴 전체를 구성하고 있고 곡선과 사선, 직선의 대칭적 구성과 삼각형의 반복적인 모양으로 기하학 적인 모티브를 갖는 문양이 등장하게 된다.



[그림 11] 가면,
카메룬



[그림 12] 가면,
카메룬

4. 작품 제작

4.1. 작품 제작 의도 및 방법


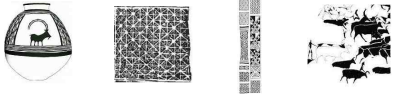
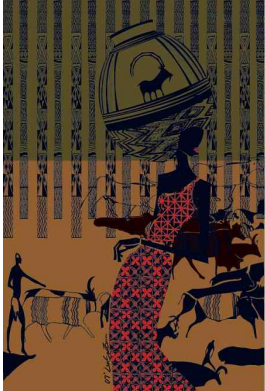
창의적이고 개성적인 작품을 구상하는 작가들은 각기 대중 예술 안에서 대중들에게 독창적인 메시지를 전달하기 위해 그 시대감각에 맞추어 많은 표현 재료와 기법들을 개발시켜 나아가고 일러스트레이션을 포함한 예술 전반의 본질 중의 하나인 창작과정을 통한 작가의 예술관을 표출해 내는 것이다.



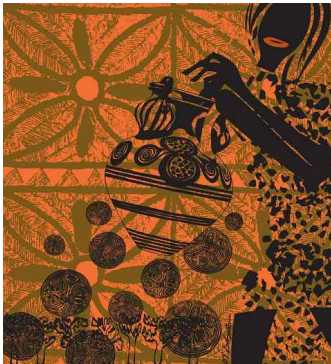
따라서 본 작품은 원시미술의 연구결과 원시미술의 상징성과 장식성의 객관적 요소를 가지고 원시미술의 개념과 이해, 일러스트레이션의 일반적 고찰을 원시미술을 일러스트레이션 표현의 재해석으로 현대적 표현의 가능성을 모색하여 창의적인 작품을 제작하였으며, 원시미술의 문양과 색채를 사용하여 표현을 더욱 극대화 하였고 현대적 사회 변화의 요구에 따라 일러스트레이션이 지니고 있는 표현 방법과 시각전달의 설득력을 높이는데 중점을 두었다.

시대적인 차별성과 설득력을 증대 시킬 수 있는 일러스트레이션의 중요성을 알고 일러스트레이션의 심도 깊은 연구와 창의적인 일러스트 표현기법으로 다양하게 표현하였다.




10) 최병석역, 아프리카 미술, 서울 : 동문사, p.170.

11) 사사기 다카야기, 세계의 박물관, 서울 : 한국일보사, p.124.

제목	Primitive Art 1
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>장식적 조각 문양을 조화시킨 선으로 표현된 원초적인 여인의 모습을 한 층 더 동적인 구도로 발전시켰으며, 온화한 어두운 연두색을 사용, 나무의 패턴을 반복사용 함으로써 야성의 밀림과 아프리카 대륙의 척박한 황토의 색상사용, 원초적인 이미지를 부각시켰다.</p>

제목	Primitive Art 2
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>동굴 벽화에서 보여 지듯이 검은 색의 윤곽과 강렬한 주황색으로 표현되어 지고 표범 무늬를 바탕으로 응용하여 원시적인 강한 이미지와 향아리의 장식적 요소를 물방울이 쏟아지는 듯 한 입체적 구도와 원시 유물에서 보여 지는 꽃문양을 배경으로 성숙한 감정과 풍요로움을 가진 색조로 여성적 색채로도 사용할 수 있는 짙은 주황과 어두운 노랑을 띤 녹색과의 조화를 이루었다.</p>

제목	Primitive Art 3
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>여인의 측면 얼굴을 크게 이미지화 구성 하였으며 선적인 요소로 원초적 이미지를 살리고, 장식 모양, 동식물을 상징적으로 표현, 기하학적인 모양과 자연 주의적 빨강, 초록, 파랑 원색적인 스텀카프와 원시적 문양의 귀걸이의 장식으로 표현하였다.</p>

제목	Primitive Art 4
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>난색 계열의 노랑색을 바탕으로 해안지역에서 보여 지는 물고기의 등뼈, 내장을 포함하여 <선도화> 방법, 시각적 접근, 추상적인 문양, 패턴을 검은 색조와 묘하게 대조적이고, 짙은 색조적 분위기를 나타내었다.</p>

제목	Primitive Art 5
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>자연형태에서 영감을 받아 원시시대에 자연 속에서 우러나오는 아름다움에 자연스러운 선이나 형상을 모방하기 시작하여 무지개나 바다 빛처럼 자연 현상까지도 상징적인 장식에 따라 표현하려고 시도 하였다.</p>

제목	Primitive Art 7
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>원시 미술에서 한 층 더해가는 현대적 구도와 세련미로 여인의 모습을 표현하였고 계속적으로 보여 지는 원시적 이미지를 상징화 할 수 있는 용기를 머리 장식으로 표현 하였으며 신체적장식의 한 방법인 팔에 문신을 검의 장식으로 원시적 문양을 현대적으로 도입함으로써 원시미술의 마지막 작품으로서 창의적이고 세련된 이미지를 표현하였다.</p>

제목	Primitive Art 6
작업방법	Adobe Illustrator 작업
색상	
문양	
작품	
작품 설명	<p>대상을 반복하여 표현함, 역동적인 사자와 표범 무늬의 연속 패턴, 깊고 진한 녹색에 뽀뽀하게 자란 숲을 기하학적 형상, 열대우림기후에 풍부한 생명력, 동식물들이 연상되고 와일드하고 미개척의 이미지를 표현 하였다.</p>

5. 결론

갈수록 빨라지고 복잡화되고 기계화된 시대에 살아가는 현대인들의 궁극적 삶의 목적은 더 편한 생활을 영위하기 위한 바램이다. 더 편해지기 위해서 우리는 예전보다 더 바쁘고, 더 여유롭지 못하다. 이런 점은 아이러니가 아니라고 할 수 없다.

이렇듯이 대부분의 원시미술에서 느낄 수 있는 단순함이 왜 그토록 강하게 사람의 마음을 움직이는데 대한 이유와 원시미술이 비록 미성숙 단계에 머물고 있기는 하지만 모든 문명사회의 인간들에게 새로운 창의적 발상의 원천이 되었음을 알 수 있다.

원시미술의 이미지와 색채 분석으로 일러스트레이션의 창의적인 표현을 이용하여 연구한 결과 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 원시미술의 상징성과 조형성으로 이미지 및 색채 등의 연구 분석으로 일러스트레이션에 이용할 수 있는 풍부한 디자인을 시도 할 수 있었다.

둘째, 일러스트레이션의 표현 기법에 있어서 일러스트레이션을 이미지화 시켜 간단, 명료하게 원시 미술과의 원천의 유사성을 확인 할 수 있었고, 이에 따른 유사성 도입으로 작품제작에 전문성과 구체적 이미지 제시로 더욱 원시 미술의 상징성과 일러스트레이션의 표현 또한 창의적이고 새로운 시도가 될 수 있었다.

셋째, 작품제작 표현방법에 있어서 원시성을 강조하면서 이를 창의적인 일러스트레이션으로 시대적인 변화 요구와 차별성으로 현대적인 표현을 할 수 있었다.

이상의 연구결과를 통하여 본인이 응용한 원시 미술에 대한 심층적인 연구와 이를 주제로 한 색채, 이미지, 문양의 다양한 조형요소로 일러스트레이션 개발과 창의적 재해석으로 복잡하고 다원화된 현대 사회에 원시로의 회귀와 자연적이고 원초적 인간 심리의 환원으로 파괴된 자연생태계의 복귀로 웰빙 트렌드에 맞는 시대적인 변화 요구와 차별성으로 독창적인 예술작품으로 부각될 수 있는 계기가 될 것으로 생각한다.

참 고 문 헌

- 문선영, 패션 일러스트레이션에 있어서의 아르누보 양식적 표현성에 관한 연구, 홍익대학교 석사학위논문, 2005, p45
- 조준형, 현대 광고디자인에 나타난 구상적 illustration의 연구, 홍익대대학원 석사학위 논문, 1972, p22
- 강혜원, 의상사회 심리학, 교문사, p22
- 김복영, 현대 공간 조형론, 홍익대출판부, p70
- 김혜경, 패션트렌드와 이미지, 교문사, 2007, p56
- 김기웅, 한국의 원시, 고대 미술, 정음사, 1981, p101
- 명화이야기 시리즈, design house, 1997, p35
- 사사기 다카야끼, 세계의 박물관, 한국일보사, 1985, p264
- 임두빈, 원시미술의 세계, 가람기획, 2001, p89
- 최병식역, 아프리카 미술, 동문사, 1992, p156
- A.야페, 이희숙역, 미술과 상징, 열화당, 1995, p53
- E.H. Gombrich, 서양 미술사, 열화당, 1985, p22
- Nouveau Larousse Illustree, vol.7 (Paris : Librairie Larousse, 1897-1904), p32
- Webster's Third New International Dictionary(London: G & Merriam Co.1971), p486