



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](#)

2023년 2월
박사학위 논문

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>를
재해석한 디지털 일러스트레이션
제작 연구

- 연구자의 내적 성장을 표현한 <미인도>를 중심으로 -

조선대학교 대학원

예술학과

손 정

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 재해석한 디지털 일러스트레이션 제작 연구

- 연구자의 내적 성장을 표현한 <미인도>를 중심으로 -

A Study on the Production of Digital Illustration
according to the Reinterpretation of <Jamhwa
Saenido(簪花仕女圖)>

- Focusing on the <beauty painting> which expressed the
researcher's inner growth -

2023년 2월 24일

조선대학교 대학원

예술학과

손 정

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 재해석한 디지털 일러스트레이션 제작 연구

- 연구자의 내적 성장을 표현한 <미인도>를 중심으로 -

지도교수 김 일 태

이 논문을 예술학 박사학위 신청 논문으로 제출함

2022년 10월

조선대학교 대학원

예술학과

손 정

손 정의 박사학위논문을 인준함

위원장 조선대학교 교수 양 세 혁 (인)

위 원 조선대학교 교수 박 경 표 (인)

위 원 조선대학교 교수 황 중 환 (인)

위 원 광주대학교 교수 강 철 구 (인)

위 원 조선대학교 교수 김 일 태 (인)

2023년 1월

조선대학교 대학원

목 차

국문초록	xii
ABSTRACT	xiv
제1장 서론	1
제1절 연구배경 및 필요성	1
제2절 연구목적	4
제3절 선행연구	6
1. 공필화(工筆畵)에 관한 선행연구	6
2. <잠화사녀도(簪花仕女圖)>에 관한 이론연구	8
3. 사혁(謝赫) 육법론(六法論)에 관한 선행연구	10
4. 디지털 일러스트레이션 <미인도>에 관한 선행연구	14
5. <잠화사녀도> 재해석 작품에 관한 선행연구	15
6. 색에 관한 선행연구	18
7. 소결	20
제4절 연구범위	20
제5절 연구 방법	21
1. 연구 진행	21
2. 연구 방법	24
제2장 <미인도>와 <잠화사녀도> 고찰	25
제1절 <미인도> 고찰	25
1. 위진남북조(魏晉南北朝)시기 <미인도>에 관한 고찰	27
2. 당나라 초기부터 변영기까지에 나타난 장훤(張萱)의 <미인도>에 관한 고찰	28

3. 당나라 중기 말기에 나타난 주방의 <미인도>에 관한 고찰	29
4. 송나라의 <미인도>에 관한 고찰	30
5. 소결	31
제2절 <잠화사녀도>의 예술 특징 분석	34
1. 기운생동(氣韻生動) - 생각과 감정	35
2. 골법용필(骨法用筆) - 선(線)	38
3. 응물상형(應物象形) - 인물형상	43
4. 수류부채(隨類賦彩) - 색	55
5. 경영위치(經營位置) - 구도와 여백	57
6. 전이모사(傳移模寫) - 계승과 변화	58
7. 소결	59
제3장 디지털 일러스트레이션 <미인도> 고찰	61
제1절 디지털 일러스트레이션 <미인도> 고찰	62
1. 미국과 멕시코 일러스트레이션 <미인도> 고찰	65
2. 프랑스 영국 등 유럽 지역 디지털 일러스트레이션 <미인도>	68
3. 일본 디지털 일러스트레이션 <미인도>	72
4. 한국 디지털 일러스트레이션 <미인도>	75
5. 중국 디지털 일러스트레이션 <미인도>	79
6. 융합 스타일	81
제2절 당나라 <미인도>의 예술 특징에 대한 디지털 일러스트	
레이션의 활용 사례	87
제4장 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 재해석한 디지털	
일러스트레이션 제작	90
제1절 재해석 주제	90
제2절 재해석 과정	94

1. 계승과 변화 - 전이모사(傳移模寫)95
 2. 인물형상 - 응물상형(應物象形)99
 3. 구도와 여백 - 경영위치(經營位置)127
 4. 선(線) - 골법용필(骨法用筆)136
 5. 색(색상, 채도, 명도) - 수류부채(隨類賦彩)141
 6. 재해석 작품의 생각과 감정 - 기운생동(氣韻生動)180

제5장 결론229

참고문헌232

표 목차

[표 1] <잠화사녀도>를 키워드로 분석 결과	2
[표 2] 연구목적	4
[표 3] 종적 연구(전통예술 - 현대예술), 수평적 비교(동서양 예술 비교)	5
[표 4] 공필화(工筆畵)에 관한 선행연구	7
[표 5] <잠화사녀도(簪花仕女圖)>에 관한 이론연구	8
[표 6] 사혁(謝赫) 육법론(六法論)에 관한 이론연구	11
[표 7] 육법론(六法論)의 해석	13
[표 8] 디지털 일러스트레이션 <미인도>에 관한 이론연구	14
[표 9] <잠화사녀도> 재해석 작품에 관한 작품연구	16
[표 10] 색에 관한 선행연구-1	18
[표 11] 색에 관한 선행연구-2	19
[표 12] 연구 진행도-1	22
[표 13] 연구 진행도-2	23
[표 14] 주방(周昉)에 관한 기록	25
[표 15] <미인도>의 발전 상황	32
[표 16] 육법론 분석	35
[표 17] 철선묘, 유사묘, 금현묘	40
[표 18] 냉난색 배색과 유사색 배색	56
[표 19] <잠화사녀도>와 위진남북조, 송나라 <미인도> 예술 특징 비교	60
[표 20] 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 예술 역사 계승성	84
[표 21] <미인도> 예술의 계승과 변화	86
[표 22] 재해석 방향	91
[표 23] 재해석 작품 내용(스토리)과 작품 목적(생각과 감정)	92
[표 24] 사혁의 육법론에 따른 재해석 순서	95
[표 25] <잠화사녀도>의 회화기법	96
[표 26] <잠화사녀도>, <도련도(搗練圖)>의 원작과 모사	97
[표 27] <잠화사녀도> 회화 순서	98
[표 28] 연구자의 창작 인물 체형설정	100

[표 29] 연구자의 창작 인물 얼굴	101
[표 30] 메이크업	101
[표 31] 작품 인물의 표정 분석	102
[표 32] 작품 캡처	103
[표 33] 머리 스타일	104
[표 34] 의상 창작 과정-1	109
[표 35] 의상 창작 과정-2	110
[표 36] 동세 분석	112
[표 37] 인물 동작-1	113
[표 38] 인물 동작-2	114
[표 39] 중국의 색과 빛의 이론 조사 결과	142
[표 40] 서양과 중국 전통 회화 속 색과 빛의 발전이 다르다는 원인	143
[표 41] 르네상스 시대 빛과 그림자 이론	144
[표 42] 인상주의 빛과 그림자 이론	145
[표 43] 감색 시스템	146
[표 44] 가색 혼합 시스템	146
[표 45] 옵티컬 예술 빛과 그림자 이론	147
[표 46] 현대 아트의 빛과 색	148
[표 47] 컬러 시스템	149
[표 48] HSB와 RGB의 한국어·영국어 비교	150
[표 49] 그림의 톤(tone)	151
[표 50] <잠화사녀도>의 색상 범위	151
[표 51] 연구자 작품의 색 설정	153
[표 52] 연구자 작품 인물 의상 무늬-1	154
[표 53] 연구자 작품 인물 의상 무늬-2	155
[표 54] 시리즈2의 색상 분석	156
[표 55] <잠화사녀도>의 색 범위	157
[표 56] 인물의 채도 분석	157
[표 57] 시리즈3의 채도 분석	158
[표 58] 톤 출처: Ansel Adams 『the negative』	159
[표 59] 톤	161

[표 60] 시리즈4의 명도 분석	164
[표 61] 빛의 강약 표	170
[표 62] 인상파 이전 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법	173
[표 63] 인상파 시작한 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법	176
[표 64] 나비파 화가의 '가족 주제' 표현 방식	182
[표 65] <잠화사녀도>의 첫 번째 인물 분석	184
[표 66] <배움>(시리즈1-1)	186
[표 67] <배움>(시리즈1-2)	187
[표 68] <배움>(시리즈1-3)	188
[표 69] <배움>(시리즈1-4)	189
[표 70] <배움>(시리즈1-5)	190
[표 71] <배움>(시리즈1-6)	191
[표 72] <잠화사녀도>의 두 번째 인물 분석	192
[표 73] <화해>(시리즈2-1)	194
[표 74] <화해>(시리즈2-2)	195
[표 75] <화해>(시리즈2-3)	196
[표 76] <화해>(시리즈2-4)	197
[표 77] <화해>(시리즈2-1)	198
[표 78] <잠화사녀도>의 세 번째 인물 분석	199
[표 79] <용기>(시리즈3-1)	201
[표 80] <용기>(시리즈3-2)	202
[표 81] <용기>(시리즈3-3)	203
[표 82] <용기>(시리즈3-4)	204
[표 83] <용기>(시리즈3-5)	205
[표 84] <용기>(시리즈3-6)	206
[표 85] <잠화사녀도>의 네 번째 인물 분석	207
[표 86] <그리움>(시리즈4-1)	209
[표 87] <그리움>(시리즈4-2)	210
[표 88] <그리움>(시리즈4-3)	211
[표 89] <그리움>(시리즈4-4)	212
[표 90] <그리움>(시리즈4-5)	213

[표 91] <잠화사녀도>의 다섯 번째 인물 분석	214
[표 92] <경제>(시리즈5-1)	216
[표 93] <경제>(시리즈5-2)	217
[표 94] <경제>(시리즈5-3)	218
[표 95] <경제>(시리즈5-4)	219
[표 96] <경제>(시리즈5-5)	220
[표 97] <잠화사녀도>의 여섯 번째 인물 분석	221
[표 98] <자율>(시리즈6-1)	223
[표 99] <자율>(시리즈6-2)	224
[표 100] <자율>(시리즈6-3)	225
[표 101] <자율>(시리즈6-4)	226
[표 102] <자율>(시리즈6-5)	227
[표 103] <자율>(시리즈6-6)	228

그림 목차

<그림 1> <잠화사녀도(簪花仕女圖)>	2
<그림 2-4> <잠화사녀도>의 현대화 응용	3
<그림 5> RISS 키워드 '공필화' 검색 결과	6
<그림 6> RISS 키워드 '채색화' 검색 결과	6
<그림 7> RISS 키워드 <잠화사녀도> 검색 결과	8
<그림 8> RISS 키워드 '육법론(六法論)' 검색 결과	10
<그림 9> RISS 키워드 '<미인도> 재해석' 검색 결과	15
<그림 10> 『당나라 명화록(唐代名畫錄)』	26
<그림 11> <잠화사녀도(簪花仕女圖)>	26
<그림 12> <여사잠도(女史箴圖)>	28
<그림 13> <도련도(搗練圖)>	29
<그림 14> <잠화사녀도>, 주방, 당나라 말기	30
<그림 15> <예쁜 옷차림의 사녀도(靚裝仕女圖)>	31
<그림 16-19> 주방의 <미인도> 스타일에 영향을 받은 화가-1	33
<그림 20-21> 주방의 <미인도> 스타일에 영향을 받은 화가-2	33
<그림 22> <잠화사녀도>의 인물, 주방, 당나라 말기	37
<그림 23-25> 선(線)의 역사	39
<그림 26> <잠화사녀도> 선의 농담과 굵기 변화	41
<그림 27> 곡선(분홍)과 직선(초록)	42
<그림 28> 선의 색	42
<그림 29> <잠화사녀도>의 신체 비율	44
<그림 30> <잠화사녀도> 인물의 얼굴형	45
<그림 31> <잠화사녀도> 인물의 메이크업	45
<그림 32-40> 중국 전통 <미인도>의 인물 표정	46
<그림 41> <잠화사녀도>의 머리 스타일	47
<그림 42-43> <잠화사녀도>의 잠화와 실물 대조	48
<그림 44> 석류 치마(石榴裙)	49
<그림 45-46> 원작과 사진-1	50

<그림 47-48> 원작과 사진-2	51
<그림 49-50> 원작과 사진-3	52
<그림 51-52> 중국 전통 <미인도>의 인물 동작-1	53
<그림 53-55> 중국 전통 <미인도>의 인물 동작-2	54
<그림 56> 항주(杭州) 강사서당(薑思序堂) 12색 수묵화 물감	56
<그림 57> 그림 재료용 비단	57
<그림 58> 잠화사녀도의 구도와 여백	58
<그림 59-60> 하드웨어와 소프트웨어	63
<그림 61-63> 디지털 일러스트레이션 창작 도구	64
<그림 64-65> 미국과 멕시코의 전통 일러스트레이션 <미인도>-1	66
<그림 66-67> 미국과 멕시코의 전통 일러스트레이션 <미인도>-2	67
<그림 68-70> 미국 디지털 일러스트레이션 <미인도>	67
<그림 71-73> 프랑스 영국 전통 일러스트레이션 <미인도>-1	70
<그림 74-76> 프랑스 영국 전통 일러스트레이션 <미인도>-2	70
<그림 77-78> 프랑스 영국 디지털 일러스트레이션 <미인도>	71
<그림 79-80> 일본 우키요에 <미인도>	73
<그림 81-83> 일본 전통 일러스트레이션 <미인도>	74
<그림 84-86> 2D 스타일과 전통 스타일 디지털 일러스트레이션 <미인도>	74
<그림 87> <미인도>, 신윤복, 1805	75
<그림 88-89> 한국 전통 일러스트레이션 <미인도>	76
<그림 90-93> 한국 디지털 일러스트레이션 <미인도>	78
<그림 94-95> 중국 전통 일러스트레이션 <미인도>	79
<그림 96-97> 공필화 스타일과 사의화 스타일 일러스트레이션 <미인도>	80
<그림 98-99> 포도 작업 사례 비교	82
<그림 100-105> 융합 스타일	83
<그림 106-110> 당나라 <미인도>에 관한 디지털 일러스트레이션	87
<그림 111-125> 화면 구성	93
<그림 126> 모란(牡丹) 잠화	105
<그림 127> 해당화 잠화와 장신구	106
<그림 128-129> 연 잠화와 장미 잠화	107
<그림 130> 작약 잠화	108

<그림 131> 동작선(Line of Action/flow/rhythm)	111
<그림 132-133> 상징주의 작품	115
<그림 134> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작)- 모란	116
<그림 135> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 해당화	117
<그림 136> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 연	118
<그림 137> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 장미	119
<그림 138> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 작약	120
<그림 139> 재해석 작품<시리즈-1 배움>의 인물형상 소결	121
<그림 140> 재해석 작품<시리즈-2 화해>의 인물형상 소결	122
<그림 141> 재해석 작품<시리즈-3 용기>의 인물형상 소결	123
<그림 142> 재해석 작품<시리즈-4 그리움>의 인물형상 소결	124
<그림 143> 재해석 작품<시리즈-5 경제>의 인물형상 소결	125
<그림 143> 재해석 작품<시리즈-6 자유힘>의 인물형상 소결	126
<그림 145-147> 중국 고대 화폭	128
<그림 148> 화폭	129
<그림 149-150> 화면의 중심점	130
<그림 151-152> 화면의 입체감 강조	131
<그림 153-154> 인물의 동작을 유도하다	131
<그림 155-156> 수직 구도(垂直構圖)	132
<그림 157-158> 사선 구도(傾斜構圖)	133
<그림 159-160> 몇 군데만 배치한 식물 설정	134
<그림 161-162> 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정	135
<그림 163-164> 전체 배치한 식물 설정	135
<그림 165-166> 일러스트레이션에서 선의 굵기	137
<그림 167-169> 연구자 작품에서 선의 농담과 굵기 변화	138
<그림 170-171> 곡선과 직선	138
<그림 172-173> 재해석 작품의 선	139
<그림 174-175> 선의 색	140
<그림 176-177> 재해석 작품의 선	140
<그림 178> 중국 전통 회화 속 색과 빛의 운용 방식	141
<그림 179> 서양 전통 회화 속 색과 빛의 운용 방식	143

<그림 180> 모네의 루앙 대성당 그림(de la Cathédrale)	145
<그림 181> <잠화사녀도>의 톤	162
<그림 182-184> 윌리엄 클라크 원트너의 <미인도>	165
<그림 185-187> 귀베이핑(郭北平, 1949~) 의 <미인도>	166
<그림 188-190> 기타가와 우타마로(喜多川歌麿)의 <미인도>	166
<그림 191-193> 이덕초(李德超)의 <미인도>	167
<그림 194-196> 에곤 쉴레(Egon Schiele)의 <미인도>	167
<그림 197> 재해석 작품의 배경 설정	168
<그림 198> <수련(Le Bassinaux Nymphéas)>, 모네	169
<그림 199-201> 인상파 이전 화가들의 그림	172
<그림 202-204> 모네의 환경색	175
<그림 205-207> 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)의 환경색	175
<그림 208> 재해석 작품<용기 3-1>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과	177
<그림 209> 재해석 작품<1-2>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과	178
<그림 210> 재해석 작품<5-5>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과	179
<그림 211-212> 비단의 질감 추가	180
<그림 213-214> 그림에 사용된 요소-1	185
<그림 215-216> 그림에 사용된 요소-1	185
<그림 217-218> 시리즈3의 소품	200

국문초록

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 재해석한 디지털 일러스트레이션 제작 연구

- 연구자의 내적 성장을 표현한 <미인도>를 중심으로 -

손 정

지도교수: 김일태

조선대학교 일반대학원 예술학과

당나라 <미인도(美人圖)>는 중국의 전통적인 여성의 아름다움을 표현하는 전통 회화이다. <미인도>를 위주로 한 당나라의 인물화는 중국 인물화 역사 중에서 가장 높은 위치에 있다. 당나라 <미인도> 화가 중 가장 높은 업적을 남긴 화가는 주방(周昉)이다. <잠화사녀도(簪花仕女圖)>는 주방의 대표적인 작품으로, 그림 속 여성 인물을 통해 주방의 생각과 감정을 표현하였다는 점에서 새로운 창작의 변화를 일으켰다는 점이 독특하다.

현대의 디지털 일러스트레이션은 전통적인 예술을 수용하면서도 작업 과정과 제작공정이 간편하고 편리한 특성이 있다. 또한, 현대 디지털 사회에서 예술이 서로 계승되고 융합하는 특성을 보여주고 있다. 따라서 이러한 디지털 문화 현상은 전통적인 문화예술과 역사적 계승을 구현할 수 있게 한다.

연구자는 현대의 새로운 디지털 기술을 융합한 새로운 일러스트레이션으로 <미인도>를 표현하기 위해 <잠화사녀도>의 내용과 형식에 대한 연구와 분석으로 중국 전통문화와 예술의 양식을 연구하였다. 그리고 당나라 시대 주방의 생각과 감정을 담은 <잠화사녀도>를 현대를 살고 있는 연구자의 '내적 성장과정'에 대한 생각과 감정으로 재해석한 디지털 일러스트레이션 <미인도>로 창작하고자 하였다.

<잠화사녀도>의 고찰은 사혁(謝赫)의 '육법론(六法論)'에 따라 진행하였다. 육법론에서 생각과 감정에 대하여 '기운생동(氣韻生動)'으로, 선의 기법은 '골법용필

(骨法用筆)'로, 인물형상은 '응물상형(應物象形)'으로, 색은 '수류부채(隨類賦彩)'로, 구도와 여백은 '경영위치(經營位置)'로, 계승과 변화에 대한 내용은 '전이모사(傳移模寫)'의 기준으로 분석하였다.

디지털 일러스트레이션의 고찰은 미국, 멕시코, 프랑스, 영국, 일본, 한국, 중국의 전통 <미인도>, 전통 일러스트레이션 <미인도>, 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 연구하고 분석하였다.

<잠화사녀도>는 화려한 여성 인물형상을 통해 주방의 우울함을 보여준다. <잠화사녀도>에 대해 '재해석'은 생각과 감정, 기법으로 원작을 기초로 하였다. 생각과 감정에 대한 연구자의 내적 성장 과정을 6가지(배움, 화해, 용기, 그리움, 경제, 자율)로 표현하였다. 작품 내용은 '등장한 여성들이 어려움을 극복하는 스토리'이다. '창작 기법'은 육법론을 중심으로 모방과 변화, 선, 인물형상, 색, 구도와 여백, 생각과 감정분석 등 6개 방면에서 단계별로 분석하고 재해석하여 표현하였다.

<잠화사녀도>의 재해석은 '객관적인 역사적 형태'에 연구자의 '주관적인 상상'을 결합하는 방식으로 진행하였다. 재해석 작품은 연구자의 내적 성장에 대한 생각과 감정을 당나라 <미인도>의 예술 형식에 융합시켰다. 또한 현대회화의 매개체로서 디지털 일러스트레이션과 전통예술을 결합한 기법으로 새로운 예술 형식으로 표현하고자 하였고, 연구자의 개성과 차별성을 지닌 예술작품을 창작하고자 하였다.

본 연구를 통해 중국 전통 <미인도>에 대한 재인식과 함께 현대의 디지털 일러스트레이션으로 재해석한 <잠화사녀도>의 새로운 표현에 대한 다양한 작품들이 창작될 수 있을 것으로 기대한다.

주제어: <잠화사녀도(簪花仕女圖)>, <미인도(美人圖)>, 재해석, 디지털 일러스트레이션, 생각, 감정, 내적 성장

ABSTRACT

A Study on the Production of Digital Illustration according to the Reinterpretation of <Jamhwa Saenido(簪花仕女圖)>

- Focusing on the <beauty painting> which expressed
the researcher's inner growth -

Sun Zheng

Advisor: Prof. Kim, Il-tae.

Department of Art

Graduate School of Chosun University

The Tang Dynasty <beauty painting(美人圖)> is a kind of traditional figure painting which expresses the beauty of traditional Chinese women. The Tang Dynasty's figure painting especially <beauty painting> ranked first in the history of Chinese figure painting. Among the painters of the Tang Dynasty, the most successful artist was 'Zhoufang(周昉)'. <Jamhwa Saenido(簪花仕女圖)> is the representative work of Zhoufang, which uniqueness lies in the fact that it expresses the thoughts and feelings of the Zhoufang through the female images in the painting, thus triggered new creative changes.

While accepting traditional art, modern digital illustration's production process is also simple and convenient. In addition, in the modern digital society, art presents the characteristics of mutual inheritance and integration. Therefore, the digital cultural phenomenon can embody traditional culture and art and historical inheritance.

In order to present <beauty painting> with digital illustration that

integrate modern new digital technology, researcher analysed and researched the content and form of <Jamhwa Saenido> which contains the thoughts and feelings of Zhoufang, studied the styles of Chinese traditional culture and art. Then reinterpret <Jamhwa Saenido> into a series illustration which expressed the thoughts and feelings about 'inner growth process' of researcher.

The investigation of <Jamhwa Saenido> is conducted according to Xiehe(謝赫)'s 'Six Principles'. In the 'Six Principles', 'qiyunshengdong(氣韻生動)' means thoughts and feelings, technique of lines expressed by 'gufayongbi(骨法用筆)', 'yingwuxiangxing(應物象形)' means image of figures, 'suileifucail(隨類賦彩)' means color, 'jignyingweizhi(經營位置)' means composition and blank of a picture.

The study of digital illustrations analyzed the traditional <beauty paintings>, traditional illustration <beauty paintings> and digital illustration <beauty paintings> of the United States, Mexico, France, the United Kingdom, Japan, South Korea, and China.

<Jamhwa Saenido> shows Zhoufang's melancholy mood through beautiful female figures. The Reinterpretation of <Jamhwa Saenido> is based on thoughts, feelings and techniques. The researcher used six subjects (learning, reconciliation, courage, longing, economy, self-discipline) to express the inner growth process of thoughts and feelings. The content of the subject is 'the story of women who overcoming difficulties'. Techniques are centered on the six principles, The techniques are centered on the Six Principles, analyzed and reinterpreted in stages from six aspects: imitation and change, line, figure image, color, composition and blank, finally thought and emotion analysis.

The reinterpretation of <Jamhwa Saenido> is combined by 'objective historical form' and the researcher's 'subjective imagination'. The reinterpret illustration integrates the researcher's thoughts and feelings about inner growth into the art form of Tang Dynasty <beauty painting>. In addition, through the combination of digital illustrations and traditional

art, create works of art which shows researchers' individuality and differentiation.

This study is expected that through the study, while re-understanding the traditional Chinese <beauty paintings>, a new form of expression of <Jamhwa Saenido> with modern digital illustrations can be created.

Keywords: <Jamhwa Saenido(簪花仕女圖)>, <beauty painting>, reinterpretation, digital illustration, thought, feeling, inner growth

제1장 서론

제1절 연구배경 및 필요성

중국 미술사에 따르면, 중국 회화는 두 단계로 나눌 수 있다. 당나라 이전의 공필화 위주의 단계와 당나라 이후의 사의화 위주의 단계이다.¹⁾ '공필화(工筆畫)'는 섬세한 선, 우아한 색이 특징인 회화 종류이다. '사의화(寫意畫)'는 사물을 간결한 필법으로 그린 그림의 종류이다.²⁾ 당나라에는 사의화가 없었다. 당나라 <미인도>는 공필화의 중요한 구성 부분이다. 황균(黃均, 1914-2011, 북경 고도서화연구원 원장)의 주장에 따르면 당나라는 중국 고대 물심 발전의 절정기이자 중국 문학 예술 발전의 최고봉이기도 하였으며 중국 회화사의 승화 시대였다.³⁾⁴⁾ '<미인도(美人圖)>'는 전통적인 여성의 아름다움을 표현하는 중국 전통회화의 종류이다.⁵⁾

판공카(潘公凱, 1947- 2022 현재, 중국미술학원 원장, 중앙미술학원 원장, 중국미술가협회 부주석)의 견해에 따르면 <미인도>를 위주로 한 당나라의 인물화는 중국 인물화 역사 중에서 가장 높은 위치에 있다.⁶⁾ 당나라 <미인도> 화가 중 가장 높은 업적을 남긴 화가는 주방(周昉)이다.⁷⁾ <그림 1><잠화사녀도(簪花仕女圖)>⁸⁾는 주방의 대표적인 작품으로, 귀족 여성들이 봄에 정원을 산책하는 장면을 표현한 그림으로, 중국 회화사에서 높은 역사적 위치와 연구 가치를 가지고 있다.⁹⁾ <잠화사녀도>는 주방이 중국 전통의 기법과 형식을 고수하면서도 서양의 새로운 기법과 생각을 적용한 당나라의 <미인도>이다. 송나라에서 청나라에 이르는 <미인도> 예술 발전에 감정적, 기법적으로 영향을 미쳤다. 오늘날에도 중국 학자들은 <잠화사녀도>에 대한 연구를 멈추지 않고 있다. 중국의 CNKI(China National Knowledge Infrastructure) 데이터베이스의 분석에 따르면 키워드 인기도 분석을

1) 黃培傑, 「唐代工筆仕女畫研究」, 『美苑』, 2007, pp.51-54.

2) 黃培傑, 앞의 책, 2007.

3) 黃均, 『仕女圖的研究』, 北京市工藝美術研究所, 1981.

4) 黃培傑, 앞의 책, pp. 51-54.

5) 華強, 「'傳神論'對唐代綺羅人物畫風的影響」, 『藝術探索』, 2004, pp.28-29.

6) 潘公凱, 『插圖本中國繪畫史』, 上海古籍出版社, 2001, p.94.

7) 餘輝, 『形神兼備—中國人物畫』, 吉林美術出版社, 1999.

8) 주방(周昉), 당나라 말기, 출처: 라오닝 박물관 공식 사이트. 2022.12.06.

9) 張慶麗, 「淺談<簪花仕女圖>的藝術語言」, 『美術教育研究』, 2021, pp.12-13.

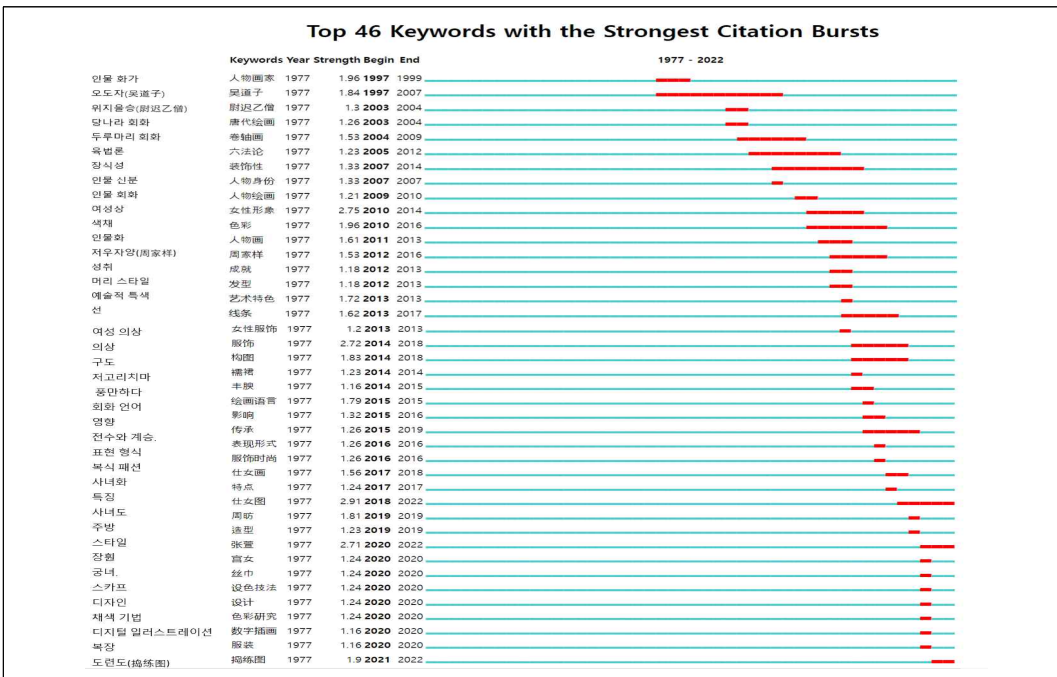
통해 1993년부터 중국의 현대 학자들은 <잠화사녀도>를 연구하기 시작한 것으로 나타났다. [표 1]을 보면 2022년 5월 기준, <잠화사녀도> 키워드에 관해 학자들의 연구 초점은 전통적인 역사에서 뉴미디어 환경으로 옮겨가고 있다. 예술가들도 <잠화사녀도>의 예술 언어는 현대 영화, 애니메이션과 춤 등 다양한 분야에 응용되고 있다.<그림 2-4>

<그림 1> <잠화사녀도(簪花仕女圖)>



<잠화사녀도(簪花仕女圖)>, 주방, 당나라 말기

[표 1] <잠화사녀도>를 키워드로 분석 결과 (1997-2022) (연구자 제작)



<그림 2-4> <잠화사녀도>의 현대화 응용

		
<p>영화 <요묘전(妖貓傳)>¹⁰⁾, 감독 천카이거(陳凱歌), 2017</p>	<p>애니메이션 <장한가(長恨歌)>¹¹⁾, 감독 조희정(趙熙正), 2021</p>	<p>무용 <잠화사녀도>¹²⁾, 동양 가무단(東方歌舞團), 2020</p>

이러한 현상은 예술 발전의 '계승'을 보여주었다. 예술 발전의 역사적 '계승'은 예술 발전의 주요 법칙이자 객관적인 사실이다. 문화 발전은 '계승, 변화, 창조'된 역사이다. 이러한 계승은 전통예술과 현대예술의 발전의 모든 측면에서 나타나며, 내용부터 형식, 창작 방법부터 예술 기법까지 모두 선인들의 성과를 계승한 기초 위에서 점차 발전하였다.¹³⁾ 이와 같이 각 시대의 예술 사이에 이러한 일맥상통하는 연결고리가 있어서 역사는 계승·변화하게 되는 것이다. 예술의 역사적 계승은 다른 뛰어난 예술적 업적에 대한 융합, 사상적 내용과 예술적 형태의 계승과 변화를 포함한다.

1946년 컴퓨터의 등장은 디지털화 시대의 시작을 의미하며, 인터넷 기술과 컴퓨터 기술의 급속한 발전에 따라 디지털화는 이미 현대화의 주요 특징이 되었다. 디지털 기술의 발전은 대중의 일상생활 방식을 변화시켰고 현대 사회에서 사람들은 많은 양의 디지털 정보를 자주 접하고 있다. 현대의 디지털 기술과 예술이 결합하는 추세에 일러스트레이션이 디지털 기술로 융합시킨 작품들로 제작되고 있는 것은 필연이라고 할 수 있다.

10) 출처: <https://www.sohu.com/picture/354148934>, 2020.06.06.

11) 출처: https://www.bilibili.com/video/BV1gw411R7Pz/?spm_id_from=333.788.recommend_more_video.0, 2022.06.06.

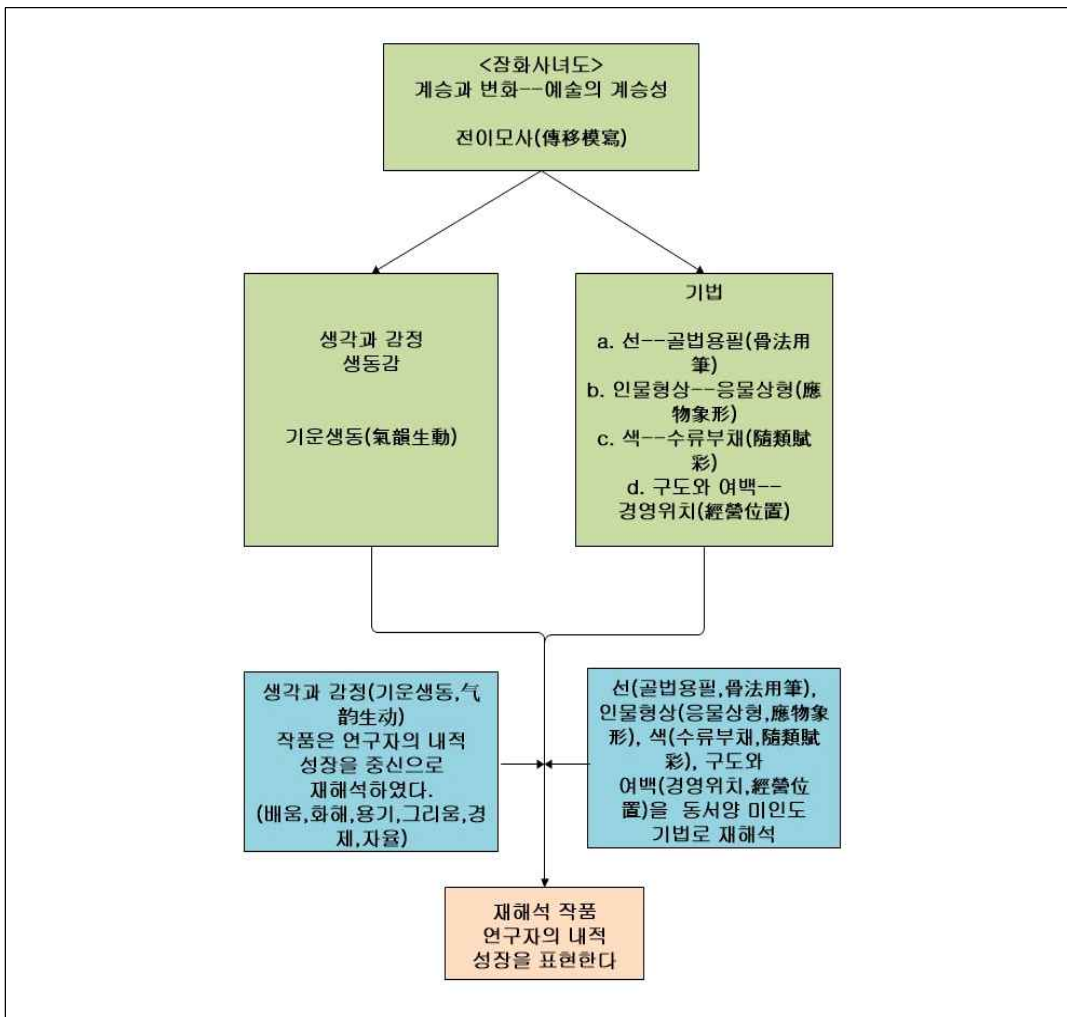
12) 출처: https://play.tudou.com/v_show/id_XNDg4NzUyMzMxMg==.html, 2022.06.06.

13) 趙磊, 薛珊瑚, 田甜, 『藝術概論』, 新華出版社, 2014, p.144.

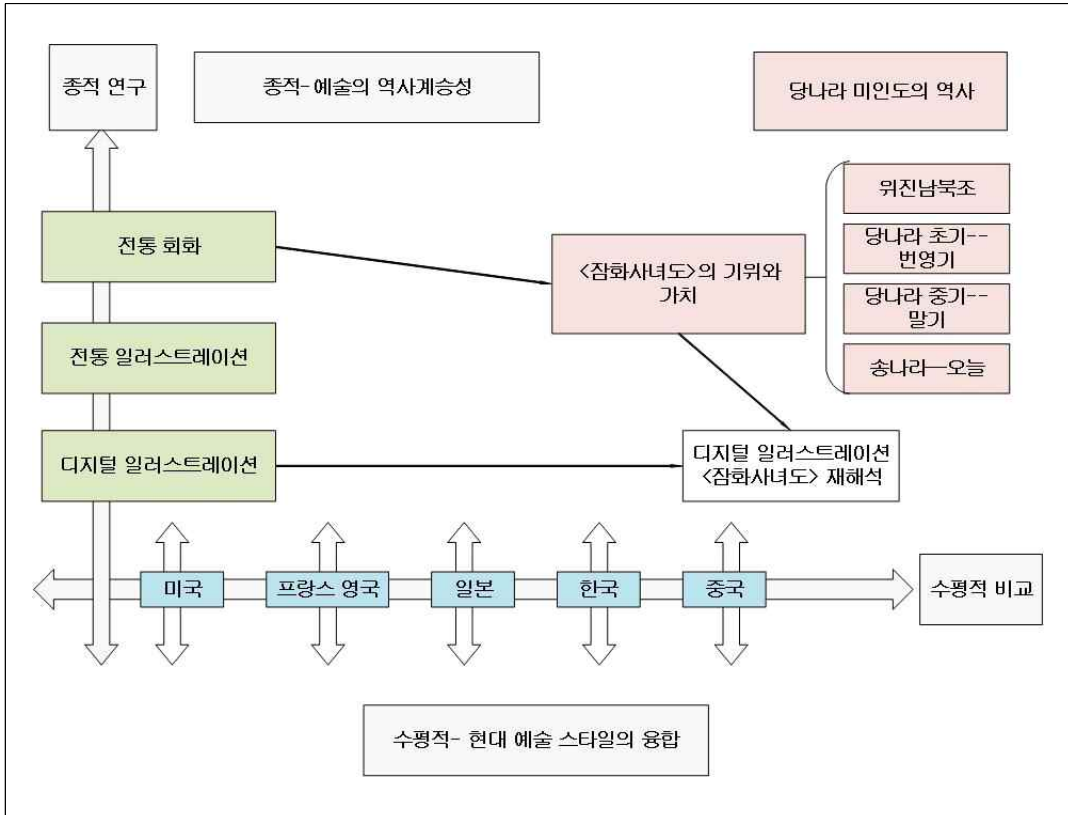
제2절 연구목적

연구자는 현대의 새로운 디지털 기술을 융합한 새로운 일러스트레이션으로 <미인도>를 표현하기 위해 <잠화사녀도>의 내용과 형식에 대한 연구와 <미인도> 분석으로 중국 전통문화와 예술의 양식을 연구하였다. 그리고 당나라 시대 주방의 생각과 감정을 담은 <잠화사녀도>를 현대를 살고 있는 연구자의 '내적 성장과정'에 대한 생각과 감정으로 재해석한 디지털 일러스트레이션 <미인도>로 창작하고자 하였다.

[표 2] 연구목적



[표 3] 종적 연구(전통예술 - 현대예술), 수평적 비교(동서양 예술 비교)



연구자는 종적 연구(전통예술-현대예술), 수평적 비교(동서양 예술 비교)를 통해 전통 기법의 진수를 파악한 후 <잠화사녀도>를 재해석할 수 있다. '전승'은 전통회화의 감정과 기법을 연구하는 직접적인 목적이다. '변화'는 <잠화사녀도>가 가진 중국 미술사적 의의라고 할 수 있다. 디지털 일러스트레이션은 전통문화의 활력을 되살리는 중요한 시각적 수단이다. 이를 통해 창작을 지도하고, 화면 표현의 타당성을 탐색하고, 예술 탐구의 가능한 경로를 넓히고, 독특한 개인 표현 스타일을 형성하기 위해 노력하는 것이 연구의 궁극적인 목적이다.

제3절 선행연구

선행연구는 이론연구와 작품연구의 두 부분으로 나누었다. 이론연구는 논문의 수준에 초점을 맞추고 있으며 주요 연구 대상은 박사학위 논문이다. 선행연구의 키워드로는 공필화, 사혁(謝赫)의 '육법론(六法論)', <잠화사녀도(簪花仕女圖)>, 디지털 일러스트레이션 <미인도>, 재해석을 적용하였다. 작품논문 부분은 근거를 제시할 박사논문이 없어 석사 작품논문을 중심으로 조사연구를 진행하였다.

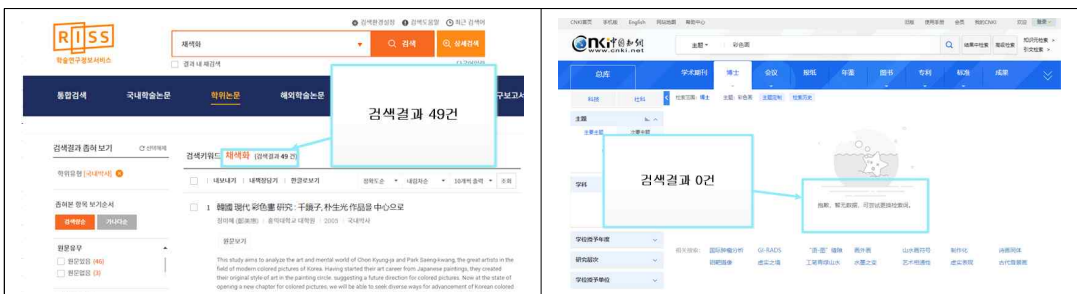
1. 공필화(工筆畫)에 관한 선행연구

먼저 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>의 분류를 확정하였다. '공필화(工筆畫)'와 한국의 '채색화'가 혼동될 가능성이 있다. 그러므로 '공필화'와 '채색화'에 대해 조사를 하였다. '공필화'와 관련 박사논문은 한국에서 4권, 중국에서 35권이 검색되었다. 채색화 관련 박사논문은 한국에서 49권, 중국에서 0권이 검색되었다.

<그림 5> RISS 키워드 '공필화' 검색 결과



<그림 6> RISS 키워드 '채색화' 검색 결과



본 연구와 관련이 있다고 생각되는 논문 5권을 조사한 결과는 다음과 같다.

[표 4] 공필화(工筆畫)에 관한 선행연구

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
1	현대 공필인물화(工筆人物畫)의 심상 표현 연구	유현	성신여자대학교/미술학과	2022	박사논문	중국 공필인물화의 역사와 현대화 발전.	공필화의 역사	공필화의 역사와 <잠화사녀도>의 연구범위의 차이
2	표현기법의 '범주에 따른 색채'에서 '주관적 인식에 따른 색채'로의 놀라운 변화에 관한 연구 A Study on the Wonderful Change in the Expression Techniques from 'Coloring According to Categories' to 'Coloring According to Subjective Perceptions'	찌허희 Jiao Xiaohui	경기대학교 대학원/국제예술학과	2021	박사논문	공필 인물화의 색채 표현 특징을 연구 방향으로 하였다.	공필화/색	공필화과 <잠화사녀도>의 연구범위의 차이
3	공필화의 전통과 현대 발전에 관한 연구 工筆畫的傳統與現代發展研究	송효희 宋曉霞	중국 중앙미술학원/미술학과 中央美術學院/美術學科	2008	박사논문	공필화의 역사와 현대화 변화.	공필화의 역사	인물, 화초 공필화와 <잠화사녀도>의 연구범위의 차이
4	한국미술의 전통소재를 이용한 채색화 창작모형연구	허정화	숙명여자대학교/조형예술학과	2011	박사논문	한국 채색화의 발전 역사 연구.	전통회화	채색화와 공필화의 차이
5	한국 현대 채색화 연구-천경자, 박생광 작품을 중심으로	정미혜	홍익대학교/동양화 전공	2005	박사논문	한국 현대 채색화의 거장 천경자(千鏡子), 박생광(樸生光)의 예술작품을 분석해 한국 채색화의 발전 역사를 되짚어봤다.	전통회화	채색화와 공필화의 차이

유현의 「현대 공필인물화(工筆人物畫)의 심상 표현 연구」(2022)는 중국 공필 인물화의 역사와 현대화 발전을 연구하였다.

찌허희의 「표현기법의 '범주에 따른 색채'에서 '주관적 인식에 따른 색채'로의 놀라운 변화에 관한 연구」(2021)는 공필화의 색채 표현기법을 연구한 내용이다.

송효희의 「공필화의 전통과 현대 발전에 관한 연구」(2008)는 공필화의 역사와 현대화 변화를 연구하였다. 논문에서 송효희는 중국 공필인물화가 중국 인물화의 근원이라는 것을 제기하였다. <잠화사녀도(簪花仕女圖)>는 공필화에 속하며, 그후의 공필화에 영향을 미쳤다. 공필화는 현대로 변화하는 과정에서 새로운 회화 기법을 융합해야 한다. 또한 작품은 화가의 내면을 화면 내용, 화면 형식 등에 반영

해야 한다는 연구내용이다.

허정화의 「한국미술의 전통 소재를 이용한 채색화 창작모형연구」(2011)와 정미혜의 「한국 현대 채색화 연구-천경자, 박생광 작품을 중심으로」(2005)를 통해 공필화의 스타일은 한국의 채색화와 비슷하고 '사의화'의 스타일은 한국의 수묵화와 유사하다는 것을 알 수 있었다.

2. <잠화사녀도(簪花仕女圖)>에 관한 이론연구

<잠화사녀도>를 키워드로 중국에서 99권의 학술지가 검색되었다. '당나라 <미인도>'를 키워드로 관련 박사논문은 중국에서 4권, 학술지에서 49권이 검색되었다. 현재 중국어 논문 외에 당나라 <잠화사녀도>에 대한 전문적인 연구는 매우 적다.

<그림 7> RISS 키워드 <잠화사녀도> 검색 결과



본 연구와 관련이 있다고 생각되는 논문 3권과 단행본 2권을 조사한 결과는 다음과 같다.

[표 5] <장화사녀도(簪花仕女圖)>에 관한 이론연구

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
1	당나라 <미인도> 분류에 관한 연구 唐代仕女畫分類研究	친우생 陳友升	중국미술대학원/ 미술학과	2017	박사논문	장훙과 주방을 대표 화가로 하여 그 작품을 분석하였다. 당나라 <미인도>의 기법과 예술적 특징을 해석하였다.	<장화사녀도>의 예술 특징	연구자의 논문은 재해석에 집중의 차이
2	당나라 공필 <미인도> 연구 唐代工筆仕女畫研究	황피제 黃培傑	중국남경예술대학원/ 미술학과	2015	박사논문	당나라의 <미인도>를 육법론으로 해석하고 당나라 <미인도>의 역사와 발전을 탐구하였다.	육법론으로 당나라 <미인도>를 연구하였다.	육법론으로 <장화사녀도>의 현대화 제작의 차이
3	<장한가>와 당나라 궁정문화생활에 관한 연구 長恨歌與唐代宮廷文化生活研究	여용화 姚榕華	중국산둥대학/ 미술학과	2012	박사논문	당나라 시와 구절의 세부 사항을 회화 작품과 대조하여 연구하였다.	<장화사녀도>의 역사	연구자의 논문은 그림을 중심으로의 차이
4	중국회화예술 Art of Chinese painting	임자배 任晔	한국단행본: 대가출판사	2008	단행본	중국의 예술이 전통에서 현대로 넘어오는 발전과정을 보여주며, 서양예술을 들여오는 과정에서 동서양 예술의 충돌과 융합 등의 양상을 띠고 있다.	1장 7소절은 당나라 때부터 시작된 당나라 <미인도>의 정의와 예술적 특징 연구	당나라 <미인도>의 역사와 연구과 <장화사녀도>의 현대화 제작의 차이
5	육체적 아름다움과 내면의 덕: 송나라의 <미인도> Physical beauty and inner virtue: 'Shinū tu'in the song dynasty	육부 (Liu B)	미국학술지: Journal of Song-Yuan Studies	2015	학술지	당나라 <미인도>를 송나라 <미인도>와 비교 연구	당나라 <미인도>의 역사	송나라 <미인도> 연구와 연구자의 논문은 당나라 <미인도>에 집중의 차이

친우생의 「당나라 <미인도> 분류에 관한 연구」(2017)는 당나라 이전의 <미인도>와 당나라 때의 <미인도>는 그림의 내용과 목적에서 뚜렷한 차이가 있음을 제시하였다. 당나라의 <미인도>는 장훙(張萱)과 주방(周昉)의 작품으로 대표된다. 주방의 작품은 중국 회화에서 <미인도>의 최고 표준으로 평가하였다. 주방의 작품은 여성의 몸짓을 통해 인물의 내면 상태를 보여주었다. <장화사녀도>의 예술적 특징을 분석하였다.

황피제의 「당나라 공필 <미인도> 연구」(2015)는 당나라 각 시기의 <미인도>의 대표 작품과 예술 특색을 분석하였다. 그리고 장훙(張萱)과 주방(周昉)의 작품 스타일이 형성된 역사적 원인과 사회적 원인에 대하여 해석하였다. 그리고 당나라의 <미인도>는 후대의 송나라, 원나라, 명나라, 청나라와 근대의 <미인도>에 영향을 끼쳤다고 제시하였다. 육법론을 통해 '기운생동(氣韻生動)', '골법용필(骨法用筆)', '수류부채(隨類賦彩)' 세 가지 방면에서 당나라의 <미인도>를 해석하였다.

주방(周昉)의 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>의 역사적 위치를 인정하며, 육법론(六法論)을 통한 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 해석의 합리성을 인정하였다.

여용화의 「'장한가'와 당나라 궁정문화생활에 관한 연구」(2012)는 당나라 여성의 머리 스타일, 장신구, 잠화(簪花), 메이크업, 의상에 대하여 연구하였다. 이 부분 내용은 연구자가 재해석한 작품의 인물형상 설정에 대한 역사적 근거를 제공하였다.

한국의 임자, 배연희가 출판한 『중국회화예술』(2008)과 육부의 2015년 미국학술지논문 「육체적 아름다움과 내면의 덕: 송나라의 <미인도>」(2015)에서 당나라의 <미인도>를 언급하였다.

3. 사혁(謝赫) 육법론(六法論)에 관한 선행연구

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>에 대한 선행연구에서, 황피제의 「당나라 공필 <미인도> 연구>는 육법론(六法論)으로 당나라의 <미인도>를 연구하였다. 따라서 '육법론'에 대해 조사하였다. '육법론(六法論)'을 키워드로 검색하면 박사논문이 한국 1권, 중국 129권이 검색되었다. 그리고 학술지 논문은 한국에서 2권, 중국에서 2,616권이 검색되었다.

<그림 8> RISS 키워드 '육법론(六法論)' 검색 결과



본 연구와 관련이 있다고 생각하는 논문 9권을 조사한 결과는 다음과 같다.

[표 6] 사혁(謝赫) 육법론(六法論)에 관한 이론연구

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
1	사혁의 육법으로 본 동양화에 창작에 관한 연구	문영란	한국학술지 : 한국화예디자인학연구	2017	한국학술지	사혁의 육법론을 중심으로 예술 평가 이론을 동양화에 창작에 적용하는 방법을 연구하였다.	육법론의 현대화 응용	본 논문은 디지털 일러스트레이션 분야에 집중되어 있다.
2	유체 시뮬레이션을 통한 수묵미학의 구현	황민식 이현석	한국학술지 : 한국영상학회	2017	한국학술지	이 논문은 사혁의 육법론으로 유체 시뮬레이션의 수묵 애니메이션을 분석하고 그 미학적 가치를 연구하였다.	육법론을 예술 분야의 응용	연구자의 논문은 디지털 일러스트레이션 작품제작 논문이다
3	사혁(謝赫)의 육법론(六法論)에 따른 왕수(王澐)의 건축 작품 분석	현걸, 김남효	한국기초학술지: 조형학연구	2021	한국학술지	건축 분야에서 사혁 육법론의 응용 연구	육법론의 예술 분야에서의 응용	연구자의 논문은 디지털 일러스트레이션 작품제작 논문이다
4	묵(墨)과 오채(五彩)론에 기초한 수묵화의 현대적 변용에 관한 연구	이주원	한양대학교 /응용미술학과	2014	박사논문	전통적 사유를 인식하며 현재 존재하고 있는 현상들을 재해석하였다.	육법론의 예술 분야에서의 응용	연구자의 논문은 디지털 일러스트레이션 작품제작 논문이다
5	고화품록 古畫品錄	사혁 謝赫	상하이 고서출판사 上海古籍出版社	1936	단행본	27명의 화가들을 평가하고 육법론을 제기. 對27名畫家進行評價. 提出六法論.	육법론/주방에 대한 평가 六法論/對周昉的評價	당나라 <미인도>의 역사를 연구과 <장화사녀도>의 현대화 제작의 차이
6	당나라와 그 전기 인물 회화의 인물로지 이론연구 唐代及其前期人物繪畫的本體理論研究	노갑천 盧甲川	남경사범대학/예술학과	2015	박사논문	당나라 인물 회화의 발전과 변화에 대한 연구 對唐代人物繪畫的發展和變化進行研究.	육법론/주방에 대한 평가 六法論/對周昉的評價	육법론으로 <장화사녀도>의 현대화 제작의 차이
7	당송회화 일품설의 변천에 관한 연구 唐宋繪畫'逸品說'嬗變研究	호신군 胡新群	난징 예술대학/예술학과	2011	박사논문	중국 전통 회화의 당송 회화에 대한 연구 對中國傳統繪畫中的唐宋繪畫進行研究.	육법론	육법론으로 <장화사녀도>의 현대화 제작의 차이
8	중국 전통 서화 예술 관념 연구 中國傳統書畫藝術觀念研究	공문 龔文	동남대학교 /예술학과	2005	박사논문	挖掘書法和繪畫的歷史和風格形成原因.	육법론	육법론으로 그림을 분석과 제작에 집중의 차이
9	세혁의 '육법' 시야에 비친 영상 애니메이션 창작 연구 謝赫'六法'視野下的影視動畫創作研究	진엽외 陳葉蕾	우한 공과대학/예술학과	2017	박사논문	육법론의 현대 영상 애니메이션 응용을 분석하였다.	육법론의 현대적 응용	육법론으로 <장화사녀도>를 분석과 제작에 집중의 차이

육법론(六法論)은 위진남북조의 사혁(謝赫, 479-502, 화가, 이론가)의 『고화품록』(古畫品錄, 『畫品』이라고도 한다)에서 제시한 중국 회화의 감정 이론이다.

문영란의 「사혁의 육법으로 본 동양화에 창작에 관한 연구」(2017)는 동양 예술과 동양미학에 창작 및 품평기준으로 활용하는 사혁(謝赫)의 '육법론(六法論)'

의 내용을 살펴보고 그중 '기운생동'을 중심으로 동양화예의 창작원리에 적용하여 논지를 제시하였다. 동양예술에서 '기운생동(氣韻生動)'의 적용 범위는 인물화, 산수화를 넘어 화조화, 초충화 또 서예 등 모든 예술 분야로 확대되어왔다는 연구내용이다.

황민식, 이현석의 「유체 시뮬레이션을 통한 수묵미학의 구현」(2017)은 사혁(謝赫)의 육법론(六法論)이 수묵 애니메이션에 적용될 수 있다고 제안하였다. 사혁이 수묵미학의 원리로써 육법의 첫째인 기운생동이며, 유체 시뮬레이션의 표현기법은 '골법용필(骨法用筆)', '응물상형(應物象形)', '수류부채(隨類賦彩)', '경영위치(經營位置)'로 구성하였다.

현걸, 김남호의 2021년 논문 「사혁(謝赫)의 육법론(六法論)에 따른 왕슈(王澐)의 건축 작품 분석」은 육법론(六法論)을 통해 왕슈(王澐)의 건축 작품을 분석하였다. 첫째, '전이모사(傳移摸寫)'는 우수한 작품이나 전통적인 건축의 형태를 모방하여 설계하는 것이 아니라, 그 내면에 내포된 작가의 정신이나 전통적인 특성과 고유의 문화에 대해 고뇌하고 그것을 전승(傳承)하여 자신의 방식으로 독창적인 작품을 창조하는 것이다. 둘째, 사혁(謝赫)이 제기한 최고의 품평인 '기운생동(氣韻生動)'에 도달하려면, 작품 겉으로 드러나는 형(形)의 아름다움뿐만 아니라 '형신겸비(形神兼備)' 즉, 정신과, 형태를 모두 갖추어야 하며, 마치 하나의 독립적인 생명을 지닌 자연 산물처럼 생동하게 표현되어야 한다는 내용이다.

이주원의 「묵(墨)과 오채(五彩)론에 기초한 수묵화의 현대적 변용에 관한 연구」(2014)는 사혁(謝赫)의 육법론(六法論)을 한국어로 설명하였다. 육법론(六法論)을 수묵화의 현대화에 적용하였다.

노갑천의 「당나라와 그 전기 인물 회화의 온톨로지 이론연구」(2015)는 남진야오(姚最, 536-603, 회화 평론가)의 『속화품(續畫品)』, 장언원(張彥遠, 815-907, 화가, 회화 평론가)의 『역대 명화기(歷代名畫記)』, 곽약허(郭若虛, ?-?, 송나라 회화 평론가)의 『도화견문지(圖畫見聞志)』에서 육법론을 깊이 해석하였다. 그리고 육법론(六法論)은 중국 전통 인물화 평가의 첫 번째 기준이라고 주장하였다.

호신군의 「당송회화 일품설의 변천에 관한 연구」(2011)는 육법론은 세 가지로 그림을 평가한다. 첫 번째, 기운생동(氣韻生動)은 화면의 전체적인 효과와 그림의 의도를 표현하기 위한 요구이다. 두 번째, 기법에 대한 요구이다. '골법용필(骨法用筆)', '응물상형(應物象形)', '수류부채(隨類賦彩)', '경영위치(經營位置)'를

포함하였다. 세 번째, 모사 및 변화에 대한 요구로써 '전이모사(傳移模寫)'이다.

공문의 「중국 전통 서화 예술 관념 연구」(2005)는 '기운생동(氣韻生動)'이 육법론에서 가장 중요한 기준이다. 육법론은 감상적인 창작 태도이다. 창작의 기준은 바로 감상의 기준이고 감상의 기준이 창작의 기준이다. 감상과 창작은 '일체'이라는 연구내용이다.

진엽리의 「세허의 '육법' 시야에 비친 영상 애니메이션 창작 연구」(2017)는 '육법론은 예술 감상과 예술 창작이 융합되어 있다'라고 제시하였다. 육법론은 회화내용과 기법에 연결하였다. 육법론의 본래 의의를 확장한 후에, 영화나 애니메이션 작품의 창작에 응용할 수 있다. 영상 애니메이션의 표현력을 향상하게 시키고 영상 애니메이션의 창작 공간을 넓힐 수 있다는 연구내용이다.

선행연구를 통해 육법론은 중국 회화예술의 최고 평가 기준이고 중국 화가들의 미적 원칙이다. 당나라 공필화 <미인도>의 발전은 전통적인 회화 이론인 '육법론'과 밀접한 관계가 있다. 사혁(謝赫)의 육법론(六法論)이 현대의 여러 예술 분야에서 응용되었고 다양한 예술에 대한 평가 기준과 창작 준칙으로 활용할 수 있음을 알 수 있다.

한국과 중국의 육법론(六法論)에 관련 논문을 정리하고 결과는 다음과 같다.

[표 7] 육법론(六法論)의 해석

육법론	용어의 의미	해석
기운생동(氣運生動)	기운에 의한 생동	화면 속 인물의 감정 전달. 화가의 생각과 감정 전달.
골법용필(骨法用筆)	모필의 골법에 의한 구조적 힘	골력(骨力)을 빌어 용필(用筆)의 능력을 나타낸 것.
응물상형(應物象形)	대상의 형태에 준 한 묘사	객관적 대상의 모습에 근거하여 표현하고자 하는 것.
수류부채(隨類賦彩)	대상의 특징을 드러내는 색 구사	각각의 대상에 의거하여 그 색채를 표현하는 것.
경영위치(經營位置)	대상의 적절한 위치를 운영	위치의 구도 설계.
전이모사(轉移模寫)	고전을 통한 경험의 수련과 변화	앞 시대 사람들의 경험을 등장인물로 변화한 것.

4. 디지털 일러스트레이션 <미인도>에 관한 선행연구

디지털 일러스트레이션 <미인도>를 키워드로 검색한 결과 관련된 박사논문은 한국이나 중국에 없다. 따라서 선행연구는 학술지 논문을 위주로 전통회화, 전통 일러스트레이션, 디지털 일러스트레이션 중 여성을 주제로 한 일러스트레이션의 역사, 분류, 스타일을 조사하였다.

본 연구와 관련이 있다고 생각하는 논문 3권과 책 2권을 조사한 결과는 다음과 같다.

[표 8] 디지털 일러스트레이션 <미인도>에 관한 이론연구

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
1	일러스트레이션 트렌드에 따른 디지털 미디어 시대의 일러스트레이션 산업의 고찰	김경실	한국디자인리서치학회 학술대회	2019	학술대회 논문	일러스트레이션의 분류 및 적용과 일러스트레이션 산업 연구	일러스트레이션의 분류	디지털 일러스트레이션의 분류는 이 논문의 연구범위를 벗받침하였다.
2	일러스트 예술에서의 여성상 연구 插畫藝術中的女性形象研究	왕룽룽 王榮榮	중국학술지: 낙양사범대학 학보 洛陽師範學院學報	2017	학술지	여성을 주제로 한 일러스트레이션 스타일에 대해 간략하게 서술하였다.	여성을 주제로 한 일러스트레이션 분류	본 논문은 여성을 주제한 일러스트레이션을 분류한 서술이 개괄적이다.
3	동서양을 소재로 한 회화의 미적 차이 論東西方女性題材繪畫的美學差異	토펜화 田華	중국학술지:신양사범대학 학보 信陽師範學院學報	2014	학술지	동양의 <미인도>와 서양의 비너스 그림을 대조해 보았다.	동양과 서양의 <미인도>의 색채, 구성, 그리고 창작 목적의 차이점에 대해 분석.	본 논문은 전통 회화에 초점을 맞추고 있다.
4	일러스트레이션 50년 Fifty years of illustration	로렌스 지겐(Lawrence Zeegen)	미국 : Laurence King Publishing	2014	단행본	일러스트레이션의 역사 분석.	몇 명 화가의 일러스트레이션을 참고하였다.	본 논문은 작가별로 일러스트레이션의 역사를 논술하였다.
5	일러스트레이션 역사 插畫考	곽서선 郭書瑄	중국 : 후베이 미술출판사 湖北美術出版社	2016	단행본	일러스트레이션의 역사 분석.	몇 명 화가의 일러스트레이션을 참고하였다.	본 논문은 작가별로 일러스트레이션의 역사를 논술하였다.

김경실의 「일러스트레이션 트렌드에 따른 디지털 미디어 시대의 일러스트레이션 산업의 고찰」(2019)은 디지털 일러스트레이션의 현대화 발전, 디지털 일러스트레이션의 가치, 디지털 일러스트레이션의 예술적 특징과 분류에 대해 논술하였다.

전통 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션의 고찰은 로렌스 지겐(Zeegen L, Roberts C)의 『일러스트레이션 50년』(2014)¹⁴⁾과 곽서선의 『일러스트레이션 역사』(2016)¹⁵⁾ 저서를 근거로 조사하였다.

왕릉룡의 「일러스트 예술에서의 여성상 연구」(2017)는 여성을 주제로 한 일러스트레이션 스타일에 대해 간략하게 서술하였다.

텐화의 「동서양을 소재로 한 회화의 미적 차이」(2014)는 동양의 <미인도>와 서양의 비너스 그림을 대조해 보고 동양과 서양의 <미인도>의 색채, 구성, 그리고 창작 목적의 차이점에 대해 분석하였다.

이상의 내용을 통해 여성을 주제로 한 일러스트레이션의 역사를 찾을 수 있었다. 이 선행연구 내용은 논문의 제3장과 제4장에서 참고로 활용하였다.

5. <잠화사녀도> 재해석 작품에 관한 선행연구

'잠화사녀도 재해석', '당나라 <미인도> 재해석', '<미인도> 재해석'을 키워드로 검색한 결과 본문과 관련된 박사논문은 1권도 없었다. 석사논문은 한국에서 3권, 중국에서 9권이 검색되었다.

<그림 9> RISS 키워드 '<미인도> 재해석' 검색 결과















본 연구와 관련이 있다고 생각하는 논문 6권을 조사한 결과는 다음과 같다. 검색된 다른 논문과 작품은 본 연구와 관련이 없어서 선행연구에 포함하지 않았다.

14) Zeegen L, Roberts C, 『Fifty years of illustration』, Laurence King Publishing, 2014.

15) 郭書瑄, 『插畫考』, 湖北美術出版社, 2016.

[표 9] <장화사녀도> 재해석 작품에 관한 작품연구

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	학위	내용	원작	작품	분류
1	고대 <미인도>를 바탕으로 한 문창제품의 디자인 실천에 관한 연구 基於古代仕女畫作的文創產品設計實踐研究	우정 吳靜	광서사범대학/ 예술학과 廣西師範大學 藝術學科	2017	석사 논문	<미인도>를 개괄하여 실제 작품으로 전환하였다.			재현
2	당나라의 <취산선녀도>의 가상예술 표현과 가치창조에 관한 연구 唐《揮扇仕女圖》虛擬藝術表現與價值創造研究	희홍위 許宏巍	노스웨스턴 대학교/ 예술학과 西北大學/藝術學科	2021	석사 논문	당나라 사녀형상의 가상예술 표현에 대한 연구.			재현
3	CG 일러스트레이션에서 당나라 기라 인물형상의 응용에 관한 연구 唐代綺羅人物形象在CG插畫中的應用研究	증처이 曾怡超	하이난대학교/ 예술학과 海南大學/藝術學科	2021	석사 논문	봄, 여름, 가을, 겨울을 주제로 한 당나라 <미인도>를 재해석연구.			재해석
4	디지털 일러스트 창작에서 당나라 여성복 요소의 응용에 관한 연구 唐代女性服飾元素在數字插畫創作中的應用研究	주칭희 周聰慧	광서사범대학/ 미술학과 廣西師範大學/ 美術學科	2020	석사 논문	당나라 <미인도> 중의 복장, 화장을 디지털 일러스트레이션에 응용하였다.			재해석
5	현대 일러스트 디자인에서 중국 당나라 <미인도>의 형상요소의 혁신적인 응용에 관한 연구 中國唐代仕女畫形象元素在現代插畫設計中的創新應用研究	송아롱 宋彥蓉	선양사범대학/ 예술디자인학과 沈陽師範大學/ 藝術設計學科	2021	석사 논문	당나라 <미인도>와 현대 일러스트레이션을 융합하여 제품 포장을 주제로 창작하였다.			재현
6	<선종사녀도>의 디지털화 창신 디자인 《揮扇仕女圖》的數字化創新設計	과수리 郭姝利	시안 공업대학/예술 디자인학과 西安工業大學/ 藝術設計學科	2019	석사 논문	<취산사녀도>를 귀엽고 역동적인 작품으로 만들었다.			재현

우정의 「고대 <미인도>를 바탕으로 한 문창 제품의 디자인 실천에 관한 연구」(2017)는 당나라, 송나라, 명나라, 청나라 4개 왕조의 <미인도>를 바탕으로 현대적인 과학기술 수단과 결합하여 모바일 앱을 디자인 주체로 하여 앱 인터페이스를 통해 <미인도>를 보급하고자 하였다. 동시에 제품 디자인, 포장 디자인, 동영상 방식으로 <미인도>의 양식을 풍부하고 <미인도>의 문화를 보급하였다. 따라서 우정의 작품에서는 원작 속 인물의 형상, 동작을 최대한 원상태로 복원하였다. 작품

은 '재현'의 방식으로 현대적 수단을 결합해 <미인도>를 발전하였다는 내용이다.

희홍위의 「당나라의 <휘산사녀도(揮扇仕女圖)>의 가상예술 표현과 가치창조에 관한 연구」(2021)는 <휘산사녀도>의 예술적 특징을 분석한 후, 전통 문물을 보호하는 기초 위에서 3D와 VR 방식으로 작품을 제작하였다. <휘산사녀도>의 재현으로 문화재산업과 문화관광업의 발전을 촉진할 수 있다는 연구 내용이다.

중처이의 「CG 일러스트레이션에서 당나라 기라 인물형상의 응용에 관한 연구」(2021)는 당나라 <미인도>에 대해 연구하였다. 중국 전통예술 풍격을 지닌 디지털 일러스트레이션 작품을 참고하여 <봄>, <여름>, <가을>, <겨울>이라는 주제로 당나라 <미인도>의 인물형상과 디지털 일러스트레이션을 결합하였다. 연구를 통해 당나라의 역사와 문화를 보급하고자 하였다.

추청희의 「디지털 일러스트 창작에서 당나라 여성복 요소의 응용에 관한 연구」(2021)는 먼저 당나라 여성복의 역사와 분류를 연구한 후 디지털 일러스트레이션의 역사와 문제점에 대해 분석하였다. 그다음은 당나라 여성복과 디지털 일러스트레이션을 결합의 다양한 가능성을 탐구하였다. 연구를 통해 디지털 일러스트레이션의 스타일을 풍부하고 디지털 기술을 통해 전통문화의 보급을 촉진하고자 하였다.

송야룡의 2021년 논문 「현대 일러스트레이션 디자인에서 중국 당나라 <미인도>의 형상요소의 혁신적인 응용에 관한 연구」는 당나라 <미인도>와 디지털 일러스트레이션의 결합을 제안하였다. 여성 장르를 융합하여 중국 전통 <미인도>를 디지털 일러스트레이션과 새롭게 재해석하였다. 작가는 현대의 미적 관념과 결합하여 당나라의 <미인도>와 현대 여성을 주제로 한 일러스트레이션의 관계를 분석하여 작품을 제작하였다. 연구를 통해 디지털 일러스트레이션의 내용과 형식을 풍부하게 하고자 하였다.

과수리의 2017년 논문 「<휘산사녀도(揮扇仕女圖)> 디지털화 창신 디자인」은 당나라 <미인도> <휘산사녀도>의 역사와 예술 특징을 연구하였다. 디지털 수단을 통해 <휘산사녀도>에 대해 정적이고 동적 있는 작품을 제작하였다. 주로 이모티콘, 애니메이션 등을 제작하였다. <휘산사녀도>를 디지털화하여 원작의 예술과 문화를 보급하고자 하였다. 따라서 작품은 재현을 중시하였다.

<잠화사녀도>와 당나라 <미인도>를 재해석한 작품을 조사하여 연구자는 세 가지 문제를 발견하였다. 첫째, 중국 문헌에는 디지털 일러스트레이션의 역사와 분류에 대한 논문이 거의 없고 통일된 기준이 없다. 따라서 연구자가 <미인도>의 디지털

일러스트레이션을 연구하는 데 어느 정도 어려움을 주었다. 둘째, 재해석 작품의 박사논문이 없고 석사논문만 있었다. 수준 있는 논문이 부족하였다. 셋째, 관련 논문 6권 중 4권은 원작의 '디지털 재현'이었다. 즉, 원작의 유지에 중점을 두었다는 것이다. 다만 2권만이 원작에 대한 재해석인데 작품보다 이론적인 연구에 더 중점을 둔 논문이었다.

6. 색에 관한 선행연구

<잠화사녀도>의 색, 공필화의 색, 일러스트레이션의 색에 관한 선행연구 조사결과를 다음과 같다.

[표 10] 색에 관한 선행연구-1

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
1	색상 및 감정: 색상, 포화도 및 명도의 영향 Color and emotion: effects of hue, saturation, and brightness	윌름스, 리사, 오버펠트(Wilms, Lisa Oberfeld, Daniel)	미국학술지: 심리학적 연구(Psychological Research)	2018	학술지	색 감정의 영향력에 관한 연구는 색도, 포화도, 명도 세 가지로 진행된다.	색의 구성	연구자는 <잠화사녀도>를 재해석할 때 색을 색도, 채도, 명도 세 가지로 분석하였다.
2	선호 색채 분석을 통한 심리유형에 관한 연구	강용현, 김선현	한국학술지:임상미술치료학 연구	2013	학술지	색 선호도와 심리 경향의 관계를 분석하였다.	화가는 색 선택에 화가의 직업, 나이 등에 의해 결정된다.	연구자는 작품에 중국 전통 색깔을 선택의 차이
3	색심리학과 예술디자인 色彩心理學與藝術設計	단풍 (段鈞)	중국 동남대학교/예술학과 (東南大學)	2018	석사 논문	객관적 상황에서의 색가 삶의 이치와 심리적으로 미치는 영향, 주관적 상황에서의 인간의 지역문화 역사가 개인의 색 관념에 미치는 영향 분석.	화가의 색은 지역문화와 개인 정서의 종합적 표현이다.	본 논문은 작품의 색이 주관적이다라는 내용을 주장하고 있다.
4	광학적 색과 현대 공필화 혁신에 관한 연구 光學色彩與當代工筆畫境創新研究	리군, 이군 (李群)	천진대학교/건축환경예술학과 天津大學/建築環境藝術學科	2018	박사 논문	공필화의 색에 빛을 가미한 효과에 관한 연구	중국 전통 회화 색에 빛을 융합.	본 논문은 <잠화사녀도> 재해설 작품의 색에 빛의 효과를 융합함

[표 11] 색에 관한 선행연구-2

연번	논문 제목	작성자	연구 기관	연도	등급	내용	동일성	차별성
5	'광색 융합'의 조색 시스템에 관한 연구 '光色融合'의調色系統 研究	곽금용 郭錦湧	중국미술학원/디자인학과 中國美術學院	2019	박사논문	논문은 '광색융합' 개념에 대한 차원별 분석·비교 연구를 전개하고, 여기에 '광색공간', '광색공감', '광색조화' 세 개의 패널로 '광색융합' 팔레트 시스템의 이론적 모델을 구축하고, 이에 대응하는 '광색융합' 구현 메커니즘, 감지 메커니즘, 팔레트 메커니즘을 탐구	감색 시스템과 가색 시스템에 대해 분석하였다.	연구자는 현대 디지털 일러스트레이션에 접목하기 위해, 작품 속에 빛과 그림자를 추가했고 이를 통해 작품에 더 좋은 효과를 가져왔다.
6	서양 회화에서 빛의 이론과 그 진화 西方繪畫中光的理論及其演進	이서춘 李書春	중국 도호쿠사범대학/문예학과 (東北師範大學)	2013	박사논문	서양 회화에서의 빛과 그림자의 발전 변천.	빛의 효과를 색에 융합	이론 연구와 작품제작연구의 차이

윌름스(Wilms), 리사 오버펠트(Lisa Oberfeld), 다니엘(Daniel)의 2018년 논문 「색상 및 감정: 색상, 포화도 및 명도의 영향」을 통해 색은 색상, 채도, 명도 3가지의 속성을 포함하는 것을 알 수 있었다.

김용현, 김선현의 「선호 색채 분석을 통한 심리유형에 관한 연구」(2013)는 화가마다 색 선호도가 다르고, 그 선호도는 화가의 심리 상태와 관련이 있다고 제시하였다.

단풍(段歿)의 2005년 논문 「색심리학과 예술디자인(色彩心理學與藝術設計)」에는 '색은 회화 색과 디자인 색으로 나눌 수 있다'는 내용을 담고 있다. '회화색이 화가 감정의 표현과 관련이 있고 주관적인 색과 객관적인 색으로 나눌 수 있다'고 하였다.

리군의 「광학적 색과 현대 공필화 혁신에 관한 연구」(2018)는 공필화의 색에 빛을 가미한 효과를 연구하였다. 논문에서 전통 공필화에 관한 색 이론은 미숙하며, 서양색의 과학 이론을 근거로 발전해야 한다고 하였다. 과학적 색 이론, 즉 빛과 색의 관계는 서양 회화에서 응용되고 있다. 공필화에서, 서양의 빛-색의 개념을 참고하면 공필화 발전에 도움이 될 것이다. 그리고 작가는 색이 화가의 감정적 상징으로서 화가의 색 취향을 반영하고 있으며, 화가의 개인 스타일이라고 언급하였다.

빛과 색 관련 이론을 연구하여 연구자의 작품에서 '감정'을 표현하는 데 도움을

가지고자 하였다. 이를 위해 '빛과 색'에 관련 선행연구를 조사하였다.

이서춘(李書春)의 「서양 회화에서 빛의 이론과 그 진화」(2013)를 통해 서양의 화가와 학자들의 색과 빛의 관계를 연구한 내용을 알 수 있었다.

곽금용(郭錦湧)의 「'광색 융합'의 조색 시스템에 관한 연구」(2019)는 빛이 색에 미치는 영향에 대해 연구한 논문이었다.

'빛과 색'관련 선행연구를 통해 사람의 나이, 직업, 경력은 사람들의 색 취향에 영향을 미친 것을 알 수 있었다. 색에 대한 선호도는 시대에 따라 다르다. 화가의 그림 속 색은 주관적 색과 객관적 색의 융합이다. 동서양의 예술에 대한 인식 방식이 다르므로 작품에 나타나는 색과 빛을 응용하는 방법이 다르다.

이상 선행연구 내용은 본 연구의 재해석 작품 제작 부분에서 활용하였다.

7. 소결

선행연구를 통해 <잠화사녀도>는 중국 전통 인물화의 대표적인 작품임을 알 수 있었고 중국 전통 인물화에 대한 영향력은 지속되어 왔다. <잠화사녀도>에 대한 연구는 주로 육법론을 연구 방법으로 하였다. 그리고 육법론은 디지털 일러스트레이션에 있어서 감상 및 창작의 기준으로 응용될 수 있다는 것은 중한 학자들의 일치된 견해이다.

<잠화사녀도>를 포함한 당나라 <미인도>의 디지털화 연구는 2017년 이래 점차 증가하였다. 그러나 '재현'을 목표로 하는 경우가 많다. 화가의 생각과 감정을 표현하는 '재해석' 문헌은 2권의 석사논문만 있었다.

제4절 연구범위

연구자는 현대의 새로운 디지털 기술을 융합한 새로운 일러스트레이션으로 <미인도>를 표현하기 위해 사혁의 '육법론'을 통해 <잠화사녀도>의 내용과 형식에 대한 연구와 분석을 하였다.

첫째, '기운생동(氣韻生動)', '골법용필(骨法用筆)', '응물상형(應物象形)', '수류부채(隨類賦彩)', '경영위치(經營位置)', '전이모사(傳移模寫)'를 통해 <잠화

사녀도>의 양식을 연구하였다.

둘째, 미국, 멕시코, 프랑스, 영국, 일본, 한국, 중국의 전통 <미인도>, 전통 일러스트레이션 <미인도>, 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 연구하였다.

마지막, 모사(전이모사), 구도와 여백(경영위치), 인물형상(응물상형), 선(골법용필), 색(수류부채)의 순서로 당나라 시대 주방의 생각과 감정(기운생동)을 담은 <잠화사녀도>를 현대를 살고 있는 연구자의 '내적 성장과정'에 대한 생각과 감정으로 재해석한 디지털 일러스트레이션 <미인도>로 창작하고자 하였다.

제5절 연구 방법

1. 연구 진행

본 논문은 사혁의 '육법론'을 작품 분석과 창작의 원칙으로 삼고, <잠화사녀도>의 감정과 기법의 두 가지 측면을 분석한 후 사혁의 육법론 중 '전이모사', 즉 계승과 변화를 중심으로 연구자의 내적 성장과정을 융합하고 <잠화사녀도>를 디지털 일러스트레이션 방식으로 재해석하였다. 재해석의 계승과 변화에는 감정적, 기술적 측면을 포함하였다.

제1장 서론은 이론연구(연구배경, 연구목적, 선행연구, 연구 방법으로 구성하였다). 먼저 관련 연구의 현황을 분석하였다. 다음으로 <잠화사녀도>의 감정과 기법을 계승과 변화하는 목적과 <잠화사녀도>를 디지털 일러스트레이션 형식으로 '재해석'한 의미를 논술하였다.

제2장에서는 <미인도>의 역사를 정리하여 <잠화사녀도>의 예술적 가치를 분석하였다. 사혁의 '육법론' 중 '기운생동', '골법용필', '응물상형', '수류부채', '경영위치', '전이모사' 여섯 가지에 따라 <잠화사녀도>의 생동감과 감정, 선, 인물형상, 색, 구도와 여백, 계승과 변화에 대해 분석하여 정리하였다.

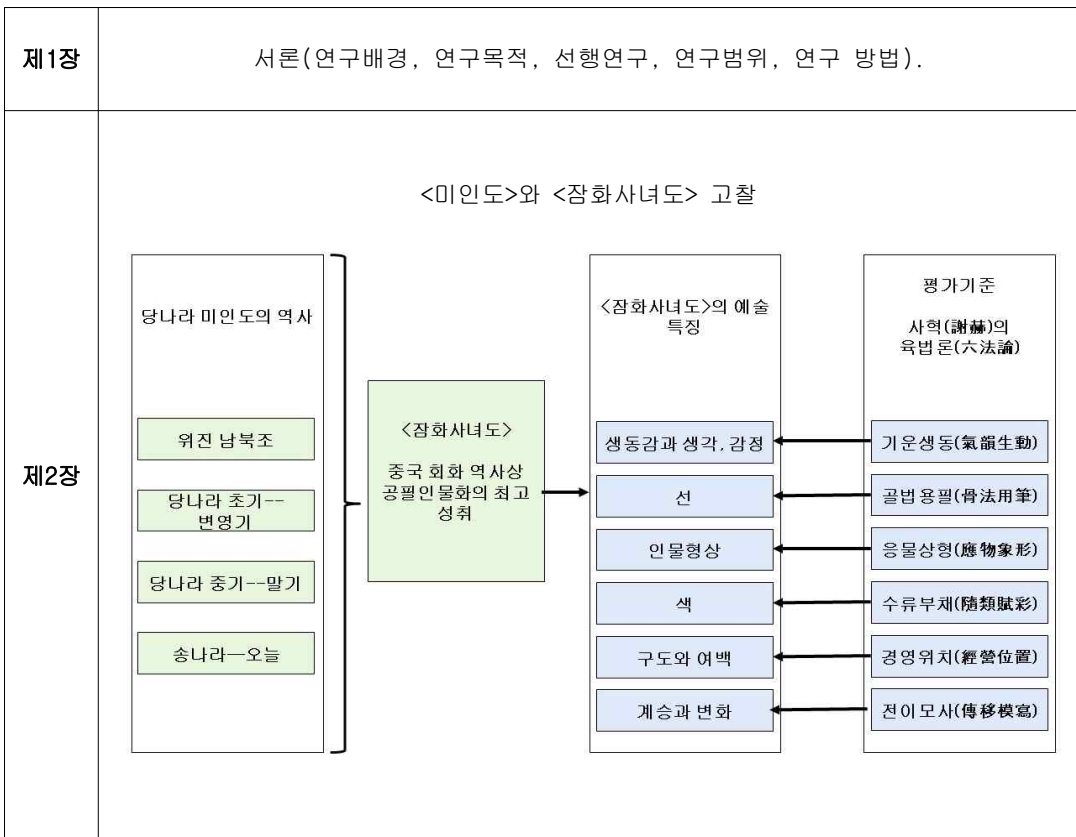
제3장에서는 동서양의 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 역사와 분류를 국가별로 조사한 후 동서양의 예술 감정과 기법을 서로 참고하고 융합한 현황을 정리하였다. 그리고 디지털 일러스트레이션 <미인도> 발전이 전통예술, 전통 일러스트레

16) 謝赫, 『古畫品錄』, 藝術中國網, 1936.

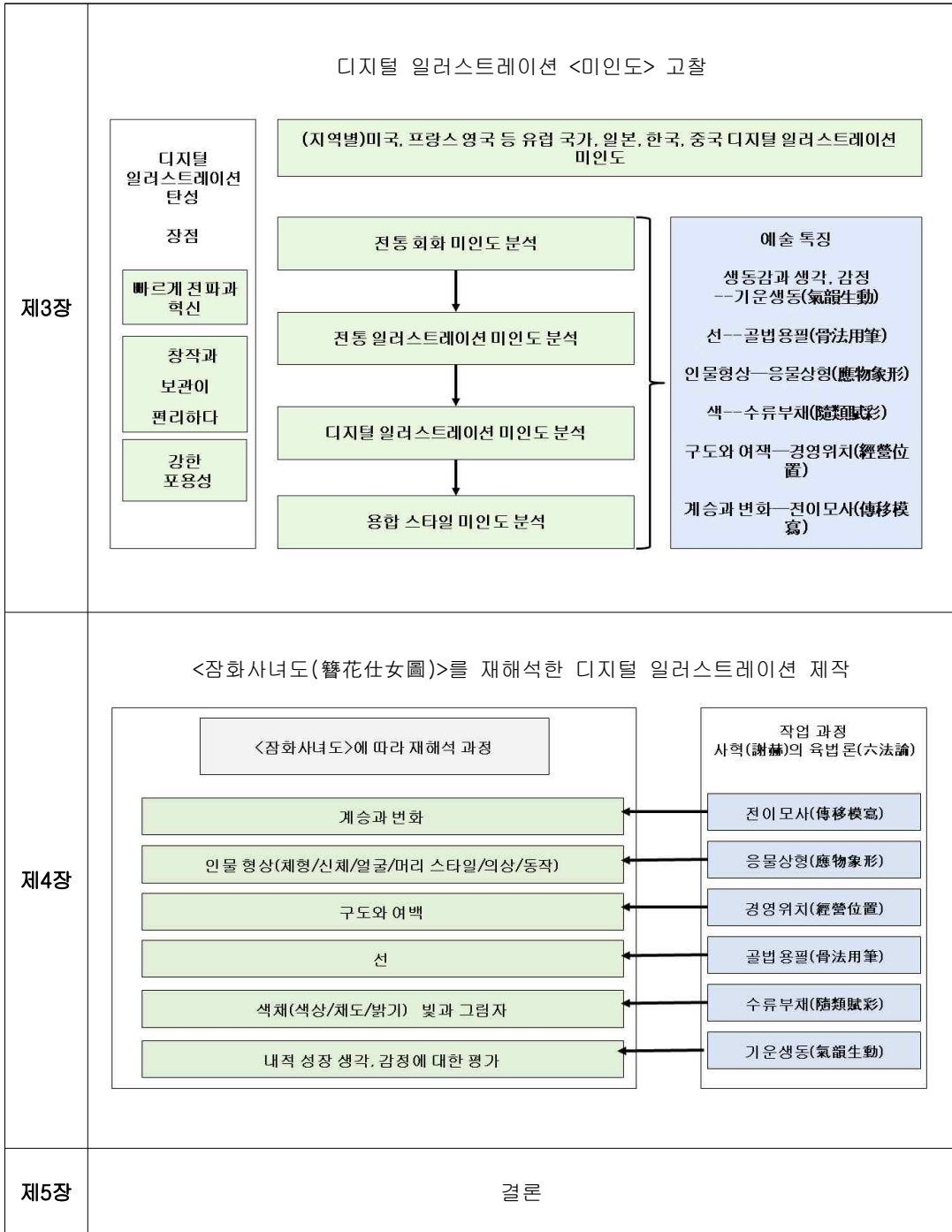
이선, 기타 지역 예술 특색의 계승과 변화는 같이 한다는 내용을 논술하였다.

제4장의 주요 내용은 당나라 <미인도>의 대표 작품인 <장화사녀도>를 전이모사-응물상형-경영위치-골법용필-수류부채-기운생동 순서로 분석하였다(순서가 바뀐 이유는 4장 2절 참조). 계승과 변화, 인물형상, 구도와 여백, 선, 색, 생동감과 감정 6개 방면에 동서양 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 선진 예술적 이념을 융합한 연구자의 내적 성장과정(배움, 화해, 용기, 그리움, 경제, 자율)을 결합해서 <장화사녀도>를 재해석하였다.

[표 12] 연구 진행도-1



[표 13] 연구 진행도-2



2. 연구 방법

본 연구는 문헌 고찰법, 사례분석법, 비교분석법 등의 연구 방법으로 진행하였다.

문헌 고찰법: 이 방법은 주로 <미인도>의 역사, 예술 특징, 디지털 일러스트레이션 지역별로 대표 작품 및 그 역사적 배경 등에 대한 서적과 자료를 체계적으로 열람함으로써 논문 작성에 이론적 근거를 마련한다.

사례분석법: 현재 일러스트레이션 예술의 가장 보편적인 전파 매체는 네트워크이다. 따라서 일부 온라인 사례는 <미인도>에 관한 디지털 일러스트레이션을 선별하여, 일러스트레이터가 어떻게 당나라 <미인도>의 예술 특징을 작품에 융합시키는지 분석하면서 이러한 작품의 부족한 점을 제시하였다.

비교분석법: 동서양의 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 역사와 분류를 국가별로 조사한 후 동서양의 예술 감정과 기법을 서로 비교하고 융합한 현황을 정리하였다.

제2장 <미인도>와 <잠화사녀도> 고찰

제1절 <미인도> 고찰

화가 주방(周昉, 779-805)은 당나라 말기의 화가이다.¹⁷⁾¹⁸⁾ '주(周)'는 성이다. '방(昉)'은 '해가 막 떠오르고 밝은 하늘'을 가리킨다. 귀족 가문 출신인 주방은 당나라 말기 선주(宣州)에서 장사(長史: 중국 당나라 관직명)를 맡았다.

[표 14]를 보면 주방에 대해서는 『역대명화기(歷代名畫記)』, 『당나라명화록(唐朝名畫錄)』, 『그림견문지(圖畫見聞志)』, 『화감(畫鑒)』, 『선화화보(宣和畫譜)』에 기록되었다.¹⁹⁾ 『당나라 명화록(唐代名畫錄)』(저자: 주경현; 朱景玄, 806-835)<그림 10>²⁰⁾은 주방, 고개지(顧愷之), 육탐미(陸探微), 오도자(吳道子)를 같은 위치에 놓는다. 주방의 작품은 당나라의 이상미의 본보기이다.²¹⁾ 주방의 <미인도>를 '신품(神品)'이라고 불렀다.²²⁾

[표 14] 주방(周昉)에 관한 기록

기록물	저자	시기	내용
『역대명화기(歷代名畫記)』	장언원(張彥遠)	당나라	화가 인생, 작품, 공헌
『당나라 명화록(唐代名畫錄)』	주경현(朱景玄)	당나라	화가 인생, 작품, 공헌, 영향
『광천화발(廣川畫跋)』	동유(董道)	송나라	작품
『도화견문지(圖畫見聞志)』	곽약허(郭若虛)	송나라	화가 작품 분석
『화사(畫史)』	미불(米芾)	송나라	화가 작품과 영향
『화감(畫鑒)』	탕후(湯垕)	원나라	화가 작품과 특색
『태평광기(太平廣記)』	李昉(리방)	송나라	화가 인생, 작품, 평가
『宣和畫譜(선화화보)』	적자 마상	송나라	화가 인생, 작품, 공헌, 영향

17) 蔡青, 「周昉與'周家樣'研究」, 『藝術教育』, 2013, pp.40-41.

18) 『太平廣記·卷第二百一十三·畫四』·周昉傳.

19)

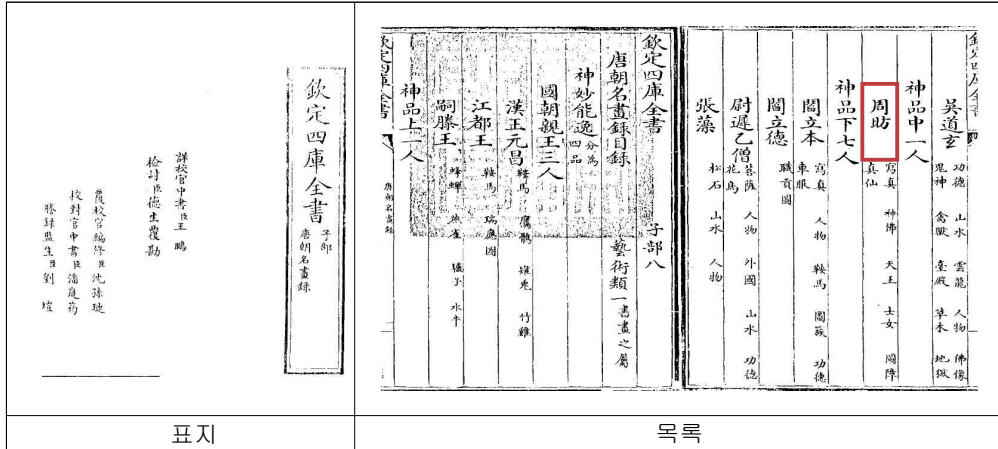
宗教題材畫方面, 創制了'水月觀音'的形象, 被稱爲'周家樣'. 『宣和畫譜』中記載周昉的作品: 兼得精神姿制爾.

20) 출처: <https://ctext.org/library.pl?if=gb&res=100314&remap=gb>, 2022.08.26.

21) 孫煜坤, 「工筆人物畫中女性形象的表情探微」, 山西大學, 中國畫專業碩士學位, 2017.

22) 孫煜坤, 앞의 책, 2017.

<그림 10> 『당나라 명화록(唐代名畫錄)』, 주경현(朱景玄), 806-835



주방이 <잠화사녀도>(그림 11)²³⁾에 당나라의 귀족 여성을 표현하였다.²⁴⁾ <잠화사녀도>의 창작 시기에 대해서는 학계의 견해가 다르다. 본 논문은 <잠화사녀도>의 창작 시기에 대한 정의는 중국 고궁박물관(故宮博物館), 라오닝 박물관(遼寧博物館), 중앙방송국(中央電視台)의 자료를 기준으로 하였다. <잠화사녀도>는 당나라 <미인도>의 대표작으로, 당나라 이후의 중국 화가들에게 큰 영향을 주었고 중국 회화사에서 중요한 위치를 차지하고 있다.²⁵⁾²⁶⁾²⁷⁾²⁸⁾

<그림 11> <잠화사녀도(簪花仕女圖)>



주방의 <잠화사녀도>에 대한 분석은 <미인도>에 대한 종적 역사 분석에서부터

23) 출처: 라오닝 박물관 공식 사이트, 2022.12.06.
 24) 高雲道, 「內容與構圖的藝術特色-關於「簪花仕女圖」」, 『現代裝飾(理論)』, 2011, pp.63-64.
 25) 朱文傑, 앞의 책, pp.31-32.
 26) 杜康妮, 앞의 책, pp.40-41.
 27) 작가 미상, 앞의 책 「中國繪畫·唐·簪花仕女圖」特種郵票簡介」, pp.26.
 28) 湯寧容, 「唐代仕女畫中的色彩應用」, 『國畫家』, 2021, pp.62-63.

시작된다. 중국의 <미인도>는 위진남북조 시기에 시작되었다. <미인도>는 섬세한 기법으로 여성 인물을 묘사하는 그림이다. 주로 여성의 표정과 동작을 통해 화가의 생각과 감정을 전달한다.²⁹⁾

1. 위진남북조(魏晉南北朝)시기 <미인도>에 관한 고찰

위진남북조 시기 여성을 주제로 한 <미인도(美人圖)>나 <사녀화(仕女畫)>를 그리는 독립 화과를 창립하였다.³⁰⁾

위진남북조 화가인 고개지(顧愷之)의 <여사잠도(女史箴圖)>는 당시의 <미인도> 양식을 보여준다. <여사잠도>의 일부분인 <그림 12>³¹⁾은 황제(한원제; 한의 열한 번째 황제)를 보호하기 위해 흑곰과 싸우는 평제위(馮婕妤: 귀부인)의 이야기이다. 위진남북조의 <미인도>는 당시 사회가 추구하던 여성의 이상적 이미지를 확립하는 데 목적이 있었다. 따라서 화가가 주목하는 것은 여성 인물 자체의 감정표현이 아니라 당시 여성의 행동 규범을 그리는 데 있었다. <미인도>는 '청골수상(淸骨秀像; 검소한 인물형상)³²⁾'을 숭상하였다. 따라서 화면의 전체적인 채도가 낮다. 여성 형상은 사치스럽지 않고 소박하다.

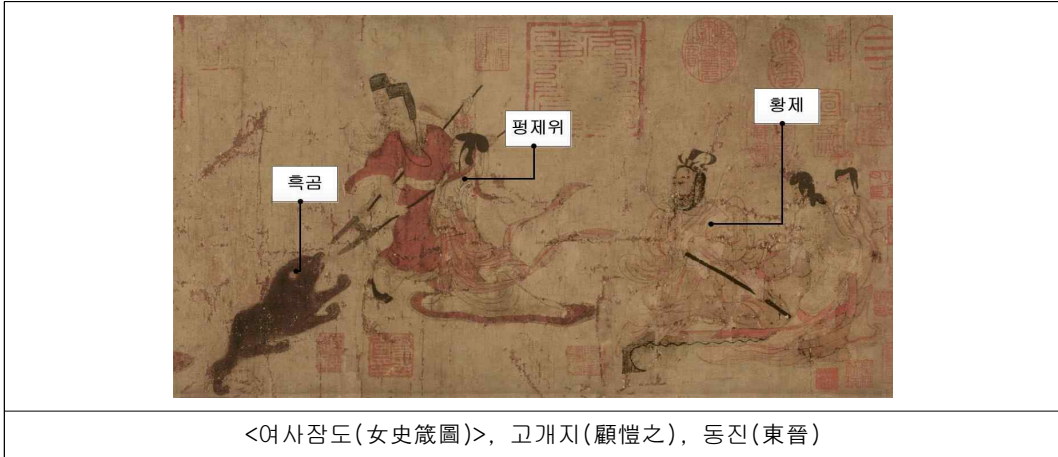
29) 中央美術學院中國美術史教研室, 『中國美術簡史』, 高等教育出版社, 1990.

30) 吳靜, 「基於古代仕女畫作的文創產品設計實踐研究」, 廣西師範大學, 2020.

31) 출처: 영국박물관 공식 사이트. 2022.12.06.

32) 程新元, 「'豐厚爲體'與'精神姿制'闡釋—兼論中晚唐綺羅人物畫的審美」, 『歌海』, 2021, pp.91-96.

<그림 12> <여사잠도(女史箴圖)>



<여사잠도(女史箴圖)>, 고개지(顧愷之), 동진(東晉)

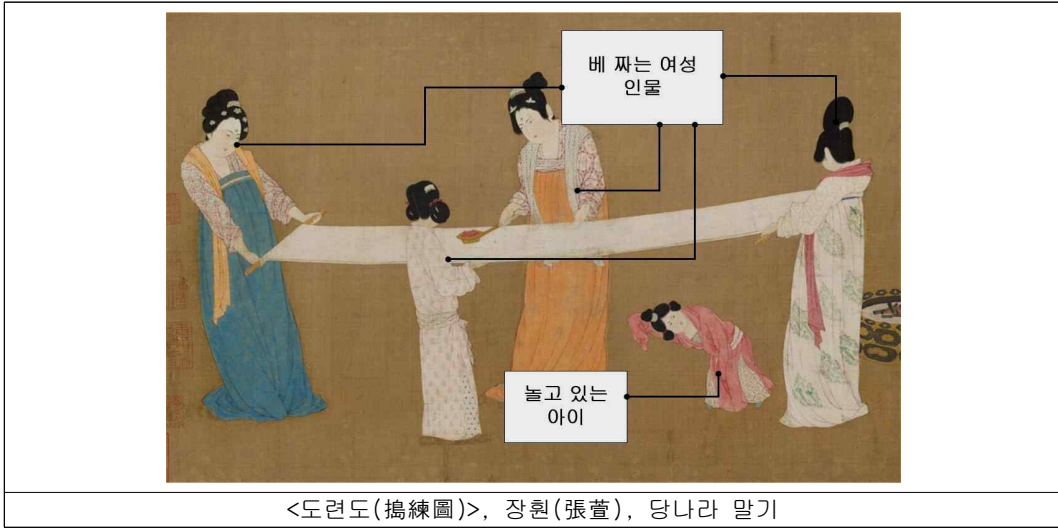
2. 당나라 초기부터 번영기까지에 나타난 장훤(張萱)의 <미인도>에 관한 고찰

AD 618-766, 당나라 초기부터 번영기까지의 화가들은 위진남북조 <미인도>의 목적과 내용, 기법 등을 발전, 변화시켰다. 화가는 한나라(漢朝) 이후 <미인도>의 '여성들의 생활 규범에 대한 교육 기능'에서 '인물의 아름다움과 현실감 표현'으로 변화하였다. 대표적인 화가로는 장훤(張萱)이 있다. 『선화화보(宣和畫譜)』에 '장훤은 인물을 잘 그렸고, 귀공자와 귀족 여성이 가장 뛰어나다. 꽃과 대나무로 화면을 장식하는 것은 매우 교묘하다'라고 기록되어 있다.³³⁾ 장훤(張萱)의 대표작품은 <도련도(搗練圖)><그림 13>³⁴⁾이다. 그림의 스토리는 여성 인물이 천을 짜면서 편하게 이야기는 나누는 것이다. 이러한 스토리의 표현은 화가의 즐거운 감정을 그림에 투영한 것이다. 당나라의 사회경제가 번성하면서 화가들이 <미인도>를 그린 목적은 귀족 생활의 즐거움 장면을 표현하기 위해서였다. 화면에서 색채의 채도와 명도가 높고, 여성 인물의 의상이 화려하며, 기법상 위진남북조에 비해 진보하였다.

33) 『宣和畫譜』記載：「(張萱)善畫人物，而於貴公子與閨房之秀最工。其爲花蹊竹樹，點綴皆極妍巧。」

34) 출처: 미국 보스턴 미술관 공식 사이트. 2022.12.06.

<그림 13> <도련도(搗練圖)>



3. 당나라 중기 말기에 나타난 주방의 <미인도>에 관한 고찰

화가 주방(周昉)과 장훤(張萱)은 당나라 <미인도>의 독특한 종류 '기라인물화화과(綺羅人物畫畫科)'를 창설하였다.³⁵⁾ 중국 남진(南陳)의 야오(姚最; 536-603, 회화 평론가)는 『속화품(續畫品)』에서 가장 먼저 '기라 인물(綺羅人物)'의 개념을 제시하였다. '기라(綺羅)'는 화려한 견직물을 말한다. 기라인물화(綺羅人物畫)는 화려한 의상을 입은 여성을 그린 그림을 말한다. 본 논문에서는 '당나라 <미인도>'로 통칭한다. 중국 미술사에서 다양한 예술 유파는 '가법(家; 집안의 전승)'과 '사훈(師訓; 스승의 전승)'의 전통을 지켰다.³⁶⁾ 화가 주방의 <미인도> 스타일은 장훤(張萱)의 양식을 계승하고 있으나 차이가 있다. 차이는 주로 감정적인 표현에 있다. 차이는 주로 화가의 목적, 생각, 감정표현에 있다.³⁷⁾³⁸⁾ 장언원(張彥遠)은 『역대명화기(歷代名畫記)』에 '주방의 그림은 귀족적인 생활과 화려한 색을 띤다.'라고 하였다.³⁹⁾⁴⁰⁾ 주장은 여성 인물의 심리를 더 깊이 파고들었다. 화가

35) 元號, 曹參, 「綺羅人物畫」, 『檢察風雲』, 2009, pp.76-77.

36) 馬敬山, 「繪畫流變中的傳統與'傳移模寫'再論」, 『美與時代(下)』, 2021, pp.36-40.

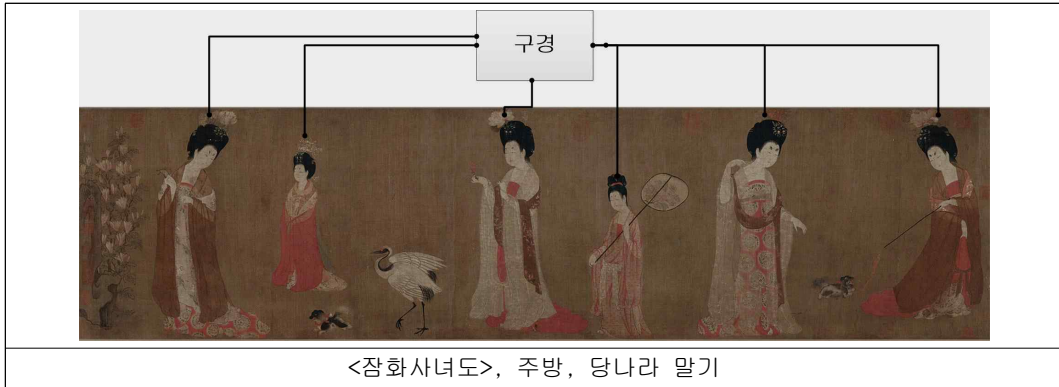
37) 高雲道, 앞의 책, 2011, pp.63-64.

38) 俞劍華, 『歷代名畫記注』, 上海: 上海人民美術出版社, 1963.

'初效張萱畫, 後則小異, 頗極風姿.'

의 목적은 자신의 불안을 드러내는 것이다. 당나라 말기에 시작되어 사회가 불안하고 사회 문제가 두드러지게 나타났다. 그래서 <그림 14>의 인물은 아름답지만, 인물의 우울을 통해 화가의 우울한 감정을 드러냈다.

<그림 14> <잠화사녀도>, 주방, 당나라 말기



4. 송나라의 <미인도>에 관한 고찰

당나라 화가들이 암시적인 방법으로 화가의 생각과 감정을 전달하는 데 치중하였다면, 송나라 <미인도> 화가는 화면 속 여성 인물의 개체 이미지를 생생하게 표현하는 데 초점을 맞췄다. 소한신(蘇漢臣; 1094~1172)의 <예쁜 옷차림의 사녀도(靚裝仕女圖)><그림 15>는 송나라 <미인도>의 대표적인 작품이다.⁴¹⁾ 화면 내용은 고독한 여성 인물이 거울을 보고 있다. 인물 뒷모습과 정면 대응으로 독자들이 여성 인물의 심리를 이해하도록 유도하는데 인물의 감정표현이 잘 드러난다. 화가의 그림은 정치 생활의 실패를 슬픈 분위기로 은유하는 것을 목적으로 한다.⁴²⁾ 당나라에 비해 송나라 <미인도>의 색이 단아하고 화면 구성이 복잡하다.

39) 張彥遠在『歷代名畫記』中記載：'周昉……全法衣冠，不近閭裏，衣裳勁簡，彩色柔麗……'

40) 『宣和畫譜』載：'今禦府所藏七十有二……'

41) 출처：http://ltfc.net/img/5df767e09a90336d2f12c160#, 2022, 11.27.

42) 劉希言，「棄婦與逐臣—重讀宋代三件繪畫<繡櫛曉鏡圖><靚妝仕女圖><調鸚圖>」，『美術』，2019.

<그림 15> <예쁜 옷차림의 사녀도(靚裝仕女圖)>



5. 소결

[표 15]에서 위진남북조-당나라 전기-번영기-당나라 중·말기-송나라의 <미인도>에 관한 고찰을 통해 중국 <미인도>의 변화를 보여준다. 화가의 창작 목적은 황권의 수호(여성 행위의 기준을 정하는 것)-사회 번영에 대한 느낌(즐거운 장면)-개인의 불안에 대한 은유(아름다운 화면 뒤에 숨는 우울)-화가의 경험에 관한 은유(아름다운 화면 속에 섞이는 것)에서 출발한다. 화가는 화면 속 여성 인물의 심리를 깊이 파헤치는 것과 화가의 생활 경험에 대한 전달에 관심을 기울이는 것을 알 수 있다. 주방의 <미인도>가 선인 <미인도>의 감정과 기법의 계승 및 변화와 발전의 결과임을 보여주고 시대의 영향과 화가 사상의 영향을 받았다. 인물 이미지는 당나라의 뚜렷한 특징을 가지고 있다. 그 스타일은 중국 <미인도>의 숭고한 기준이 되었다.⁴³⁾ 그림 속 여성 인물의 감정표현과 화가 연구자의 생각과 감정 투사 면에서 독특하다. 여성 인물의 감정표현에는 숨겨진 방식을 사용하였다. 이야기의 내용과 화가의 감정표현은 시대적 배경과 함께 이해할 필요가 있다.

43) 鄭旭輝, 「淺析周昉仕女畫風格之成因」, 『戲劇之家』, 2020, pp.162-163.

[표 15] <미인도>의 발전 상황

작품제목	시기	창작 내용	창작 목적	기법
<여사잠도 (女史箴圖)>	위진남북조 (魏晉南北朝) A.D.220-A.D. 589	여성 인물이 해야 할 일	그림을 통해 여성의 행동을 규정한다.	기법은 간단하다. 색이 단아하다. 인물형상이 소박하다.
<도련도 (搗練圖)>	당나라 초기-번영기 (初唐-盛唐) 44)45) A.D.618-A.D. 766	일하거나 노는 장면.	<미인도>는 인물의 즐거운 감정을 보여준다. 이를 통해 사회 번영에 대한 화가의 즐거움을 전달한다.	기법이 크게 발전하였다. 채도가 높다. 인물형상이 화려하다.
<잠화사녀도 (簪花仕女圖)>	당나라 중·말기 A.D.766-A.D. 907	경치를 감상하는 장면.	억눌린 감정을 아름다운 그림 뒤에 숨기다. 화면 속 인물들은 화려하고 여유로워 보이지만, 현실에 대한 화가의 불안감을 전달한다.	당나라 초기-번영기의 스타일을 계승한다. 색 채도가 높다. 인물형상이 화려하다.
<예쁜 옷차림의 사녀도 (靚裝仕女圖)>	송나라 A.D.908-오늘	메이크업하는 장면.	여성 인물의 감정과 개성이 더 잘 드러난다. 화가의 현실에 대한 좌절감을 우울한 장면으로 전달한다.	기법이 더 섬세하다. 색이 단아하다. 인물형상이 소박하다.

주방의 스타일은 후대의 많은 인물 화가들에게 영향을 미쳤다. 예를 들어 오대(五代) 구홍중(顧闳中, 910~980), 주원구(周文矩, 907~975), 명나라(明代) 구잉(仇英, 1498~1552), 당인(唐寅, 1470~1523), 진홍수(陳洪綬, 1599~1652), 현대화가 런보년(任伯年, 1840~1895), 장다첸(張大千, 1899~1983)에 이르기까지 현대화

44)

是緣自唐朝文學區分詩風的分法，出自元朝楊士宏所著的『唐音』，明朝胡震亨的『唐音癸簽』也這樣分。

45) 張國光，『隋唐五代史研究概要』，天津教育出版社，1996。

가 탕용리(唐勇力, 1951~)와 같은 화가들은 기법, 인물형상, 채색 등의 측면에서 주방의 회화 스타일을 이어갔다.⁴⁶⁾ <그림 16-21>

<그림 16-19> 주방의 <미인도> 스타일에 영향을 받은 화가-1

	
<p><한희재야연도 (韓熙載夜宴圖)>, 구홍중(顧闳中)⁴⁷⁾, 오대</p>	<p><중병회기도 (重屏會棋圖)>, 주원구(周文矩)⁴⁸⁾, 오대</p>
	
<p><한궁춘효도 (漢宮春曉圖)>, 구잉(仇英)⁴⁹⁾, 명나라(明代)</p>	<p><추풍환선도 (秋風紈扇圖)>, 당인(唐寅)⁵⁰⁾, 명나라(明代)</p>

46) 王楊, 「淺析周昉仕女畫的藝術特點」, 吉林大學, 美術學 碩士論文, 2012.

47) 출처:

<https://baike.baidu.com/item/%E9%9F%A9%E7%86%99%E8%BD%BD%E5%A4%9C%E5%AE%B4%E5%9B%BE/1161531>, 2022.09.25. 검색어: 韓熙載夜宴圖.

48) 출처: <https://baike.baidu.com/item/%E5%91%A8%E6%96%87%E7%9F%A9/1818462>, 2022.09.25.

검색어: 周文矩.

49) 출처: <https://baike.baidu.com/item/%E4%BB%87%E8%8B%B1/18027>. 2022.09.25. 검색어: 仇英.

50) 출처:

https://baike.baidu.com/item/%E5%94%90%E5%AF%85/22587?fromModule=lemma_search-box.

2022.09.25. 검색어: 唐寅

51) 출처:

https://baike.baidu.com/item/%E5%BC%A0%E5%A4%A7%E5%8D%83/321675?fromModule=lemma_search-box. 2022.09.25. 검색어: 張大千.

52) https://baike.baidu.com/item/%E5%94%90%E5%8B%87%E5%8A%9B?fromModule=lemma_search-box,

<그림 20-21> 주방의 <미인도> 스타일에 영향을 받은 화가-2

	
<p><홍불녀(紅佛女)>, 장다천(張大千), 1994⁵¹⁾</p>	<p><작품명 미상>, 탕응리(唐勇力), 현대⁵²⁾</p>

제2절 <잠화사녀도>의 예술 특징 분석

위진남북조(魏晉南北朝) 사혁(謝赫, 479-502, 화가, 이론가)은 『고화품록(古畫品錄)』에서 '육법론(六法論)'을 만들어냈다.⁵³⁾ 육법론이 과거부터 지금까지 중국 회화예술에 가장 높은 평가 기준이고 화가들의 신미 원칙으로 받아지고 있다.⁵⁴⁾ 육법론은 첫 번째, 기운생동(氣韻生動), 두 번째, 골법용필(骨法用筆), 세 번째, 응물상형(應物象形), 네 번째, 수류부채(隨類賦彩), 다섯 번째, 경영위치(經營位置), 여섯 번째, 전이모사(傳移摩寫)이다.

[표 16]을 보면 '기운생동'은 그림에 대한 최고의 평가 기준이고 화면의 생동감을 통해 그림의 감정을 표현한 뜻이다. '골법용필', '응물상형', '수류부채'는 그림의 선, 사물 형상, 색에 대한 것을 말한다. '경영위치'는 화면의 구도와 여백을 말한다. '전이모사'는 화가가 남의 우수한 것을 전수하고 모방하여 자기의 것으로 창조하는 것이다. 육법론(六法論)은 예술작품에서 사물의 형상부터 감정까지를 요구하는 것뿐만 아니라 화가가 사물에 대한 이해 방식에 대한 요구도 포함하였다.

2022.09.25. 검색어: 唐勇力.

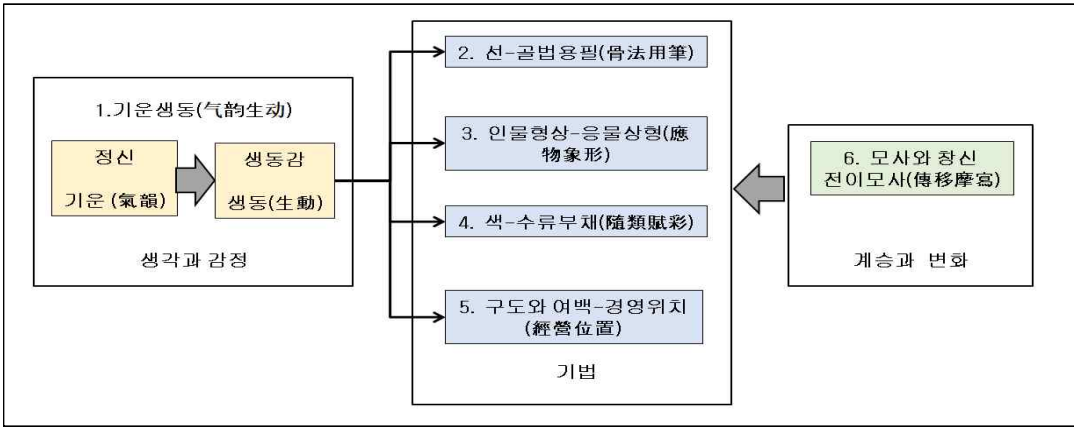
53) 謝赫, 앞의 책, 1936.

'夫畫品者, 蓋眾畫之優劣也. 圖繪者, 莫不明勸戒、著升沉, 千載寂寥, 披圖可鑒. 雖畫有六法, 罕能盡該. 而自古及今, 各善一節. 六法者何? 一, 氣韻生動是也; 二, 骨法用筆是也; 三, 應物象形是也; 四, 隨類賦彩是也; 五, 經營位置是也; 六, 傳移模寫是也.'

54) 문영란, 「사혁의 육법으로 본 동양화에 창작에 관한 연구-기운생동을 중심으로」, 『한국화에디자인학연구』, 37, 2017, pp.99-117.

화가는 창작할 때, 사물의 선, 형상, 색, 구도 등을 통해 사물의 생동감을 나타내면서 화가의 생각과 감정도 표현할 수 있다.⁵⁵⁾

[표 16] 육법론 분석



연구자는 사혁(謝赫)의 육법론을 통해 <장화사녀도>를 분석하여 작품의 예술 특징을 연구하였다. <장화사녀도>의 경우, 감정, 선, 인물형상, 색, 구도와 여백, 계승과 변화 등 독특한 예술적인 특징이 있다. 후대 화가들의 학습 대상이 되었다. 구체적인 분석은 다음과 같다.

1. 기운생동(氣韻生動) - 생각과 감정

'기운생동(氣韻生動)'은 육법론(六法論) 첫째 요목(要目)으로 중국 회화의 최고 창작 원칙이고 육법론의 핵심이다.⁵⁶⁾ '기운(氣韻)'은 화가가 회화의 전체 요소를 결합하고 자신의 관념을 가미하여 보여주는 감정적인 것을 뜻한다.⁵⁷⁾ '생동'은 그림의 생동감을 뜻한다. '기운(氣韻)'과 '생동(生動)감'이 결합하여 '기운생동'을 형성한다, 이는 그림의 감정이 화면 속의 인물, 사물 형상의 생동감을 통해 내면을 표현하는 것을 말한다. 동진(東晉) 화가 고개지(顧愷之, 348~409)가 '외양과

55) 현걸, 김남호, 「사혁(謝赫)의 육법론(六法論)에 따른 왕슈(王澐)의 건축 작품 분석」, 『기초조형학연구』, 22권, 2021, pp.543-556.

56) 徐書凝, 「謝赫『畫品』的歷史價值及在當代創作中的運用」, 『藝術教育』, 7권, 2021, pp.147-150.

57) 현걸, 김남호, 앞의 책.

감정을 겸비하여야 한다.'라는 내용이 있는데 이것은 '화가가 그림 주체의 외형을 통해 감정을 표현하는 것(形神兼備)'을 말한다.⁵⁸⁾ 따라서 본 논문에서 '기운(氣韻)'은 '감정'의 내용을 가리킨다. 그림 속의 인물과 사물의 이미지는 화가의 생각을 통해 얻은 것으로 화가 감정의 표현이다. 그러므로, 화면의 감정은 화가 내면의 구현이다.

연구자는 <잠화사녀도>의 기운생동 부분을 두 단계로 분석하였다. 첫 번째, <잠화사녀도>의 생동감(生動)에 대해 분석하였다. 두 번째, 화가 주방의 사고와 감정에 대해 분석하였다. <잠화사녀도>는 당시에 사람들이 처한 어려움, 특히 여성과 당나라 시대 말기에 귀족 여성이 처한 어려운 현실을 아름답게 포장하여 감추려 하기보다는 '슬픔'이나 '불안'을 그림에 담아내고자 하였다.

가. 그림의 생동감

주방은 <잠화사녀도>에서 봄과 여름에 귀족 여성들이 정원을 구경하는 장면을 그렸다. 인물의 머리에 달린 꽃과 배경 속의 꽃들은 봄과 여름에 핀다. 인물들이 입은 옷도 얇은 옷이다. 인물들은 복장과 체형에 있어서 공통성을 가지고 있으며, 각각 특색을 가지고 있다. 인물들 사이에서는 강아지, 백학, 나비, 꽃가지를 매개로 서로 다른 취향을 부각하게 시키면서도 화면 속에서 각자 독립된 장면을 표현하고 있다.

<그림 22>처럼 A 인물은 머리에 모란(牡丹)을 장식한 인물은 손에 나비 한 마리를 쥔다. 왼손으로 등거리를 들고 강아지를 보고 있다. B 인물은 머리에 해당화(海棠花)를 장식한 인물은 먼 곳을 바라본다. C 인물은 머리에 연(荷花)을 장식한 인물은 붉은 꽃을 손에 들고 구경한다. D 인물은 부채를 들고 있다. D는 C의 시녀로, 다른 인물들에 비해 더 간소하게 차려입었다. E 인물은 머리에 장미(薔薇)를 장식한 인물은 큰 소매 셔츠(大袖衫; 인물의 겉옷)의 옷깃이 벌어지고 강아지를 놀리는 것처럼 몸을 뒤로 기울였다. F 인물은 머리에 작약(芍藥)을 장식하고 먼지떨이로 강아지와 놀고 있다.

58) 何利兵, 「以形寫神 形神兼備—對中國畫形神關係的再認識」, 『藝術教育』, 2013, pp.40-40.

<그림 22> <잠화사녀도>의 인물, 주방, 당나라 말기



<잠화사녀도>의 인물, 주방, 당나라 말기

화면 배경은 모두 여백으로 되어 있고, A 인물과 F 인물의 자세가 대응되어 있다. <잠화사녀도> 속 여성의 의상은 단순하고 채색이 화려하며, 인물 형체에서는 풍만하고, 표정은 한가롭고 쓸쓸한 느낌을 드러낸다.⁵⁹⁾ 한편 화가는 인물의 표정에 대한 묘사를 통해 인물의 내면적 심정을 부각시켰다. 특히 화면 속 부채질하는 인물 D의 표정은 평온하고 생각에 잠긴 듯하여 다른 다섯 인물의 표정과 대조적이다. 한편, 인물의 동작에 대한 묘사는 생동적이다. 화가는 풍부하고 자연스러운 인체 언어를 사용하여 인물의 표정과 동작에 맞도록 하였다. 화가 주방은 강아지를 보고, 멀리 보고, 꽃을 보고, 부채를 든 자세의 궁중 귀족의 생활상을 표현하였다.⁶⁰⁾⁶¹⁾

나. 화가의 감정

생동감 있는 그림은 화가의 감정을 표현할 수 있다. 당나라 장언원(張彥遠)은 『역대명화기·장승요』에서 중국 회화에서 눈 묘사의 중요성을 설명하였다.⁶²⁾ 눈은 인물의 감정 상태를 나타낼 수 있다. <잠화사녀도> 속 인물의 의상은 화려하고 동작은 나른하며, 눈빛은 흐릿하고 뭔가 생각하는 듯하여, 사유는 이미 부귀하고 변화한 생활에서 멀어지게 한다.⁶³⁾ 인물들의 움직임도 나른함으로 가득 차서 아무 일도 하지 않는 것처럼 보였다. <잠화사녀도> 속 인물의 표정과 화가의 사고와 감

59) 時茹婷, 「周昉<簪花仕女圖>之形象審美分析」, 『巢湖學院學報』, 21권, 2019, pp.74-79.

60) 高雲道, 앞의 책, 2011, pp.63-64.

61) 張慶麗, 앞의 책, 2021, pp.12-13.

62) 出自梁代畫家張僧繇在金陵的安樂寺畫白龍時, '點睛即飛去'的典故.

63) 謝贈生, 「在<簪花仕女圖>中揭示傳統人物畫的心理刻畫」, 『現代裝飾(理論)』, 2014, pp.137-138.

정은 직결하였다. 그림 속의 인물처럼, 화가도 감정적 곤경에 처해 있다. 피터 버그(Peter Burke, 1937~)는 '그림은 텍스트나 구술 증언처럼 역사적 증거의 중요한 형식이다.'⁶⁴⁾ 즉, 화가의 감정은 시대의 영향을 받는다고 할 수 있다.

예를 들어, 당나라의 번영기와 중기(中期) <미인도>에서 나타나는 화가의 감정은 다르다. 당나라 번영기에는 사회가 안정되어 때문에 <미인도> 화면에는 화가가 삶에 대해 즐거운 감정이 가득하였다. 장훤(張萱)의 <도련도(搗練圖)>에서 인물이 천을 만들고 있고, 아이가 천 아래에서 장난을 치고 있다. 인물들 사이에 상호작용이 있고, 잡담이 있어 활력 있는 화면 효과를 나타냈다. 화가의 적극적인 감정을 구현하였다. 당나라 안사의 난(安史之亂)⁶⁵⁾ 이후, 정치 상황이 혼란하여 귀족들은 사치스러운 생활을 하지만 사람들은 억압된 감정을 가지고 산다. 주방의 <잠화사녀도> 속 인물들은 각기 서 있고, 화면은 화려하지만, 당나라 번영기 장훤의 작품과 비교하면 이미 억압적인 의미가 있다. 화가의 감정분석과 그 작품을 종합하면 그림 속 인물의 나른함과 우울함이 화가의 감정적 곤경을 나타내는 것임을 알 수 있다.

2. 골법용필(骨法用筆) - 선(線)

'골법용필(骨法用筆)' 이론은 회화에 있어서 선의 중요성을 강조하는 것이다. '골법'은 원래 사람의 골상의 특징을 의미하는데, 여기서는 회화에 있어서 선(線)의 힘을 가리킨다.⁶⁶⁾

선은 <잠화사녀도>의 중요한 부분이고 중국 회화의 주요 표현 언어이다.⁶⁷⁾ 초기 채도(彩陶, 중국 신석기 시대의 채문 도기)회화부터 위진남북조 시대의 공필인물화(工筆人物畫)까지 모두 추상적인 선으로 이루어져 있다.<그림 23-25>⁶⁸⁾

64) Burke P, 『Eyewitnessing: The uses of images as historical evidence』, Cornell University Press, 2008.

65) 안사의 난(安史之亂, 755~763)은 중국 당나라 중기에 당나라의 장수 안록산(安祿山)과 사사명(史思明)이 당나라를 배반하면서 일어난 전쟁이다. 이 전쟁은 당나라가 흥성에서 쇠락으로 가는 전환점이다. 전란을 일으킨 두목은 안록산(安祿山)과 사사명(사사명) 두 사람이기 때문에 사건은 '안사의 난'으로 불렸다.

66) 張彥遠 唐, 『歷代名畫記全譯』, 貴州人民出版社, 2009, p.53.

67) 楊新豫, 「中國畫的運筆與筆線形式美」, 『科技信息』, 2006, pp.127-127.

68) 출처: 蔣勳, 『寫給大家的中國美術史』, 三聯書店, 2015.

<그림 23-25> 선(線)의 역사

채도	벽화	공필인물화
		
<p>양사오 문화 반파 채색 도자기 화분(仰韶文化半坡彩陶盆), 제작자 미상, 신석기 시대</p>	<p>벽화, 화가 미상, 위진남북조</p>	<p><여사잠도(女史箴圖)>, 고개지(顧愷之), 동진(東晉)</p>

중국 역사에서 선을 사용하는 방법은 다양하였다.⁶⁹⁾ 명나라의 추덕중(鄒德中; 명나라 화가)은 선묘의 기법을 '18묘(十八描)'를 요약하였다. 공필인물화에 선을 사용하는 방법은 모두 18가지로 분류하였다. '18묘' 중 '금현묘(琴弦描)'는 주방이 '철선묘(鐵線描)'와 '유사묘(遊絲描)'의 기초 위에서 창립한 것이다.⁷⁰⁾⁷¹⁾ [표 17]을 보면 철선묘는 철사처럼 딱딱하고 선 굵기의 변화가 작은 선묘법이다. 선이 시작되는 곳에 붓을 약간 힘주어 작은 점을 만든다. '유사묘(遊絲描)'는 철선묘보다 선이 더 가늘고 연하다.⁷²⁾ '금현묘(琴弦描)'는 '철선묘(鐵線描)'와 '유사묘(遊絲描)'의 복합체이다.⁷³⁾ 금현묘(琴弦描)는 철선묘(鐵線描)의 힘과 유사묘(遊絲描)의 부드러움을 결합하였다.

69) 孫金焰, 「工筆人物畫中的色彩語言與線條形式研究」, 吉林大學, 美術學, 2014.

70) 牛志遠, 「淺析由唐到宋的仕女畫風格流變」, 『大眾文藝』, 2012, pp.39-40.

71) 출처: 小田海仙, 『海仙畫譜(海仙十八描法)』, 1861.

72) 李玲玲, 「從國畫之'線'到陶瓷人物雕塑的'以線造型」, 『美術』, 2018, pp.146-147.

73) 藍天, 「唐代仕女畫的藝術特征」, 『藝海』, 2013, pp.81-82.

[표 17] 철선묘, 유사묘, 금현묘

	철선묘(鐵線描)	유사묘(遊絲描)	금현묘(琴弦描)
	철사처럼 딱딱하고 선 굵기의 변화가 작은 선묘법	선이 가늘고 유연한 선묘법	가야금을 타듯 부드럽게 이어진 묘법으로 철선묘(鐵線描)와 '유사묘(遊絲描)'의 복합 형식
기법			
그림	 鐵線描作正鋒長點如以錐鏗石面 鐵線描書法謂先指而後筆亦亦然	 高古遊絲描用十分天筆如曹衣紋鏗筆學 高古遊絲描用十分天筆如曹衣紋鏗筆學 古人多描	 琴絃描用正鋒腕中無懸解必手 琴絃描用正鋒腕中無懸解必手
<잠화사녀도>의 금현묘			
	<잠화사녀도> 원본	<잠화사녀도>의 모사 선74)	

74) 任夢龍, 『簪花仕女圖臨摹技法』, 人民美術出版社, 2008.

주방<잠화사녀도>의 선은 강렬한 개인 스타일을 지니고 있다. 영국 미술사학자 곰브리치(Gombrich)는 『질서의 감각(The sense of order)』에서 '미적 경험의 기본적인 사실은 심미적 쾌감은 무미건조함과 난잡함 사이에 있는 어떤 도안을 감상하는 데에서 온다. 단조로운 도안은 사람들의 관심을 끌기 어렵다. 너무 복잡한 도안은 우리의 지각에 과부하가 걸려 그것을 감상하는 것을 멈추게 한다.'라고 하였다.⁷⁵⁾ 이 글은 번잡함과 간략함의 관계를 잘 요약하고 이었다. <잠화사녀도>의 의상 무늬가 번잡하고 옷의 윤곽선(輪廓線)이 단순하며, 단순함과 복잡함을 서로 결합해 미적 감각을 높였다. 연구자는 선의 굵기와 농담, 직선과 곡선, 선의 색 세 가지로 <잠화사녀도>의 선을 분석하였다.

가. 선의 굵기와 농담

<잠화사녀도>에서 선의 굵기와 농담은 인물의 신체 부위에 따라 달라진다. <그림 26> 원작에서 인물의 머리, 잠화, 윗눈꺼풀 선은 가장 진한 선을 사용하였으며 붉은색으로 표시하였다. '등거리(披帛; 등만 덮는 의상)'와 긴 '가자(訶子; 몸에 착 달라붙는 치마)'에 있는 둥근 꽃문양(團花圖案)은 덜 검은 선을 사용하였으며, 보라색으로 표시하였다. '가자(訶子)'와 '큰 소매 셔츠(大袖袍)' 부분은 더 얇은 선을 사용하여 분홍색으로 표시하였다. 인물의 피부 부분은 가장 연한 선을 사용하며 연한 파란색으로 표시하였다. 원작에 선의 굵기는 선의 농담에 따라 설정하였다. 눈꺼풀의 선이 검고 가늘다는 것 외에 다른 부분의 선은 모두 진할수록 굵어지고 연할수록 가늘어진다.

<그림 26> <잠화사녀도> 선의 농담과 굵기 변화

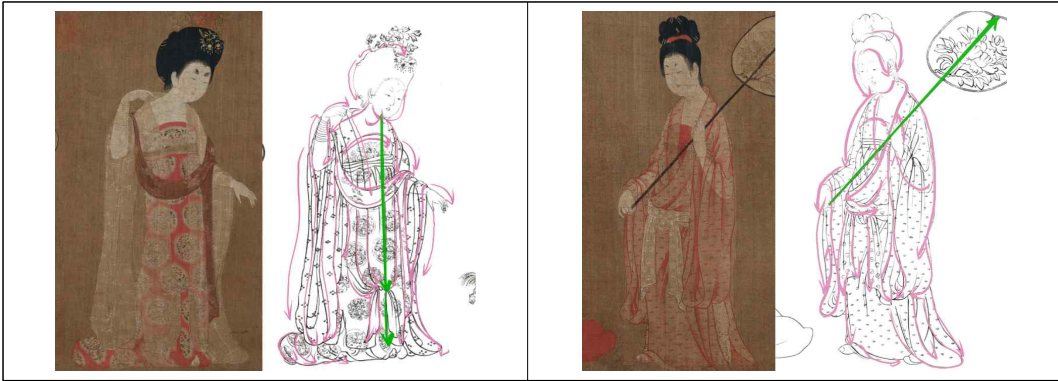


75) 貢布裏希, 『秩序感』, 廣西美術出版社, 2015.

나. 직선과 곡선

연구자는 <잠화사녀도>의 선을 곡선과 직선으로 나누어 분석하였다. <그림 27>에서 분홍색은 곡선을, 녹색을 직선으로 표시하였다. 이를 통해 <잠화사녀도>의 선은 대부분 곡선이 위주로 그려져 있음을 알 수 있다. 주방(周昉)은 인물의 얼굴과 의상이 나부끼는 모습을 매끄러운 곡선으로 표현하였다.

<그림 27> 곡선(분홍)과 직선(초록)



다. 선의 색

주방은 색을 가진 선과 그림의 색을 결합하여 새로운 스타일을 만들어냈다. <잠화사녀도>에서 선의 색은 채우기 내용에 따라 결정된다. 이것은 공필화 <미인도> 기법 중 마지막 단계인 '성선(醒線)' 과정에서 이루어진다. 예를 들어 주방은 네 번째, 다섯 번째 인물인 큰 소매 셔츠에 붉은색, 흰색 선을 사용하여 의상의 투명감을 표현하였다. <그림 28>에서 이러한 기법은 당나라 의상의 특징을 보여주었다.

<그림 28> 선의 색



라. 소결

주방은 <잠화사녀도>에서 굽기와 농담 변화 있는, 곡선 위주로, 색을 가지고 있는 금현묘를 이용하여 인물을 묘사하였다. 이것들은 공필화에서 드물고 특수하다. 따라서 주방의 회화에서는 인물의 '피부가 의상을 통해 드러난다(綺羅纖縷見肌膚)'를 묘사할 수 있으며, 섬세하고 화려한 회화 방식을 개척하였다.⁷⁶⁾

3. 응물상형(應物象形) - 인물형상

'응물상형'은 물체 자체의 모습, 특성 따위를 잘 알아 그 형상을 표현하는 것을 말한다.

가. 인물 신체와 체형

'신체'는 '사람의 몸'을 말한다.⁷⁷⁾ 본 논문에서 '신체 비율'은 몸길기와 머리 길이의 비율을 말한다. '체형'은 '체격의 겉모양에 따라 나누어지는 몸의 부류(서로 구별되는 특성에 따라 나눈 갈래)⁷⁸⁾'를 말한다.⁷⁹⁾

(1) <잠화사녀도>의 신체 비율

『도화보감(圖繪寶鑒)』에서 주방에 대해 '귀족 인물을 잘 그리며, 인물은 대부분 아름답고 풍만한 모습이며, 또한 인물의 자태를 잘 묘사하였다(善畫貴族人物, 作仕女多爲濃麗豐肥之態. 又善寫真, 兼移其神氣)'고 기록하였다.⁸⁰⁾ 따라서 주방의 소재는 허황된 상상이 아니라 실생활에서 유래하였다는 것을 알 수 있다. 그림의 실제 측정에 따르면 <잠화사녀도>에 인물의 신체 비율은 왼쪽부터 오른쪽까지 7:1, 6.81:1, 7.17:1, 6.73:1, 6.61:1로 아시아 지역 여성의 신체 특성에 부합하였다.⁸¹⁾<그림 29>

76) 牛志遠, 「淺析由唐到宋的仕女畫風格流變」, 『大眾文藝』, 2012, pp.39-40.

77) 출처: <https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000159525&supid=kku000202202>, 2022.09.21. 검색어, 신체.

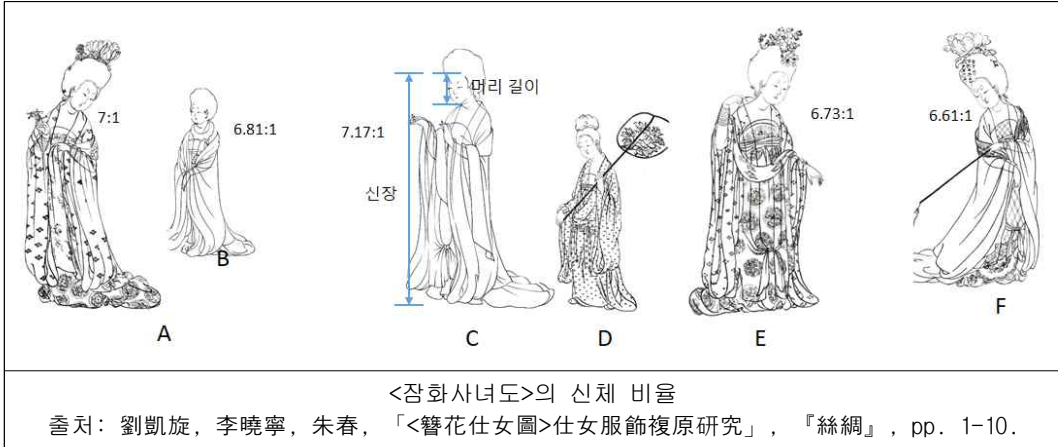
78) 출처: <https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000115928>. 2022.12.09. 검색어, 부류.

79) 출처: <https://dic.daum.net/word/view.do?wordid=kkw000255877&supid=kku000326777>, 2022.09.21. 검색어, 체형.

80) 夏文彥, 『圖繪寶鑒』, 元代.

81) 劉凱旋, 李曉寧, 朱春, 「<簪花仕女圖>仕女服飾複原研究」, 『絲綢』, pp.1-10.

<그림 29> <잠화사녀도>의 신체 비율



(2) <잠화사녀도>의 인물 체형

<잠화사녀도>의 인물 체형은 풍만하다. 이러한 현상의 출현은 당나라 사람들이 살았던 지역과 생활 습관과 관련이 있다. 당나라의 정치 경제 발전은 '관중(關中, 중국 북서부)' 지역에 집중되어 있었다. 관중 지역의 여성들은 일반적으로 체형이 더 풍만하다.⁸²⁾ 또한, 당나라와 서쪽 변방 소수민족의 교류가 빈번하여 당시 여성들은 서쪽 소수민족의 영향을 받아 운동에 열중하였기 때문에 체격이 건장하였다. 그래서 당시 귀족 지배층은 풍만한 것을 미인으로 내세웠다.⁸³⁾

따라서 주방의 <잠화사녀도>는 당시 여성의 상태를 정확하게 묘사하고 당시의 미적 기준을 자료로 뒷받침하고 있으며, 당나라의 미적 기준을 나타내는 것을 알 수 있다.

나. 얼굴

(1) 얼굴형

주방은 <잠화사녀도>에 인물의 이목구비를 그릴 때 코 부분은 전체모양을 그려서 비익과 코끝을 완전히 그려냈다. 입과 눈 부분의 그림을 그릴 때도 마찬가지로 이다. 윗입술과 아랫입술의 윤곽선을 모두 그려내다. 눈 모양을 그릴 때도 눈의 전체적인 윤곽을 그려내다. 눈이 가늘고 코가 수려한 전형적인 동양인 얼굴이다. 얼

82) 牛志遠, 「淺析由唐到宋的仕女畫風格流變」, 『大眾文藝』, 2012, pp.39-40.

83) 賈宜潮, 「男性凝視下的中國仕女形象解析」, 『藝術教育』, 2018, pp.124-125.

굴형이 풍만하여 당나라 중기 귀족의 신미를 나타냈다.<그림 30>

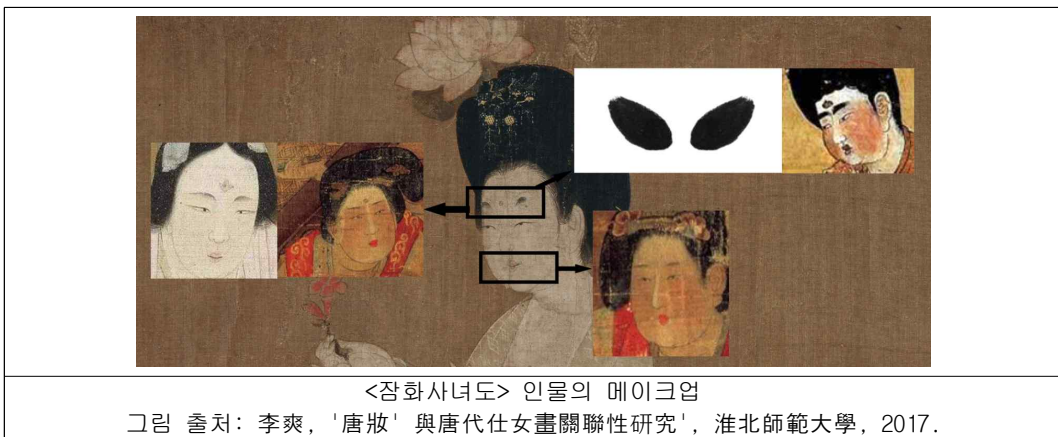
<그림 30> <잠화사녀도> 인물의 얼굴형



(2) 메이크업

'메이크업'은 당나라의 여성 형상 특징 중 하나이다.⁸⁴⁾ <그림 31><잠화사녀도>에는 짧고 둥근 나방 날개 눈썹(蛾翅眉)이 나온다. 당나라 여성들은 아름다움을 표현하기 위해 이마를 화전(花鈿, 메이크업 장신구)으로 장식하였다. 화전(花鈿)은 금박 조각(金箔片)/운모 조각(雲母片)을 여러 가지 모양으로 잘라서 이마에 붙인다. 입술은 특유의 '체리식' 메이크업 법으로 붉은색을 입술 중앙 부분에 집중시켜 '작은 입술'을 표현하였다.

<그림 31> <잠화사녀도> 인물의 메이크업



84) 付曉軒, 「雲想衣裳花想容」, 『現代交際』, 2020, pp.101-103.

(3) 표정

고대부터 현대에 이르기까지 공필화 <미인도>를 살펴보면, 화면 속의 인물들은 대부분 담담한 표정을 띠고 있다.<그림 32-40> 표정은 미약하게 표현되며, 그림 속 인물의 감정은 작품의 배경과 화가가 처한 환경을 결합해 분석해야 한다. <잠화사녀도> 속 인물은 망연자실하면서도 평온한 표정을 띠고 있다.

<그림 32-40> 중국 전통 <미인도>의 인물 표정

		
<p><고개지락신부도권(顧愷之洛神賦圖卷)>, 화가 미상, 송나라 복사품⁸⁵⁾</p>	<p><잠화사녀도(簪花仕女圖)>, 주방(周昉), 당나라 말기⁸⁶⁾</p>	
		
<p><환선사녀도(揮扇仕女圖)>, 주방(周昉), 당나라 말기⁸⁷⁾</p>	<p><한희재야연도(韓熙載夜宴圖)>, 구홍중(顧闳中)⁸⁸⁾, 오대</p>	
		
<p><두추도(杜秋圖)>, 주량(周朗)⁸⁹⁾, 원나라</p>	<p><상군상부인도(湘君湘夫人圖)>, 문징명(文徵明)⁹⁰⁾, 명나라</p>	<p><옹정<미인도>(胤禛美人圖)>, 화가 미상⁹¹⁾, 청나라</p>

다. 머리 스타일과 장신구

비록 중후반 당나라 경제가 쇠퇴했지만, 귀족 여성들의 미적 추구는 줄어들지 않고 오히려 퇴폐적인 미적 감각으로 발전하였다.

(1) 머리 스타일

'세벌상투(高髻; 당나라의 머리 스타일 이름)'는 당나라의 귀족 여성들에게 유행했던 머리 스타일이다. <그림 41> 그 특징은 머리를 높게 묶고 장신구를 장식하고 장신구를 착용하였다.⁹²⁾

<그림 41> <잠화사녀도>의 머리 스타일



(2) 잠화

상투에 각양각색의 장식품을 착용하는 것은 중국 고대 여성의 전통 장식이다.⁹⁴⁾ 당나라 중기의 귀족 여성 중에 '잠화(簪花)'는 유행하였다. '잠(簪)'은 상투를 고정하는 역할을 한다. '잠화(簪花)'는 '잠(簪)'에 기초 위에 장식 기능을 추가하

85) 출처: 구공박물관 공식 사이트, 2022.10.22.

86) 출처: 구공박물관 공식 사이트, 2022.10.22.

87) 출처: 구공박물관 공식 사이트, 2022.10.22.

88) 출처: <https://baike.baidu.com/韩熙载夜宴图/1161531>, 2022.09.25.

89) 출처: https://baike.baidu.com/item/杜秋图?fromModule=lemma_search-box, 2022.10.22.

90) 출처: <https://hongyeshan.com/post/4815.html>, 2022.10.22.

91) 출처: <https://baike.baidu.com/item/胤禛美人图/22493459?fr=aladdin>, 2022.10.22.

92) 李賀在樂辭中寫的'金翅峨髻愁暮雲'.

93) 左丘萌, 末春繪, 『中國妝束: 大唐女兒行』, BEIJING BOOK CO. INC., 2020,

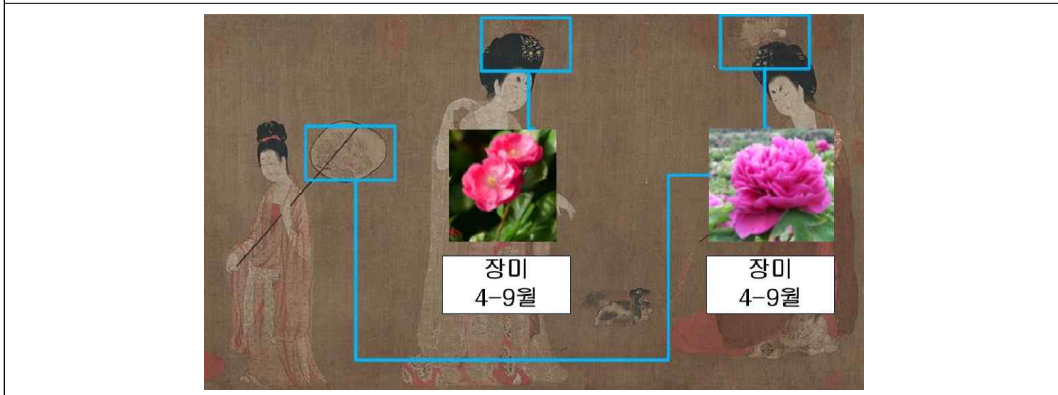
94) 付曉軒, 「雲想衣裳花想容—從<簪花仕女圖>看中晚唐時期的仕女妝飾」, 『現代交際』, 2020, pp. 101-103.

였다. 주방의 <잠화사녀도>는 '잠화'에 대한 묘사가 세밀하며, 꽃의 종류는 모란(牡丹), 해당화(海棠), 연꽃(蓮花), 장미(薔薇), 작약(芍藥) 등 다양하다.<그림 42-43>

<그림 42-43> <잠화사녀도>의 잠화와 실물 대조



<잠화사녀도>의 잠화와 실물 대조-1



<잠화사녀도>의 잠화와 실물 대조-2

라. 의상

<잠화사녀도>에서 인물의 의상은 당나라 특유의 의상이다. 몸에 착 달라붙는 치마를 '가자(訶子)'라고 한다. 반투명 의상은 소매 폭이 1미터 이상이기 때문에 '큰 소매 셔츠(大袖衫)'라고 부른다. 그리고 몸에 걸친 스카프는 '동거리'라고 한다. 가자는 허리를 가슴까지 올려 인물의 몸매를 커 보이게 하였다. 여성의 몸매는 풍만해도 뚱뚱해 보이지 않는다. 가자(訶子)는 큰 소매 셔츠(大袖袍)와 동거리

(披帛)를 걸친 의상과 함께 하여 여성의 체형을 구현하였다.⁹⁵⁾ 그리고 의상의 무늬와 장신구의 종류가 많다. 이런 의상 양식은 사회 풍조의 영향을 받아 출현한 것이다.<그림 45-50>

당나라 의상 양식은 풍성하고 시대적 특징을 지니다. 당나라 번영기에는 경제가 강성해서 의상의 색이 화려하였다. 석류 치마(石榴裙; 석류의 색과 같은 빨간 치마)<그림 44>의 인기가 가장 높았다.⁹⁶⁾ 석류 치마는 석류의 즙을 뽑아낸 염료로 만든 붉은 치마를 말한다. 당나라 중기에는 이런 복장 양식이 계속되었다. <잠화사녀도> 속 의상 스타일은 당나라 중기 말기에 나타났다.⁹⁷⁾ 따라서 <잠화사녀도>에서 인물의 의상은 붉은색을 주색으로 하였다.

<그림 44> 석류 치마(石榴裙)

출처: 左丘萌, 末春繪, 『中國妝束: 大唐女兒行』, BEIJING BOOK CO. INC., 2020

	
<p>석류 치마</p>	<p>당 665년 214호 신장 투루판 아스타나 무덤(新疆吐魯番阿斯塔納214號墓)</p>

95) 徐漫, 「從唐代仕女圖中看不同曆史背景下宮女服飾風格的變化」, 『文化藝術創新國際學術論壇』, 2022, pp.4.

96) 董錚, 「從<簪花仕女圖>看唐代貴族女子服飾」, 『美術大觀』, 2014, pp.68-68.

97) 楊仁愷, 「風流恣綺靡一談'簪花仕女圖'」, 『中華遺產』, 2004, pp.45-53.

<그림 45-46> 원작과 사진 (우측 사진 출처: <https://tieba.baidu.com/p/5229938513>)-1



→ 머리: 먹

권초문 (sgraffiato scrolling foliage, 卷草紋):
초록색(草綠), 갈색(赭石), 백분(白粉)

동거리(披帛):
운학문(雲鶴紋): 먹(墨), 백분(白粉)

가자(詞子裙): 붉은 안료(朱礬)

가자의 동근 꽃문양: 백분(白粉), 시아닌(cyanine, 花靑)
연지(胭脂)

→ 신발: 얇은 백분, 등황(藤黃)






→ 머리: 먹

→ 금질운문항권
(金質雲紋項圈): 금박

동거리의 바탕 색: 백분, 갈색, 등황
동거리의 도안: 화지문(花枝紋)
붉은 안료, 초록색, 주사(朱砂)

→ 큰 소매 셔츠: 주홍, 붉은 안료

→ 가자: 얇은 먹으로 윤곽을 그린다. 얇은 백분, 갈색, 등황
가자의 동근 꽃문양: 초록색, 연지





<그림 47-48> 원작과 사진 (우측 사진 출처: <https://tieba.baidu.com/p/5229938513>)-2



머리: 먹

동거리의 도안: 자수지문 (繡花枝紋)
연두색 안료(二綠), 주사, 백분
동거리의 바탕 색채: 사이닌

큰 소매 셔츠: 마름모 체크 (菱形格紋)
얇은 갈색, 얇은 백분, 갈색
큰 소매 셔츠 도안: 백분

가자, 주홍, 붉은 안료.



云纹图案铺开排列



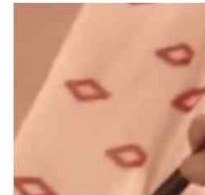
머리: 먹

모란 무늬 긴자루 부채 (牡丹圖案長柄扇子)

가자: 주홍, 붉은 안료.

도트패턴 (圓點圖案)

마름 사카라 긴팔 블라우스 (菱角斜領大袖紗衫): 마름모 무늬 (菱形紋)
얇은 붉은 안료, 에오신 (eosine, 曙紅)



<그림 49-50> 원작과 사진 (우측 사진 출처: <https://tieba.baidu.com/p/5229938513>)-3

→ 머리: 먹

→ 운봉문(雲鳳紋) 동거리: 갈색

→ 가자의 바탕 색: 예오신, 주사, 붉은 안료
가자의 동근 꽃문양: 연지, 시아닌

→ 화이트 다이아몬드 패턴 큰 소매 셔츠(白色菱形圖案大袖衫): 백분, 예오신, 연지

→ 머리: 먹

→ 동거리: 붉은 안료
진주색체크무늬(深朱色格子紋)
청, 분 화초 무늬(靑、粉花草紋)

→ 큰 소매 셔츠: 갈색+ 먹, 갈색+예오신, 등황

→ 가자: 예오신, 붉은 안료, 주사

→ 가자 도안: 붉은 안료+ 백분, 등황

마. 동작과 자세

중국 <미인도>의 인물 동작은 대부분 통일된 양식이 있는데, 바로 약한 S자 모양으로 서 있는 자세이다.<그림 51-55> 고개지(顧愷之)의 <낙신부도(洛神賦圖)>, 주방의 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>와 <한선사녀도(揮扇仕女圖)>, 구홍중(顧闳中)의 <한희재야연도(韓熙載夜宴圖)>, 문징명(文徵明)의 <상군상부인도(湘君湘夫人圖)>는 모두 이러한 인물 동작을 채용한 것이다.

<그림 51-52> 중국 전통 <미인도>의 인물 동작-1



98) 출처: 구공박물관 공식 사이트, 2022.10.22.

99) 출처: 구공박물관 공식 사이트. 2022.10.22.

<그림 53-55> 중국 전통 <미인도>의 인물 동작-2

<p><환선사녀도(揮扇仕女圖)>, 주방(周昉), 당나라 말기¹⁰⁰⁾</p>	
<p><한희재야연도(韓熙載夜宴圖)>, 구홍중(顧闳中)¹⁰¹⁾, 오대</p>	
<p><상군상부인도(湘君湘夫人圖)>, 문징명(文徵明)¹⁰²⁾, 명나라</p>	

100) 출처: 구공박물관 공식 사이트, 2022.10.22.

101) 출처: <https://baike.baidu.com/韩熙载夜宴图/1161531>, 2022.09.25.

102) 출처: <https://hongyeshan.com/post/4815.html>, 2022.10.22.

4. 수류부채(隨類賦彩) - 색


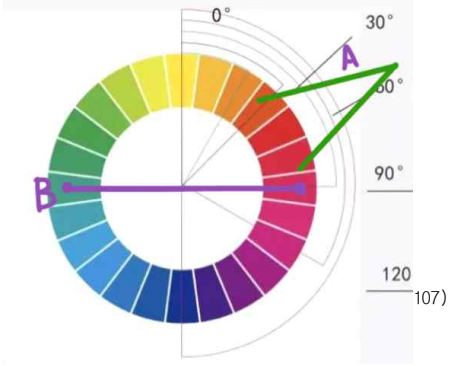

'수류부채'는 그림에서 화가는 대상의 종류에 따라 채색을 가하는 것을 말한다. 당나라의 색 등급 제도에 의하면 황색이 가장 높은 등급의 색, 황제 용포에 사용되는 색이 바로 황색이다. 보라색과 붉은색은 고급 색으로 당나라 관원의 의상에서 상용하였다. 파란색과 녹색은 낮은 등급 색이다. 당나라에는 여성의 사회적 위치가 향상되었기 때문에, 여성 일상생활에서 붉은색을 사용하였다.¹⁰³⁾¹⁰⁴⁾ 현존하는 당나라의 의상, 당나라에 회화 작품, 출토된 여용, 당나라 벽화 등에 의하면 당나라 여성 의상의 색상의 법칙을 추측할 수 있다.¹⁰⁵⁾ 당나라의 여성 의상 법칙은 색상에 따라 냉난색 배색[표 18-A]과 유사한 색 배색[표 18-B] 두 가지로 구분된다. 냉난색 배색 위주로 오렌지 톤, 황색톤, 붉은색 톤 등 따뜻한 색상과 청색 톤, 녹색 톤, 황록색 톤, 보라색 톤 등의 차가운 색상의 대비를 이룬다. 냉난색 배색을 통해 화면의 균형감을 얻을 수 있다. 같은 색 배색은 유사한 색상으로 배합한다. 색상은 사물 자체의 고유한 색을 말한다. 당나라 귀족들은 호화로운 생활을 추구하였는데, 이러한 호화스러움이 그림에도 나타나 있다. 따라서 <잠화사녀도>에는 주로 연지(胭脂), 주사(朱砂), 금박(金箔) 등 채도가 높은 색상을 사용하였다.

103) 『全唐詩』中記載了十六次關於對女性'紅裙'一詞的描述,可見唐代女性對紅色服飾的崇尚之情.

104) 謝蕊, 「'簪花仕女圖'構圖、服飾及其文化研究」, 『浙江紡織服裝職業技術學院學報』, 2021, pp.41-45.

105) 尹春陽, 「唐代女性服飾色彩文化應用研究」, 北京服裝學院, 2020.

[표 18] 냉난색 배색과 유사색 배색

배색	예	색상환
냉난색 배색: A	 106)	
유사한 배색: B	 108)	

당나라에 사용된 물감은 찾을 수 없었기 때문에 연구자는 비슷한 색의 물감을 찾아보았다. 항주(杭州) 강사서당(薑思序堂)의 12색 국화 물감 색이다.¹⁰⁹⁾<그림 56> 당나라 화가는 그림을 그릴 때 또 먹물을 검은색으로 사용하였다.

<그림 56> 항주(杭州) 강사서당(薑思序堂) 12색 수묵화 물감



106) 출처: <도련도(搗練圖)>, 장훤(張萱), 당나라 말기, 출처: 미국 보스턴 미술관 공식 사이트.

107) 출처: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/44805032>, 2022.09.06.

108) 출처: <장화사녀도(簪花仕女圖)>, 주방(周昉), 당나라 말기, 출처: 라오닝 박물관 공식 사이트.

109) 成立於明朝末年，是中國第一家專業的顏料制作品牌。『南都周刊』，2018，11.

중국화에서 '비단(絹)'은 중요한 도구로 널리 사용되며 명확한 계층과 투명한 효과가 특징이다.<그림 57> 비단과 물감의 조합은 독특한 시각적 효과를 보여 줄 수 있다. <잠화사녀도>에서 사용하는 재료는 '비단'이다. 비단(絹)은 견사(絹絲)¹¹⁰⁾로만들 수 있다. 비단은 재질이 치밀하고 부드럽다. 중국 고대에는 비단 위에 시, 회화, 기록 문헌, 경문 등을 썼다. 당나라에는 비단의 질이 개선되었기 때문에 <미인도> 회화를 문제없이 표현할 수 있었다.¹¹¹⁾

<그림 57> 그림 재료용 비단



5. 경영위치(經營位置) - 구도와 여백

'경영위치'는 그림에서 구도를 잡는다는 뜻이다. '구도'는 '미적 효과를 얻기 위하여 모든 부분을 전체적으로 조화롭게 배치하는 도면 구성의 요령'을 말한다.¹¹³⁾ '여백'은 '종이 전체에서 그림이나 글씨 따위의 내용이 없이 비어 있는 부분'을 말한다.¹¹⁴⁾ 중국 회화에서 구도는 배치(布局) 또는 장법(章法)이라고도 한다. 가장 일반적인 방법은 '계백당흑(計白黨黑)', 즉 빈 곳에서 나타나는 일종의 미적 효과로 그림 밖에 그림의 경지를 구축하는 것이다. 여백은 구도에 영향을 미쳐 결국 구도의 한 부분을 형성할 수 있다. 중국 회화에서는 인물과 배경의 위치

110) 在古代，絹絲泛指蠶絲。

111) 據張彥遠『歷代名畫記』中記載，晚唐時有'吳練'、'齊紈'、'霧絹'等多種繪畫用絹。

112) 출처:

<https://detail.1688.com/offer/681430988279.html?spm=a262i4.9165215.zhaohuo-detail-list.31.312433f54nGE48>, 2022.08.31.

113) <https://dic.daum.net/search.do?q=%EA%B5%AC%EB%8F%84>, 2020.09.23. 검색어:구도.

114) <https://dic.daum.net/search.do?q=%EC%97%AC%EB%B0%B1>, 2022.09.23. 검색어:여백.

뿐만 아니라 여백의 면적과 위치의 크기까지 고려해야 한다.¹¹⁵⁾

<잠화사녀도>의 구도는 평면식 구도로 하였다. 화가 주방은 내용에 따라 주관적으로 인물의 크기를 배치하였다.<그림 58> 배경은 배치하지 않고 여백으로 대신하였다. <잠화사녀도>는 여백의 활용을 중요시하며, 순색의 배경으로 인물을 돋보이게 하였다. 태호석(太湖石), 목련(신이화; 辛夷花), 나비, 개, 백학 등을 도구로 그림에 삽입한다. 이러한 배치는 인물과 경물을 연관 지어 리듬감과 조화로움을 지닌 화면을 형성하게 하였다.¹¹⁶⁾¹¹⁷⁾ 이러한 구도 배치는 지루해 보이지 않으면서 화면에 공간감을 더한다.¹¹⁸⁾

<그림 58> 잠화사녀도의 구도와 여백



잠화사녀도의 구도와 여백

6. 전이모사(傳移模寫) - 계승과 변화

모사와 변화는 서로 대립하는 두 가지 측면이 아니다. '전이모사'는 일방적으로 '모사' '복사'와 같은 형이하(形而下)적 기술이 아니라, 훌륭한 전통을 계승하는 것을 강조하여 변화하려는 진정한 의도이다.¹¹⁹⁾

화가 주방(周昉)은 공부하는 데 뛰어난 화가이다. 장언원(張彥遠, 815-907, 당나라 화가, 이론가)은 『역대명화기(歷代名畫記)』에서 이에 대해 '주방은 처음에 장훤(張萱)을 공부했는데, 후에 달라져서 독특한 특색을 가지고 있다(初效張萱畫, 後則小異, 極具風姿)'라고 말하였다.¹²⁰⁾ 주방은 처음에 인물 조형과 기법에서 장훤

115) 王伯敏, 『中國畫的構圖』, BEIJING BOOK CO. INC., 2012.

116) 謝蕊, 앞의 책, 2021, pp.41-45.

117) 軒敏華, 「周昉의<簪花仕女圖>賞析」, 『芒種』, 2015, pp.129-130.

118) 高雲道, 앞의 책, 2011, pp.63-64.

119) 馬敬山, 앞의 책, 2021, pp.36-40.

120) 張彥遠 唐, 『歷代名畫記全譯』, 貴州人民出版社, 2009, p.540.

(張萱, 713-741, 중국 당나라 화가)을 모방하였다. 장훤(張萱)의 <도련도>는 인물의 옷의 선이 뚜렷하고 색이 단아하다. 주방의 <잠화사녀도>는 농후한 색을 주로 하고, 선이 부드러워 옷의 얇고 가벼운 특징을 나타내며, 인물의 형상을 통해 인물의 복잡한 내면세계를 잘 표현할 수 있다. 주방의 그림은 장훤(張萱)과 다르게 새로운 스타일을 창립하였다. 주방의 회화 스타일도 당시의 시대적 배경과 관련이 있다. 당나라 황제는 지속해서 외국에 사자를 파견하여 외래 종교와 외래 사자를 보호하고 대외 교통을 확대하였다.¹²¹⁾ 이러한 사회 환경 속에서, 당나라의 예술과 국민의 일상생활 등이 외국의 영향을 많이 받았다.¹²²⁾¹²³⁾ 화가 장승요(張僧繇, 위진남북조 화가)는 서역 불교의 회화기법을 배웠는데, 입체감이 강한 청록 오목한 꽃(靑綠凹凸花, 입체감 있는 그린 꽃, 지금은 그림을 찾을 수 없다)이 층층이 겹쳐 그렸다.¹²⁴⁾ 주방은 요철화법(凹凸畫法)을 배워서 인물의 얼굴과 옷 부분에서 색 농도를 변화시킴으로써 <잠화사녀도>에서 인물의 입체감을 표현하였다. 주방은 <미인도> 회화기법을 더 높은 수준으로 끌어올렸다.

7. 소결

[표 19]에서 연구자가 육법론을 통해 <잠화사녀도>의 예술적 특징을 정리하였다. 이것은 <잠화사녀도>가 다른 <미인도>와 구별되며, 연구 가치가 있는 이유이다.¹²⁵⁾ 즉, 화가는 부드럽고 힘 있는 금현묘(골법용필), 채도 높은색(수류부채), 현실에 가까운 인물형상(응물상형), 인물과 경물, 동물을 합리적으로 분배(경영위치)하여 화면 인물의 생각과 감정(기운생동)을 나타낼 수 있다.

121) 曹文君, 「從外交政策看唐朝統治者的對外意識」, 『江西師範大學學報』, 38, 2005, pp.80-83.

122) 劉碩, 「隋唐時期的胡樂人研究」, 上海音樂學院, 2019.

123) 何問俊, 「中國畫五度接受外來藝術影響研究」, 박사논문, 天津大學, 2012.

124) 『建康實錄』: '寺門遍畫凹凸花, 代稱張僧繇手跡. 其花乃天竺遺法, 朱及靑綠所成, 遠望眼暈如凹凸, 就視即平, 世鹹異之.' 그러나 송나라 이후 그 기법은 화가에게 포기되었다. 중국 회화는 다른 길로 들어섰다. 청나라에 이르기까지 카스틸리오네(Guiseppe Castiglione, 1698-1768)는 서양의 투시와 빛과 그림자 회화기법을 다시 가져왔다.

125) 王曉麗, 앞의 책, 2010.

[표 19] <잠화사녀도>와 위진남북조, 송나라 <미인도> 예술 특징 비교

육법론	표현	<잠화사녀도>의 예술 특징 분석	위진남북조와 송나라 비교	
			위진남북조	송나라
기운생동 (氣韻生動)	생각과 감정	생각: 정원, 거닐고 있는 귀부인, 화려함. 감정: 화가의 숨겨진 걱정, 삶에 대한 불안함.	여성을 규정하는 그림. 화가의 개인적인 감정을 표현하지 않는다.	화가의 생각이 다양하다. 인물에 대한 감정표현이 더 직설적이다.
골법용필 (骨法用筆)	선	금현묘:스트링: 부드럽고 힘 있다.	철선묘, 유사묘	다양한 선묘법
응물상형 (應物象形)	인물 형상	당나라 중기·말기에 귀부인의 모습을 최대한 정확하게 묘사하였다. 그러나 시대적 한계가 있다.	단순한 인물형상	추상적 인물형상
수류부채 (隨類賦彩)	색	채도가 높고 화려하다. 장식적인 느낌이 강하다. 희미한 입체감	소박한 색/평면적	소박한 색/평면적
경영위치 (經營位置)	구도와 여백	구도: 인물이 홀로 서 있다. 화초로 장식한다. 배경 여백.	배경 여백	복잡한 구도와 배경
전이모사 (傳移模寫)	계승과 변화	위진남북조와 스승 장현의 회화 풍격을 계승한 토대 위에서 주방은 선, 색, 인물형상 등의 방면에서 변화를 이루었다.	당나라 <미인도>는 위진남북조 <미인도>의 계승과 변화이다.	당나라 <미인도>를 계승 발전시킨 것이다.

제3장 디지털 일러스트레이션 <미인도> 고찰

디지털 일러스트레이션 미인화에 대한 고찰은 디지털 일러스트레이션과 <미인도>의 범위를 먼저 정해야 한다. '일러스트레이션¹²⁶⁾'이라는 단어는 라틴어 'Illustratio'에서 유래된 말로, 현재는 'Illustration'이라고 통칭되고 있다. 'Illustratio'는 '빛을 비추는 것'을 의미한다. 즉 일러스트레이션을 통해 책의 내용을 잘 볼 수 있도록 글자를 설명하는 역할을 한다. 통일을 위해 다음 글에서는 '일러스트레이션'으로 통일한다. '디지털 일러스트레이션'은 컴퓨터의 탄생 이후에 생겨난 새로운 디지털 형식의 일러스트레이션이다. 정의에 넓은 의미와 좁은 의미의 구분이 있다. 넓은 의미에서는 모든 컴퓨터 그래픽 형식을 디지털 일러스트레이션이라고 할 수 있다. 좁은 의미에서는 예술가가 디지털 도구를 이용하여 그린 이미지를 디지털 일러스트레이션이라고 한다.¹²⁷⁾ 본 논문에서는 좁은 의미로 '예술가가 만든 컴퓨터 회화 작품'을 가리킨다. 디지털 일러스트레이션은 전통적인 일러스트레이션 예술의 확장이자 승화이다. 철학적으로 예술은 사회의 상부구조에서 이데올로기의 범주에 속하며 사회경제적 기초 위에 있다. 이런 관점에서 디지털 일러스트레이션은 다른 예술과 마찬가지로 '전통'이 있고, 이 전통은 사회 전체의 문화적 전통이며, 예술적 계승성의 구현이다. 그러나 역사 측면에서 디지털 일러스트레이션은 전통이 없다. 전체 디지털 일러스트레이션의 역사는 20여 년에 불과하고, 완벽한 예술 관념과 체계를 형성하는 시간은 더욱 짧다.

<미인도>의 역사는 오래되었는데, <미인도>의 정의는 동양에서 유래한 것으로 여성을 화면 주제로 한 그림의 종류를 말한다.¹²⁸⁾ 예를 들어, 한국의 <미인도>와 중국의 <사녀도(仕女圖)>, 일본의 <우키요에(浮世繪)>가 있다. 서양 회화에는 '미인도'라는 명칭이 없다. 동양 <미인도>와 동등한 위치를 차지한 것은 '비너스(維納斯)'와 '성모(聖母)'를 주제로 한 그림이었다.¹²⁹⁾ 전통적인 일러스트레이션 분야에서는 여성을 주제로 한 일러스트레이션의 이름이 다르다. 중국의 '월분패(月

126) 김일태, 유기현, 김병수, 설종훈, 양세혁, 앞의 책, 2008.

127) https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_illustration, 청나라 말기, 작자 미상. 2022.06.04.

128) 黃帆, 劉赦, 「清宮到江戶：18世紀後半葉的中日美人圖—從圖中身高比例之變管窺中國美術對浮世繪的影響」, 『廈門大學學報(哲學社會科學版)』, 73권, 2022, pp.153-160.

129) 田華, 「論東西方女性題材繪畫的美學差異」, 『信陽師範學院學報：哲學社會科學版』, 34, 2014, pp.103-106.

份牌)', 미국의 '핀업(pin-up)'이 있다. 디지털 일러스트레이션에는 '<미인도>'의 개념이 없고, 범위가 비슷한 것은 여성을 주제로 한 일러스트레이션이다. 따라서 본 논문에서 디지털 일러스트레이션 <미인도>는 '여성을 주제로 디지털 미디어 기술을 활용한 예술 장르'를 말한다.

디지털 일러스트레이션의 역사는 전통 일러스트레이션에서 유래한 것이고, 전통 일러스트레이션은 전통예술에서 유래한 것이다. 디지털 일러스트레이션 <미인도>는 전통예술의 흔적을 지니고 있다. 어떤 예술 형식의 출현은 특정한 시대와 실천적 기반을 갖추고 있으며, 어느 나라나 그럴듯 고유한 언어와 감정 형식을 가지고 있다.¹³⁰⁾ 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 분류는 전통예술의 기원에 맞춰 디지털 일러스트레이션이 발달한 지역의 <미인도>를 고찰할 수 있다. 사혁(謝赫)의 육법론(六法論)은 전체적으로 예술작품에 대한 감정과 기법의 분석이고, 계승과 변화 측면에서 예술작품에 대한 평가이다. 디지털 일러스트레이션 <미인도>에 대한 고찰도 크게 두 가지 방향에서 벗어날 수 없다.

제3장의 내용은 먼저 기존의 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 지역에 따라 분류하고 감정과 기법의 두 가지 측면에서 분석하고 역사 계승성 측면에서 평가하였다. 마지막으로 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 예술적 특징을 정리하고, 이를 <잠화사녀도>의 예술적 특징과 비교하며, 계승과 변화를 바탕으로 <잠화사녀도>를 재해석하는 방법을 찾아냈다.

제1절 디지털 일러스트레이션 <미인도> 고찰

디지털 일러스트레이션은 컴퓨터와 같은 디지털 도구에서 소프트웨어를 이용하여 이루어진다. 따라서 하드웨어와 소프트웨어의 개발 형태는 디지털 일러스트레이션의 형식을 결정한다.

디지털 일러스트레이션 탄생의 기초는 컴퓨터 그래픽 이미지이다. 세계 최초의 컴퓨터인 '애니악(ENIAC)'은 1946년 미국 펜실베이니아대학에서 탄생하였다. 1950년 미국에서 매사추세츠공과대학교(Massachusetts Institute of Technology) MIT

130) 술적 형식의 출현도 시대적, 실제적 근거를 갖고 있으며 어느 나라나 마찬가지로 특유의 언어와 감정의 형태를 띠고 있다. 장더즈, 「Research on the development of abstract elements in the artistic language of modern chinese painting」, 『창업융합컨설팅연구』, 1, 2022, pp.1-12.

회오리바람 I(MIT Whirlwind I) 컴퓨터가 탄생하였으며, 그래픽 디스플레이가 달려있다.<그림 59> 컴퓨터 그래픽스가 응용되기 시작하였다는 것을 나타낸다. 1960년대 존 워녹(John Warnock)이 만든 어도비(Adobe)회사의 디지털 소프트웨어는 디지털 영상기술을 지원하였으며, 자사의 '포토샵(Photoshop)', '일러스트레이터(Illustrator)' 등의 컴퓨터 소프트웨어는 그래픽 디자인과 디지털 미디어 분야의 유능한 도구이다.<그림 60> 컴퓨터 소프트웨어와 하드웨어 기술의 발전으로 디지털 일러스트레이션 화면 표현의 정밀화 정도가 갈수록 높아지고 있다. 디지털 일러스트레이션의 응용 분야도 최초의 디지털 이미지, 영화 렌더링, 애니메이션 업계와 평면 업계에 이르기까지, 포장 디자인, 제품 디자인, 동적 상호작용, 영상 광고 등 여러 분야에 걸쳐있다.

<그림 59-60> 하드웨어와 소프트웨어

	
<p>MIT 회오리바람 I(MIT Whirlwind I) 컴퓨터¹³¹⁾</p>	<p>어도비(Adobe)¹³²⁾</p>

전통적인 도구는 현대의 디지털 일러스트레이션의 장비로 변화하였다. 디지털 일러스트레이션을 창작할 때 일반적으로 사용되는 도구는 '태블릿(Graphics tablet, Digitizer)', '액정 태블릿', '아이패드(ipad)' 등이 있다.<그림 61-63> 태블릿은 디지털 페인팅을 만드는 데 중요한 도구이며 사용하려면 컴퓨터에 연결해야 한다. '일러스트레이터'는 디지털 펜을 사용하여 태블릿에서 움직이고 소프트웨어를 활용하여 선을 그릴 수 있다. 액정 태블릿은 펜으로 화면에 직접 창작할 수 있는 장치로, 화선지에 그린 듯한 느낌을 낼 수 있다. 애플사가 2015년 출시한 '애플 펜슬(Apple Pencil)'은 아이패드(IPAD)를 위해 개발된 스마트 펜이다. '애

131) 출처: https://en.wikipedia.org/wiki/Whirlwind_I. 2022.06.04.

132) 출처: <https://www.adobe.com/#logo>, 2022.06.04.

플 펜슬'은 아이패드(IPAD)의 결합으로 일러스트레이션을 쉽게 그릴 수 있게 되었다.

<그림 61-63> 디지털 일러스트레이션 창작 도구

		
<p>태블릿</p>	<p>액정 태블릿</p>	<p>아이패드 애플펜슬</p>

디지털 일러스트레이션 <미인도>의 형식은 다양하며, 다양한 각도에서 분류할 수 있으며, 다른 분류 방식이 다른 결과를 얻을 수 있다. 예를 들어 시장 측면에서 상업적 디지털 일러스트레이션과 비상업적 디지털 일러스트레이션을 나눌 수 있다. 표현 스타일별로 벡터 디지털 일러스트레이션, 사실적 디지털 일러스트레이션, 개념적 디지털 일러스트레이션 등으로 나눌 수 있다. 표현 내용에 따라 인물 디지털 일러스트레이션, 동물 디지털 일러스트레이션, 풍경 디지털 일러스트레이션 등으로 나눌 수 있다¹³³⁾. 인물 디지털 일러스트레이션은 화면 스타일에 따라 패션/판타지/유미 등의 장르로 분류할 수 있으며, 표현기법에 따라 사실적, 추상적, 과장적 스타일 등으로 분류할 수 있다. 지역에 따라 일본/서양/한국/중국 등으로 분류할 수 있다¹³⁴⁾. 그 분류는 대략적인 분류이다. 본 논문은 일러스트레이션이 생성된 지역에 따라 분류하였다. 전통 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션의 출현 시기는 로렌스 지겐(Lawrence Zeegen)의 『일러스트레이션 50년 (Fifty years of illustration)』(2014)¹³⁵⁾과 곽서선(郭書瑄)의 『일러스트레이션 역사(插畫考)』(2016)¹³⁶⁾를 근거로 하였다. 그러나 저서와 논문에는 지역마다 전통 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션의 출현 시기에 대한 정의가 다르다.

133) 梁友, 앞의 책, 2013.

134) 盧薇, 「數字人物插畫在視覺傳達設計中的表現」, 江西師範大學, 2011.

135) Zeegen L, Roberts C, 『Fifty years of illustration』, Laurence King Publishing, 2014.

136) 郭書瑄, 『插畫考』, 湖北美術出版社, 2016.

그러므로 본 논문에서는 동서양 회화의 분석을 전통적인 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션의 분류로 진행하였다.

1. 미국과 멕시코 일러스트레이션 <미인도> 고찰

디지털 일러스트레이션이 미국에서 탄생한 만큼 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 한 분류가 미국의 여성을 주제로 한 디지털 일러스트레이션이다. 미국의 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 스타일은 미국 전통회화 감정의 영향을 받았다.

고대 그리스 아리스토텔레스(Aristoteles, 384~322 B.C.)의 '모방설'과 레오나르도다빈치(Leonardo da Vinci, 1452~1519)의 '거울론'은 회화의 목적을 현실 세계 재현에 두고 있다. 이런 생각은 서양예술에 영향을 미쳐 사실적인 서양 회화 전통을 촉진하였다. 따라서 서양 고전 회화의 경우, 기법이 대상을 재현하는 것을 중심으로 이루어졌다. 서양 회화의 예술 표현이 직접적이다.



19세기 산업혁명 시대에는 인쇄 기술이 향상되고 책, 신문 등이 대량으로 인쇄되면서 일러스트레이션이 급속 발전하였다. 제품 포장과 광고 홍보에 일러스트레이션이 대거 적용되었다.¹³⁷⁾ 제품 포장과 광고 홍보 일러스트레이션에 대한 연구를 했던 미국의 일러스트레이터 J.C. 레이엔데커(J.C. Leyendecker)는 <새터데이 이브닝 포스트(Saturday Evening Post)>를 위해 그린 일러스트레이션을 제작하였다.<그림 64> 일러스트레이션 속 인물이 그네를 타고 있는데 즐거운 기분을 표현하였다. 한편 1900년대 초기, 소설과 광고를 위한 그린 일러스트레이션 속의 인물은 고전적인 멋과 현대적인 스타일을 띠고 있다. N.C. 와이즈(N.C. Wyeth)의 작품에서 인물의 전형은 미국 스타일을 가지고 있는데 <그림 65>에는 등산을 좋아하는 여성이 그려져 있고 이 그림은 자유를 갈망하는 인물의 심리를 보여준다.

또한 당시 미국에서는 여성을 주제로 한 포스터가 유행하였다. 포스터 속의 여성은 건강하고 풍만하며 자신 전형적인 시대적 특징을 가지고 있다. 그 작품들은 보통 그림의 화려함과 시각적 매력에 초점을 맞춘다.¹³⁸⁾

137) 譚慧, 「淺談美國插畫黃金時期的美國插畫」, 『文藝生活·文藝理論』, 2015.

138) 王榮榮, 「插畫藝術中的女性形象研究」, 『洛陽師範學院學報』, 36, 2017, pp.88-90.

<그림 64-65> 미국과 멕시코의 전통 일러스트레이션 <미인도>-1

	
<p><새터데이 이브닝 포스트(Saturday Evening Post)>의 일러스트레이션¹³⁹⁾, J.C. 레이엔데커(J.C. Leyendecker), 1904</p>	<p><작품명 미상>, N.C. 와이즈(N.C. Wyeth), 1907¹⁴⁰⁾</p>



예를 들어 미국의 일러스트레이터 노먼 록웰(Norman Rockwell, 1894-1978)의 <리버 로지(Rosie the Riveter)><그림 66>는 한명의 여자 공장 노동자가 기계와 햄버거를 손에 들고 당당하게 앉아 있었다. <Rosie the Riveter>는 화가가 '여성 애국주의'를 보여주기 위해 그린 것으로, 여성들이 용기를 얻어 전쟁터에 나가기 를 바란다. 인물 근육이 분명하고 실제 인물인 듯 독자들 앞에 앉아 있다. 초기 일러스트레이터는 대부분 유화 화가였기 때문에 일러스트레이션은 유화의 영향을 받았다.

멕시코는 미국과 국경을 맞대고 있으며, <미인도>는 미국과 비슷한 스타일로 그려져 있다. 멕시코 화가 '프리다 칼로(Frida Kahlo de Rivera, 1907-1954)'는 사실주의와 상징주의에 뛰어났다. 멕시코에 대한 사랑을 <자화상><그림 67>에 나타 내었다. 스타일에 있어서 빛과 그림자의 활용을 강조하고, 형태의 윤곽을 중시하 였다. 화면의 강화력을 유지하면서 정확성과 과장성을 결합하였다. 미국과 멕시코 일러스트레이션 <미인도>는 경제 발달과 함께 자체적인 미적 체계를 형성하여 세 계에 큰 영향을 미쳤다.

139) 출처: https://www.douban.com/note/470843497/?_i=6418669VAA-76Q. 2022.10.22.

140) 출처: <https://www.bonhams.com/auctions/15325/lot/2100/>. 2022.10.22.

<그림 66-67> 미국과 멕시코의 전통 일러스트레이션 <미인도>-2

	
<p><리버 로지(Rosie the Riveter)>¹⁴¹⁾, 노먼 록웰(Norman Rockwell), 1943</p>	<p><자화상>¹⁴²⁾, 프리다 칼로(Frida Kahlo de Rivera), 1944.</p>

시간의 흐름과 예술의 발전을 통해, 미국 일러스트레이션의 분류는 전문적이고 다양해졌다. 예를 들어, 어린이 일러스트레이션, 유머 일러스트레이션, 과학 환상 일러스트레이션 등이 있다. 일러스트레이션 업계는 전문성이 강할 뿐만 아니라 유행과 나름의 질서가 있고 일러스트레이션 시장이 번창함과 동시에 경쟁도 치열하다. 이러한 치열한 경쟁으로 일러스트레이션의 품질이 매우 뛰어나다. 예를 들어 미국의 일러스트레이터 '크레이그 멀린스(Craig Mullins)'는 여러 유명 게임 제작에 참여했는데, '파이널 판타지 (最終幻想)', '스타워즈 (星球大戰)', '할로 2HALO 2)' 등 게임 일러스트레이션으로 여러 미술상을 받았다.

<그림 68-70> 미국 디지털 일러스트레이션 <미인도>

		
<p><습작>¹⁴³⁾, 크레이그 멀린스(Craig Mullins). 창작 일시 미상</p>	<p><습작>¹⁴⁴⁾, 크레이그 멀린스(Craig Mullins), 창작 일시 미상</p>	<p><게임 일러스트레이션>¹⁴⁵⁾, 윌 무라이(will murai), 2016</p>

141) 출처: https://www.douban.com/note/796914872/?_i=0497458XbcrzdU, 2022. 12. 08.

142) 출처: <https://artsdot.com/@/Frida-Kahlo>. 2022. 12. 08.

143) 출처: <https://www.goodbrush.com/wg7tbkssumzpcnnj5tqcm20mvr4xaz>, 2022. 10. 22.

미국 디지털 일러스트레이션 <미인도>는 사실적이다. 크레이그 멀린스(Craig Mullins)의 <습작> <그림 68-70>은 행복한 인물과 억압된 인물을 그렸다. 윌 무라이(will murai)는 스타크래프트(starcraft)를 위해 그린 포스터는 강인하고 생각이 많은 인물을 표현하였다<그림 70>. 인물의 얼굴의 특징은 대부분 서양 여성에 가깝고 신체 근육 느낌이 강하다. 인물은 관능적 특징을 나타낸다. 이러한 스타일은 색채로 인물의 입체감과 그림자를 만들고, 환경색에 중점을 두어 인물의 윤곽선의 존재감을 떨어뜨린다. 인물의 신체 비율을 미화하였고, 인물은 사진 같은 질감을 가지 있다. 사진 같은 사실적 스타일의 요소는 입체감, 빛과 그림자, 근육감, 약한 선이다. 즉, 사실적인 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 아름다움은 '리얼리티'에서 비롯하였는데 그것은 서양의 전통예술인 '현실 재현'의 심미적 개념과 같다.

2. 프랑스 영국 등 유럽 지역 디지털 일러스트레이션 <미인도>

유럽 지역의 예술도 '현실의 재현'은 생각에서 발전하였다. 그러나 프랑스의 '신예술운동(1880-1910)'에는 다른 스타일의 일러스트레이션이 등장하였다. 특히 1880년대와 2차 세계 대전 사이에 '일러스트레이션의 황금기(the golden age of illustration)'가 있었다.

프랑스의 일러스트레이션 예술은 19세기에 급속히 발전하였다. 판화와 인쇄 기술의 향상으로 예술가가 쉽게 예술작품을 만들 수 있다.¹⁴⁶⁾ 프랑스 구스타브 도레(Gustave Doré, 1832-1883)의 일러스트레이션은 생동감 있고, 웅장하지만 섬세하고 종종이 뚜렷하다. <분노한 올랜도(Orlando furioso)>는 전쟁의 고통스런 모습을 보여주었다. 푸른 수염의 사나이(Bluebeard)는 동화 속 일러스트레이션인데, 그림 속 여성 인물은 호기하고 무섭다. 생명력 강한 선으로 신비롭고 환상이 넘치는 세계를 보여준다.<그림 71-72>

영국 낭만주의 화가 윌리엄 블레이크(William Blake, 1757-1825, 화가, 시인)의 작품 <아기의 기쁨(嬰兒喜悅)><그림 73>은 상징주의의 영향을 받아 다산과 불임을

144) 출처: <https://www.goodbrush.com/finished-sketches/k0cqrjdjevihdtn0cv21e9fk25tox1n>, 2022.10.22.

145) 출처:<https://www.artstation.com/artwork/g36oP>. 2022.06.04.

146) 郭書瑄, 『插畫考』, 湖北美術出版社, 2016.

암시하기 위해 활짝 피고 시든 꽃을 사용한다. 아기 탄생에 대한 기쁨을 표현한 시 그림이다. 윌리엄 블레이크의 책 일러스트레이션에 장식성이 강하다.

신예술운동 시기의 영국 일러스트레이터 오브레이 비들리(Aubrey Beardsley, 1872~1898)는 우키요에 <미인도>의 예술적 특성을 받아 들었다. 작품 인물의 모습은 여성은 고전 예술 중의 여성의 온유하고 부드러움, 그리고 낭만주의에 나타나는 여성의 건강미라는 예술적 특징에서 벗어났다. 인물은 선과 강렬한 흑백 관계를 표현하였다. <그림 76><살로메(Salome)>는 세례자 존을 죽일 방법을 찾는 살로메의 끔찍한 장면을 보여준다.

체코슬로바키아 화가 알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha, 1860~1939)는 우키요에 <미인도>에 영향을 받아 일러스트레이션을 창작하였다. 꽃과 여성을 결합하는 주제가 여성의 아름다움을 드러냈다¹⁴⁷⁾. <그림 74>은 <샴파뉴 루이나르를 위한 포즈(Poser for Champagne Ruinart)> 샴페인을 광고하는 일러스트레이션이다. <그림 75><기스몬다(Gismonda)>는 연극 포스터인데 포스터 속의 인물은 여공작이다. 작품은 큰 면적의 기하학적인 도형과 촘촘한 곡선이 어우러져 장식성이 뛰어나다. 한편 무하의 작품에서 일본 '우키요에'의 '평면적인 표현기법' 활용을 느낄 수 있다. 이러한 변화된 기법은 주위의 공간감과 부피감이 넘치는 작품 속에서 돋보이게 하였다. 이런 스타일은 당시의 상업용 포스터의 미술 수요에 잘 맞았다. 평면으로 채색한 배경의 벽면과 강렬한 윤곽선으로 화면을 단순화해 독자의 시선을 빠르게 사로잡을 수 있다. 그리고 전체적인 화면에 무하는 수많은 복잡한 곡선과 각각의 기하학적 모양을 넣어 화면의 장식성을 강화하였다. 문양은 꽃과 덩굴 모양을 많이 넣어 온화하고 고급스러우며 여성스러운 이미지와 잘 어우러져 인물의 아름다움을 더하였다.

147) 劉凌風, 「穆夏與日本插畫的相互影響」, 『大眾文藝』, 2022, pp.32-34.

<그림 71-73> 프랑스 영국 전통 일러스트레이션 <미인도>-1

		
<p><분노한 올랜도(Orlando furioso)>¹⁴⁸⁾, 프랑스 구스타브 도레(Gustave Doré,) 19세기</p>	<p><푸른 수염의 사나이> (Bluebeard)¹⁴⁹⁾, 프랑스 구스타브 도레(Gustave Doré), 19세기</p>	<p><갓난아기의 기쁨(嬰兒喜悅)>, 『Songs of Innocence and of Experience』, 윌리엄 블레이크(William Blake), 1974.¹⁵⁰⁾</p>

<그림 74-76> 프랑스 영국 전통 일러스트레이션 <미인도>-2

		
<p><샴파뉴 루이나르를 위한 포포즈(Poser for Champagne Ruinart)>, 알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha, 1897¹⁵¹⁾)</p>	<p><기스몬다(Gismonda)>, 알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha), 1894¹⁵²⁾</p>	<p><살로메(Salome)>, 오버리 빈센트 비어즐리(Aubrey Vincent Beardsley)¹⁵³⁾, 19세기</p>

148) 출처: <https://www.bilibili.com/read/cv11239941/>. 2022.10.22.

149) 출처: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/422074900>. 2022.10.22.

150) 출처: 郭書瑄, 『插畫考』, 湖北美術出版社, 2016.

오브레이 비들리, 도레, 무하, 블레이크의 그림은 추상적인 스타일과 장식적인 스타일의 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 탄생시켰다.

장식적인 스타일의 일러스트레이션 <미인도>는 탐미적, 문양적이면서도 평면적인 처리를 하는 일러스트레이션 <미인도>를 가리킨다. 인물형상은 구상적일 수도 있고 추상적일 수도 있다. 장식적인 <미인도> 일러스트레이션은 내용을 전달하는 것 외에도 장식성과 미화 작용을 강조한다. 말리카 페이버(malika favre)는 머리칼이 물 같은 인물상을 보여주며 화가의 '적은 것은 많은 것이다'라는 생각을 표현하였다.<그림 77>

추상적인 스타일의 디지털 일러스트레이션 <미인도>는 주로 점, 선, 면 등의 기초적인 요소를 사용하여 인물을 기하화하여 개괄적 모양을 추출하여 세련되고 추상적인 여성상을 창조한다. 화면 속 인물형상은 다소 과장하고 재미와 활력이 넘친다. 그림의 색은 과감하고 깔끔하다. 프랑스 구스타브 도레(Diane Dal-Pra)는 사람과 사물 사이에 균형이 잡히기를 원했기 때문에 그림에는 명확한 의미가 없었고<그림 78> 반면에 모호한 느낌을 그림의 주제로 삼았다. 따라서 작가는 독자들이 그림에서 관객 스스로의 생각을 가지기를 희망하였다.

<그림 77-78> 프랑스 영국 디지털 일러스트레이션 <미인도>

장식적인 스타일	추상적인 스타일
	
<p><작품명 미상>¹⁵⁴, 말리카 페이버(malika favre), 2019</p>	<p><작품명 미상>¹⁵⁵, 프랑스 구스타브 도레(Diane Dal-Pra), 21세기</p>

프랑스 영국 등 지역의 장식 스타일과 추상 스타일 디지털 일러스트레이션 <미

151) 출처: Norio Shimada, 『Alphonse mucha』, Doi Cultural Projects Co., Ltd., 2004, p75.

152) 출처: <https://zh.wikipedia.org/wiki/阿爾豐斯·慕夏>. 2022.06.04.

153) 출처: https://www.douban.com/note/670992110/?cid=53796100&i=0461816t0BK7g_, 2022.06.04.

154) 출처: <https://blog.naver.com/parkamber/221473935783>. 2022.10.26.

155) 출처: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/422074900>. 2022.10.22.

인도>의 은 신예술운동 시기의 예술 스타일의 연속임을 알 수 있다.¹⁵⁶⁾ 이 두 가지 스타일의 출현은 낡은 예술을 타파하고 새로운 예술 스타일을 개발하려는 예술가들의 열망을 반영하였다.

3. 일본 디지털 일러스트레이션 <미인도>

일본의 디지털 일러스트레이션 산업과 애니메이션 시장의 발전 규모가 거대하고, 제도와 운영도 완벽하다¹⁵⁷⁾. 일본 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 스타일은 '우키요에' <미인도>와 서양 미술의 결합이다.

우키요에 <미인도>의 스타일은 <겐지 이야기 그림책(源氏物語繪卷)>¹⁵⁸⁾의과 발전이다. 12세기의 <겐지 이야기 그림책(源氏物語繪卷)>의 인물은 대부분 여성이며, 현존하는 최초의 일본 여성 소재 일러스트레이션 작품이다. <그림 79>는 일본 헤이안 왕조 시대의 귀족들의 여유로운 생활 모습이다.

'우키요에'는 일본 에도(江戸) 시기에 일어난 판화 예술이다. 우키요에 <미인도>는 우키요에에서 발전하였다. 우키요에 <미인도>는 젊고 아름다운 여성을 소재로 한 것이다. '기타가와 우타마로(喜多川歌麿)'의 <알려진 세 명의 미녀(Three Beauties of the Present Day)><그림 80>는 여성미를 통해 여성에 대한 동정심을 드러냈다. 19세기 말, 우키요에 <미인도>가 서양에 전해졌고 특히 인상파(Impressionisme) 화가 '빈센트 반 고흐(Vincent Van Gogh, 1853-1890)', '모네(Claude Monet, 1840-1926)' 등은 우키요에 <미인도>의 영향을 받았다.¹⁵⁹⁾

156) 孫寶瑞, 「法國新藝術運動在插畫藝術中的表現及應用」, 西北大學, 2019.

157) 董吉榮, 插畫藝術在商業中的運用研究

158) 출처: <https://zh.wikipedia.org/wiki/源氏物語繪卷>. 2022.02.12.

159) 蘇子宸, 「日本浮世繪對莫奈繪畫作品的影響」, 『安陽師範學院學報』, 2022, pp.152-156.

<그림 79-80> 일본 우키요에 <미인도>

<p><겐지 이야기 그림책(源氏物語繪卷)>¹⁶⁰⁾ 후지와라노-타카요시(藤原隆能), 12세기</p>	<p><알려진 세 명의 미녀(Three Beauties of the Present Day)>¹⁶¹⁾, 기타가와 우타마로(喜多川歌麿), 에도 시대</p>

1917년, 일본 애니메이션과 만화 산업이 태동기에 접어들면서 디지털 일러스트레이션 산업이 뿔어나갔다. 디지털 일러스트레이션 <미인도> 스타일은 두 가지로 나뉜다. 하나는 2차원을 위주로, 2D(이차원, にじげん) 스타일이다.<그림 81-82> '클램프(CLAMP)'와 '타네무라아리나(種村有菜)'의 작품은 모두 만화의 표지이다. 젊고 활기찬 마법소녀를 표현하였다. 일러스트레이션 인물은 선(線)을 위주로 한다. 사람의 눈과 입을 그리는 것을 중요시하고 얼굴의 입체감을 무시한다. 일부 2D 스타일 작품에서는 인물의 귀여움을 표현하기 위해 '큐(Q)판' 일러스트레이션을 그린다. '큐(Q)판' 이름의 '큐(Q)'는 '큐트(Cute)'의 발음에서 따왔기 때문에 '큐트(Cute)'판으로도 쓸 수 있다. 일본어에서는 보통 '슈퍼 데포르메(SD판, スーパー・デフォルメ)' 또는 '작은판(ちび, Chibi)'이라고 부른다. 서양에는 '큐(Q)판'을 '치비(Chibi)'라고 부른다. 그러나 이하 본 논문에서 '슈퍼 데포르메'로 통일한다. 다른 양식은 우키요에의 평면성과 서양화의 사실성을 혼합하였다. 예를 들어, 화가 '이케나가 야스시(池永康晟, 1965~)'의 <미인도><그림 83>는 등장인물들이 표정과 자태로 환상적인 분위기를 자아낸다. 화가는 전통과 현대를 결합해 독특한 일러스트레이션을 창작하였다. '이케나가 야스시(池永康晟)'의 일러스트레이션에는 생사를 초월한 사랑이 표현되어 있다.

160) 출처: 덕천미술관(The Tokugawa Art Museum).

161) 출처: <https://ja.wikipedia.org/wiki/喜多川歌麿>. 2022.12.08.

<그림 81-83> 일본 전통 일러스트레이션 <미인도>

		
<p>『카드캡터 체리(カードキャプターさくら)』 표지¹⁶²⁾, 클램프 (CLAMP), 2022</p>	<p>『가미카제 도치(神風怪盜ジャンヌ)』 표지¹⁶³⁾, 타네무라아리나 (種村有菜), 2013</p>	<p>『그대는 백야의 행복을 생각(君想ふ百夜の幸福)』¹⁶⁴⁾, 이케나가 야스시 (池永康晟), 2014</p>

디지털 일러스트레이션에서 선으로 그린 인물의 윤곽선이 두드러진다. 색채에는 주로 2단 색을 사용한다. 즉 명암이 2대 색계로 빛의 그림자를 그리고 더 이상의 채색 그림은 하지 않는다. 채도가 높은 색상은 화면의 흡인력을 높인다.¹⁶⁵⁾ 화면 처리의 번거로움을 줄이고 그림의 속도를 높여 준다.¹⁶⁶⁾

<그림 84-86> 2D 스타일과 전통 스타일 디지털 일러스트레이션 <미인도>

2D 스타일		전통 스타일
		
<p><작품명 미상>¹⁶⁷⁾, 요네야마 댄스(米山舞), 2021</p>	<p><작품명 미상>¹⁶⁸⁾, 야스다 스바루(安田昴/お), 2021</p>	<p><백설희(白雪姫)>¹⁶⁹⁾, 원토코(one toko), 2020</p>

162) 출처: 『カードキャプターさくら クリアカード編(12)』, CLAMP, 2022.

163) 출처: 『神風怪盜ジャンヌ』, 種樹有菜, 集英社, 2013.

164) 출처: <https://www.gei-shin.co.jp/books/isbn978-4-87586-387-8/>. 2022.10.26.

165) 盧薇, 앞의 책, 2011.

166) 袁鈺然, 「中國古代仕女畫的藝術元素在女性題材插畫中的應用研究」, 四川美術學院, 美術學, 2021.

일본 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 특징은 '슈퍼 데포르메', 2단계 색, 높은 채도, 평면감이다.

현대 일본 디지털 일러스트레이터는 이전 세대의 예술가들과는 달리 무거운 인생과 문화적 사명감을 짊어지고 있지만, 작품 속에서는 일본적인 특징이 뚜렷하게 드러난다.

4. 한국 디지털 일러스트레이션 <미인도>

신윤복 이전까지 조선의 그림은 여성인물을 주인공으로 그린 적이 없었고 인물의 심리상태, 특히 여성 인물의 심리상태를 이처럼 회화적으로 표현한 적이 없었다. 조선시대에는 여성 인물이 그림의 주인공이 될 수 없었다. 당연히 여성의 초상화도 없다고 할 수 있다. 조선의 <미인도>는 서양의 초상화나, 중국이나 일본의 <미인도>와 다르다. 즉, 신윤복의 <미인도>는 조선시대의 하천 계급인 기생을 통해 귀족 계급인 양반에 대한 사회 비판을 하고자 한 수준 높고 독특한 풍자적 그림으로 평가받고 있다.

<그림 87> <미인도>, 신윤복, 1805



<미인도>, 신윤복, 1805

167) 출처: <https://www.pixiv.net/artworks/89828749>. 2022.06.04.

168) 출처: <https://www.pixiv.net/artworks/90616600>. 2022.06.04.

169) 출처: <https://blog.naver.com/retspe/221874456442>, 2022.10.26.

이러한 심미적 경향은 한국의 근대 일러스트레이션 <미인도>에 나타난다. 1910년대만 하더라도 한국 소설의 일러스트레이션은 한국으로 건너온 일본 일러스트레이터들이 담당하였다. 그렇지만 이들은 한글로 쓰인 소설의 내용을 충분히 이해하고 종합적인 관점에서 표현하기 어려웠기에 주요 인물들을 일관되게 묘사할 수준은 되지 못하였다.

한국인 일러스트레이터들이 신문연재소설의 일러스트레이션을 전문적으로 담당한 것은 1920년대부터이다. 나도향의 <환희><그림 88>는 소설 일러스트레이션이 본격적으로 등장한 초기 작품으로 잘 알려져 있다. <환희>의 첫 일러스트레이션은 주인공인 혜숙이의 어머니 초상화이다. 현명하고 정숙한 여성의 모습을 보여주었다. 외모에 대한 표현이 더욱 구체적이고 시각화되었음을 알 수 있다. 1920년대 중반까지도 한국 근대소설 속 여성 인물들의 아름다움은 대부분 전통적인 미의 기준을 따르고 있었던 것으로 보인다. <그림 89>는 전통적인 여성과 현대적인 신여성의 삶의 모습을 보여주었다.¹⁷⁰⁾

<그림 88-89> 한국 전통 일러스트레이션 <미인도>

	
<p><환희> 27회 <동아일보>, 나도향, 1922</p>	<p><그 여성의 일생>(4회), 이광수, 안석주, 1934(왼쪽) 안석주, <신여성> 표지화, 1933(오른쪽)</p>

이러한 한국의 일러스트레이션 <미인도>는 근대화 과정 속에서 서구적 '미(美)'의 개념들이 한국에 급속히 유입되고 실생활에 상당한 영향을 주고 있었음을 판단할 수 있게 한다.

170) 권은, 「한국 근대 미인의 형성과 화문(畵文)의 모더니즘」, 『구보학보』, 2021, pp. 123-151.

서양의 미에 비하여 우리의 것이 너무도 초라하게 느껴지는 것은 편견도 아무것도 아니. 인간이 나 생활의 미에 있어서 이곳의 것이 그곳의 것에 비길 바 못 된다고 말하여도 그것은 반드시 독단과 편기(偏嗜)에서 나오는 말만이 아닐 듯하다.¹⁷¹⁾

한국 근대소설에서 많이 등장하는 표현은 '눈 하나만은 서양 인형 같으나 얼굴은 동양화를 생각하게 하는 미인'(염상섭, 「삼대」, 「조선일보」에 연재한 소설)과, '얼른 보기에는 서양화의 영향을 받은 동양화를 보는 듯한 동양 타입의 미인'(염상섭의 「백구」 《조선중앙일보》에 1932년 10월 31일부터 연재한 장편소설) 등과 같은 것이다.

이 시기 한국 사람들은 단순히 서구식의 미인을 추종한 것이 아니라, 서구적인 특징을 일부 수용하면서도 전통적인 동양적 아름다움을 여전히 간직한 혼혈적 여성을 흠모하였다. 한국의 '신여성'은 고운 피부, 맑은 눈동자, 하얀 이, 고운 손, 가는 허리 등과 같은 고전적인 미인의 기준에 부합하면서도 새로운 기준에도 부합해야 하였다.¹⁷²⁾

한국의 애니메이션과 온라인 게임 등 산업이 고도로 발달해 디지털 일러스트레이션의 발전과 진보를 자극하고 추진하였다. 한국 게임 산업 수입은 2011년부터 2020년까지의 연간 평균 9.8%의 증가율을 나타냈다.¹⁷³⁾ 게임산업의 고도화로 게임 주변인 디지털 일러스트레이션 산업도 비약적으로 발전하였다. 한국 온라인 게임 <리니지2>와 <블레이드&소울>의 홍보용 일러스트레이션은 독특한 스타일과 훌륭한 제작을 특징으로 한다. 이러한 게임 일러스트레이션은 해당화 게임을 홍보하고 게임이 일러스트레이션의 발전을 이끌어 한국 게임산업의 선순환이 이루어졌다. <그림 91-93>의 일러스트레이션은 '강하고 자신감 있는 여성 인물'을 표현하였다. <월하미인><그림 90>에서 화가는 달빛 아래서 여성을 묘사함으로써 삶에 대한 애착을 보여주었다.

한국의 현대 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 인물 조형은 사실적이면서도 섬세함과 아름다움을 중시하였다. 또한 화려함을 강조하며 색이 풍부하여 입체감과 질감 등이 우수한 미적 감각과 창의성을 바탕으로 게임의 특성을 잘 살린 그림을 그렸다.

171) 이효석, 「화춘의장」, 『조선일보』, 1937.

172) 권은, 앞의 책, 2021, pp.123-151.

173) 『2021 대한민국 게임백서』, 2021.

<그림 90-93> 한국 디지털 일러스트레이션 <미인도>

	
<p><월하미인(The Beauty of the Moonlight)>¹⁷⁴⁾, 흑요석(woohnayoung), 2011</p>	<p><블레이드 & 소울> 일러스트레이션¹⁷⁵⁾, 김형태, 21세기</p>
	
<p><리니지> 일러스트레이션¹⁷⁶⁾, 정준호, 2018</p>	<p>일러스트레이션¹⁷⁷⁾, 필연, 21세기</p>

174) 출처:
<https://www.woohnayoung.com/works?pgid=k7y9x0i1-2428fe26-642a-48f6-9a48-0545976716ba>, 2022.10.22.

175) 출처: <https://www.bilibili.com/read/cv17013595/>, 2022.10.22.

176) 출처: https://www.sohu.com/a/252948927_362130, 2022.10.22.

177) 출처: <https://www.163.com/dy/article/GMMIAR5M0517M77M.html>, 2022.10.22.

5. 중국 디지털 일러스트레이션 <미인도>

청나라 말기에 중국 상하이(上海)에 '월분패¹⁷⁸⁾(月份牌; 청나라 말기 상하이에서 탄생한 광고 선전 포스터이다.'라는 광고 용품이 등장하였다.<그림 94-95> 월분패는 젊은 여성을 주제로 창작하였는데 아름다운 여성상을 통해 고객들의 제품 구매를 유도하였다. 따라서 여성상은 젊고 아름답다. 일러스트레이션 스타일은 유희 속의 사실적인 특징을 흡수하였다. 인물의 외곽선이 뚜렷하고 번잡한 화초를 결합하여 배경과 테두리를 장식하였는데 이러한 식물 그림의 스타일은 프랑스 작가 '알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha)'의 영향을 받았다.¹⁷⁹⁾ 중국의 '월분패'는 중국 일러스트레이션 예술의 발전을 촉진하였다. 그러나 근현대 중국의 일러스트레이션은 20세기 이후 오랜 기간 전쟁과 정치정책 등으로 한동안 침체하였다. 1978년 중국의 개혁개방 이후 급속하게 발전한 다른 국가의 일러스트레이션은 중국 일러스트레이션에 문화적 충격을 주었고 이후 중국 일러스트레이션 시장은 다른 국가 일러스트레이션의 큰 영향을 받았다.

<그림 94-95> 중국 전통 일러스트레이션 <미인도>- 월분패, 작자 미상, 청나라 말기 연도미상



전통적인 스타일을 이어가는 일부 디지털 일러스트레이션 <미인도>가 있다. 중

178) 출처: <http://collection.sina.com.cn/jczs/2018-02-21/doc-ifyrrmye3052391.shtml>, 2022.06.04.

179) 陳甜, 「穆夏風格與中國商業插畫」, 湖南師範大學, 設計學碩士論文, 2017.

국 전통회화는 '공필화(工筆畵)'와 '사의화(寫意畵)'의 두 종류로 나뉜다. 장왕의 작품¹⁸⁰⁾<그림 96>은 전통적인 '공필화'로 창작하였다. 선이 매끄럽고 섬세하며 색가 단아하고 연한 노란 배경과 결합하여 장왕 특유의 회화 스타일 형성하였다.¹⁸¹⁾ 화가는 인물들의 슬픔과 서로를 위로하는 장면을 보여주었다. 인물의 윤곽선은 전통적인 공필화의 '백묘 기법'(白描, 먹으로 진하게 선(線)만을 그리는 화법)을 응용한다. 윤곽선에 따라 색을 채운다. 장왕의 디지털 일러스트레이션에는 서양 회화의 처리 방식이 있고, 디지털 일러스트레이션의 필치는 여전히 남아 있다. 따라서 장왕 일러스트레이션의 진수는 전통 공필화에서 따왔지만, 공필화와 다른 시대성과 개성이 강하였다.

'사의화' 스타일의 디지털 일러스트레이션은 전통적인 '사의화'를 모방하였다. 장릉산(張榕珊)의 디지털 일러스트레이션<그림 97>은 인물의 '가족'에 대한 그리움을 표현하였다. 인물형상의 외형에 구애받지 않으며, 감정적인 특징을 전달하는 것에 더 무게를 두었다.

<그림 96-97> 공필화 스타일과 사의화 스타일 일러스트레이션 <미인도>

	
<p><작품명 미상>¹⁸²⁾, 장왕(張旺), 2021</p>	<p><작품명 미상>¹⁸³⁾, 장릉산(張榕珊, Jungshan), 2019</p>

180) 張旺，中國最著名的水墨風格數字插畫師之一，南開大學美術學院副教授。

181) 楊謹華，앞의 책，2016.

182) 출처: <https://weibo.com/zhangwanghappy?tabtype=album&uid=1216607987&index=74>, 2020.06.06.

183) 출처: <http://jung-shan.blogspot.com/>, 2022.06.06.

6. 융합 스타일

디지털 일러스트레이션은 기존의 일러스트레이션에 비해 전파와 업데이트가 빠르고, 창작과 저장이 편리하며, 스타일에 대한 포용성이 강하다는 장점이 있다.

첫째, 빠른 전파력이다. 디지털 일러스트레이션의 전파의 경로는 전통적인 일러스트레이션의 전파 경로보다 크다. 전통적인 일러스트레이션 전파의 경로는 기본적으로 종이 매체를 통해서, 즉 신문 잡지나 인쇄 책으로 전달할 수 있다. 디지털 일러스트레이션의 전파는 신문 잡지, 인쇄 책으로 전파할 뿐만 아니라, 인터넷에서도 빠르게 전달할 수 있어서 스타일도 다양하다.

둘째, 창작과 보관이 편리하다. 포토샵, 일러스트레이터, 어떤 그래픽 소프트웨어를 사용하든 간에, 레이어가 중요하다. 그림을 여러 개의 레이어로 나누어, 일반적으로 한 레이어에 그릴 때 다른 레이어에 상태에 영향을 주지 않고, 수정하기 쉽다. 또한 레이어와 레이어 사이의 관계를 변화시켜 화면의 특수 효과를 낼 수 있다. 예를 들면 당나라 <미인도> 회화 과정에서, 인물의 윤곽선을 먼저 그린다. 선이 마를 때 바탕색을 칠한다. 먹(墨)이 건조할 때 번짐이 없다. 색을 그린 과정은 한꺼번에 하는 것이 아니라 여러 번 반복이 필요하다. 디지털 일러스트레이션을 그릴 때, 선을 그리는 레이어와 색 레이어를 따로 그리면 그리는 과정이 간편하며 효과도 쉽게 파악할 수 있다. 디지털 일러스트레이션은 그림의 난도를 낮췄다. 예를 들어 완벽한 호선을 그리고 싶을 때, 전통회화에서, 화가는 오랜 기간의 훈련을 거쳐야만 선이 매끈하고 고르게 그려질 수 있다. 디지털 일러스트레이션 선을 그릴 때, 일러스트레이터들은 소프트웨어 설정을 통해 쉽게 매끄러운 줄을 그릴 수 있다. 전통적인 일러스트레이션을 그릴 때 어떤 부분의 색이 틀리고 고치려면 그 부분의 색을 가려서 다시 그려야 한다. 디지털 일러스트레이션을 그릴 때 어떤 부분을 수정하려면 색상 패널(panel)에서 RGB를 조절하면 된다. 반복적인 물건을 그릴 때, 디지털 일러스트레이션은 시간을 많이 절약할 수 있다. <그림 98-99> 예를 들어, 포도를 그릴 때 화가는 전통적인 그리기에는 전체적으로 효과를 고려하며 포도 하나하나를 그려야 한다. 디지털 일러스트레이션에서 먼저 포도 한 알을 그린 후 그 포도를 복사해서 소프트웨어 도구로 포도의 크기, 방향, 명암 관계를 변화시키어서, 포도 한 송이를 금방 그릴 수 있다. 전통 일러스트레이션은 물감과 도구를 사용해야 한다. 전통회화 재료의 특성으로 인해 많은 고전 작품은 훼손되거나 분실하였다. 디지털 일러스트레이션은 저장 및 수정할 수 있다.

<그림 98-99> 포도 작업 사례 비교


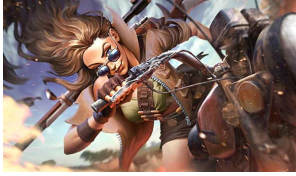




	
<p>전통 수묵 채색화¹⁸⁴⁾, 조진원(趙振元), 2017</p>	<p>연구자의 디지털 일러스트레이션, 2022</p>

셋째, 스타일에 대한 포용성이 강하다. 디지털 일러스트레이션은 전통적인 일러스트레이션과 달리 스타일과 도구에서 포용성이 강하다. 이것은 소프트웨어의 레이어 기능에 의존한다. 전통적인 서양 회화는 주로 유화이며, 유화 펜으로 캔버스에 그림을 그린다. 동양 회화는 주로 종이와 비단 위에 붓으로 그림을 그린다. 도구의 사용은 동서양의 회화기법과 스타일에 어느 정도 영향을 미쳤다. 디지털 일러스트레이션이 그 경계를 허물었다. 디지털 일러스트레이션의 포용성은 한 그림에 서로 다른 예술 언어를 공존할 수 있다.

이에 따라 더 많은 일러스트레이터가 창의적인 생각을 하고 작업한다. 서로 다른 디지털 일러스트레이션 스타일을 혼합해 독특한 예술을 을 만들어냈다. <그림 100>은 냉철하고 냉정한 여성상에 대한 화가의 상상이다. <그림 101-102>에서 화가는 젊고 활기찬 여성 인물을 그리고 싶어한다. <그림 103>은 작가 '디클라오케(RDJlock)'의 슬픈 감정의 표현이다. 일러스트레이션에서 인물의 스타일은 수묵화 스타일로 이루지만, 빛과 그림자가 들어가고 화면 중점을 부각하였다. <그림 104> 메켓007(meket007)의 일러스트레이션 중에서 게임의 캐릭터 디자인이다. 캐릭터의 이미지는 발랄하고 귀엽다. 인물의 스타일은 2D 스타일과 사실적 스타일의 융합이다. <그림 105> 조나단 조(Jonathan zo)의 일러스트레이션은 게임의 캐릭터 디자인인데, 성숙하고 예리한 인물상을 보여준다. 인물은 고대 여성의 형상과 사실적 스타일의 융합이다.

184) 출처: <http://www.shuhua66.com/space-103-do-blog-id-27196.html>, 2022.02.02.

<그림 100-105> 융합 스타일

		
<p><작품명 미상>¹⁸⁵⁾, 더레지(Toraji), 2018</p>	<p><작품명 미상>¹⁸⁶⁾, 브레이그 브원(blake byun), 2020</p>	<p><라이엇 게임즈(Riot Games)> 일러스트레이션¹⁸⁷⁾, 판청웨이(潘誠偉), 2022</p>
		
<p><작품명 미상>¹⁸⁸⁾, 디클라오케(RDJlock) , 2022</p>	<p><작품명 미상>¹⁸⁹⁾, 메켓007(meket007), 2017</p>	<p><작품명 미상>¹⁹⁰⁾, 조나단 조(Jonathan zo), 2022</p>

185) 출처: <https://www.artstation.com/artwork/yabnJ>, 2022.09.10.

186)

출처: <https://www.weibo.com/p/1005056426816497/album?tabtype=album&uid=6426816497&index=21>, 2022.12.08.

187) 출처: <https://wx2.sinaimg.cn/mw2000/0070WgyBgy1h3i4vp16umj31d20u0n6t.jpg>, 2022.09.10.

188) 출처: <https://twitter.com/rdjlock>, 2022.06.06.

189) 출처: <https://blog.naver.com/meket007>, 2022.12.06.

190) 출처: <https://www.artstation.com/artwork/YK6GZb>, 2022.06.06.

[표 20] 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 예술 역사 계승성

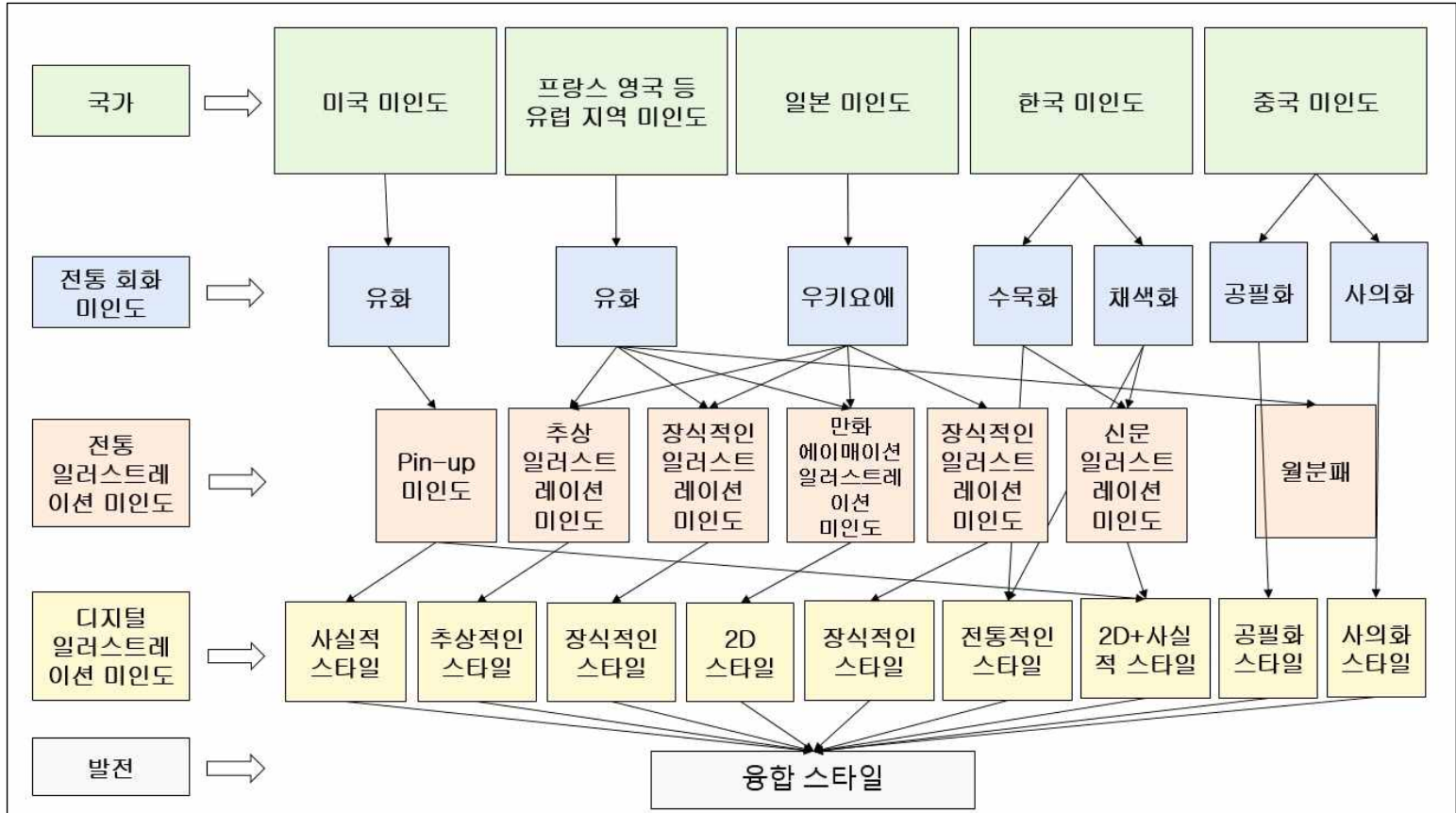
	생각과 감정	기법(선, 인물형상, 색, 구도와 여백)				계승과 변화
	기운생동	골법용필	응물상형	수류부채	경영위치	전이모사
미국(서양)	유화의 영향을 받아 현실을 재현하는 것을 중시한다.	의도적으로 선을 숨긴다.	사실적	사실적 빛과 색의 운용	그림 내용에 따라 차이가 있다.	예술은 변화하고 있으며, 또한 서로 참고하면서 발전하고 있다.
영국, 프랑스 등 유럽국가(서양)	우키요에의 영향을 받아, 추상적인 표현	선과 블록 면을 주요 구성 요소로 한다.	추상적	흑백	식물, 풍경으로 배경을 채운다.	
	우키요에의 영향을 받아, 장식적인 표현	선과 색 블록이 주요 구성 요소이다.	장식적	평면+빛과 색의 운용	질서감	
일본(동양)	평면과 입체의 결합	선은 주요 요소 중 하나이다.	2D	높은 채도 평면+빛과 색의 운용	인물의 동세에 영향을 받다	
	우키요에의 스타일을 완전히 계승하였다.	선은 주요 요소 중 하나이다.	장식적	평면 빛과 그림자 없다	여백	
한국(동양)	평면과 입체의 결합	선은 주요 요소 중 하나이다.	사실적+탐미적	조화하다 빛과 색의 운용	여백	
	색채화의 풍격을 계승하였다.	선은 주요 요소 중 하나이다.	장식성	조화하다 평면+빛과 색의 운용	여백을 위주로 하였다.	
중국(동양)	공필화의 스타일을 계승하였다.	선은 주요 요소 중 하나이다.	최대한 사실적이고 장식성 있다.	높은 채도와 낮은 채도의 색이 모두 있다 빛과 그림자 없다	여백을 위주로 하였다.	
	사의화의 스타일을 이어받았다.	선의 존재감이 약하다.	추상적	흑백 빛과 그림자 없다	여백을 위주로 하였다.	

연구자는 지역별 국가별로 전통회화, 전통 일러스트레이션 및 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 스타일을 분석한 결과, 다양한 내용과 형식이 나타났다. 특정 지역, 시기에 통일된 형식이 아니라 다양한 예술 형식과 내용으로 끊임없이 발전하고 변화하고 있다. 따라서 대표적인 화가의 작품의 형식과 내용을 참고 자료로 활용하였다.

문명의 발전과정에서 동서양의 지역, 문화, 개념, 신앙 등 여러 방면의 차이로 인해 심미 인식과 표현의 차이가 형성하였다. 이러한 차이는 중국과 서양의 예술 작품에서 반영되었다.¹⁹¹⁾ 동서양의 다양한 회화 스타일은 동서양의 회화 기술의 발전과 관련이 있을 뿐만 아니라 동서양의 다양한 문명의 영향과도 관련이 있다.

191) 蘭崗, 「主題與變奏」, 貴州大學學報, 2005, pp.29-37.

[표 21] <미인도> 예술의 계승과 변화



제2절 당나라 <미인도>의 예술 특징에 대한 디지털 일러스트레이션의 활용 사례

<그림 106-110>은 당나라 <미인도>와 디지털 일러스트레이션을 결합한 사례를 연구한 내용이다. 인터넷의 발달로 정보전달방식이 바뀌었고, 일러스트레이션의 플랫폼은 예전의 신문과 서적이었지만 현재는 웨이보(微博)¹⁹²⁾, 핀터레스트(pinterest)¹⁹³⁾, 아트스테이션(artstation)¹⁹⁴⁾등 사이트로 바뀌었다. 특히 코로나 19 이후 중국에서 작품을 온라인으로 전시회가 많아졌다. 본 절에서 예시한 사례들은 모두 디지털 일러스트레이션이다. 이런 디지털 일러스트레이션은 당나라 <미인도>의 예술 특징을 작가들의 창작에 활용하였다.

<그림 106-110> 당나라 <미인도>에 관한 디지털 일러스트레이션

이미지	분석
 <p style="text-align: right;">195)</p>	<p>일러스트레이터 메라사가르(Merasgar)의 작품(2020)은 벽화 속에 인물과 벽화 밖에 인물이 서로 마주 본다. 빛은 벽화 밖에 인물에 비추어 볼 수 있다, 일러스트레이션에 입체감을 주었다.</p>

192) 출처: <https://m.weibo.cn/>, 2022.10.20.

193) 출처: <https://www.pinterest.com/>, 2022.10.20.

194) 출처: <https://www.artstation.com/>, 2022.10.20.




195) 출처: <https://twitter.com/merasgar>, 2022.06.06.

196) 출처: <https://weibo.com/u/2846691957?tabtype=album>, 2022.06.06.

197) 출처: <https://www.duitang.com/blog/?id=1137355578>, 2022.06.06.

198) 출처: <http://morechun.com/>, 2022.06.06.

199) 출처: <https://www.yishujia.com/a/ea10071543>, 2022.06.06.

 <p style="text-align: right;">196)</p>	<p> 일러스트레이터 만다라(曼陀羅)는 당나라 <미인도>의 선, 질감, 색, 의상의 메이크업을 그대로 재현한 상태에서 디지털 일러스트레이션 요소를 가미하였다. 그러나 개인적으로는 화면이 조금 답답해 보인다고 생각한다. </p>
 <p style="text-align: center;">197)</p>	<p> 일러스트레이터 초향악(焦響樂)은 <잠화사녀도>의 잠화/머리/메이크업/의상 등의 형상을 참고하였다. 그러나 이것은 인물형상은 <잠화사녀도>의 조형요소 전체 모방하였다. </p>
 <p style="text-align: right;">198)</p>	<p> 일러스트레이터 말춘(末春)은 책 「중국록·대당여아행(中國錄·大唐女兒行)」의 일러스트레이션을 그렸다. 말춘의 작품은 해석 기능을 중시한다. <잠화사녀도> 속 잠화, 의상, 소품들은 거의 그대로 재현되어 있고, 원작의 흐릿한 부분도 복원하였다. </p>



이상의 일러스트레이션을 통해 중국 일러스트레이터들이 당나라 <미인도>의 기법과 디지털 일러스트레이션을 조화시키려고 노력하고 있음을 알 수 있다. 위 작품들은 배울 만한 부분도 있지만 부족한 점도 많다. 따라서 위 사항에 대해 연구자의 창작으로 제4장에서 연구자의 재해석 작품을 창작하고자 하였다.

제4장 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>를 재해석한 디지털 일러스트레이션 제작

제1절 재해석 주제

<잠화사녀도>에 대한 재해석은 '객관적인 역사적 형태'에 연구자의 '주관적인 상상'을 더하는 방식으로 디지털 일러스트레이션 제작을 진행하였다. '재해석'은 어떤 대상의 뜻이나 가치 따위를 다시 판단하고 이해한다는 것이다.²⁰⁰⁾ 연구자의 '재해석'에 대한 견해는 '기존 예술에 대한 다른 형태와 내용으로 새로운 창작'이라고 정의한다. 따라서 '재현'과는 다른 개념인데 '재현'은 사물이나 현상 따위가 다시 나타나는 뜻이다.²⁰¹⁾ 중국의 저명한 예술 이론가인 왕홍젠(王宏建)은 <미술개론(美術概論)>에서 '예술 창작은 복잡한 감정 활동과 생산 제작 활동으로, 그것은 두 개의 상호의존적인 방면을 포함한다, 첫째는 사회생활에 대한 관찰·체험과 미적 인식이다. 두 번째는 물질 매개 재료와 기술적 수단을 이용하여 이러한 미적 이해를 표현하여 독특한 예술 스타일과 참신한 예술작품을 형성하는 것이다.'라고 말하였다. 즉 <잠화사녀도>에 대해 내적으로는 생각과 감정을, 외적으로는 형식과 기법을 재해석한 것이다.

예술의 생명은 변화에 있다.²⁰²⁾ 예술 분야에서 변화도 발전도 없이 낡은 것을 한사코 끌어안고 놓지 않으면 예술은 존재 가치를 잃게 하였다. 모든 새로운 것의 출현은 전통에서 일부 낡고 시대에 뒤떨어진 것의 돌파와 부정을 의미한다. 연구자의 <잠화사녀도> 재해석은 중국전통에 따라, 단순히 <잠화사녀도>를 모사하는 수준의 창작이 아니라, 당나라 주방의 <미인도> <잠화사녀도>에 대한 전통적 중국 미술의 뛰어난 묘사와 기법 뿐만아니라 생각과 감정표현을 현대 디지털 일러스트레이션으로 새롭게 재해석하여 표현한 것이다.

[표 22]를 보면 연구자의 작품의 경우 창작의 방향은 내용, 재해석, 창작 기법 3가지 측면에서 진행하였다. [표 23]을 보면 작품 내용은 6개 주제(배움, 화해,

200) 출처: <https://dic.daum.net/search.do?dic=&q=재해석>. 2022.10.24. 검색어: 재해석.

201) 출처: <https://dic.daum.net/search.do?q=재현>. 2022.10.24. 검색어: 재현.

202) 王新, 「創新是藝術的生命—西方繪畫語境中邊緣線的人文解析」, 『美術文獻』, 2019, pp.19-20.

용기, 그리움, 경제, 자율)로 창작하였다. 각 시리즈의 화면 주체는 <잠화사녀도>의 여성 인물이다. 창작 내용은 <잠화사녀도>의 여성 인물이 어려움을 극복하는 스토리이다. 재해석의 목적은 연구자의 내적 성장과정에 대한 개인적인 생각과 감정의 변화 6가지를 재해석하여 표현하는 것이다. 창작 기법은 육법론을 중심으로 모방과 변화, 선, 인물형상, 색, 구도와 여백, 생각과 감정분석 등 6개 방면에서 단계별로 분석하고 재해석하여 표현하였다.

[표 22] 재해석 방향

창작 내용 WHAT	재해석 WHY	창작 기법 HOW
<p><잠화사녀도>의 내용을 여섯 명의 여성이 어려움을 극복한 스토리</p>	<p>연구자의 내적 성장과정에 나타난 생각과 감정의 변화 6가지 상징적 표현(배움, 화해, 용기, 그리움, 경제, 자율)</p>	<p>전통적인 육법론을 중심으로 모방과 변화, 선, 인물형상, 색, 구도와 여백, 생각과 감정분석 등 6개 방면에서 단계별로 분석하여 디지털 일러스트레이션기법으로 재해석하여 표현</p>

스토리별 시리즈 일러스트레이션을 설정할 때 동서양의 전통회화, 전통 일러스트레이션과 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 참고하였다. 상징주의 화가의 작품에서 식물과 꽃은 화가의 감정과 생각을 표현하는 중요한 매개체이며, 특별한 의미를 부여하였다. 식물과 인간의 결합은 생명이나 죽음을 상징할 수 있다. 중국 고대 <미인도>에서 식물이 상징의 역할을 할 수 있다. 식물과 꽃을 자연에 대한 사랑과 생활에 대한 추구의 매개로 이용하였다.²⁰³⁾ 미국, 멕시코, 프랑스, 영국 등 유럽 국가와 일본, 한국, 중국의 <미인도>에는 인물 위주, 화초를 보조로 한 <미인도>가 있다.<그림 111-125> 식물은 이미지 기호로서 시들고 꽃들이 피어나는 과정으로, 그림 속 인물의 생각과 감정 변화를 보여주는 것이다.

203) 鄧永嫻, 「古代仕女題畫詩詞植物意象的詩畫關係探討」, 『文藝生活: 下旬刊』, 2014, pp.72-73.

[표 23] 재해석 작품 내용(스토리)과 작품 목적(생각과 감정)

시리즈	주제	재해석 창작 내용(스토리)	작품 목적 (내적 성장)	작품 수
1	<배움>	1-1 인물은 그림을 그리기 위해 고심했지만 아무런 성과가 없었다.	'그림을 배우는 것'에 대한 연구자의 성장.	6
		1-2 영감이 빛과 함께 온다.		
		1-3 인물은 자신감을 얻자 열심히 그림을 그리기 시작하였다.		
		1-4 작품은 허공에 떠 있었고, 그 그림의 내용은 실체가 되었다.		
		1-5 인물은 그림 속의 세계로 빠져들었다.		
		1-6 인물은 그림의 세계에 빠져 있다.		
2	<화해>	2-1 인물은 자신이 모두 결정이라고 생각한다.	'완벽을 추구하는 것'에 대한 연구자의 성장.	5
		2-2 인물이 외부 세계에 도움을 청하다.		
		2-3 또 다른 자신감 있는 자기가 나타나 인물에게 자신과 화해하라고 말한다.		
		2-4 인물이 사고하고 있다.		
		2-5 인물은 자신들과 화해했고, 주변 세계도 아름다워졌다.		
3	<용기>	3-1 인물이 자기를 끌어안고 의자에 앉았다.	가족을 떠나 유학을 떠날 때 '두려움에서 수용으로 이어지는 생각과 감정'의 성장.	6
		3-2 용기는 빛을 발하는 활짝 핀 연꽃처럼 계속 인물을 부르고 있다		
		3-3 인물은 발밑 물속에서 빛이 나는 것을 보았다.		
		3-4 인물은 결심을 굳히고 연꽃을 따기 위해 물속으로 들어갔다.		
		3-5 인물이 연꽃을 따서 수면 위로 떠 올랐다.		
		3-6 인물이 연꽃 봉오리를 안고 있었고, 그 뒤로 연꽃이 피어 있었다.		
4	<그리움>	4-1 인물이 외롭게 앉아 있다.	연구자이 가족을 떠나 '아이에 대한 그리움과 내적 성장	5
		4-2 인물이 꿈속에서 백학을 부른다.		
		4-3 어느 날 백학들이 인물 앞에 나타났다.		
		4-4 인물은 백학에게 기쁨과 슬픔으로 보였다.		
		4-5 인물의 꿈속에서 신이화가 활짝 피었다.		
5	<경제>	5-1 인물은 경제 때문에 괴로워한다.	개인 '경제'에 대한 연구자의 성장	5
		5-2 꽃은 인물에게 공부를 통해 경제력을 높이는 법을 배워야 한다고 말한다.		
		5-3 인물은 공부를 시도했고 많은 책을 샀다.		
		5-4 인물은 배우는 동안 다른 사람의 도움을 받는다.		
		5-5 배움을 통해 인물은 지식을 얻고, 지식을 통해 스스로 돈을 벌 수 있다.		
6	<자율>	6-1 인물이 시시하게 앉아 있다.	개인의 삶에서 '자율'에 관한 성장	6
		6-2 작약꽃은 벌레가 생겨 꽃을 피울 수 없다는 것을 알게 된다.		
		6-3 인물은 벌레를 죽이기로 결심하였다.		
		6-4 인물은 벌레를 죽인 후 활짝 웃었다.		
		6-5 인물은 활짝 핀 작약을 들고 감상한다.		
		6-6 인물은 산꼭대기에 앉아 먼 곳을 바라보고 있었다.		
작품2 -				33

<그림 111-125> 화면 구성

국가	미국	프랑스, 영국 등 유럽 국가	일본	한국	중국
전통회화					
	<p><작품명 미상>204), 다니엘 F. 게르하르트(Daniel F. Gerhartz), 21세기</p>	<p><퐁파두르 부인(Madame de Pompadour)>205) , 프랑수아 부셰르(Francois Boucher), 1766</p>	<p><월백자세 (月百姿)>206), 츠키오카 요시토시(月岡 芳年, 1839~1892),</p>	<p><이부담춘>207), 신윤복, 조선시대</p>	<p><모란사녀도> 208), 당인(唐寅), 명나라</p>
전통일러스트레이션					
	<p><작품명 미상>209), J.C. 레이엔데커(J.C. Leyendecker), 20세기</p>	<p><인도 시인 (La Poetesse Indienne)>210) 폴 자쿨레(Paul Jacoulet, 1941</p>	<p><문구 (STATIONERY)> 211), 이케나가 야스시(池永康 晟, 21세기</p>	<p><그 여성의 일생>(4회), 이광수, 안석주, 1934</p>	<p><귀비취주 (貴妃醉酒)>212) , 류리밍(劉力銘) , 21세기</p>
디지털 일러스트레이션					
	<p><작품명 미상>213), 피터 모어바허(Peter Mohrbacher), 21세기</p>	<p><작품명 미상>214), 아루알후일나무 (Arualhuiillier), 21세기</p>	<p><작품명 미상>215), 히라노 미호(Miho Hirano), 21세기</p>	<p><교환>216), 바나(bana), 2021</p>	<p><신하가 작다. (新荷小小)>217) , 여리(堯立)218), 2018</p>

제2절 재해석 과정

<잠화사녀도>에 대한 재해석 과정은 사혁의 육법론에 따라 진행하였다. 사혁의 '육법론'의 순서는 작품에 대한 감정 순서에 따라 설정하였다. 그림 공부와 창작에 있어서 순서가 뒤바뀌었다.²¹⁹⁾ 따라서 연구자의 재해석 과정에서 육법론의 순서를 조정하였다. [표 24]처럼 재해석의 방향을 정한다는 전제로 먼저 '전이모사'를 하였다. 주방 및 동시기 화가의 작품을 모사하여 <잠화사녀도>의 회화 순서와 기법을 파악하였다. 이 바탕으로 그림의 방식을 정하였다. 즉, 디지털 방식으로 원작의 예술적 특징을 보존하면서 변화를 하고자 하였다. 그 다음은 '경영위치', '응물상형', '골법용필', '수류부채'가 있다. 재해석 일러스트레이션 내용에 따라 구도와 여백 - 인물형상 - 선 - 색 순으로 디지털 일러스트레이션 방식으로 <잠화사녀도> 본연의 감정과 예술적 특징을 결합하여 재해석하였다. 마지막으로 '기운생동' 부분은 완성된 작품의 내용(스토리), 목적(생각과 감정표현), 기법을 분석하고 정리하였다.

204) 출처: <https://weibo.com/2146892831/L5APneDYf>. 2022.10.24.

205) 출처: https://www.sohu.com/a/201313560_742852. 2022.10.24.

206) 출처: https://www.sohu.com/a/290726823_286880. 2022.10.24.

207) 출처: <https://blog.naver.com/ch113119/222305440821>, 2022.12.06.

208) 출처:

<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=6180789&memberNo=33802450>. 2022.10.24.

209) 출처: <https://huaban.com/pins/1047083280>. 2022.10.24.

210) 출처: <https://www.wikiart.org/en/paul-jacoulet>. 2022.12.08.

211) 출처: <https://shukado.com/product/p2940/>. 2022.10.24.

212) 출처: <http://www.beijingfsx.com/goodsDetail/6628>. 2022.10.24.

213) 출처: <https://huaban.com/pins/323617659>. 2022.10.24.

214) 출처: https://www.sohu.com/a/400276282_120673105. 2022.10.24.

215) 출처: <http://www.cnu.cc/works/122883>. 2022.10.24.

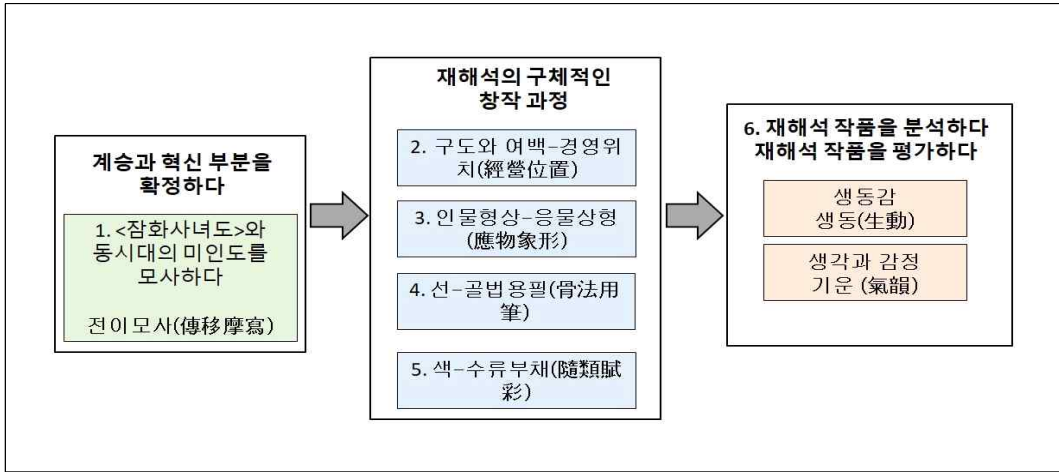
216) 출처: https://tumblr.com/bana_tarot, 2022.10.24.

217) 출처: <https://www.zcool.com.cn/work/ZMjU20DQzMDA=.html>. 2022.12.06.

218) 출처: <https://huaban.com/pins/3011376807>. 2022.10.24.

219) 元玉權, 「中國畫的創作和鑒賞—謝赫的'六法論」」, 『科技資訊』, 2009, pp.231.

[표 24] 사혁의 육법론에 따른 재해석 순서



1. 계승과 변화 - 전이모사(傳移模寫)

어느 시대든 새로운 전통을 구축하고 있으며, 어느 시대의 발전도 전통에 따라야 한다.²²⁰⁾ 계승은 선인들의 기법의 교묘함뿐만 아니라 전통회화의 감정도 배워야 한다는 것을 의미한다. 변화는 자기 의지의 표현과 강조를 의미하며, 전통을 어느 정도 변화시키는 것을 의미한다.²²¹⁾ 송나라 학자 주희(朱熹, 1130-1200)는 '책을 백 번 읽으니 그 뜻이 자각된다'라고 하였다. 원작에 익숙해져야 그 의미를 알 수 있다는 뜻이다. '전이모사'의 '모사(摹寫)'는 원작의 '비슷함'을 추구하며 회화 학습의 첫걸음이기도 하다.²²²⁾²²³⁾ 즉, 먼저 원작을 '재현'해 보는 것이다.

[표 26]을 보면 연구자가 모사 중에 <잠화사녀도>와 기타 당나라 <미인도>의 그림 속의 선, 색, 구도 및 화가의 창작 배경, 예술 스타일 등을 관찰, 분석, 연구하는 것은 원작의 '읽기' 과정이다. 화가의 내면을 이해하고 그림과 공감하며 배우는 과정이기도 하다. '전이(傳移)', 즉 변화 방면에서, 연구자는 자기 기존의 예술 경험과 결합하고, 어떻게 상응하는 예술 기법을 사용하여 재해석 작품을 표현할 것인지를 판단하였다. [표 25]처럼 주방은 <잠화사녀도>에서 편도(平塗), 분

220) 韓瑋, 『中國畫構圖藝術』, 山東美術出版社, 2002, p.170.

221) 朱麗罕, 「中國古代畫論中的 '變' 與 '守」, 『美與時代』, 5권, 2018, pp.9-11.

222) 馬敬山, 앞의 책, 2021, pp.36-40.

223) 劉紅偉, 「工匠精神與傳統藝術傳承」, 『隴東學院學報』, 30권, 2019, pp.137-140.

염(分染), 조염(單染), 성염(醒染), 성선(醒線), 삼백법(三白法) 등의 회화기법을 사용하였다.²²⁴⁾

[표 25] <잠화사녀도>의 회화기법 출처: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/52293118>


기법 이름	그림	분석
편도(平塗)		윤곽선 안에 농도의 변화가 없는 색상을 고르게 채우는 것을 '편도(平塗)'라고 한다. 넓은 면적에서 편도(平塗)한다.
분염(分染)		붓으로 종이에 진한 색을 입힌 다음, 다른 붓으로 색을 열게 번지게 하는 기법. 작은 면적의 채색에 사용한다.
조염(單染)		이미 색을 입힌 부분에 한 번 더 색을 칠하고 부분적으로 분염한다.
성염(醒染)		조염하면 화면이 답답해 보일 수도 있다. 그래서 열게 다시 분염한다. 중요한 부분을 부각하기 위한 기법이다.
성선(醒線)		마지막 단계에 이르면 처음의 윤곽선이 물감으로 덮일 수 있다. 윤곽선을 뚜렷하게 하려고 선을 다시 긋는다.
삼백법 ²²⁵⁾ 三白法		삼백법(三白法)은 <미인도>의 마지막 단계로, 인물의 얼굴을 입체적으로 하기 위해 이마와 코, 턱을 흰색을 사용하여 형상화한 기법이다.

224) 任夢龍, 『簪花仕女圖臨摹技法』, 人民美術出版社, 2008.

225) 文獻記載三白法的樣式最早始於唐代.

在傳統繪畫中白色的使用一般用蛤粉, 蛤粉是國畫的常用顏料, 又稱蛤白, 可以與肉色(洋紅、朱膘、淡藤黃等合色)調和, 單染仕女臉部和手部的膚色.



[표 26] <잠화사녀도>, <도련도(搗練圖)>의 원작과 모사, 당나라, 출처: 라오닝 박물관 공식 사이트

<p><잠화사녀도> 원작</p>			
<p>연구자 모사</p>			
			
<p><도련도 (搗練圖)> 원작</p>			
<p>연구자 모사</p>			

화면 뒷면에 백분(白粉)을 칠하여 사람을 돋보이게 하였다. 회화기법과 회화 순

서는 [표 27]과 같다. 연구자는 모사를 통해 원작을 디지털 일러스트레이션 형식으로 어떤 순서로 표현해야 하는지를 알게 되었다.

[표 27] <잠화사녀도> 회화 순서(출처:<彭連熙人物畫創作技法>)와 연구자의 창작 회화 순서

<잠화사녀도> 회화 순서	작업 내용	연구자의 창작 회화 순서
	<p>먼저 붓으로 인물의 외곽선을 그린다.</p>	<p>디지털 일러스트레이션에서 그림을 레이어별로 나누어 그릴 수 있다.</p> 
	<p>편도: 머리, 동근 꽃문양, 가자 바탕 색, 잠화 분염: 피부 바탕, 눈썹, 손끝을 분염한다.</p>	
	<p>조염: 자자 바탕 색, 잠화, 피부, 큰 소매 셔츠, 동거리.</p>	
	<p>비단 뒷면의 인물 피부 부분과 동근 꽃문양 부분에 연한 색상이 드러나도록 백분을 진하게 바른다. 성염: 눈썹, 눈, 입. 성선: 피부, 장신구, 머리카락, 동거리의 동근 꽃문양, 큰 소매 옷(大袖衫)의 흰 선, 마름모 패턴.</p>	

마지막으로 모사한 <잠화사녀도>를 디지털 일러스트레이션에 적용해 재해석 작품이 원작과 연결되도록 하였다.

2. 인물형상 - 응물상형(應物象形)

가. 인물

(1) 인물 신체와 체형

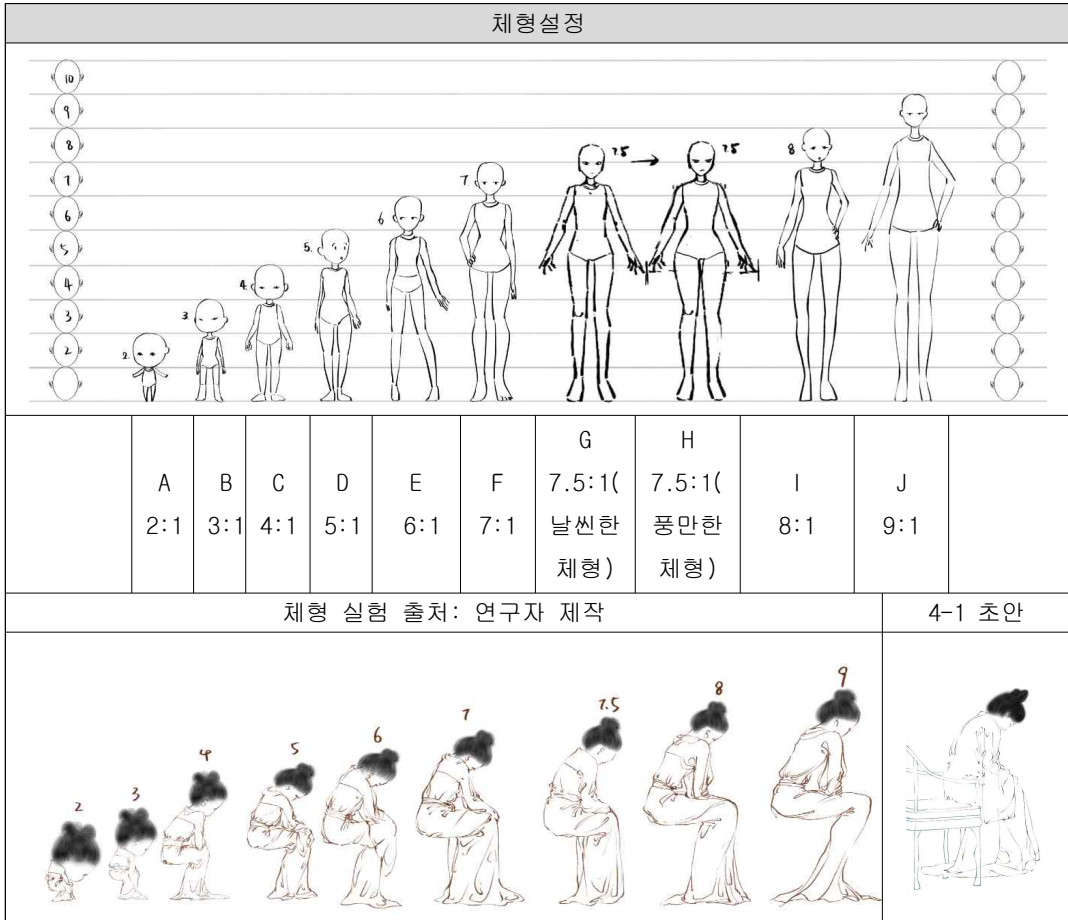
재해석 작품을 만들 때, 먼저 인물의 신체와 체형을 설정하였다. <잠화사녀도>에서 인물의 신체 비율은 6.5~7.5이다.²²⁶⁾ [표 28]에서는 2:1, 3:1, ……9:1의 신체 비율에 따라 실험을 하였다. 2:1-5:1의 신체 비율은 날렵하고 가볍고 귀여운 특징을 가지고 있다. 6:1 - 8:1의 신체 비율은 실제 인물과 비슷하다. 인류학자들의 연구결과에 따르면, 현대 인류의 실제 신체 비율은 7:1-7.5:1이며, 이는 현대 예술가, 해부학자들이 받아들인 신체 비율이다.²²⁷⁾ 9:1의 신체 비율을 가진 인물은 모델과 비슷한 직업이나, 인물의 위엄, 흰칠함 등을 표현하기 위한 작품에서 일부 등장한다. 예를 들어, 유화 작가 알브레히트 뒤러(Albrecht Durer, 1471-1528)의 <아담 이브(Adam and Eve)>에 등장하는 인물의 신체 비율은 9:1이다. 연구자의 재해석 작품은 <잠화사녀도>를 근거로 하여 6:1-8:1의 신체 비율을 선택하였다. 실험 작품에서 7.5:1의 신체 비율은 현실을 표현하는 기초 위에서 연구자의 사고와 감정을 표현할 수 있으므로 작품에서 모두 7.5:1의 신체 비율을 채택하였다.

인물 체형을 연구자의 현대적인 미적 수준에 맞고 <잠화사녀도>의 여성적인 '풍만함'의 특징을 구현하기 위해 연구자는 인물의 체형을 좀 더 곡선적인 상태로 설정했지만, 지나치게 과장하지는 않았다.

226) 劉凱旋, 李曉寧, 朱春, 「<簪花仕女圖>仕女服飾復原研究」, 『絲綢』, pp.1-10.

227) 王熙儒, 「藝用人體比例淺談」, 『西南師範大學學報』, 1998, pp.120-122.

[표 28] 연구자의 창작 인물 체형설정 출처: 연구자 제작



(2) 얼굴

a. 얼굴형

당나라 <미인도>에서 인물의 얼굴 모양(이목구비 양식)은 통일된 미적 취향을 가지고 있다.²²⁸⁾ 이런 스타일은 현대에는 드물다. 반면에 연구자는 현대 여성의 얼굴에 대한 미적 기준에 영향을 받아 뾰족한 턱과 능름한 이목구비를 선호한다.

[표 29]를 보면 처음 인물의 얼굴을 그릴 때 이목구비가 서양적이어서 연구자의 작품 스타일과 맞지 않았다. 따라서 두 번째 그림을 그릴 때 개선하였다. 원작의 가늘고 긴 눈 모양을 참고해 입 크기를 줄여서 자연스럽게 표현하고자 하였다.

228) 北宋董通 <廣川畫跋伯時藏周畫>, '曲眉豐頰, 便知唐人所尚.'









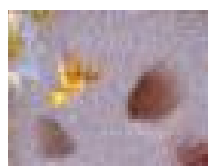
[표 29] 연구자의 창작 인물 얼굴

1차안				
2차안				

b. 메이크업

[표 30]을 보면 당나라 여성의 특징을 살리기 위해 원작의 눈썹, 입술, 화전(花鈿) 등의 메이크업기법을 그대로 이어갔다.

[표 30] 메이크업

	원작	분석	창작
눈썹			
입			
화전 (花鈿)			

c. 표정

[표 31]에서 연구자의 감정표현을 위해 인물의 표정은 두려움/기쁨/슬픔/놀람/무표정의 다섯 가지로 나누었다.

[표 31] 작품 인물의 표정 분석

표정	이미지 출처 ²²⁹⁾	설명 출처 ²³⁰⁾	연구자 작품
두려움		무서운 것을 보거나 나쁜 소식을 들을 때 나타나는 표정이다. 눈과 콧구멍이 커지고 얼굴 근육이 긴장한다.	
기쁘다		기분 좋은 일을 보았을 때의 표정이다. 입가가 올라가고 눈썹이 구부러져 있으며 아래 눈꺼풀이 올라간다.	
슬퍼		슬픈 일이 생각날 때 하는 표정이다. 눈썹을 모아 아래로 당기고 입술을 닫고 입꼬리를 아래로 당긴다.	
놀라다		충격적인 소식을 들은 표정이다. 눈썹이 올라가고 눈이 커지고 입술이 넓어진다.	
중립적		무표정	









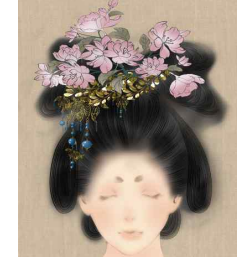
229) 楊佳麗, 「基於面部表情的情緒識別方法研究」, 沈陽工業大學, 2021.

230) 楊佳麗, 앞의 책.

(3) 소결

이상과 같은 내용을 결합해서 연구자는 세 가지 얼굴을 만들었다. [표 32]와 같이 첫 번째 인물의 얼굴은 귀엽지만, 연구자의 스토리와 맞지 않았다. 두 번째 인물의 얼굴은 표정이 없어 인물의 감정 변화를 구현할 수 없었다. 세 번째 인물의 얼굴도 줄거리 변화에 따라 인물의 표정이 달라지게 하였다. 따라서 최종적으로 세 번째 인물의 얼굴을 채택하였다.

[표 32] 작품 캡처 출처: 연구자의 창작

	얼굴			채택 여부
첫 번째				미채택
두 번째				미채택
세 번째				채택

(4) 머리 스타일과 장신구(잠화; 簪花)

a. 머리 스타일

연구자는 창작할 때, 머리 모양을 통일적으로 사용하는데, 시리즈 간에 혼동의 가능성이 있다. 따라서 [표 33]처럼 시리즈 인물형상을 구별하기 위해서 작품에서는 시리즈별로 인물의 다른 머리 스타일을 사용하였다.

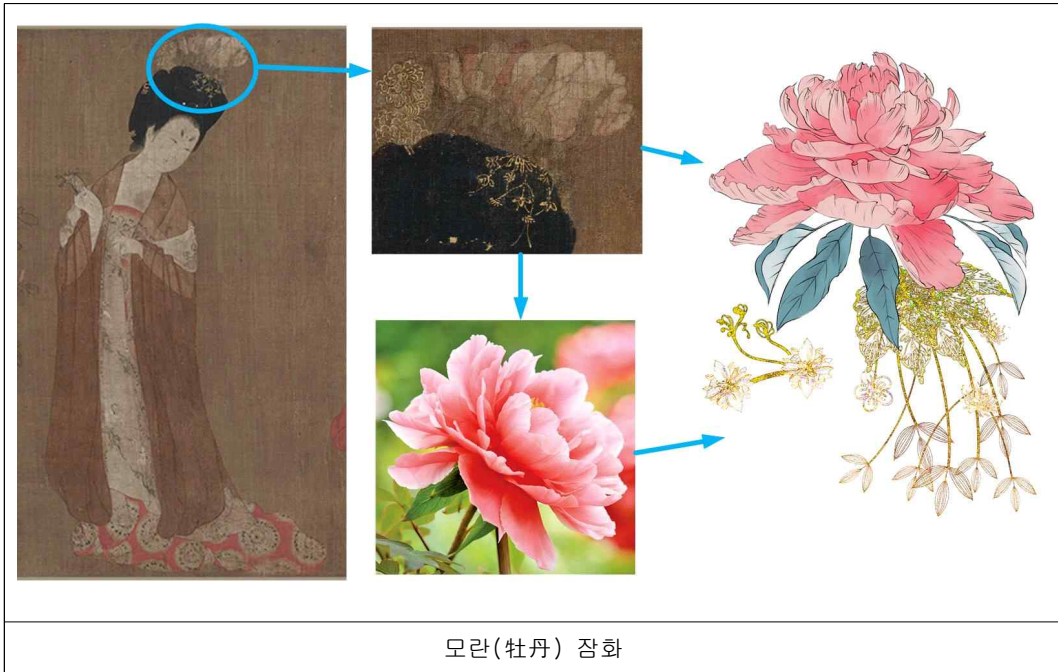
[표 33] 머리 스타일

원작	참고	참조1	참조2	창작
	 세벌상투 (高髻)	 231)		
세벌상투 (高髻)		倭墮髻 (왜주계)	倭墮髻 (왜주계)	倭墮髻 (왜주계)
		 232)		
세벌상투 (高髻)		從髻 (청계)	從髻 (청계)	從髻 (청계)
		 233)		
세벌상투 (高髻)		墮馬髻 (타마계)	墮馬髻 (타마계)	墮馬髻 (타마계)
		 234)		
세벌상투 (高髻)		交心髻 (처신계)	交心髻 (처신계)	交心髻 (처신계)
	 235)			
세벌상투 (高髻)	의계 (義髻)	의계 (義髻)	의계 (義髻)	
	 236)			
세벌상투 (高髻)	회후계 (回鵲髻)	회후계 (回鵲髻)	회후계 (回鵲髻)	

b. 장신구(장화; 簪花)

<잠화사녀도>에 인물들이 모란(牡丹), 해당화(海棠), 연꽃(蓮花), 장미(薔薇), 작약(芍藥) 등 다른 꽃을 장식하였다. 또한 금국화무늬 은비녀(鎳金金菊花紋銀釵)와 목걸이(項圈) 등의 장신구를 착용하였다.²³⁷⁾ 연구자는 이 아름다운 '잠화'를 작품에서 유지하고 디지털 일러스트레이션 형식으로 변환하여 표현하였다.<그림 126-130>

<그림 126> 모란(牡丹) 장화



모란(牡丹) 장화

231) 출처: 三彩梳妝女俑, 唐代, 陝西曆史博物館. 2022.09.09.

232) 출처: <https://freewechat.com/a/Mzly0TQx0TkNw==/2247484629/1>. 2022.09.09.

233) 출처: 陶彩繪女俑, 唐代, 故宮博物館. 2022.09.09.

234) 출처: 陶彩繪持腰鼓女俑, 唐代, 故宮博物館. 2022.09.09.

235) 출처: 三彩梳妝女俑, 唐代, 陝西曆史博物館. 2022.09.09.

236) 출처: 女俑, 唐代, 山西曆史博物館. 출처:

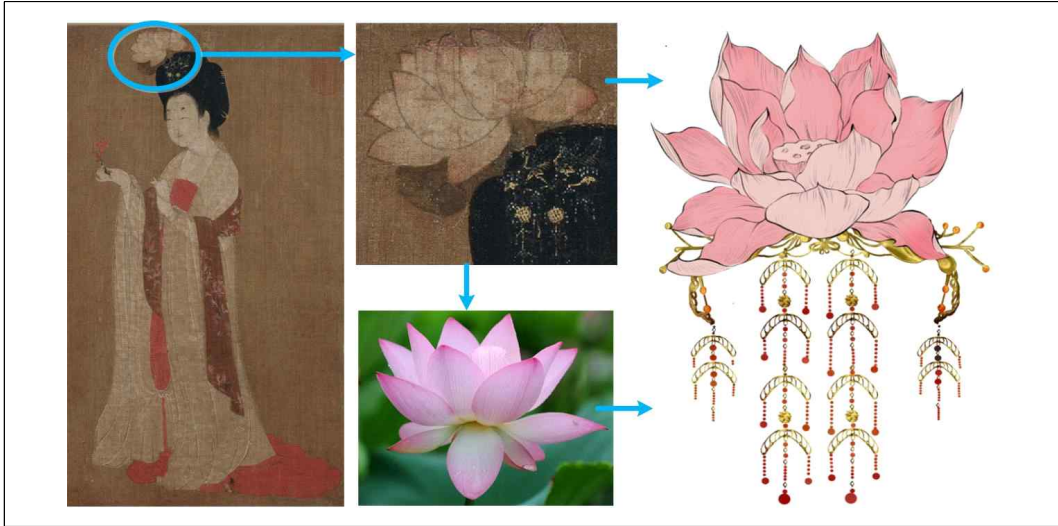
<http://www.kaogu.cn/cn/kaoguyuandi/kaogubaike/2017/0525/58298.html>. 2022.09.09.

237) 작가 미상, 「佩戴項圈並非起源中國」, 『中國收藏』, 2017.

<그림 127> 해당화 잠화와 장신구



<그림 128-129> 연 잠화와 장미 잠화

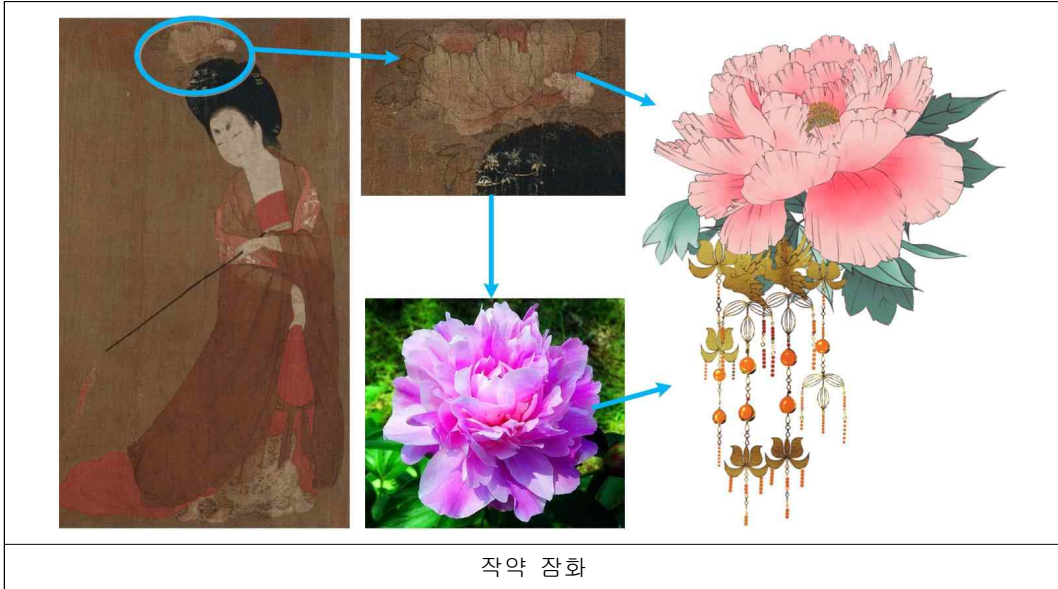


연 잠화



장미 잠화


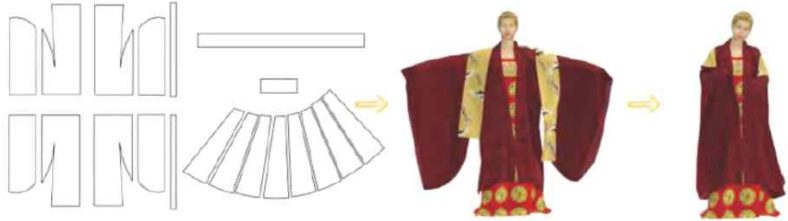
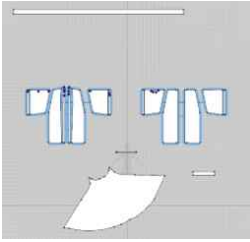


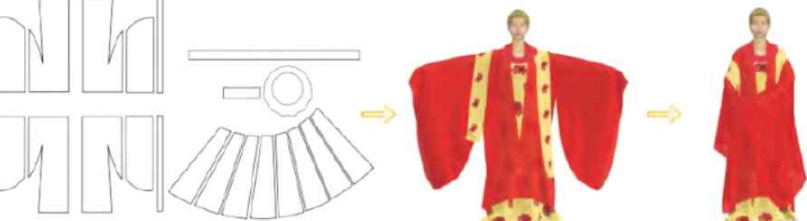
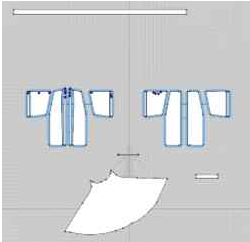


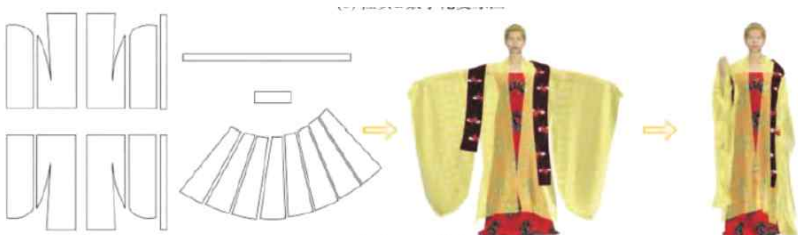
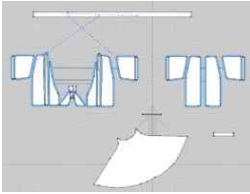

<그림 130> 작약 잠화




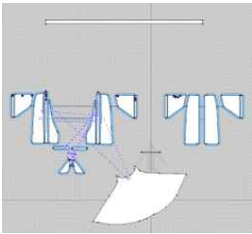


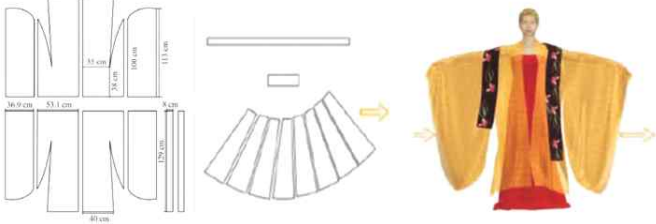
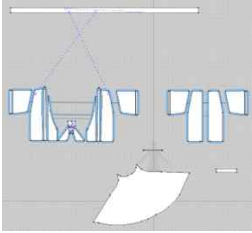


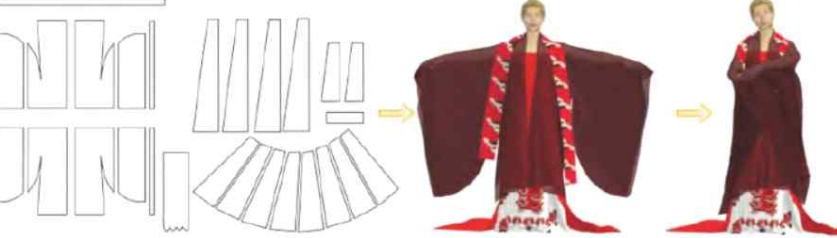
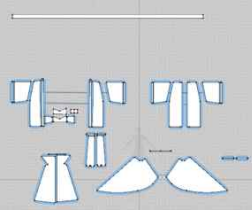

(5) 의상

현대 학자들은 당나라의 의상에 관한 연구가 많으며, <잠화사녀도>의 의상 복원에 관한 연구도 있었다. 따라서 [표 34-35]처럼 연구자의 작품에서 인물의 의상과 무늬는 <잠화사녀도>의 의상 양식을 이어갔다.

[표 34] 의상 창작 과정-1

원고	<잠화사녀도>의 복식 복원238) (참고)	연구자의 창작	연구자의 창작
			
			
			

[표 35] 의상 창작 과정-2

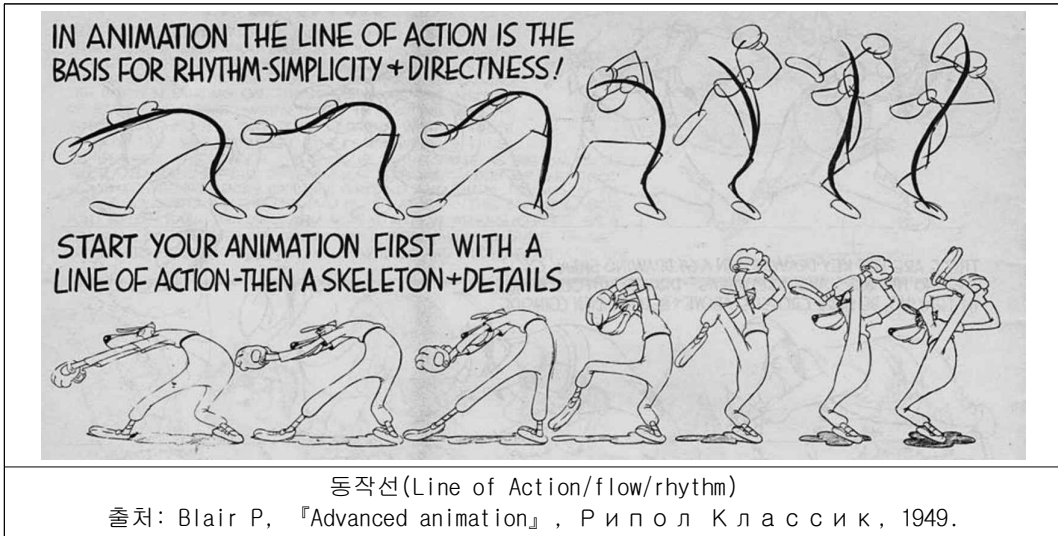
원고	<잠화사녀도>의 복식 복원(참고)	연구자의 창작	연구자의 창작
	<p>문헌과 자료 없음</p>		
			
			

238) 출처: 劉凱旋, 앞의 책.

(6) 동작

'동작선(Line of Action/flow/rhythm)'은 객관적으로 존재하는 선이 아니라, 상상하여 나온 것으로, 인물의 동세를 묘사하는 가상선이다. 동작선은 인물의 신체 움직임 방향과 폭을 표시할 수 있다.<그림 131>


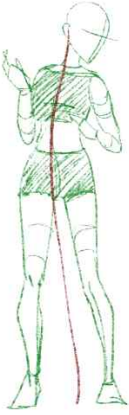
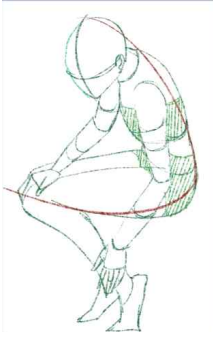

<그림 131> 동작선(Line of Action/flow/rhythm)



<잠화사녀도> 원작의 인물 동작은 주로 서 있는 자세이다. 동작이나 표정에 큰 변화가 없는데 인물의 동세는 약한 S자이다.

연구자의 작품에서는 인물의 움직임의 부드러움을 유지한 채 동세를 설정하였다. 그리고 [표 36]처럼 인물의 감정을 명확하게 표현하기 위해 원작보다 동세의 폭이 넓다.

[표 36] 동세 분석












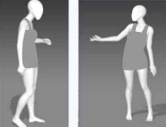









			
<p>원작의 동세</p>	<p>연구자 작업의 동세-1</p>	<p>연구자 작업의 동세-1</p>	<p>연구자 작업의 동세-2</p>

생명체는 대부분 물리적 자극에 따라 나름대로 반응을 보이게 되는데 크게 긍정적인 것과 부정적인 것으로 나눌 수 있다.²³⁹⁾ 이 작품에서 인물의 동작은 감정과 움직임의 연관성에 따라 긍정과 부정으로 나뉜다.²⁴⁰⁾ [표 37-38]처럼 부정적인 감정에서 인물의 동작이 팽팽하고 어깨와 척추가 구부러지며 손동작이 방어를 나타냈다. 긍정적인 감정에서, 인물의 동작은 느긋하고 어깨와 척추가 펴지는 모습을 보인다. 그리고 손바닥을 위로 향하게 하거나 받아들이는 모습을 표현하였다.





239) 김일태, 양세혁, 「애니메이션에 표현되는 '만화'적인 신체언어 연구」, 『한국디자인포럼』, 2004, pp.99-124.

240) 李國軍, 「動畫角色肢體語言與運動規律研究」, 河北大學, 設計藝術學, 碩士學位, 2011.

[표 37] 인물 동작-1

원고	<잠화사녀도>의 인물 동작 (출처: 연구자 제작 poly app)	연구자의 창작				
		1	2	3	4	5
						
						
						

[표 38] 인물 동작-2



원고	<잠화사녀도>의 인물 동작 (출처 : 연구자 제작 poly app)	연구자의 창작				
		1	2	3	4	5
						
						
						

나. 식물

(1) <미인도>의 꽃

상징주의 회화에서 '식물'은 그림의 주제를 암시하고 상징하는 역할을 하였다. 상징주의(Symbolism)는 19세기 말에 생겨났다. 상징주의 화가는 객관적인 사물을 박진감 있게 묘사하는 것에 만족하지 않는다. 암시, 부각, 대비, 연상을 통해 깊은 의미를 표현하였다.²⁴¹⁾ <그림 132><오페리아(Ophelia)>에서 미나리아재비는 '유치함'을 의미하고 데이지는 순수함을 의미한다. 물망초는 '사랑의 주문'을 의미한다.²⁴²⁾ <베아트릭스(Beata Beatrix)>에서 비둘기가 물고 있는 식물과 비둘기는 색이 바뀌어 '생'과 '사'가 바뀌는 상징이다.²⁴³⁾

<그림 132-133> 상징주의 작품

 <p>데이지 순수함</p> <p>물망초 사랑의 주문</p> <p>미나리아재비 유치함</p>	 <p>색이 바뀌어 식물- -사 색이 바뀌어 비둘기--생</p>
<p><오페리아(Ophelia)>²⁴⁴⁾, 존 에버렛 밀레(John Everett Millais), 1851</p>	<p><베아트릭스(Beata Beatrix)>²⁴⁵⁾, 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti), 1863</p>

(2) 재해석 일러스트레이션의 꽃

재해석 작품은 상징주의 작품에서 식물을 활용하는 방법을 참고하였는데, 식물은 상징적 정보를 전달한다. <그림 133-137>처럼 재해석 일러스트레이션에서 인물

241) 王靖怡, 「象征主義繪畫中隱喻研究與我的創作實踐」, 上海師範大學, 2022.

242) 王靖怡, 앞의 책, 2022.





243) 王靖怡, 앞의 책, 2022.

244) 출처: <https://www.027art.com/art/gzh14/8902810.html>, 2022.12.08.





245) 출처: https://www.douban.com/note/654591992/?type=donate&_i=3171603g3Ebz8j, 2022.12.08.

의 마음이 괴로울 때 식물은 시들고, 인물의 기분이 좋아질 때는 꽃이 핀다는 설정이다.





<그림 134> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작)- 모란

	
<p>새싹이 돌아난 모란</p>	<p>피어나는 꽃망울</p>
	
<p>꽃이 피는 모란</p>	<p>활짝 핀 모란</p>





<그림 135> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 해당화

	
<p>새싹이 돌아난 해당화</p>	<p>피어나는 꽃망울</p>
	
<p>꽃이 피는 해당화</p>	<p>활짝 핀 해당화</p>





<그림 136> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 연

	
<p>새싹이 돋아난 연</p>	<p>피어나는 꽃망울</p>
	
<p>꽃이 피는 연</p>	<p>훨짝 핀 연</p>

<그림 137> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 장미

	
<p>새싹이 돌아난 장미</p>	<p>피어나는 꽃망울</p>
	
<p>꽃이 피는 장미</p>	<p>활짝 핀 장미</p>

<그림 138> 연구자 작품의 식물 (연구자 창작) - 작약

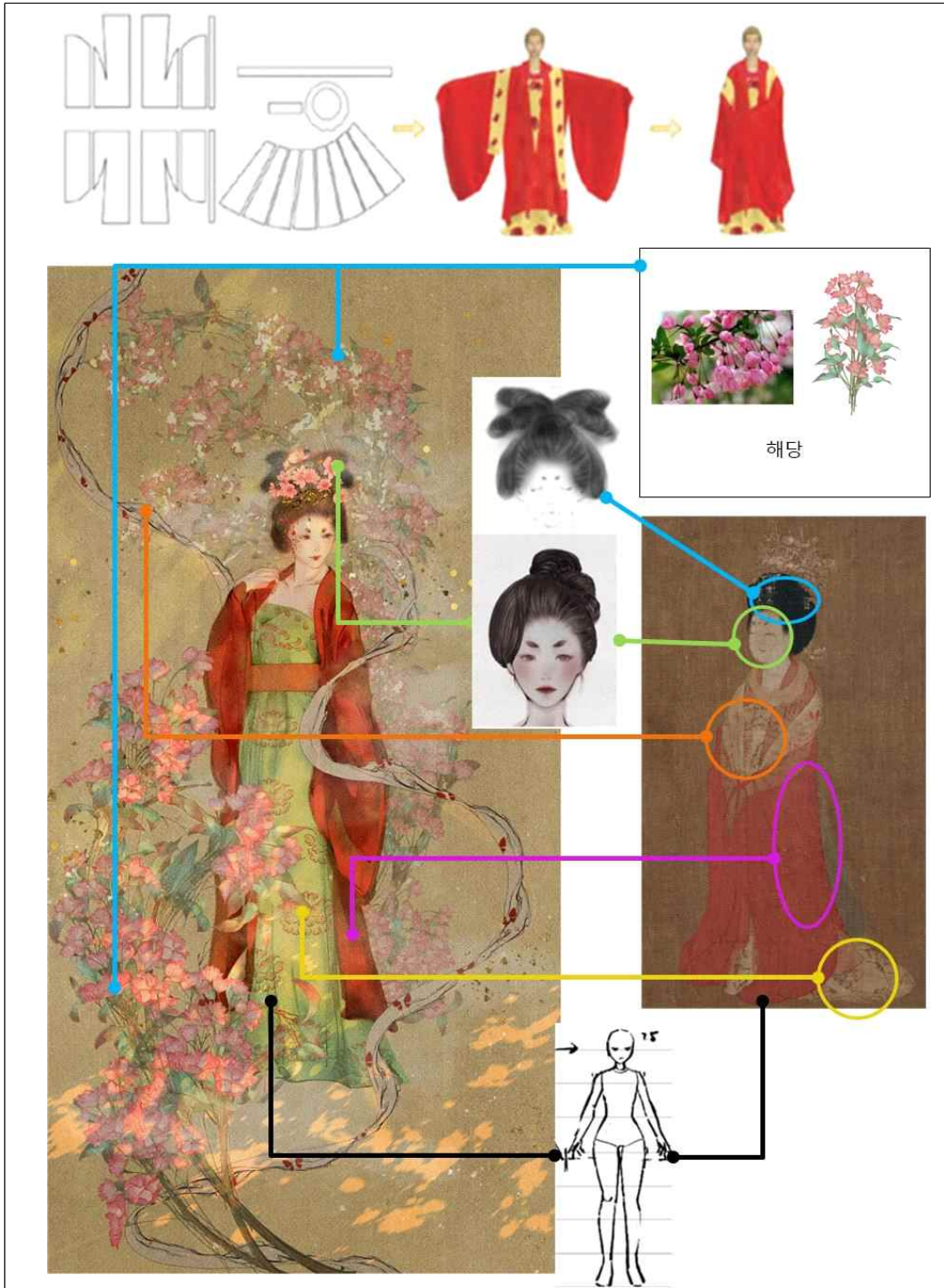
	
<p>새싹이 돋아난 작약</p>	<p>피어나는 꽃망울</p>
	
<p>꽃이 피는 작약</p>	<p>활짝 핀 작약</p>

다. 인물현상 소결

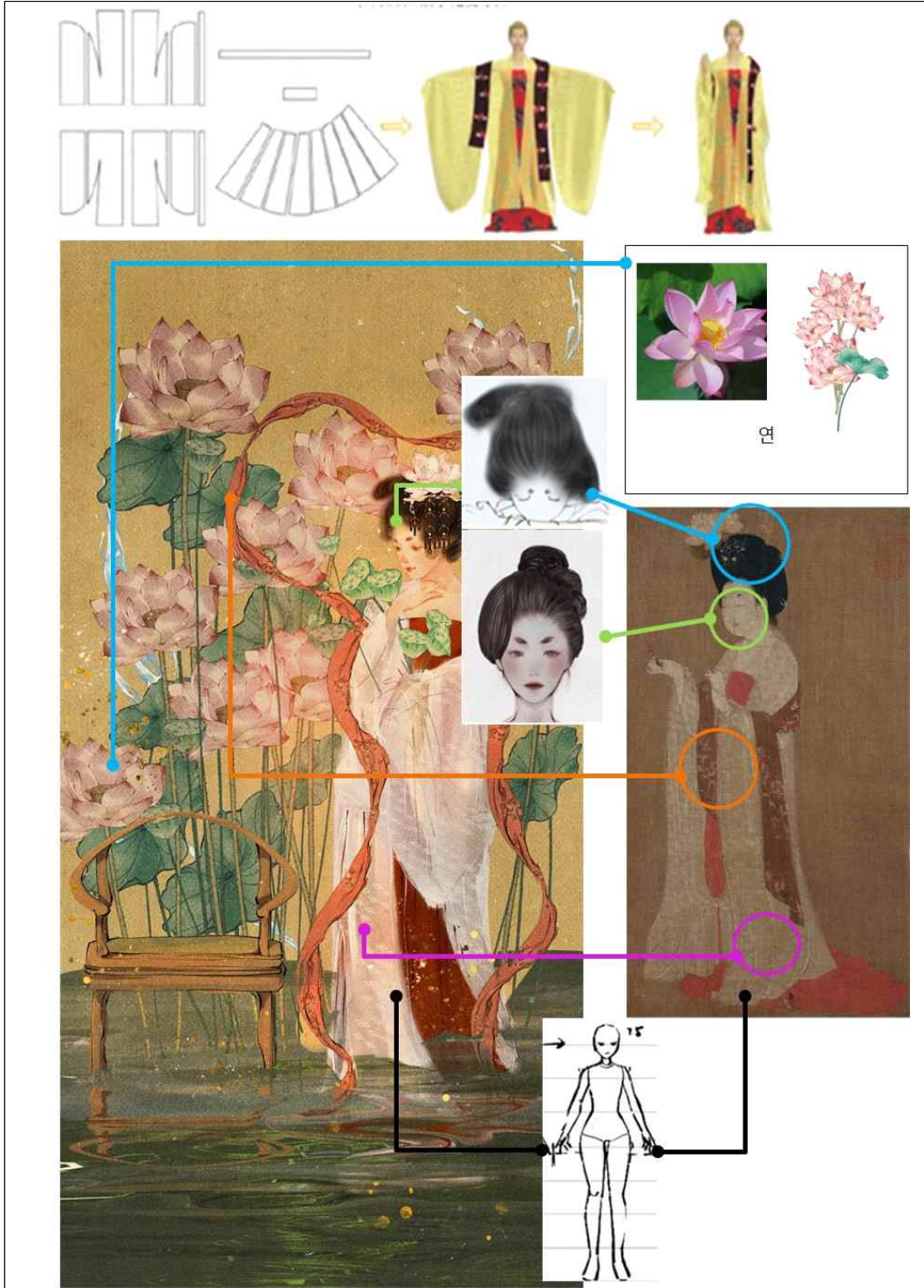
<그림 139> 재해석 작품<시리즈-1 배움>의 인물형상 소결



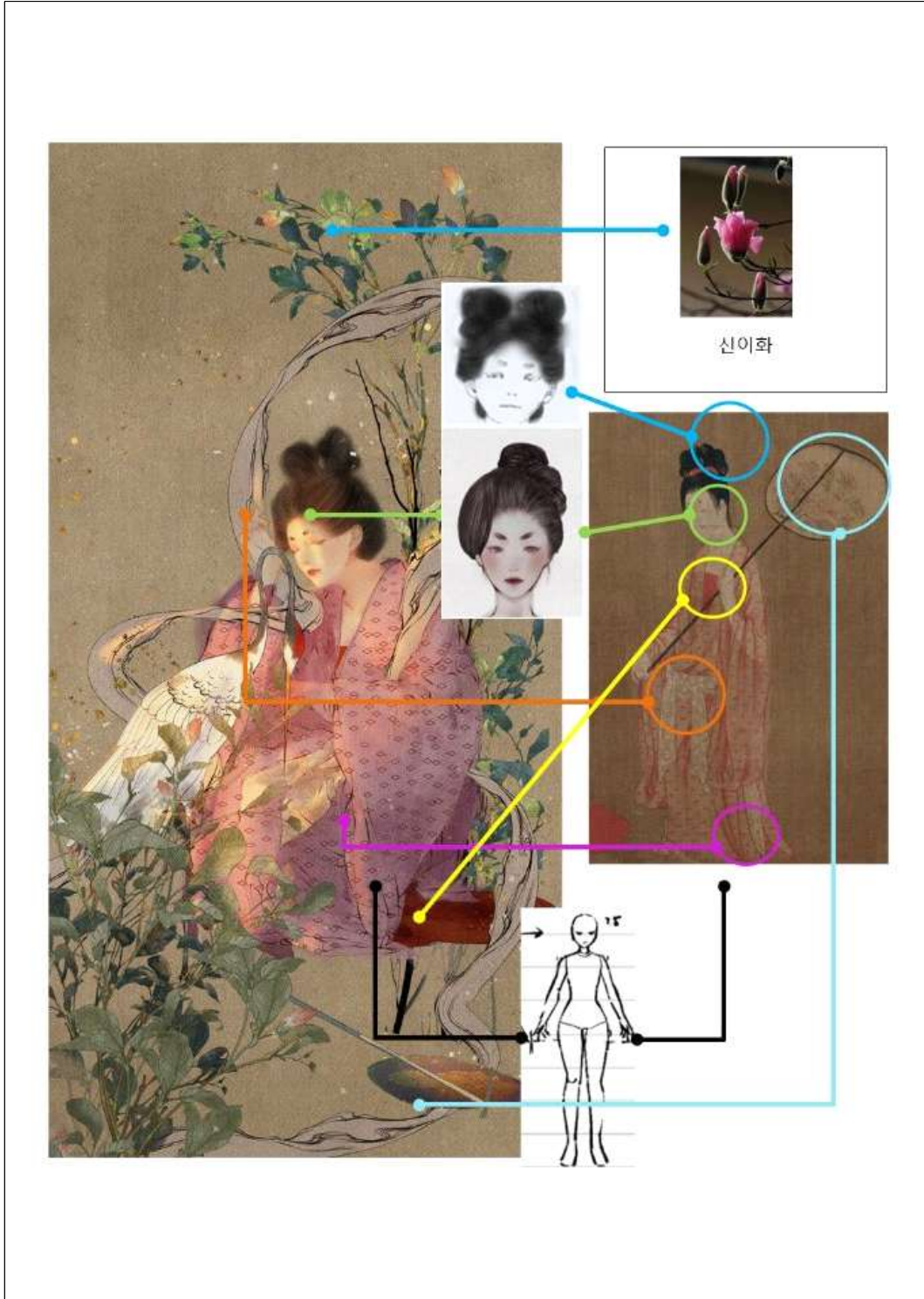
<그림 140> 재해석 작품<시리즈-2 화해>의 인물형상 소결



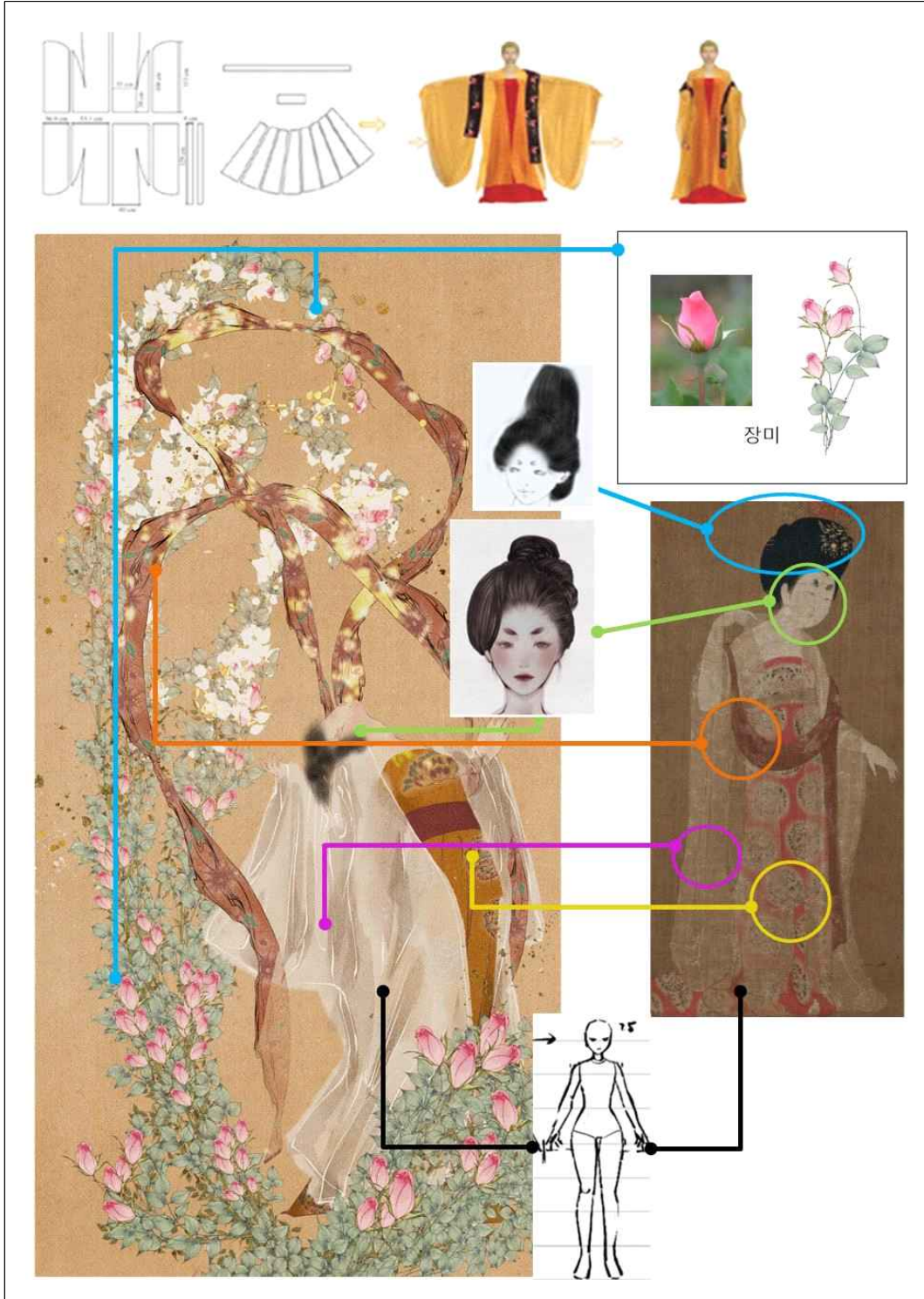
<그림 141> 재해석 작품<시리즈-3 용기>의 인물형상 소결



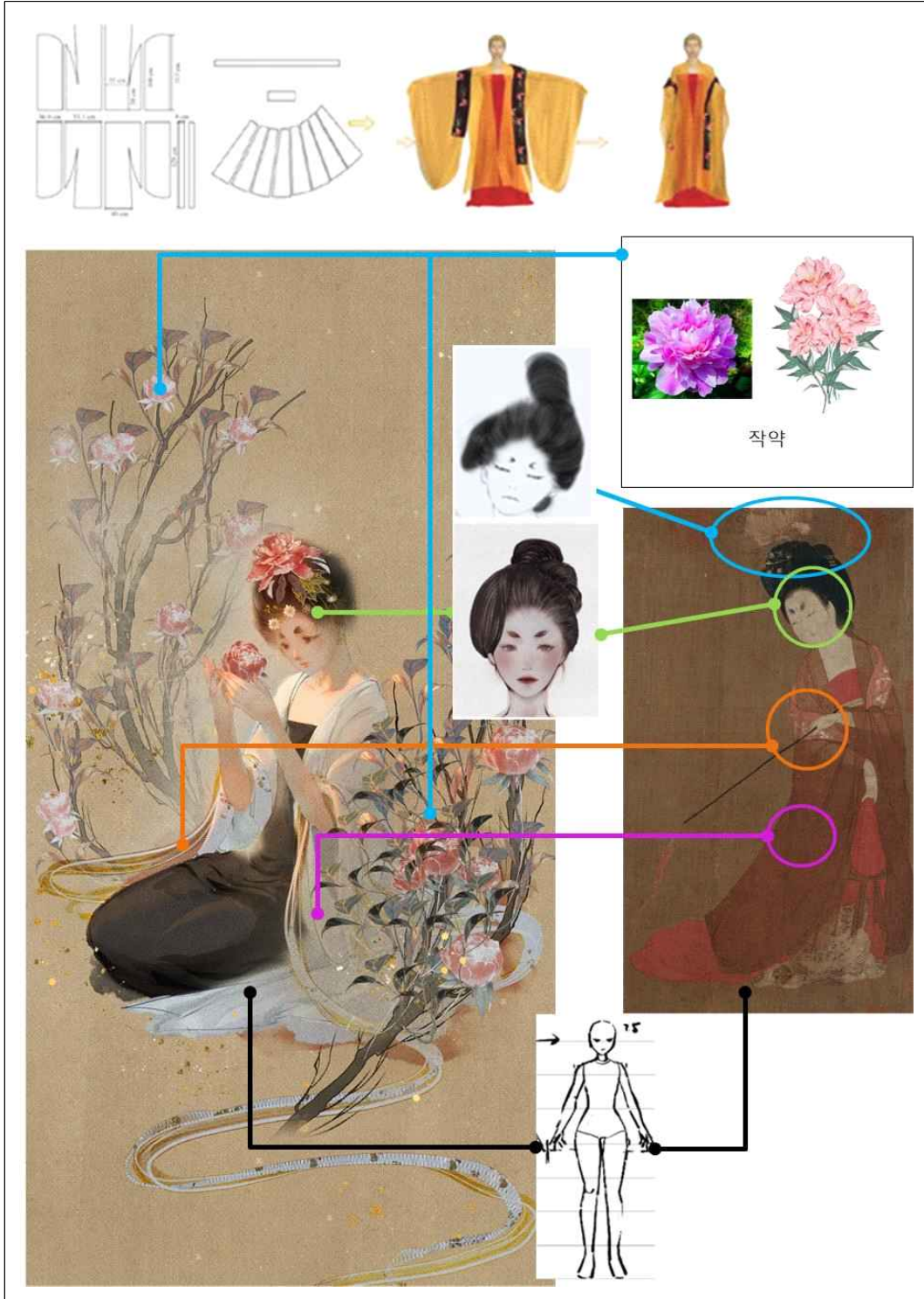
<그림 142> 재해석 작품<시리즈-4 그림움>의 인물형상 소결



<그림 143> 재해석 작품<시리즈-5 경제>의 인물형상 소결



<그림 143> 재해석 작품<시리즈-6 자울>의 인물형상 소결



3. 구도와 여백 - 경영위치(經營位置)

'구도'는 사물을 화면에 배치하는 방법이다. 서양예술에서, 구도는 사물 자체에서 벗어나 빛과 그림자, 색, 모양에서 그릴 대상을 고려해야 한다. 추상적인 도형을 배열하면 화면에 연속적인 리듬감을 줄 수 있다. 구도는 화면 주제가 표현하는 동세와 구조적인 관계를 나타낼 수 있다. 서양 전통회화의 구도는 8가지로 나눌 수 있다.²⁴⁶⁾ S자 구도, L자 구도, 대각선 구도, 삼각형 구도, 방사선 구도, 지점 구도, 0자 구도, 화상 구도(여기 '화상'은 사람을 지칭하는 것이 아니라 배나 꽃 병 같은 것일 수도 있다.)를 포함하였다. 구도에 투시 원리를 적용하면 화면이 입체적인 공간감을 느끼게 하였다.

동양 회화의 구도에서 서양미술의 '투시법'과 비슷한 역할을 하는 것이 '원근법(遠近法)'이다. '원근법'은 공간의 깊이 변화를 추구하지만, '투시법'의 '초점'에 대한 제한이 없으므로 화가의 주관성이 있다. 근대 중국 일러스트레이션에서 구도는 가로형 구도, 사선형 구도, 피라미드형 구도, V자 구도, S자 구도, 톱니형 구도, X자 구도, L자 구도, 원형 구도의 9가지로 나뉜다.²⁴⁷⁾

가. 화폭

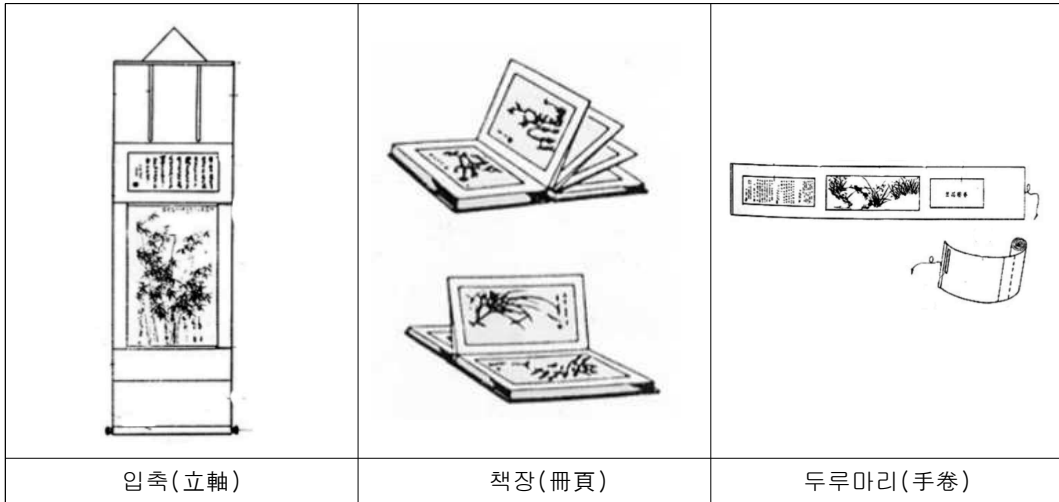
'화폭'은 구도의 운반체이며, 회화예술의 시각적 효과는 화폭에 예술을 가미함으로써 형성된다. 화폭은 구도의 요소 중 하나이다. 중국 고대 회화에는 '입축(立軸)', 책장(冊頁), 두루마리(手卷) 등의 화폭 양식이 있다²⁴⁸⁾. <그림 145-147>

246) Roberts I, 『Mastering composition』, North Light Books, 2007.

247) 韓瑋, 『中國畫構圖藝術』, 山東美術出版社, 2002.

248) 申慧, 「中國工筆人物畫構圖古今之變」, 首都師範大學, 美術學碩士學位, 2012.

<그림 145-147> 중국 고대 화폭 출처: 申慧, 「中國工筆人物畫構圖古今之變」



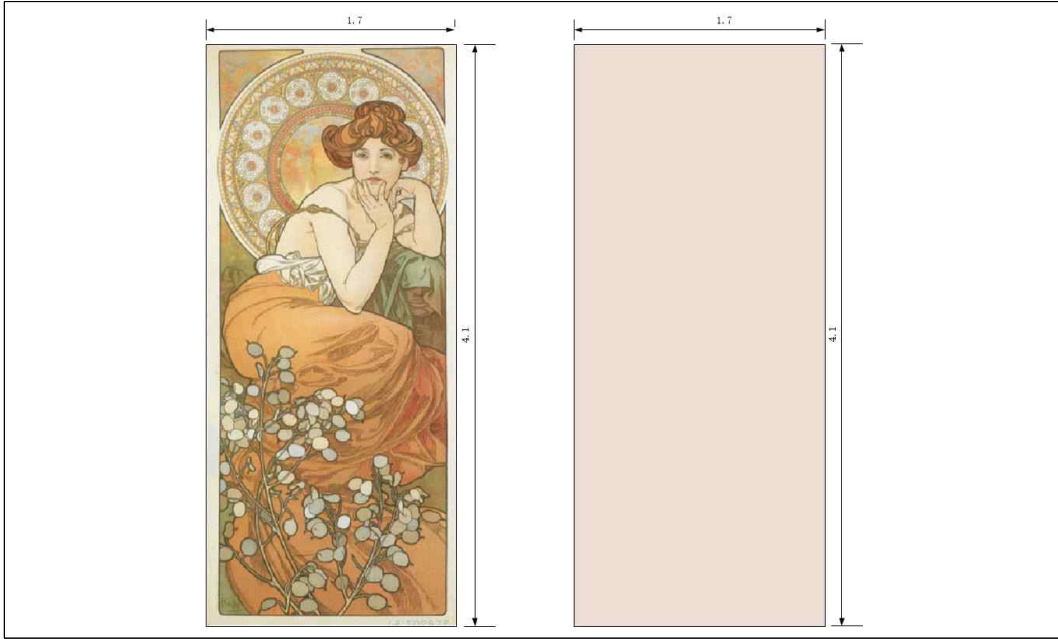
<잠화사녀도>에는 '입축(立軸)'이라는 화폭을 사용하였다. 서양 일러스트레이션의 경우, 구도에도 다양한 화폭 유형이 있다. 예를 들어 알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha, 1860-1939)의 일러스트레이션 <미인도>에서 직사각형 화폭, 아치형 화폭, 원형 화폭 등이 있다. 그 중에서도 무하의 높이 솜은 직사각형 화폭의 화폭은 곡선과 결합하여 화면에 리듬감을 주었다. 예를 들어 <토파즈, 네 개의 보석에서(Topaz, from The four precious stones)> 속 인물은 곡선 형태로 표현되는데, 직선의 화폭 가장자리와 대비되어 길고 우아하게 보인다.

연구자의 재해석 작품에서 일러스트레이션마다 한 인물의 구도 방식으로 설치하였다. 무하의 일러스트레이션 <토파즈, 네 개의 보석에서(Topaz, from The four precious stones)>²⁴⁹⁾²⁵⁰⁾의 화폭을 참고하였다.<그림 148>

249) 알폰스 마리아 무하(Alfons Maria Mucha), <토파즈, 네 개의 보석에서(Topaz, from The four precious stones)>, 1900. 출처: Shimada N, 『Alphonse mucha』, Doi Cultural Projects Co., Ltd., 2004, p.130.

250) Shimada N, 『Alphonse mucha』, Doi Cultural Projects Co., Ltd. , 2004, p.130.

<그림 148> 화폭



나. 구도

'구도'는 인물과 식물이 함께 화면을 구성한다. 연구자는 라파엘 전파 형제단(Pre-Raphaelite Brotherhood)의 <미인도>에 나오는 인물들과 식물들의 구도를 참고하였다.

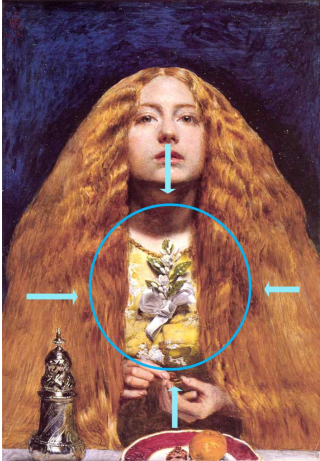
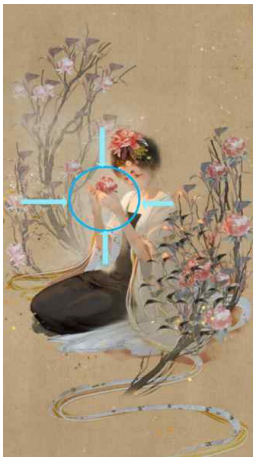
라파엘 전파 형제단(Pre-Raphaelite Brotherhood)은 1848년 영국에서 탄생한 중요 회화 유파이다. 대표 화가는 존 에버렛 밀레(John Everett Millais, 1829-1896), 윌리엄 홀먼 헌트(William Holman Hunt, 1827-1910), 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti, 1828-1882) 등이다.²⁵¹⁾ 라파엘 전파 형제단의 예술 스타일은 신비, 낭만, 화려함, 절망이다. 라파엘 전파 형제단의 화가는 마음속에 진정으로 표현하고 싶었던 이념을 표현하며 자연에서 영감을 발견하였다. 이 예술에서는 화가의 진실한 감정은 담아내고, 진부하고 교조적인 부분을 배제하였다.²⁵²⁾

251) 張靜波, 許睿桐, 「<女郎夏洛特>: 拉斐爾前派畫筆中的維多利亞女性」, 『世界文化』, 5권, 2022, pp.21-27.

252) 劉騁, 「論唯美主義, 象征主義與頹廢主義之間的聯系」, 『張家口師專學報』, 16권, 2000, pp.16-19.

'식물'은 라파엘 전파 형제단의 작품 전체에 적용하였다.²⁵³⁾ 라파엘 전파 형제단의 식물은 화면 구도에서 중요한 역할을 하였다. ①존 에버렛 밀레(John Everett Millais)의 <신부 들러리(the bridesmaids)><그림 149>처럼, 식물이 화면을 장식하고 화면의 중심점으로 삼으며 독자들의 시선을 사로잡는다. ②로런스 알마타데마 경(Sir Lawrence Alma-Tadema)의 <폐허 속에(Among the Ruins)><그림 150>에서 식물은 소품이 되어 인물의 의지를 나타내는 동작을 유도하는 상황을 나타낸다. ③단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti)의 <피아메타의 환상(A Vision of Fiammetta)><그림 153>에서 식물은 그림 밖으로 뻗어 나가는 추세를 보여 화면의 입체감을 더하였다. 식물은 배경 역할을 하거나 시각적인 안내 역할을 하였다.

<그림 149-150> 화면의 중심점

	
<p><신부 들러리들(the bridesmaids)>²⁵⁴⁾, 존 에버렛 밀레(John Everett Millais), 1851.</p>	<p>재해석 작품 시리즈6-5</p>

253) 曾必榮, 「拉斐爾前派油畫中的植物元素運用」, 湖北美術學院, 美術學, 碩士論文, 2020.06.

254) 출처: https://www.sohu.com/a/159220844_626855. 2022.12.08.

<그림 151-152> 화면의 입체감 강조

	
<p><피아메타의 환상(A Vision of Fiammetta)>²⁵⁵, 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti), 1878.</p>	<p>재해석 작품 시리즈5-2</p>

<그림 153-154> 인물의 동작을 유도하다



	
<p><폐허 속에(Among the Ruins)>²⁵⁶, 로렌스 알마타데마 경(Sir Lawrence Alma-Tadema), 1902-1904</p>	<p>재해석 작품 시리즈3-4</p>

255) 출처: <https://www.nbfox.com/a-vision-of-fiammetta/>. 2022. 12.08.

256) 출처: <https://portraitpaintinggalleries.com/product/among-the-ruins-after-alma-tadema-framed/>. 2022. 12.08.

배경에서 식물 구도는 수직 구도(垂直構圖), 사선 구도(傾斜構圖) 두 가지로 나눌 수 있다. ①수직 구도는 식물은 도구로서 인물들과 서로 수직인 상태를 형성한다. 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti)의 <성모 마리아의 소녀 시절(The Girlhood of Mary Virgin)><그림 155>에 배경의 식물들은 수평의 선반 위에 올라가고, 전망의 분재 식물은 테이블, 바닥과 직각을 이루며 수직으로 성장하였다. 이는 안정적인 구도이다. ②사선 구도는 식물이 화면 속에 기울어져 있어서 화면을 활기차고 불안정하게 만드는 것이다.²⁵⁷⁾ 존 에버렛 밀레(John Everett Millais)의 작품 <눈먼 소녀(the blind girl)>에 배경의 식물이 Z자 모양으로 펼쳐져 있어 화면을 활기차게 하였다.<그림 157> 그림 속 여성 인물의 앉은 자세와 식물이 자라는 방향이 일치한다. 그래서 화면 구도가 통일되면서도 재미를 느낄 수 있다.


<그림 155-156> 수직 구도(垂直構圖)

	
<p><성모 마리아의 소녀 시절(The Girlhood of Mary Virgin)>²⁵⁸⁾, 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti), 1848-1849</p>	<p>재해석 작품 시리즈2-5</p>

257) 曾必榮, 앞의 책, 2020.

258) 출처: <http://www.rossettichive.org/docs/s40.rap.html>. 2022.12.08.

<그림 157-158> 사선 구도(傾斜構圖)

	
<p><눈먼 소녀(the blind girl)>²⁵⁹⁾, 존 에버렛 밀레(John Everett Millais), 1856</p>	<p>재해석 작품 시리즈1-3</p>

'여백'은 구도의 요소이다. 여백은 '부백(布白)'이라고도 한다. 동양 회화 구도의 여백은 실체가 있을 수도 있고 완전한 공백이 있을 수도 있다. 실체가 있는 여백은 산수, 안개, 식물 등을 이용하여 화면의 배경을 채우고, 완전한 공백은 그림에서 의도적으로 배경을 남기는 것이다.²⁶⁰⁾ 연구자의 재해석 작품에서 여백과 식물의 배치에 라파엘 전파 형제단의 식물 배치 방법을 참고하였다.

화면 속 면적 크기에 따라 식물의 배치 방식은 몇 군데만 배치한 식물 설정, 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정, 배경 전체에 배치한 식물 설정으로 나눌 수 있다. ① 몇 군데만 배치한 식물 설정 방식은 식물이 화면 속에 분산 배치돼 화면에 자유스러운 느낌을 주는 것을 말한다. 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti)의 <프로세르핀(Proserpine)><그림 159>에서 식물은 작은 크기로 배경의 여백과 서로 결합되어 있으며, 일반적으로 전경에 놓인다. ② 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정은 식물이 화면 배경에 절반 정도 차지하는데, 일반적으로 사선 구도 또는 수직 구도에 속한다. 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti)의 <톨로메이 광장(The Pia of Tolomei)><그림 161>에서는 식물이 배경의 절반을 차

259) 翁貝托, 艾柯, 『美的曆史』, 中央編譯出版社, 2007, p.351.

260) 韓瑋, 『中國畫構圖藝術』, 山東美術出版社, 2002, p.28.

지하고 있고 사선 구도의 역동감이 있다. ③전체 배치한 식물 설정은 배경에 식물을 배치하고 인물이 가운데 놓이는 배치 방식이다. 존 윌리엄 워터하우스(John William Waterhouse)의 <샬롯(The Lady of Shalott)><그림 163>에서 식물은 배경의 전체를 차지하고 인물들은 중앙에 배치되었다. 여백이 거의 없어 화면은 복잡하고 짙은 느낌이다.

<그림 159-160> 몇 군데만 배치한 식물 설정

	
<p><프로세르핀(Proserpine)>²⁶¹⁾, 단테 가브리엘 로세티(Dante Gabriel Rossetti), 1882</p>	<p>재해석 작품 시리즈3-3</p>

261) 출처: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rossetti-beata-beatrix-n01279>. 2022.11.29.

<그림 161-162> 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정

<p><톨로메이 광장(The Pia of Tolomei)>²⁶²⁾, 로세티(Dante Gabriel Rossetti), 1956</p>	<p>재해석 작품 시리즈4-4</p>

<그림 163-164> 전체 배치한 식물 설정

<p><샬롯(The Lady of Shalott)>²⁶³⁾, 존 윌리엄 워터하우스(John William Waterhouse), 1888</p>	<p>재해석 작품 시리즈2-4</p>

연구자의 작품 시리즈 <화해>, 시리즈3 <용기>의 경우 전체 배치한 식물 설정과

262) 출처: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Rossetti_-_Pia_de_Tolomei.JPG. 2022.11.29.

263) 출처: <https://www.nbfox.com/the-lady-of-shalott-3/>. 2022.12.08.

몇 군데만 배치한 식물 설정을 사용하였다.

연구자는 작업 중 각 요소의 비율을 조정하여 나무, 물보라와 같은 물체에 대해서는 먼 곳의 사물은 작게, 가까운 곳의 사물은 크게 시켜다. 화면의 깊이와 공간감을 표현하면서, 화면에 입체감을 주었다.

4. 선(線) - 골법용필(骨法用筆)

<잠화사녀도>는 선의 배치에서 중점을 둔다. 디지털 일러스트레이션은 선을 그리는 방법이 다양하다. 선의 양식에 따라 일러스트레이션이 주는 느낌도 다르다.

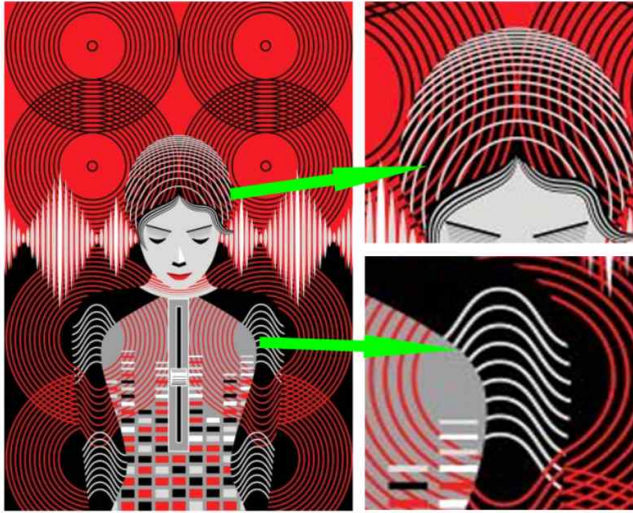
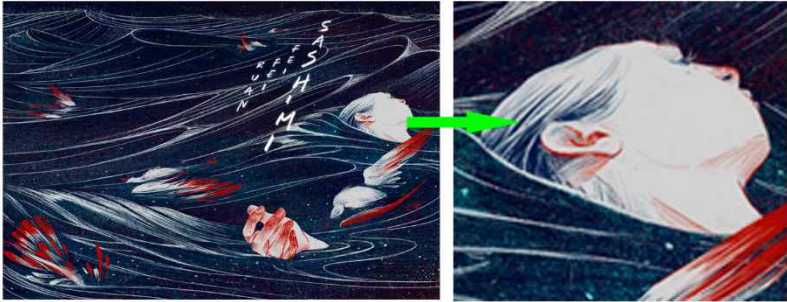
'선'에 대한 연구는 디지털 일러스트레이션에 나오는 선의 농담과 굵기 변화, 곡선과 직선, 선의 색 세 가지로 나누어 분석하였다.

가. 선의 농담과 굵기 변화

<잠화사녀도>에서 사용한 선은 '금현묘(琴弦描, 가야금을 타듯 부드럽게 이어진 묘법)이다.

한편 같은 디지털 일러스트레이션이지만 <그림 165>발부소 쌍둥이(The Balbusso Twins)의 <네버 네버 기브 유(Never Gonna Give You Up)>의 선 굵기와 농담은 차이가 없으며, 규칙적으로 배열하는 방식으로 화면에는 기술적, 질서 정연한 느낌을 준다. 반면에 페르피온(Feifei Ruan)의 <사시미(SASHIMI)><그림 166>의 선은 <네버 네버 기브 유(Never Gonna Give You Up)>의 선보다 감성적이며, 물의 요동과 인물의 섬세함을 농담과 굵기가 변화 있는 선으로 표현하였다.

<그림 165-166> 일러스트레이션에서 선의 굵기

<p>선의 굵기에 변함이 없다</p>	
<p><네버 네버 기브 유(Never Gonna Give You Up)>²⁶⁴, 발부소 쌍둥이(The Balbusso Twins), 2020</p>	
<p>선 굵기에 변화가 있다</p>	
<p><사시미(SASHIMI)>²⁶⁵, 페르피온(Feifei Ruan), 2015</p>	

연구자의 작품도 <잠화사녀도>에서 인물을 표현하는 '금현묘' 기법으로 담백하고 굵기가 다른 선을 유지하였다. <그림 168-169>처럼 인물의 얼굴에는 가늘고 열린 선을, 옷 부분에는 굵고 진한 선을 사용하였다. 선의 특징은 가늘고 굵기의 구별이 있고 유연하게 표현하였다.

264) 출처: <https://theaoi.com/wia/balbusso-twins-never-gonna-give-you-up-music-and-pain/>, 2020.06.06. <네버 네버 기브 유(Never Gonna Give You Up)>, 발부소 쌍둥이(The Balbusso Twins), V&A 일러스트레이션 어워드(V&A Illustration Awards), 2020.

265) 출처: <https://www.behance.net/gallery/28814451/Story-S-A-S-H-I-M-I>, 2020.06.06. <사시미(SASHIMI)>, 페르피온(Feifei Ruan), 2015.

<그림 167-169> 연구자 작품에서 선의 농담과 굵기 변화

금현묘(266)	시리즈1-1	시리즈1-2

나. 곡선과 직선

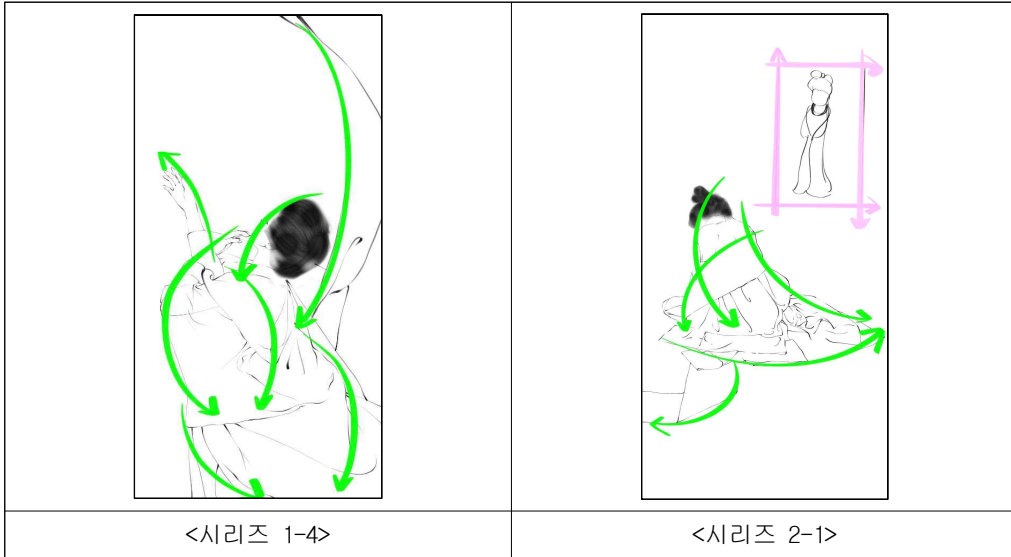
<잠화사녀도>에 사용되는 선은 대부분 곡선이다. <그림 170-171>처럼 디지털 일러스트레이션 <미인도>에서 인물이 대부분 곡선을 이루고 있으므로 화면에서는 여성성을 표현하기 위해 곡선을 사용하는 것이 일반적이다. 그러나 이러한 전체적인 곡선의 답답함을 깨기 위해 배경이나 소품 등에 직선을 사용할 수 있다. 예를 들어 재해석 작품에서 인물의 외곽선이 대체로 곡선(초록색)인 것에 대한 분위기를 깨기 위해 배경의 여백에 <잠화사녀도>의 인물을 모사해서 직선(분홍색)으로 된 사각형의 틀로 배치하였다.<그림 172-173>

<그림 170-171> 곡선과 직선

<p><이수지국(魑崇之國)>, 오기노 류이치(荻野龍一), 2019²⁶⁷⁾</p>	<p>작품명 미상, 에리카 파크(Erika Park), 2018²⁶⁸⁾</p>

266) 小田海仙, 『海仙畫譜(海仙十八描法)』, 1861.

<그림 172-173> 재해석 작품의 선



다. 선의 색


주방은 <잠화사녀도>에 채색이 있는 선을 사용하여 화면 효과를 강화하였고, 디지털 일러스트레이션에서도 색 있는 선로 입체감을 강화하여 화면을 조화롭게 하는 현상이 있다. <일련의 수업 과제(An array of class work)><그림 174>에 검은 선으로 화면 장식감, 정돈감, 검은 선으로 화면 속 내용을 더욱 돋보이게 하였다. <화간곡(花間曲)><그림 175>에는 색이 있는 선이 화면 속에 녹아들어 더욱 조화롭게 보이게 할 수 있고 인물의 입체감을 높일 수 있는 것으로 분석되었다.

<그림 176-177>에서 재해석 작품에서 선의 색으로 표현하였다. 첫째는 인물을 환경에 어울리게 하고, 둘째는 화면을 더욱 자연스럽게 입체감을 증가시켰다. 이것은 주방 기법의 계승과 아울러 디지털 일러스트레이션의 융합이다.

267) 출처: <https://www.ggac.com/v2/work/detail/11713>, 2022.06.06. <이삭지국(魑崇之國)>, 오기노 류이치(荻野龍一), 제2회 GGAC 동상(, 第二屆 GGAC 銅獎), 2019.

268) 출처: https://issuu.com/ijungleawards/docs/2018_ijungleillustrationannual, 2020.06.06. 에리카 파크(Erika Park), 아이정글 일러스트레이션 어워드(iJUNGLE ILLUSTRATION AWARDS), 2018.

<그림 174-175> 선의 색

	
<p><일련의 수업 과제(An array of class work)>, 피비 로스펠트(Phoebe Rothfeld), 2019²⁶⁹⁾</p>	<p><화간곡(花間曲)>, 이갑이(二拾貳), 2021²⁷⁰⁾</p>

<그림 176-177> 재해석 작품의 선

	
<p><시리즈1-4></p>	<p><시리즈1-6></p>

269) 출처: iJUNGLE ILLUSTRATION AWARDS 2019, 2022.09.15.

270) 출처: CACC, <https://www.ggac.com/v2/work/detail/171330>, Stu-2D Art Excellence awards 33. 2022.09.15.

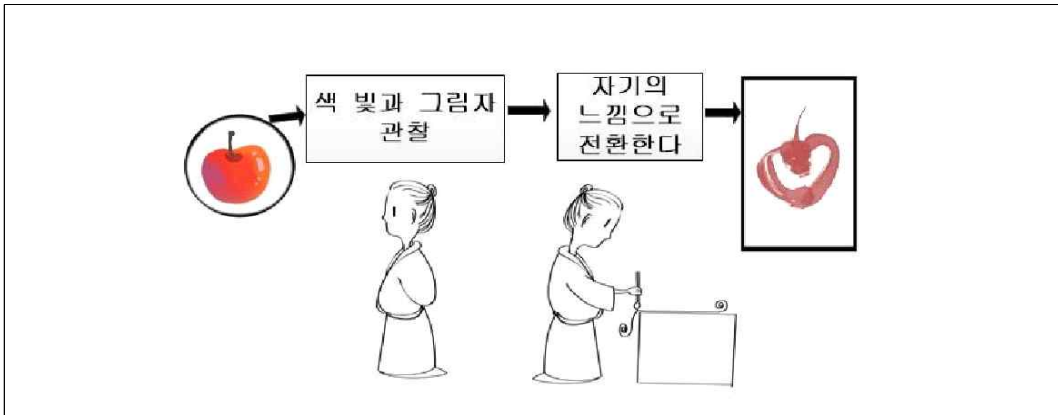
5. 색(색상, 채도, 명도) - 수류부채(隨類賦彩)

가. 이론연구

(1) 중국의 색과 빛 이론

<그림 178-179>를 보면 객관적인 사물을 보는 방식이 달라서 중국과 서양의 회화에서는 색의 표현 방식이 다르다. [표 40]을 보면 같은 '저녁 식사'를 주제로 한 그림에서 서양 화가와 중국 화가의 색과 빛에 대한 표현 방식이 다르다. 본 연구는 중국의 <잠화사녀도>를 중심으로 진행되었으므로 중국 지역 전통 회화 속의 빛과 그림자를 연구하였다. [표 39]을 보면 중국 회화 역사에서 빛과 그림자는 부차적인 위치에 있는 것처럼 묘사되었다.

<그림 178> 중국 전통 회화 속 색과 빛의 운용 방식 출처: 연구자 제작



중국 고대 화가들은 내적을 보여주는 것이 더 중시하고, 빛과 그림자하고 색은 하나로 인식했으며 과학적인 예술 색 체계가 없었다. 색에 대한 인식은 철학적이다. 만약 항상 색에 대해 철학적으로만 인식한다면, 색 연구는 공허하고 규범에 빠지게 될 것이다.²⁷¹⁾

271) 郭錦湧, 「'光色融合'의調色系統研究」, 中國美術學院, 設計學, 博士論文, 2019.



[표 39] 중국의 색과 빛의 이론 조사 결과

<p>『화운대산기(畫雲台山記)』, 고개지(顧愷之), 위진남북조</p>	<p>산은 음양의 양면을 나눌 수 있다.(山分陰陽向背)</p>	<p>문자 기록</p>
<p>둔황 벽화(敦煌壁畫) 막고굴 276 굴문수보살(莫高窟 276 窟文殊菩薩 像) 작자 미상 수나라</p>	<p>벽화는 외래의 요철기법(凹凸畫法)을 활용하기 시작했다. 인물 형상이 입체적이다.</p>	 <p>272)</p>
<p><잠화사녀도>, 주방, 당나라 말기</p>	<p>선의 굵기, 강약, 색의 번짐으로 빛의 그림자를 암시하였다.</p>	
<p><취리투(聚瑞圖)> 카스틸리오네(Guisepppe Castiglione, 1698-1768) 청나라 말기</p>	<p>꽃병은 어두운 음영이 있을 뿐만 아니라, 서양 회화의 하이라이트 처리 방식도 넣었다.</p>	 <p>273)</p>

272) 출처: <http://www.xiaohongshu.com/discovery/item/629d8862000000001b0354db>, 2022.12.26.

273) 출처: <http://so.meishujia.cn/index.php?act=app&appid=8&mid=51091&p=view&said=5>, 2022.12.26.

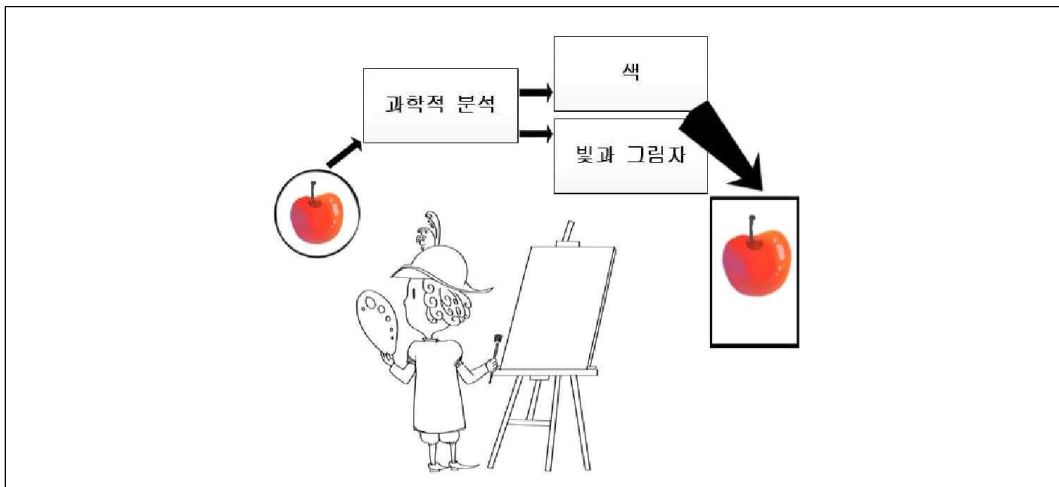
[표 40] 서양과 중국 전통 회화 속 색과 빛의 발전이 다르다는 원인

	서양	중국
회화 도구의 차이	캔버스: 굳기가 높고, 질감이 두껍고, 마모에 잘 견딘다.	종이: 부드럽고 침투하기 쉬우며 흡수성이 강하다.
문명 기원의 차이	에게해 지역, 개방적이다.	내륙 지역, 폐쇄적이다.
회화 방식	사물을 자기의 느낌으로 전환한 후, 그림을 그린다	사물을 객관적으로 묘사한다.
같은 주제인 - '저녁 식사'	 (274)	 (275)

(2) 서양의 빛과 그림자 이론

서양 회화에서 빛과 그림자와 과학이 긴밀하게 연결되어 있다. 서양 회화에서 색과 빛을 분리하여 고려하기 때문에 색과 빛에 대한 묘사가 객관적이고 사실적이다.

<그림 179> 서양 전통 회화 속 색과 빛의 운용 방식 출처: 연구자 제작



274) 출처: <https://video.artron.net/c6394.html>. 2022.12.26.

275) 출처: <https://www.dpm.org.cn/collection/paint/228200.html>, 2022.12.26.

a. 르네상스 시대

[표 41]을 보면 르네상스 시대, 화가는 빛의 존재와 빛이 고유색에 영향을 미친다는 것을 인식하였다.

[표 41] 르네상스 시대 빛과 그림자 이론

작가/학자와 이론	이론 내용
<예술책(Lebro dell'arte)>, 1437, 세니노 세니니.(Cennino Cennini, 1360-1427)	빛과 입체감은 관련이 있다.
<드 픽투라(De Pictura, 스페인어)>, 1435, 레온 바티스타 알베르티.(Leon Battista Alberti, 1404-1472)	빛은 물체의 색에 영향을 준다. 눈부신 빛은 물체의 세부사항을 잃게 한다.
<코덱스 우르비나스(Codex Urbinas)>, 레오나르도 다빈치(Leonardo da Vinci, 1452-1519)	반사색, 광원색, 환경색은 물체 고유의 색에 영향을 미친다.

b. 인상주의 단계

[표 42]를 보면 '빛과 색의 융합' 현상은 회화 분야에서 예술적 표현과 과학적 인식의 조화로 이뤘다. 회화 분야의 RYB 물감 색 체계부터 먼셀 색 체계(Munsell color system), 인쇄 산업에서 출발한 CMYK 시스템까지 모두 '감색 시스템'[표 43]을 기반으로 하였다. 인상주의 이후 화가는 '가색 시스템'[표 44]을 기반으로 하였다. 예를 들면, <그림 180>모네(Claude Monet, 1840-1926)의 <루앙 대성당(delaCathédrale)은 서로 다른 시간, 다른 빛의 조건에서의 동일한 풍경을 그려냈다. 모네는 같은 대상에 대해 서로 다른 빛의 효과를 나타냈다.

[표 42] 인상주의 빛과 그림자 이론

작가/학자와 이론	이론 내용
페르디난트 빅토르 외젠 들라크루아 (Ferdinand Victor Eugène Delacroix, 1798~1863)	어떤 물체든 모두 고유색, 반사, 음영 세 부분이 존재한다.
클로드 모네 (Claude Monet, 1840~1926)	모네는 서로 다른 시간, 다른 빛의 조건에서의 동일한 풍경을 그려냈다. 이 풍경은 서로 다른 빛깔의 효과를 나타냈다.
조르주 피에르 쉬라 (Georges-Pierre Seurat, 1859~1891)	사물의 색상은 물감이 팔레트에서 조화돼 화면에 칠해진 것이 아니라 보는 사람의 망막에서 완성된다.

<그림 180> 모네의 루앙 대성당 그림(delaCathédrale)

					
사진	1892	1892	1892	1892-1893	1892-1893
					
1893	1892-1894	1894	1892-1894	1892-1894	1892
					
1894	1894	1894	1894	1894	1892-1894

[표 43] 감색 시스템(減色系統)

작가/학자와 이론	이론 내용
<p><삼원색에 관한 새로운 실용논문(A New Practical Treatise on the Three Primitive Colours)>, 1826, 찰스 헤이터(Charles Hayter, 1761~1835)</p>	삼원색으로 어떻게 다른 색을 맞출 수 있는지 설명
<p><색이론(Theory of Colors)>, 1810, 요한 볼프강 폰 괴테 (Johann Wolfgang von Goethe)</p>	뉴턴의 색 이론에 대한 비판
<p><양전한 장미빛.(Temperamenten-Rose)>, 요한 볼프강 폰 괴테(Johann Wolfgang von Goethe) & 요한 크리스토프 프리드리히 폰 쉴러(Johann Christoph Friedrich von Schiller, 1759~1805)</p>	색의 감정적 특성을 심리학적으로 정의하려는 시도는 당시에 보편적으로 받아들여지지 않았다.
<p><색 대비의 법칙(The Laws of Contrast of Colour)>, 1857, 미셸 외젠 체브룰(Michel Eugène Chevreul, 1786~1889)</p>	빨강 노랑 파랑 물감의 삼원색(RYB)은 널리 알려진 색 이론이 되었다.
<p><크로마토그래피(Chromatography)>, 1841, 조지 필드(George Field, 1777~1854)</p>	빨강(Red)은 마젠타(Magenta)에 가깝고, 파랑(Blue)은 청색(Cyan)에 가까운 것이 인쇄업계에서 배색
<p>CMYK 컬러 시스템</p>	빨강, 노랑, 파랑의 삼원색(RYB)모드가 점차 CMYK의 4색 모드로 바뀌었다. 시안(Cyan), 마젠타치(Magenta), 노랑색(Yellow), 키라인/블랙(Key Line/Black)

[표 44] 가색 혼합 시스템(加色體系)

학자와 이론	이론 내용
<p><옵틱스(Opticks)>, 아이작 뉴턴(Isaac Newton, 1642-1726)</p>	빨강, 초록, 파랑의 3원색(RGB) 이론 뉴턴의 색 이론의 핵심은 색이 물체와 자연광이라는 것이다 ²⁷⁶⁾ .
<p>'영헬름홀츠 논문(Young-Helmholtz' 이론), 토머스 영(Thomas Young, 1773-1829)</p>	현대적인 RGB 색상 모델 제시
<p>헤르만 헬름홀츠 (Hermann Helmholtz, 1821-1894)</p>	
<p><색삼각형(colour triangle)>, 1860, 제임스 클러크 맥스웰(James Clerk Maxwell, 1831-1879)</p>	

c. 옵티컬 예술(Optical art)

[표 44]를 보면 '옵티컬 예술'은 주로 착시 현상을 이용한 광학적 표현 예술이다.

[표 45] 옵티컬 예술 빛과 그림자 이론

학자와 이론	이론 내용
<p>빅토르 바자렐리(Victor Vasarely, 1906-1997)</p>	<p><Kezdi>(1989)은 모양과 명도의 변화를 통해 입체적인 착시 현상을 만들어냈다.</p>  <p>277)</p>
<p>알렉산더 리버만(Alexander Lieberman(1912-1999)</p>	<p><처라(Beat)>(1952)는 그림이 독자의 물리적 공간에 대한 인식에 어떤 영향을 미치는 것을 탐구하였다.</p>  <p>278)</p>

d. 현대 아트

[표 45]처럼 현대 예술과 과학의 융합은 강렬한 빛이 어우러진 설치미술 공간을 만들어냈다. 이들 작품은 관객과의 거리를 좁히는 동시에 현장에서의 감각적 체험과 예술작품에 대한 주관적 해석을 중시한다.

276) Ball WWR, 『A short account of the history of mathematics』, Dover Publications, 2010, p.325.

277) 출처: https://www.douban.com/note/683241985/?_i=2031300XbcrzdU, 2022.12.26.

278) 출처: <https://www.wikiart.org/zh/alexander-liberman/beat-1952>, 2022.12.26.

[표 46] 현대 아트의 빛과 색

아트 작품	이론 내용
<p><날씨 프로젝트(The weather project)>, 2003, 올라푸르 엘리아손(Olafur Eliasson, 1967-), 덴마크</p>	<p>빛을 통해 관객들이 주위를 감지하도록 유도하였다.</p>  <p style="text-align: right;">279)</p>
<p><아텐 레인(Aten Reign)> 제임스 터렐(James Turrell, 1943~)</p>	<p>빛깔과 공간을 융합시키는 데 주력하였다.</p>  <p style="text-align: right;">280)</p>


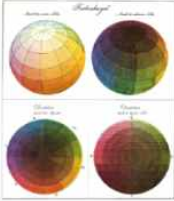
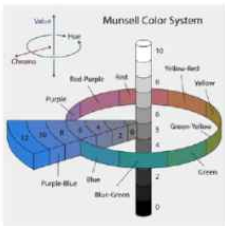
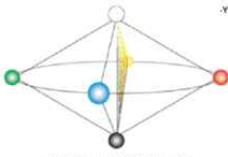
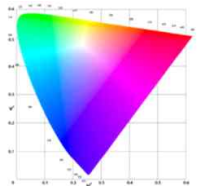

e. 컬러 시스템(Color system/Color model/Color space)

[표 47]을 보면 현재 가장 눈에 보이는 색을 모방하는 컬러 시스템은 LAB 컬러 시스템이다. 포토샵에서 색 관리를 RGB 색 모드, HSB 색 모드, CYMK 색 모드 세 가지로 구분한다. 각각 색 모드(mode)는 LAB 컬러 시스템에서 해당화 수치를 찾을 수 있다.

279) 출처: <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101003/the-weather-project>, 2022.09.20.

280) 출처: <http://web.guggenheim.org/exhibitions/turrell/>, 2022.09.20.

[표 47] 컬러 시스템

이론	학자	이론 내용	장점, 단점
<오페라 편집(Opera inedita)>, 1775	토바이어스 메이어 (Tobias Mayer, 1723-1762)		빨강, 노랑, 파랑의 삼원색이 서로 이행하여 이루어진 삼각형의 색 체계. 현대적 색 체계에 비해 과학성 부족.
구형, 1810	필립 오토 런지. (Philipp Otto Runge, 1777-1810)		현대적 색 체계에 비해 과학성이 부족
먼셀 컬러 시스템 (Munsell color system)	알버트 H. 먼셀 (Albert H. Munsell, 1858-1918) 281)		색상(Hue), 명도(Value), 채도(Chroma)로 각각 대응. 루프, 축 방향, 트랙 방향, 색상 공간 시스템 구축. 각종 색에 대한 측정은 특정한 표준 광원 조건에 기초하여 실시해야 한다.
내추럴 컬러 시스템 (Natural Color System, NCS)	칼 에wald 콘스탄틴 헤링(Karl Ewald Konstantin Hering, 1834-1918, 독일 생리학자)	 图 3-26 NCS 色彩体系结构	인체 시각 감지 대비 이론에 기반한 컬러 시스템이다.
CIELAB 컬러 시스템 (CIELAB color space)	국제 조명 위원회(International Commission on Illumination)		변환 공식은 간단하고, 상대적으로 균일. RGB, CMYK의 모든 색영역 포함.
CIECAM02 컬러 시스템, 2002	국제 조명 위원회(International Commission on Illumination)		Lab 모델의 색 표현이 균일하지 않은 문제를 해결하였다.

연구자가 자주 사용하는 것은 HSB 색 모드[표 48]이다. 즉 색은 색상, 채도, 명도 세 가지 수치로 구분되어 있다. 따라서 본 논문의 색 분석을 색상, 채도, 명도

281) Massachusetts College of Art and Design, or Mass.Art 教授.

의 세 가지 측면에서 진행하였다.

[표 48] HSB와 RGB의 한국어·영국어 비교

HSB Cylinder		RGB Cube
H-Hue (0-100)	색상	R-Red(0-255)
S-Saturation (0-100)	채도	G-Green(0-255)
B-Brightness (0-100)	명도	B-Blue(0-255)

나. 색 설정

배경의 비단 색을 제외해서 <잠화사녀도> 화면의 주체는 붉은색, 오커(ocher, 赭石)색, 연 노란색(淺黃色) 세 가지로 구성하였다. 미디어 플랫폼에 따라 전시하는 <잠화사녀도>의 색 경향이 다르다.²⁸²⁾ 같은 그림은 휴대폰/아이패드/컴퓨터에서 보더라도 화면의 효과에 근소한 차이가 있다. 그러나 전체 화면의 큰 관계는 고정적이다. 즉 색상/채도/명도의 비율은 고정적이다. 따라서 미디어 플랫폼에 따라 색이 다르더라도 독자에 비슷한 느낌을 줄 수 있다. <잠화사녀도>의 색 법칙을 연구하기 위해서 톤(tone) 분석이 필요하였다.

'톤(tone)'은 음악 용어에서 유래하였다.²⁸³⁾ [표 49]을 보면 톤은 '흑백 관계'와 '색 관계'를 포함한다. 원래는 '리듬'과 '운율'의 변화를 뜻한다. 리듬과 운율은 곡의 구성하는 데 가장 중요한 두 가지 요소이다. 일러스트레이션 속 '흑백 관계'와 '색 관계'가 바로 음악 속 '리듬'과 '운율'이다. 이러한 관계 변화를 통해 독자가 빛과 그림자의 변화를 느끼게 하고, 리듬과 운율로 이루어진 시각적 아름다움을 느끼게 한다. 간단히 말해서, 톤은 그림의 정서를 결정할 수 있다. 톤에 대한 제어는 화면의 흑백 관계와 색 관계를 제어함으로써 화면의 차원과 분위기를 조성하는 것이다.

282) 전시 플랫폼에 따라 <잠화사녀도>의 색 경향도 다르다. 코로나 때문에 연구자가 직접 박물관에 가서 <잠화사녀도>의 원작을 관찰할 수 없었다. 그러므로 중국 방송국 CCTV에 전시된 버전에 근거하였다.

283) 李濤, 『數碼攝影後期高手之路』, 人民郵電出版社, 2021.

[표 49] 그림의 톤(tone) 출처: 李濤, 『數碼攝影後期高手之路』, 人民郵電出版社, 2021.

그림의 톤(tone)				
톤(tone)	주관적인 톤	흑백 일러스트레이션	흑백 관계(리듬)=명도	
		컬러 일러스트레이션	색 관계	색상
				채도
	명도			
객관적인 톤(물체의 원래 색--고유색)				

<잠화사녀도>는 색이 있는 일러스트레이션이기 때문에 색상, 채도, 명도 세 가지 측면에서 분석하였다.

(1) 색상

a. <잠화사녀도>의 색상

<잠화사녀도>의 색상 분석 결과는 다음과 같다. [표 50]을 보면 <잠화사녀도>의 색상은 머리의 검은색을 포함하여 모든 색이 색 경향이 있다. 유사한 색상(설명: 제2장, 제2절-4)의 배색을 사용하며, 색상 값이 1-43 사이에서 움직인다는 것을 발견할 수 있고 색상의 변화가 적다. <잠화사녀도>에 가장 많이 사용되는 색상은 붉은색이다.

[표 50] <잠화사녀도>의 색상 범위



b. 재해석 작품의 색상

이폴리트 아돌프 텐(Hippolyte Adolphe Taine, 프랑스의 역사가, 평론가, 철학자, 1828-1893)는 '화가의 생각은 성장 환경 교육에 영향을 받고 있으며 예술작품은 화가의 생각을 보여주는 것'이라고 주장하였다. 연구자는 전통적인 오색 생각의 영향을 받았다. 이러한 생각은 연구자의 작품에서 나타난다. 중국 당나라에 청·적·황·백·흑을 '오색(정색, 五色, 正色)'이라 하다.

청색(난초에서 추출한 물감)²⁸⁴⁾은 오행에서 '번영'을 상징이다. 고대사회에는 장중함, 고풍스러움, 강인함 등의 상징적 의미도 있었다.²⁸⁵⁾

검은색은 숙연하고 신비를 나타내며, 원래 남자 관복에 사용되었다. 당나라 때 여성의 위치가 높아졌기 때문에 여성도 검은색을 입는 현상이 나타났다.²⁸⁶⁾

적(赤)색: 고대에서는 붉은색을 적색이라고 불렀다. 중국에서 빨간색은 복(福)을 의미한다. 명절에는 붉은색 장식을 빼놓을 수 없다. 당나라 여성 의상에서는 붉은색으로 가장 성행하였다.²⁸⁷⁾

흰색에 사용되는 물감은 합분(蛤粉), 천연 광물 물감으로 분류된다. 합분(蛤粉)은 표면을 보호하는 능력이 뛰어나서 당나라 그림에 활용도가 많았다. 농도가 높은 백색은 다른 물감과 많이 섞어 사용하며 인물의 얼굴의 옅은 색을 배합하고 그림의 밑바탕으로도 하였다. 농도가 연한 백색은 비단의 가벼움을 표현하는 데 많이 사용되었다.²⁸⁸⁾

[표 51]처럼 재해석 작품은 전통 오색과 <잠화사녀도>의 색을 바탕으로 냉난색, 유사한 색으로 배색하였다. 원작의 특색을 유지하기 위해 시리즈 인물들의 일부분 옷은 붉은색을 놓았다. 시리즈의 구별을 위해 연구자는 오색(五色) 중 청색, 검은색, 흰색, 주황색(間色 산색, 중국 색 용어, '오색' 이외의 색)을 사용하였다.²⁸⁹⁾

284) 荀子, 『勸學』, 戰國時期. '青, 取之於藍, 而青於藍'.

285) 春英納, 『唐代服飾時尚』, 中國社會科學出版社, 2009.

286) 魏璐, 「唐代墓葬中女著男裝現象的考古學觀察」, 鄭州大學, 文物與博物館專業, 碩士學位, 2019.05.

287) 湯寧容, 앞의 책.









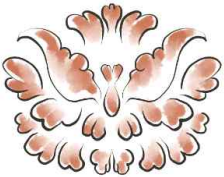


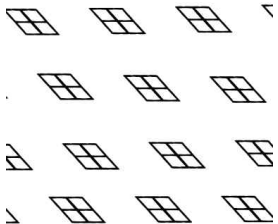


288) 白居易, 『上香爐峰』, 唐代. '倚石攀蘿歇病身, 青筇竹杖白紗巾'.

289) 許慎, 『說文解字』, 藝術中國網, 2012.


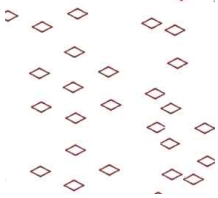
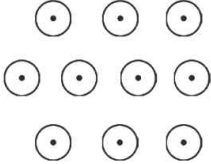


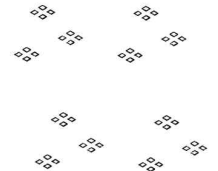

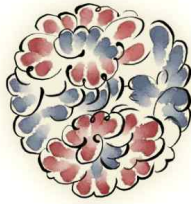


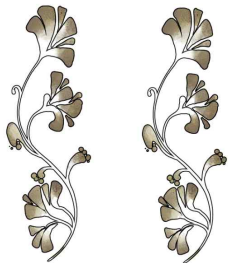
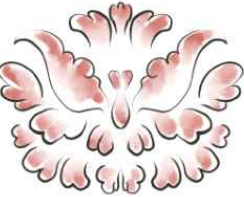

[표 51] 연구자 작품의 색 설정

시리즈	원작	참고	초안	실험	모델
시리즈1 원색		원색			
시리즈2 청		 출처: http://k.sina.com.cn/article_7032480031_pla32b211f00100evtw.html?from=cui 2020.06.07. <인도보살도(引路菩薩圖)> 연도: 성당.			
시리즈3		원색			
시리즈4		붉은색(적색)+흰색			
시리즈5		 붉은색(朱磬, 적색)			
시리즈6		 감은색(흑)			

[표 52] 연구자 작품 인물 의상 무늬-1

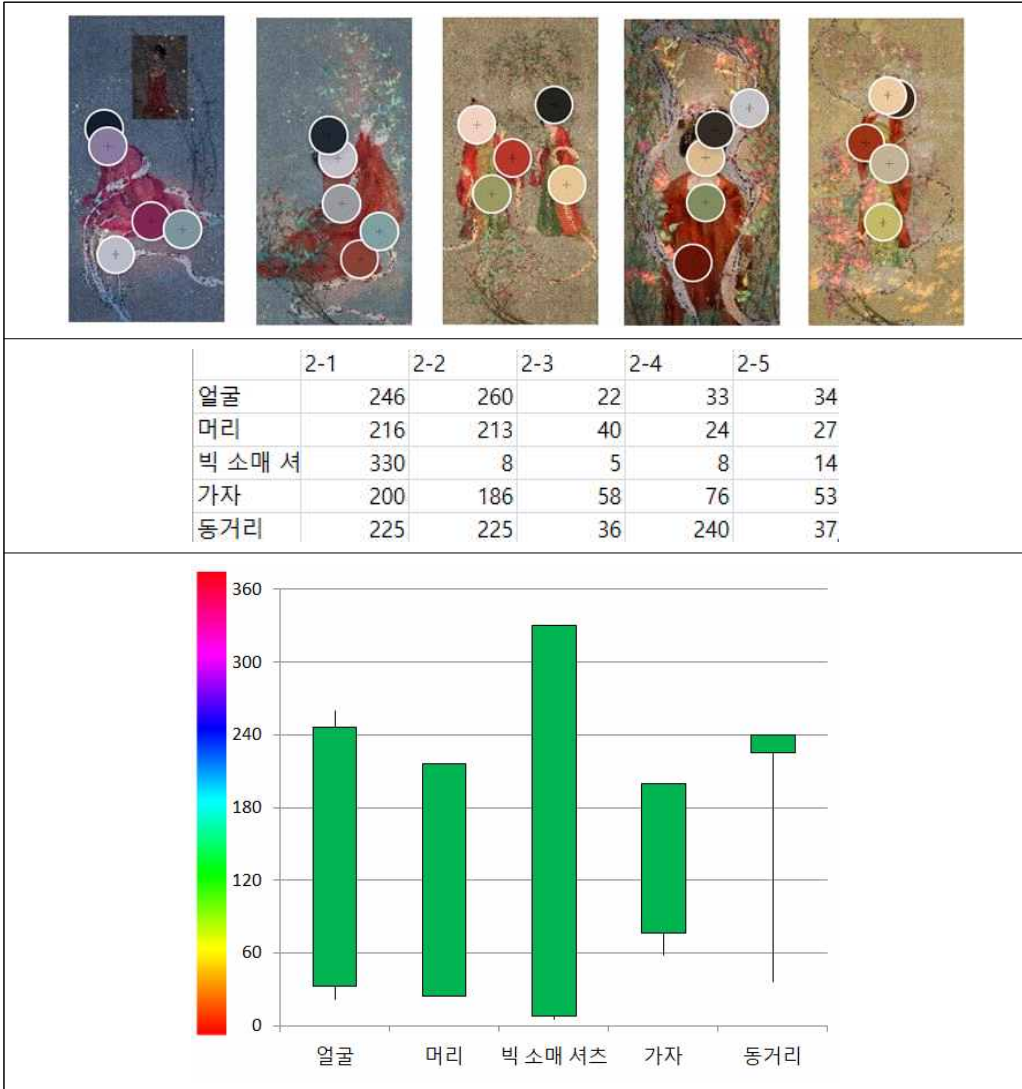
시리즈	원작	무늬(연구자 제작)			연구자 작품 인물 의상 무늬
시리즈1 원색					
시리즈2 청					
시리즈3					

[표 53] 연구자 작품 인물 의상 무늬-2

<p>시리즈4</p>					
<p>시리즈5</p>					
<p>시리즈6</p>					

다음으로 재해석 작품의 색상을 수치화로 분석하였다. 시리즈2 분석 결과의 정확성을 유지하기 위해 제4장, 제2절 '색 설정'-'색상' 부분 그림에 인물의 얼굴 피부, 머리, 큰 소매 셔츠, 가자, 동거리의 색상을 분석하였다. 시리즈1-6의 색상 범위는 각각 2-357, 5-330, 0-357, 11-354, 6-358, 2-350이다. [표 54]를 보면 재해석 작품의 색상 범위(0-358)가 원작의 색상 범위(1-43)보다 크다는 것을 알 수 있다.

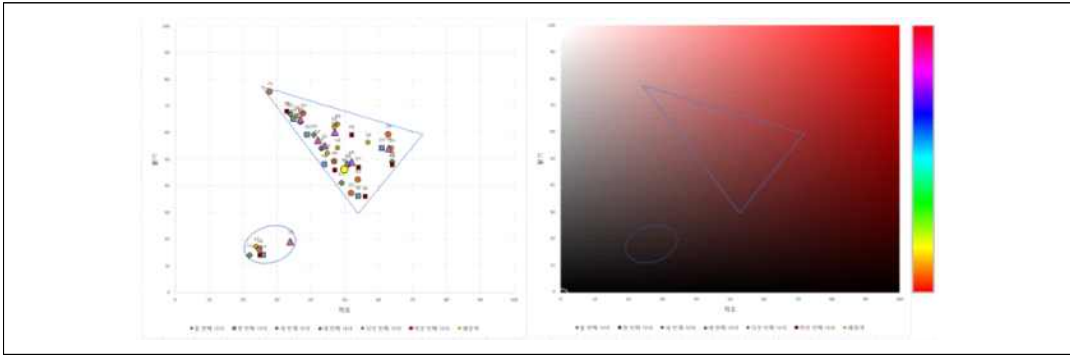
[표 54] 시리즈2의 색상 분석 출처: 연구자 제작



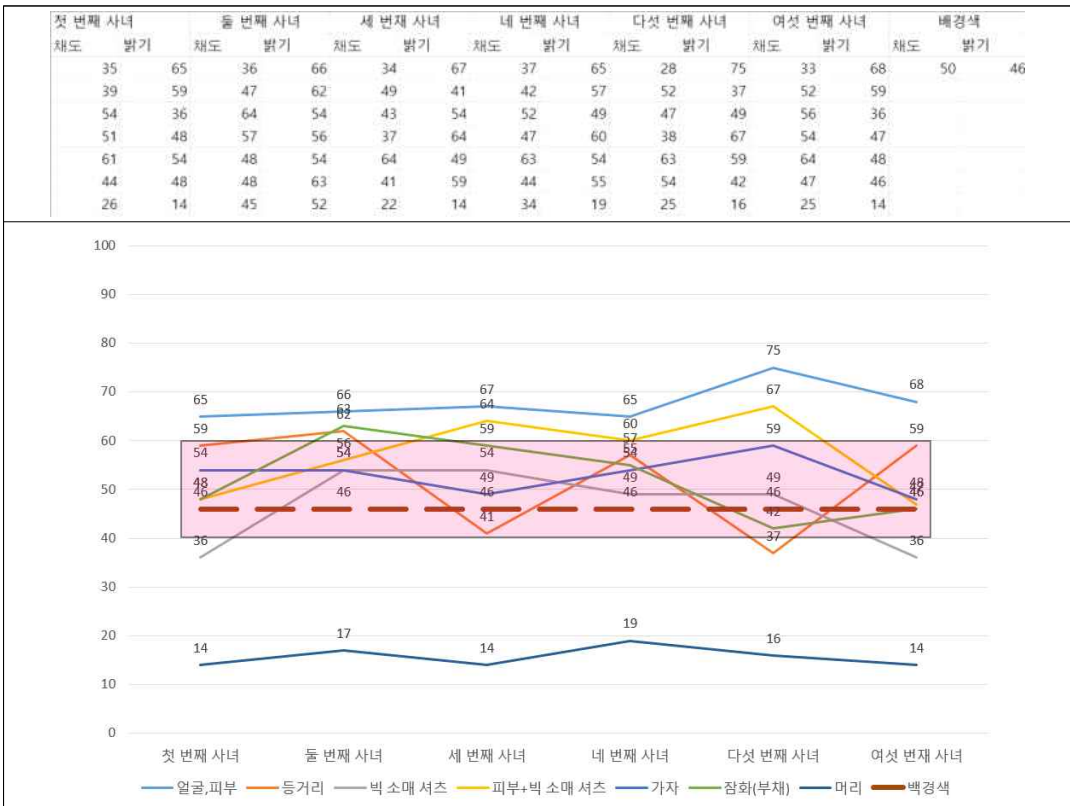
(2) 채도

<잠화사녀도>가 묘사한 당나라 사녀는 당나라 중기에서 당나라 말기로의 전환기이다. 따라서 의상은 화려함을 위주로 하였다. [표 53-54]를 보면 그림의 채도가 높은 편이다.

[표 55] <잠화사녀도>의 색 범위 출처: 연구자 제작



[표 56] 인물의 채도 분석 출처: 연구자 제작



다음으로 재해석 작품의 채도를 수치화로 분석하였다. (시리즈 3을 예로) 재해석 작품을 시리즈별로 채도를 분석하였다. 시리즈1-6의 채도 범위는 각각 7-81, 1-92, 2-100, 11-98, 4-87, 4-81이다. [표 57]을 보면 재해석 작품의 채도 범위 (1-100)가 원작의 채도 범위(14-75)보다 크다는 것을 알 수 있다.

[표 57] 시리즈3의 채도 분석 출처: 연구자 제작

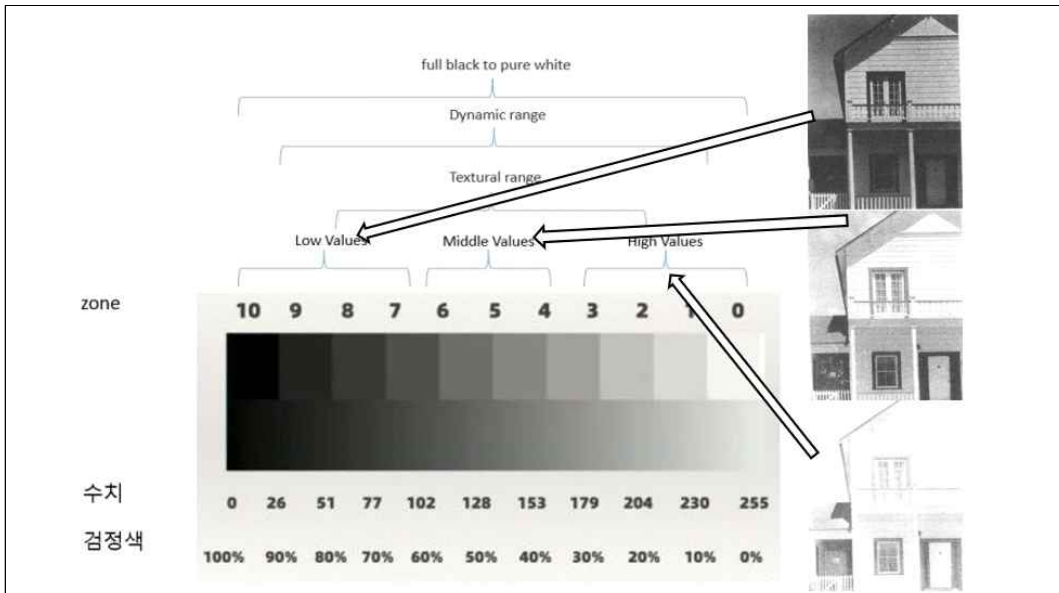


(3) 명도

흑백 관계는 흑백 일러스트레이션에서만 있는 것이 아니라 컬러 일러스트레이션에도 있다. 컬러 일러스트레이션의 톤을 분석할 때, 먼저 일러스트레이션을 흑백으로 처리하면 화면을 더 정확하게 이해할 수 있다.

1898년 미국의 예술가 앨버트 헨리 먼셀(Albert Henry Munsell) 창안한 '먼셀 컬러 시스템(Munsell Color System)'과 안셀 아담스(Ansel Adams)가 제안한 '존 시스템(The Zone System)'²⁹⁰⁾에 따라 명도는 10단계(zone)로 나누었다. [표 58]을 보면 그림 명도의 10단계(10zone)-7단계(7zone)는 '낮은 톤(low value)'이라고 한다. 그림이 검은색이나 회색이 주를 이루어서 독자에게 신비롭고, 장중하며, 힘이 넘치는 느낌을 준다. 6단계(6zone)-4단계(4zone)는 '중간 톤(middle value)'이라고 한다. 화면은 회색으로 구성되어 있으며, 강한 충격이 부족하다. 독자에게 평탄한 느낌을 준다. 3단계(3zone)-0단계(0zone)는 '높은 톤(high value)'이라고 한다. 화면은 흰색과 옅은 회색으로 구성되어 있어 독자에게 가볍고 순수하며 편안한 느낌을 준다.

[표 58] 톤 출처: Ansel Adams 『the negative』



290) 漢俊, 『A·亞當斯論攝影: 世紀典藏版』, 中國攝影出版社, 2004.

낮은 톤, 중간톤, 높은 톤을 파악한 후, 그림에서 톤의 차이가 5단계 이상이면 '롱 스케일(Long scale)'이라고 한다. 즉, 화면의 명암 대비가 강하다. 만약 톤이 3-5 사이에 삽입된다면, '중간 스케일(Middle scale)'이라고 부른다. 톤의 차이가 3단계 이내라면, 이 부분은 '쇼트 스케일(Short scale)'이라고 하는데, 화면 명암 대비가 약하여 전체적으로 밋밋해 보인다.

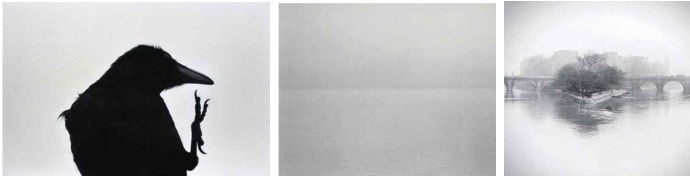
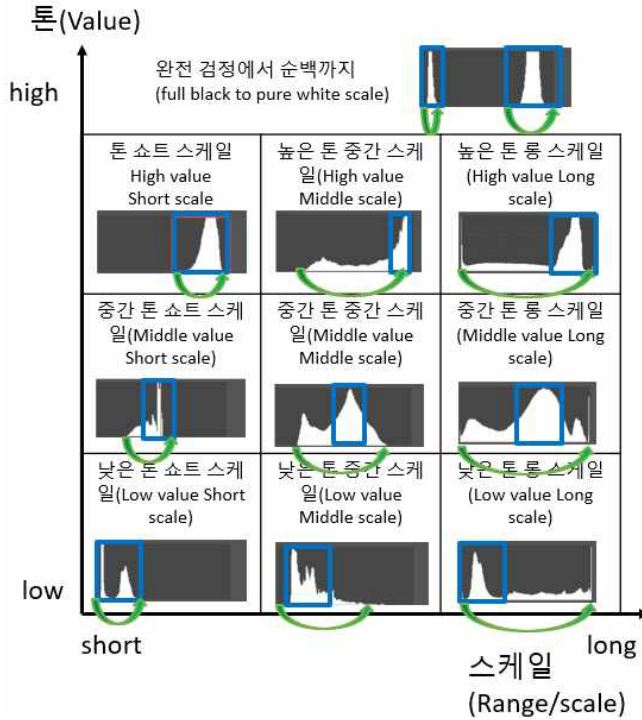
[표 59]을 보면 높은 톤, 중간 톤, 낮은 톤을 y좌표, 롱 스케일, 중간 스케일, 쇼트 스케일을 x좌표로 하여 그림을 9가지 톤으로 나눌 수 있다. 높은 톤 쇼트 스케일(High value Short scale), 높은 톤 중간 스케일(High value Middle scale), 높은 톤 롱 스케일(High value Long scale), 중간 톤 쇼트 스케일(Middle value Short scale), 중간 톤 중간 스케일(Middle value Middle scale), 중간 톤 롱 스케일(Middle value Long scale), 낮은 톤 쇼트 스케일(Low value Short scale), 낮은 톤 중간 스케일(Low value Middle scale), 낮은 톤 롱 스케일(Low value Long scale), 완전 검정에서 순백까지(full black to pure white scale)으로 10개 유형으로 나눌 수 있다. 각 유형은 독자에게 주는 느낌이 다르다.²⁹¹⁾

이 시스템에 따라, 연구자는 <잠화사녀도>에 대한 분석을 시도하였다. <그림 181>처럼 <잠화사녀도>의 전체 흑백 관계가 중간 톤 쇼트 스케일(Middle value short scale)이다.

291) 劉振生, 『設計表達』, 清華大學出版社有限公司, 2005.

[표 59] 톤

화면의 톤(292) 출처: 李濤, 『數碼攝影後期高手之路』, 人民郵電出版社, 2021



완전 검정에서 순백까지

높은 톤 중간 스케일

높은 톤 롱 스케일



높은 톤 롱 스케일

중간 톤 쇼트 스케일

중간 톤 중간 스케일

중간 톤 롱 스케일

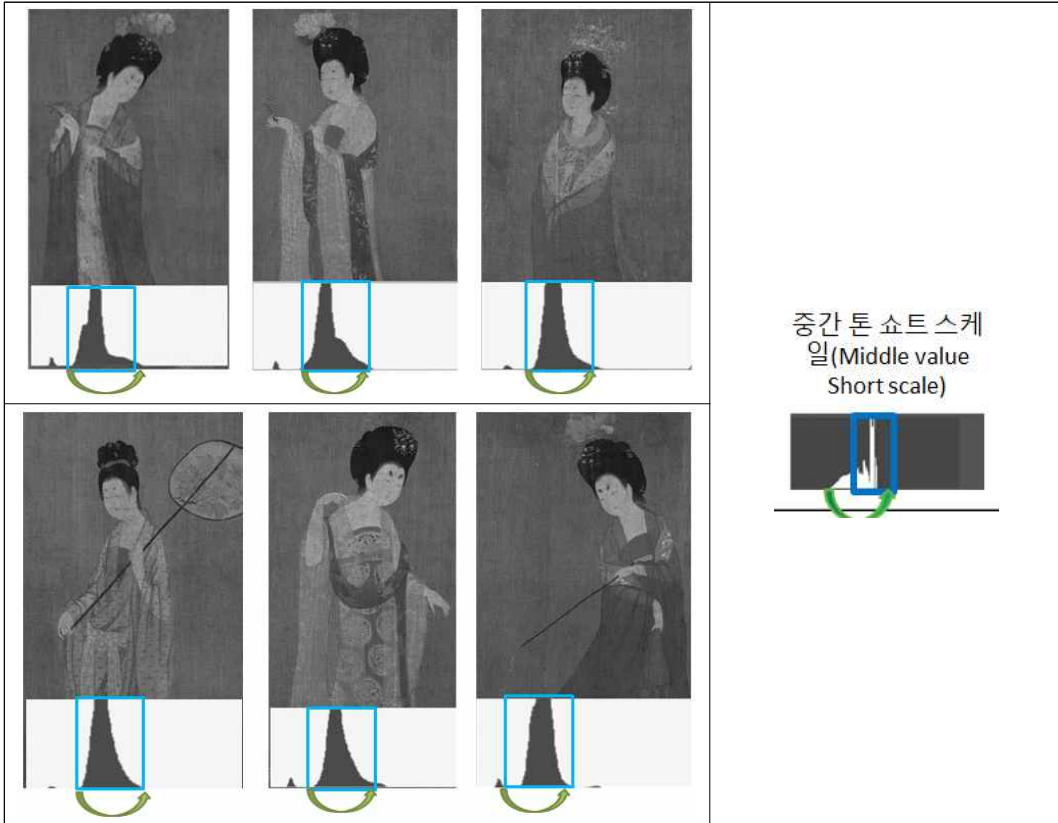


낮은 톤 쇼트 스케일

낮은 톤 중간 스케일

낮은 톤 롱 스케일

<그림 181> <잠화사녀도>의 톤



[표 55-56]의 데이터를 바탕으로 인물의 흑백 관계는 규칙적이다. HSB 시스템에서 검은색은 0으로, 흰색은 100으로 설정하였다. 색의 흑백 관계의 수치가 바로 '명도'이다.

인물의 머리는 가장 검은 부분이지만, 명도는 14-19 분포하여 '동적 범위'(Dynamic range)에 있다. 인물의 얼굴과 피부는 화면에서 가장 밝은 부분이며, 명도는 65-75이다. 그림의 가장 밝은 부분과 검은 부분 모두 가장 짙은 색은 아니다. 사녀의 피부와 머리 색을 제외하면, 명도의 차이가 가장 작은 것은 둘째 인물로, 명도의 차이는 9이다. 명도의 차이가 가장 큰 인물은 다섯 번째 인물이고 명도의 차이는 30이었다. 배경 명도는 46으로, 기본적으로 다른 색 명도와 비슷하다. <그림 181>를 통해 알 수 있듯이, <잠화사녀도>의 톤이 중앙 좌측 부분에 집중되어 있어서 연회색 쇼트 스케일(Short scale)에 속한다. 따라서 <잠화사녀도>

292) 漢俊, 앞의 책.

의 톤은 중간 톤의 쇼트 스케일(Middle value Short scale)이다. 화면은 눈에 거슬리는 느낌이 없고, 차이가 적은 명도로 섬세한 화면 효과를 나타내며, 고요하고 고상해 보인다.

[표 60]에서 재해석 작품에 대해 시리즈별로 명도를 분석하였다. 작품 속 스토리의 전개에 따라 우울한 감정 표현에서 즐거운 감정 표현으로 작품의 명도도 변하였다. 우울함을 표현할 때 참고할 작품은 렘브란트(Rembrandt, 1606~1669)의 <자화상(1652)>과 피카소(Pablo Picasso, 1881~1973)의 <인생(la vie)>(1903)이다. 1642년 렘브란트의 인생은 내리막길을 걷기 시작하였다. 그래서 작품 속에 우울한 감정이 가득 차 있다. 명도는 낮은 톤 쇼트 스케일이다. 피카소의 청색 시대 작품 속 인물들의 감정은 '우울'이다, 명도는 낮은 톤 중간 스케일이다. 시리즈 4-1은 인물의 슬픈 감정을 표현한 것이다. 따라서 재해석 작품의 명도는 낮은 톤 중간 스케일이다. 즐거운 감정을 표현할 때 참고할 작품은 모리스 데니스(Maurice Denis, 1870~1943)의 <잠자는 여자(Sleeping Woman)>와 피에르 오귀스트 르누아르(Pierre-Auguste Renoir, 1841~1919)의 <고양이와 함께 있는 여자(Woman with a Cat)>이다. <잠자는 여자>에서 화가는 잠든 인물의 모습을 그렸다. 인물의 감정은 차분하고 평온하다. 사용하는 명도는 높은 톤 롱 스케일에서 중간 톤 롱 스케일 사이였다. <고양이와 함께 있는 여자>에는 고양이를 안고 있는 소녀가 그려져 있다. 감정은 따뜻하며 사용하는 명도는 중간 톤 롱 스케일이다. 시리즈4-5는 희망에 차고 있는 감정을 표현하였다. 그래서 그림에 사용하는 명도는 높은 톤 롱 스케일에서 중간 톤 롱 스케일 사이였다.

시리즈 1~6의 명도 변화는 감정의 변화에 따라 낮은 톤에서 높은 톤으로 변화하였다. 스케일도 쇼트 스케일에서 길어졌다. 재해석 작품의 명도가 향상되고 풍부함이 강화되었다.

[표 60] 시리즈4의 명도 분석

우울한 감정			
	 낮은 톤 쇼트 스케일	 낮은 톤 중간 스케일	 낮은 톤 중간 스케일
	<자화상> ²⁹³ , 렘브란트(Rembrandt), 1652	<인생(la vie)> ²⁹⁴ , 피카소(Pablo Picasso), 1903	시리즈 4-1
즐거워 감정			
	 낮은 톤 쇼트 스케일	 낮은 톤 중간 스케일	 낮은 톤 중간 스케일
	<잠자는 여자(Sleeping Woman)> ²⁹⁵ , 모리스 데니스(Maurice Denis), 1892	<고양이와 함께 있는 여자(Woman with a Cat)> ²⁹⁶ , 피에르 오귀스트 르누아르(Pierre-Auguste Renoir), 1875	시리즈 4-5

293) 출처: Kunsthistorisches Museum Wien 박물관. 2022.12.06.

294) 출처: <http://www.iartdao.com/viewpoint/viewpoint/1849.html>. 2022.12.06.

(4) 배경색

연구자는 먼저 화면의 고유 배경색을 설정하였다. 배경색 설정은 중국 회화의 여백 감정이 중심이기 때문에 면적이 넓다. 연구자 작품 중 배경은 연한 노란색이다. 첫째는 오래된 느낌을 표현하기 위해서 하였다. 둘째는 다른 동양 여성을 주제로 하거나 동양 회화 작품이나 작가는 동양 회화의 영향을 받은 작품을 참고하였다. 예를 들어, 윌리엄 클라크 원트너(William Clarke Wontner, 1857-1930)의 시리즈 <동양의 아름다움(Oriental Beauty)><그림 182-184>, 귀베이핑(郭北平, 1949~)의 작품 <그림 185-187>, 기타가와 우타마로(喜多川歌麿)의 작품 <그림 188-190>, 이덕초(李德超)의 작품<그림 191-193>, 에곤 실레(Egon Schiele, 1759-1805)의 작품<그림 194-196>를 참고하였다. 윌리엄 클라크 원트너(William Clarke Wontner)의 작품은 동양 여성을 주제로 한 작품이다. 에곤 실레(Egon Schiele)는 우키요에(浮世繪)의 영향을 받았으며, 작품의 특징은 배경 색조가 연한 노란색 위주로 이루었다.

<그림 197>처럼 연구자의 작품은 연한 노란색이 주요 배경색이며, 스토리와 인물의 심리 변화에 따라 어두운색에서 밝은색으로 바꾸어 설정하였다.

<그림 182-184> 윌리엄 클라크 원트너의 <미인도>

		
<p><미녀의 초상(Portrait of a beauty)>²⁹⁷, 윌리엄 클라크 원트너(William Clarke Wontner), 1918</p>	<p><동양 의상을 입은 젊은 여성의 초상화(A portrait of a young woman in Eastern costume)>²⁹⁸, 윌리엄 클라크 원트너(William Clarke Wontner), 20세기</p>	<p><동양 의상을 입은 젊은 여성의 초상화(A beauty in Eastern costume)>²⁹⁹, 윌리엄 클라크 원트너(William Clarke Wontner), 20세기</p>

295) 출처: <https://www.nbfox.com/sleeping-woman-9/>. 2022.12.06.

296) 출처: <https://j.eastday.com/p/162322104377011482>. 2022.12.06.

297) 출처: <http://www.artnet.com/artists/william-clarke-wontner/>, 2022.12.06.

298) 출처: <http://www.artnet.com/artists/william-clarke-wontner/>, 2022.12.06.

299) 출처: <http://www.artnet.com/artists/william-clarke-wontner/>, 2022.12.06.

<그림 185-187> 귀베이핑(郭北平, 1949~)의 <미인도>

		
<p><가벼운 플라멩코(輕盈的佛拉明哥)>³⁰⁰, 귀베이핑(郭北平), 2013</p>	<p><시내 풍경(市内風景)>³⁰¹, 귀베이핑(郭北平), 2008</p>	<p><여성아이와 고양이(女孩與貓)>³⁰², 귀베이핑(郭北平), 2004</p>

<그림 188-190> 기타가와 우타마로(喜多川歌麿)의 <미인도>

		
<p><에도의 꽃(江戸の花)>³⁰³, 기타가와 우타마로(喜多川歌麿), 에도 시대</p>	<p><산외 금타로배(山姥と金太郎盃)>³⁰⁴, 기타가와 우타마로(喜多川歌麿), 에도 시대</p>	<p><팝핀을 부는 여자(ポップピンを吹く女)>³⁰⁵, 기타가와 우타마로(喜多川歌麿), 에도 시대</p>

300) 출처: https://guobeiping.artron.net/works_index_1, 2022.12.06.

301) 출처: https://guobeiping.artron.net/works_index_1, 2022.12.06.

302) 출처: https://guobeiping.artron.net/works_index_1, 2022.12.06.

303) 출처: <https://ja.wikipedia.org/wiki/喜多川歌麿>. 2022.12.08.

304) 출처: <https://ja.wikipedia.org/wiki/喜多川歌麿>. 2022.12.08.

305) 출처: <https://ja.wikipedia.org/wiki/喜多川歌麿>. 2022.12.08.

<그림 191-193> 이덕초(李德超)의 <미인도>

		
<p><중국 인물화>, 이덕초(李德超)³⁰⁶⁾, 2013</p>	<p><중국 인물화>, 이덕초(李德超)³⁰⁷⁾, 2013</p>	<p><중국 인물화>, 이덕초(李德超)³⁰⁸⁾, 2013</p>

<그림 194-196> 에곤 쉴레(Egon Schiele)의 <미인도>

		
<p><줄무늬 드레스를 입은 에디스 (Edith with Striped Dress, Sitting)>³⁰⁹⁾, 에곤 쉴레(Egon Schiele), 1915</p>	<p><오렌지 레드 드레스에 무릎 꿇고 여성(Kneeling Female in Orange-Red Dress)>³¹⁰⁾, 에곤 쉴레(Egon Schiele), 1910</p>	<p><엄마와 아이(Mother and Child)>³¹¹⁾, 에곤 쉴레(Egon Schiele), 1914</p>

306) 출처: <https://s.weibo.com/weibo?q=李超德%20中国画>. 2022.12.08.
 307) 출처: <https://s.weibo.com/weibo?q=李超德%20中国画>. 2022.12.08.
 308) 출처: <https://s.weibo.com/weibo?q=李超德%20中国画>. 2022.12.08.
 309) 출처: <https://www.moma.org/artists/5215>. 2022.12.08.
 310) 출처: <https://www.moma.org/artists/5215>. 2022.12.08.
 311) 출처: <https://www.moma.org/artists/5215>. 2022.12.08.

<그림 197> 재해석 작품의 배경 설정



다. 빛과 그림자

중국 당나라 <미인도>에 빛과 그림자의 응용 개념이 일시적으로 나타났다. 빛과 그림자 이론의 영향을 받아 주방은 <잠화사녀도>에서 인물의 입체감을 추가하였다. (제2장, 제2절-6) 따라서 연구자 작품에서는 <잠화사녀도> 중의 빛과 그림자의 비율을 높이고, 빛과 그림자에 대한 서양의 이론을 전통 요소를 위주로 한 작품에 녹여냈다.

제3장의 분석을 통해 입체감이 빛과 그림자로 표현하는 것을 알 수 있다. 빛과 그림자의 사용은 디지털 일러스트레이션 <미인도>에서 중요한 부분이다. 따라서 재해석 작품에는 레이어 효과를 통해 빛과 그림자 효과를 추가할 수 있다. 그러나 앞의 연구 분석 결과와 같이, 빛과 그림자는 명도/채도/색상을 가지고 있다. 레이어 효과를 넣으면 화면 전체의 효과가 반드시 달라진다. 이것은 일러스트레이터가 경험적 조정을 통해 빛과 그림자 효과와 원래 효과를 융합시킬 필요가 있다.

(1) 빛과 그림자 강도 대비

빛의 세기와 그림자의 강도에 따라 화면에 다른 시각적 효과를 가져올 수 있다.

<그림 198>모네의 <수련>³¹²⁾에서 빛의 세기가 약화하였다. 화면 채도는 더욱 풍부해지고 색상은 더 강렬해지며 톤은 더 통일된다. 수련의 이미지를 완전히 약화하고, 더 강한 빛과 그림자에 집중하는 것이 아니라 개인의 감정 표현력을 더 강조하는 것이다.

<그림 198> <수련(Le Bassinaux Nymphes)>, 모네



연구자의 작품이 빛의 세기가 약한 이유는 빛이 너무 강할 때, 화면의 밝은 부분이 지나치게 밝아진다. 그림자가 너무 어두울 수 있다. 화면 결의 유효 범위를 넘어서게 된다. 즉, 화면의 디테일은 볼 수 없는 것이다. [표 61]을 보면 A, D의 그림자 부분은 색이 지나치게 강하고 B, D의 빛이 너무 강하다. 작품의 색상에 지나치게 큰 영향을 끼친다. 작품 본연의 색을 유지하면서 빛의 효과를 더하기 위해서 C는 좋은 선택이다. 따라서 재해석 작품에서 C의 빛과 그림자 효과를 사용할 수 있다.

312) 출처: 미국 미주리주 세인트루이스 미술관. 2022.12.06.

[표 61] 빛의 강약 표

예	재해석 작품	흑백	대조
 <p>A</p>			<p>밝은 면:적합</p> <p>어두운 면: 너무 어두워서 디테일을 볼 수 없다.</p>
 <p>B</p>			<p>밝은 면: 오버라이트</p> <p>어두운 면:적합</p>
 <p>C</p>			<p>밝은 면:적합</p> <p>어두운 면:적합</p>
 <p>D</p>			<p>밝은 면: 오버라이트</p> <p>어두운 면: 너무 어두워서 디테일을 볼 수 없다.</p>

(2) 빛과 그림자에 대한 실험 작품

연구자의 빛과 그림자 실험에서는 화가의 색을 그대로 자기의 작품으로 옮기지 않았다. 색만 그대로 모방하면 딱딱한 것을 그대로 옮기는 것뿐이다. 자기의 작품 스타일을 유지하면서 타인의 빛과 그림자 활용의 법칙을 배워 자기의 작품에 적용하는 것이 필요하다.

위의 분석을 통해 그림의 색 체계는 인상파 이전 화가들의 빛과 그림자 운용 방법과 인상파 시작한 화가의 빛과 그림자 운용 방법의 두 방법으로 나뉜다는 것을 알 수 있다. 이 두 가지 방법은 과학의 발전과 함께 발전해 왔다.

a 인상파 이전 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법

르네상스 시대의 화가인 렘브란트(Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606~1669)를 예로 들면, 회화 작품에는 종종 '무대식' 빛과 그림자 기법이 사용하였다. 빛이 비칠 때 불빛이 인물의 얼굴의 3/4을 비추고, 인물의 얼굴은 삼각형의 빛 모양을 하고 있다. 이렇게 빛으로 얻은 인물상은 렘브란트의 인물화를 닮았다 하여 붙여진 이름이다. 이 광택 방식은 현대에는 '렘브란트 라이트'(역광, Rembrandt Light)라고 불린다.³¹³⁾

[표 62]를 보면 인상파 이전 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법은 다른 색을 합쳐서 검은색을 띤다. <그림 199-201>처럼 이것은 인상파 이전 화가들의 채색 방법으로 미카라바조(Michelangelo Merisi, 1571~1610), 렘브란트(Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606~1669)가 대표적이다. 빛을 받은 부분은 고유색 바탕에 흰색을 넣고 음영은 고유색 바탕에 검은색을 입힌다.³¹⁴⁾ 그래서 빛을 받은 부분과 음영 부분의 색상은 거의 변하지 않았다.

313) 陳帆, 「光線的運用之倫勃朗光」, 『人像寶典』, 2012, pp.50-51.

314) 魯倫古典油畫研究中心, 『古典油畫解析:倫勃朗<自畫像>』, 化學工業出版社, 2019.

<그림 199-201> 인상파 이전 화가들의 그림

		
<p> <진주 귀고리를 한 소녀 (Het meisje met de parel)>³¹⁵⁾, 1666. 요하네스 베르메르(Johannes Vermeer, 1632~1675) </p>	<p> <1644년 도로시 베르크 문 프란스 할스(Dorothea Berck door Frans Hals in 1644)>³¹⁶⁾, 프란스 목(Frans Hals, 1580~1666). </p>	<p> <홀로페르네스의 연회에서 유디트(Judith at the Banquet of Holofernes)>³¹⁷⁾, 렘브란트 하멘스존 판 라인(Rembrandt Harmenszoon van Rijn, 1606~1669) </p>

315) 출처: <https://zh.wikipedia.org/wiki/戴珍珠耳環的少女>. 2022.12.08.

316) 출처: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dorothea_Berck_door_Frans_Hals_in_1644.jpg, 2022.12.08.

317) 출처: https://en.wikipedia.org/wiki/Judith_at_the_Banquet_of_Holofernes. 2022.12.08.

[표 62] 인상파 이전 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법

		 <p>318)</p>
<p>광원과 카메라³¹⁹⁾</p>	<p><진주 귀고리를 한 소녀 (Het meisje met de parel)>³²⁰⁾, 1666. 요하네스 베르메르(Johannes Vermeer, 1632~1675)</p>	<p>촬영 작품</p>
		
<p>살색</p>	<p>의상 색</p>	<p>의상 색(연구자 제작)</p>
		
<p>빛과 그림 없음</p>		<p>빛과 그림자 추가</p>

b 인상파 시작한 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법

인상파부터 화가들은 빛과 색을 적절히 구사하면 화면에 예술적 형식인 언어의 표현력을 더할 수 있을 뿐 아니라 화가 자신의 감정을 충분히 드러낼 수 있다는 사실을 알게 되었다.³²¹⁾

환경색은 고유색이 빛을 받아 생기는 색이다. 고유색은 물체를 가장 생동감 있게 표현하는 부분이 아니다. 환경색은 감정의 전달이고 모두 색 자체에 대한 화가가 지닌 기본적인 정서적 감각의 매핑에 기인한다. 연구자의 작품 환경색은 색 심리학적 내용을 참고하였다. 캘리포니아대 교수인 윌리엄 웰먼(William A Wellman)은 극적 효과를 연출하는 색을 연구하였다. 노란색은 온정과 기쁨의 색, 파란색은 영상과 사색의 색이라고 생각하였다. 모네(Claude Monet, 1840~1926)는 작품<그림 202-204>에서 아내 카밀(Camille)의 유쾌함부터 슬픔까지 노란색-파란색 톤으로 표현하였다. 피카소(Pablo Ruiz Picasso, 1881~1973)의 파란 시절 작품(1901~1904)<그림 205-207>에는 절망의 정서가 파란색으로 표현하였다.³²²⁾³²³⁾ 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)는 작품에서 노란색과 파란색으로 감정을 표현하였다. 연구자의 작품에서 환경색은 파란색과 노란색이다. 파란색은 절망적인 정서를 상징하고 노란색은 긍정적인 감정을 상징하였다.

318) 陳帆, 「光線の運用之倫勃朗光」, 2012, pp.50-51.

319) 陳帆, 앞의 책.




320) 출처: <https://zh.wikipedia.org/wiki/戴珍珠耳環的少女>. 2022.12.08.

321) 周芷伊, 「論印象派風景油畫中畫家對光色情感的表達」, 遼寧師範大學, 美術學, 2021.

322) 章鳳珍, 「一生只畫一個女人」, 『收藏』, 9卷, 2015, pp.54-55.

323) 王波, 「法國印象派繪畫大師莫奈和他的愛妻卡米爾」, 『世界文化』, 2016, pp.17-20.

<그림 202-204> 모네의 환경색




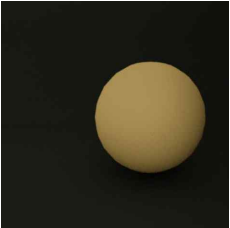
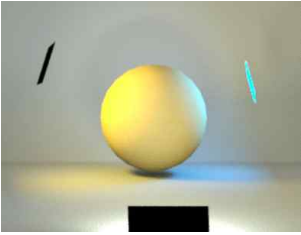
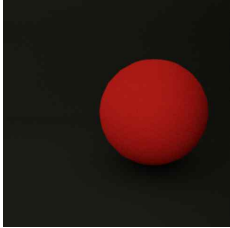
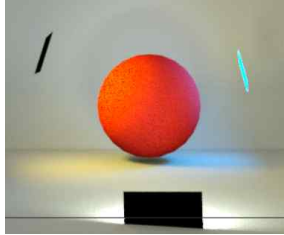
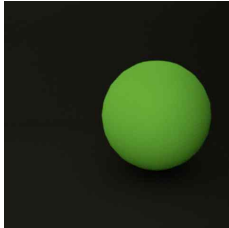
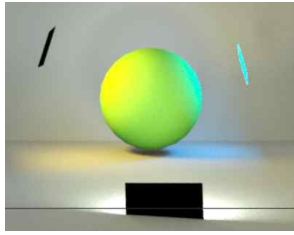


		
<p> <정원 벤치에 앉은 카밀 모네(Camille Monet on a Garden Bench)>³²⁴, 모네(Claude Monet), 1873 </p>	<p> <파라솔을 든 여성(Woman with a Parasol)>³²⁵, 모네(Claude Monet), 1875 </p>	<p> <임종지의 카밀 모네(Camille Monet on her deathbed)>³²⁶, 모네(Claude Monet), 1879 </p>

<그림 205-207> 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh)의 환경색

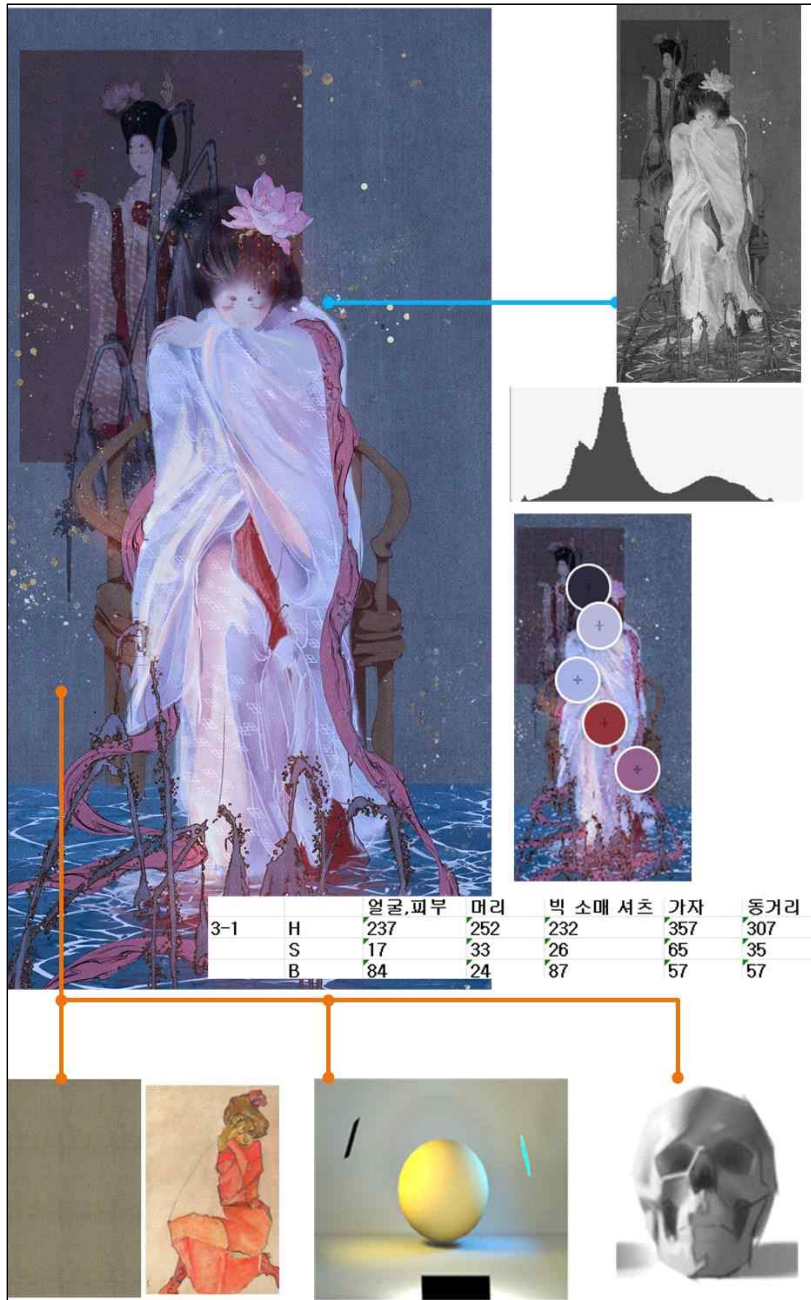
		
<p> <수확기가 있는 밀밭(Wheatfield with a reaper)>³²⁷, 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh), 1889 </p>	<p> <까마귀가 있는 밀밭(Wheat Field with Crows)>³²⁸, 빈센트 반 고흐(Vincent van Gogh), 1890 </p>	<p> <늙은 맹인 기타리스트(The old blind guitarist)>³²⁹, 파블로 피카소(Pablo Picasso), 1903. </p>

324) 출처: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/438003>. 2022.12.08.
 325) 출처: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.61379.html>. 2022.12.08.
 326) 출처: <https://www.claude-monet.com/camille-monet-on-her-deathbed.jsp>. 2022.12.08.
 327) 출처: <https://www.vangoghmuseum.nl/zh/collection/s0049V1962>. 2020.06.07.
 328) 출처: <https://www.nbfox.com/wheat-field-with-crows/>. 2022.12.08.
 329) 출처: <https://www.nbfox.com/the-old-blind-guitarist/>. 2022.12.08.

[표 63] 인상파 시작한 화가들의 빛과 그림자의 응용 방법

			
<p>광원과 카메라³³⁰⁾</p>	<p><파라솔을 든 여성(Woman with a Parasol)>³³¹⁾, 모네(Claude Monet), 1875</p>	<p><소호에서의 마지막 밤(Last Night in Soho)>³³²⁾, 감독 에드거 라이트(Edgar Wright), 2021</p>	
 	 	 	
<p>살색</p>	<p>의상 색</p>	<p>의상 색(연구자 제작)</p>	
			
<p>빛과 그림자 없음</p>		<p>빛과 그림자 추가</p>	

<그림 208> 재해석 작품<용기 3-1>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과



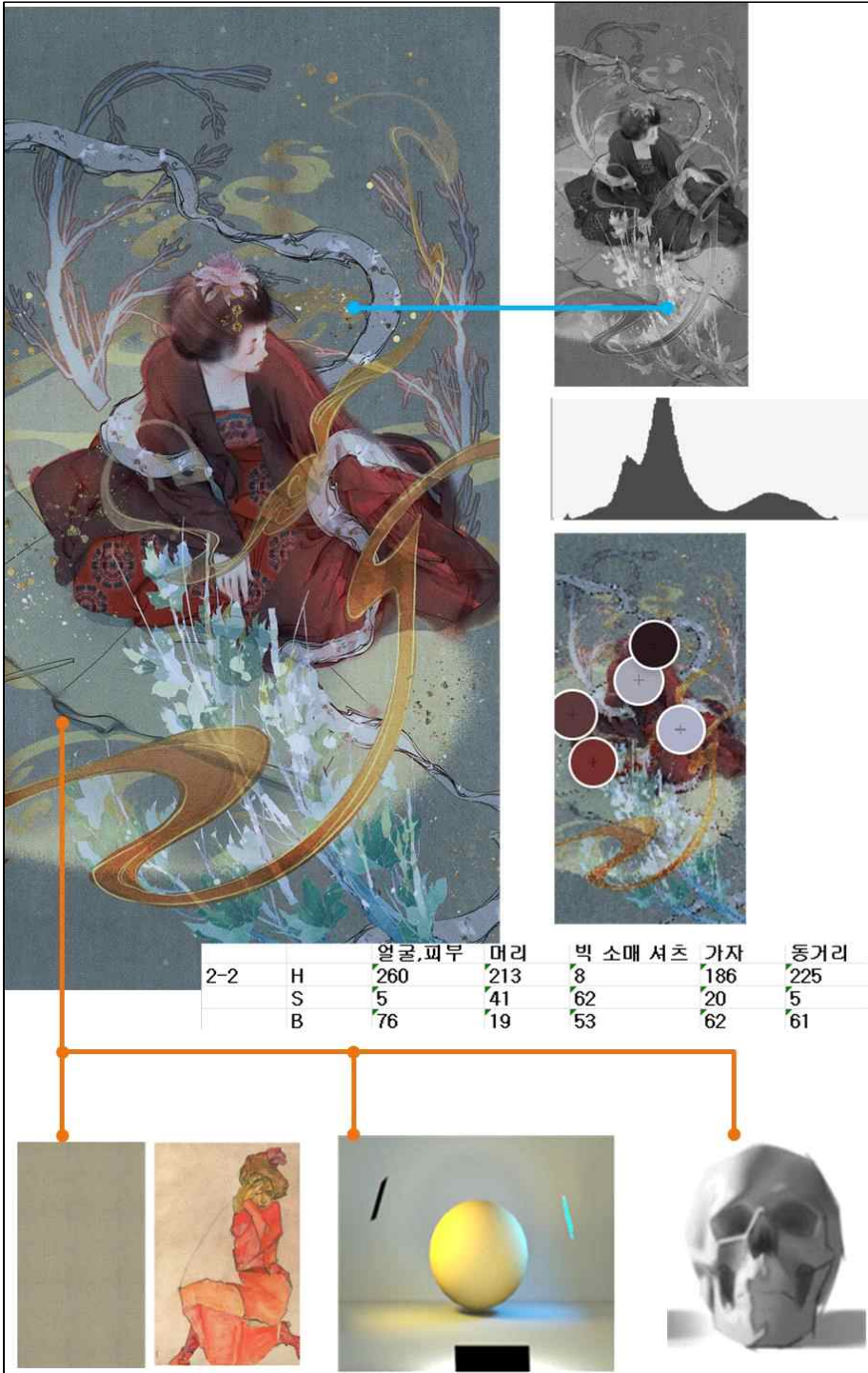
330) 劉儒雅, 「數字電影布光研究」, 『中國電影藝術研究中心』, 2022.

331) 출처: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.61379.html>. 2022. 12. 08.

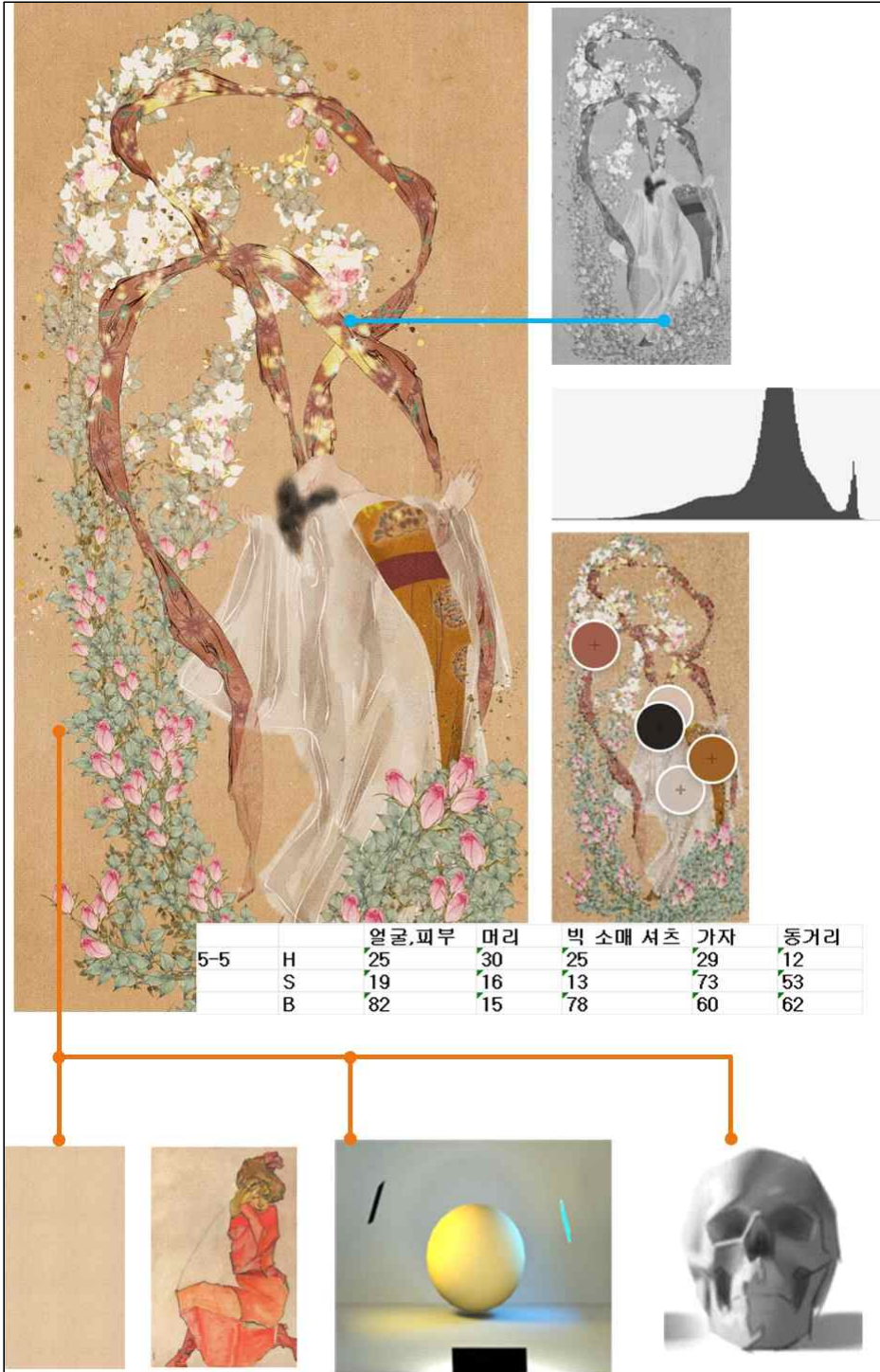
332) 출처:

<https://screenmusings.org/movie/blu-ray/Last-Night-in-Soho/pages/Last-Night-in-Soho-0821.htm>. 2022. 09. 25.

<그림 209> 재해석 작품<1-2>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과



<그림 210> 재해석 작품<5-5>의 명도, 빛과 그림자 분석 결과



라. 질감

원작 <잠화사녀도>는 오랫동안 보존됐으며, 비단의 산화로 화면 전체의 색이 누렇게 변하였다. 이것은 고대 화선지에 그려진 비단에 그려진 그림의 공통한 특징이다. 그래서 중국 고대 회화의 특징이 되었다. 디지털 회화를 할 때, 이러한 특징을 교묘하게 활용하여, 마지막 단계에서 전체 화면을 오래된 누런 비단 질감을 표현할 수 있다. <잠화사녀도>는 소재가 비단이기 때문에 화면에서 질감을 붙일 수 있다. <그림 211-212>처럼 비단의 질감을 추가하면 일러스트레이션에서 고대 그림의 정취를 추가할 수 있다.

<그림 211-212> 비단의 질감 추가



6. 재해석 작품의 생각과 감정 - 기운생동(氣韻生動)

앞서 언급했듯이, <미인도>는 여성을 정교하게 묘사하는 그림이다. 주로 여성의

표정과 동작을 통해 화가의 생각과 감정을 전달한다. 연구자의 심미 이념적 경향은 동양을 기반으로 하여 서양의 미적 관념을 융합하였다. 동양 <미인도>는 사람에 관한 관심과 감정의 서사를 강조함으로써 독자가 감상할 때 그 안에 있는 듯한 느낌이 들도록 한다. 동양 <미인도>는 내면화의 아름다움을 보여준다. 회화에서의 구현은 섬세하고 정적이다. 이 이념은 서양 회화에서 여성을 표현하는 이념과 다르다.

서양 회화는 현실 세계의 재현에 중점을 둔다. 서양의 심미관은 객관적인 사물 자체의 심미적 가치를 중시한다. 아름다움의 본질은 주체와 객체의 내적 관계에 있으며 '예술의 아름다움은 진실에 있다'라고 생각한다. 서양 그림 속의 여성들은 표정과 몸짓에 있어서 외향적인 아름다움을 보여준다.

주방의 <잠화사녀도>에는 인물을 통해 걱정과 불안이 표현되어 있고, 연구자도 이러한 걱정과 불안에 대한 표현을 주방의 <잠화사녀도> 재해석을 통해 연구자의 내적 성장에 대한 생각과 감정을 표현하고자 하였다. 이것이 연구자와 주방의 생각과 감정표현에서 공통점이 있는 부분이다. 재해석 작품에서는 연구자의 시각으로 내적 성장과정을 관찰하고 내면의 감정을 그림으로 표현하였다.

연구자는 재해석 작품을 구상할 때, 프랑스 화파 '나비파(Les Nabis) 화파'의 화면 '가정주제' 표현 방식을 참고하였다. 나비파는 1891년 프랑스에서 가정생활을 주요 창작주제로 삼았던 화파이다. 나비파는 예술작품이 감정을 상징적으로 표현하고 상징주의를 옹호해야 한다고 생각하였다.

[표 64]를 보면 비알 에드워드(Édouard Vuillard, 1868~1940, 프랑스 나비파 화가)의 <커피 한 잔>(1893)에는 화가의 누나가 앉아 있는 장면이 그려져 있다. 작품은 인물의 무거운 마음을 표현하였다. 화가는 가정에서 경제를 걱정하였다는 것을 상징적으로 표현하였다. 피에르 보나르(Pierre Bonnard, 1867~1947, 프랑스 나비파 화가)는 가족 소재의 창작에서 가족과 친구들의 여가를 묘사하였다. 그림은 화가의 생명에 대한 갈망을 담고 있었다. 나비파 화가는 그림 속 인물들의 무겁거나 가벼운 마음으로 가정생활에서 경제적, 생명에 대한 생각과 감정을 상징하였다. 연구자의 재해석에서도 인물의 무겁거나 가벼운 마음으로 내적 성장과정에서의 배움, 용기 등에 대한 연구자의 사고와 감정을 상징적으로 표현하였다.

[표 64] 나비파 화가의 '가족 주제' 표현 방식

그림	그림 내용	화가의 생각과 감정	주제
	인물의 무거운 마음	가정경제에 대한 화가의 우려	경제
	가족생활에서 가족과 친구의 가벼운 마음	화가는 생명에 대한 갈망	생명
	인물의 불안한 마음	전란에 대한 화가의 불안.	불안
	인물의 무거운 마음	연구자는 가정을 떠나 국외로 나가는 것에 대한 두려움	용기


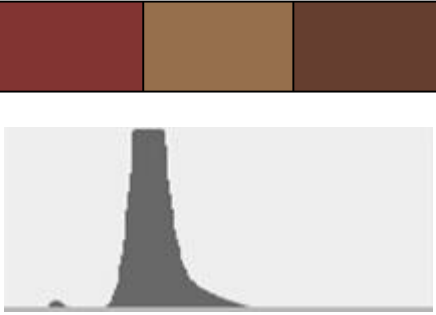
「잠화사녀도」에 나오는 인물의 내성적인 감정표현에 비해 연구자의 재해석 작품에서는 인물의 감정표현이 외향적이다. 그러나 여성에 대한 서양의 노출은 추구하지 않고 동양의 내적 아름다움을 유지하는 토대 위에서 작업하였다. 따라서 연구자의 재해석 작품에서 인물형상은 동양 미학을 바탕으로 서양의 역동적인 미를 일부 융합하여 양자의 균형점을 찾는다. 재해석 작품은 인물을 '형'으로 묘사하여 감정을 부여하고 사람과 식물을 연결하였다. 화면에는 연구자의 존재를 숨긴 채 <잠화사녀도>의 인물형상을 참고하였다.

그리고 서양의 '진실을 중시한다'라는 심미관을 일부 넣어 인물형상을 연구자의 심미관에 맞는 형식으로 표현하였다. <잠화사녀도>의 인물형상을 예술작품 자체로써 가지는 가치성도 드러나게 하였다. 그다음은 인물형상을 연구자의 주관 의식 속에 넣어 독립적인 예술적 형상으로 만들어냈다. 연구자는 재해석작품을 통해 내면세계와 예술의 계승과 변화를 보여주려고 하였다.

(1) <배움> 주제 여섯 작품의 생각과 감정분석

시리즈1 <배움>의 주제는 <잠화사녀도>의 첫 번째 인물에서 유래하였다. 인물은 나비를 들고 달려오는 강아지와 백학을 보는 듯하였다. 인물형상은 단정하고 부귀하다. 동작에는 우아함과 나른함이 있었다. 화면에는 넓은 면적의 붉은색이 사용하였다. 붉은색은 원래 걱정적이고 격앙된 것을 의미하지만 화가의 그림을 보면 인물의 표정은 침묵한다. 이것은 그림 속 인물들의 삶에 대한 침묵이자 화가의 걱정스러운 생각과 감정의 표현이다.

[표 65] <잠화사녀도>의 첫 번째 인물 분석

<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>화면 내용: 인물은 손에 작은 빨간 꽃을 들고 있었다. 상징: 화가의 목적(생각과 감정): 화가 주방의 우울한 감정</p>	 <p><잠화사녀도> 원작</p>
<p>2. 선 골법용필</p>	<p>금현묘(琴弦描)</p>	
<p>3. 인물형상 응물상형</p>	<p>당나라 귀부인의 모습에 따라 그린다.</p>	
<p>4. 색 수류부채</p>		
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 긴 두루마리 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정 백경 여백</p>	
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훤(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.</p>	

첫 번째 인물을 위한 <배움>의 스토리를 설정하였다. 시리즈1-1에서는 인물이 그림을 그리기 위해 고심하지만, 성과가 없다. 꽃병의 시든 꽃가지들은 생기가 없었다. 꽃병 하나가 쓰러졌고, 인물도 일으켜 세울 겨를이 없었다. 시든 모란꽃 가

지, 침울한 톤으로 인물의 아픔을 표현하였다. 시리즈1-2에서, 빛이 들어오고, 그 빛 방향을 따라 인물이 본다. 그 빛은 영감의 상징이다. 빛은 꽃과 가지를 시들게 하고 가지와 잎을 다시 펼쳐 생명력을 얻는다. 인물의 감정도 영감과 함께 활발하다. 시리즈1-3, 시리즈4에서는 모란이 만개하면서 그림이 완성된다. 시리즈1-5, 두루마리 그림이 펼쳐지면서 인물은 그림 속 세계로 깊숙이 빨려 들어간다. 시리즈1-6에서는 그림 속 세계와 실제 세계가 어우러져 곳곳에 아름다운 풍경이 펼쳐져 있는 것을 발견하였다.

그림에 사용된 요소는 다음과 같다.

<그림 213-214> 그림에 사용된 요소-1





<p>당나라 자현요 흑유월백반 쌍계항아리(邨縣窯黑釉月白斑雙系罐)</p>	<p>연구자 제작</p>

<그림 215-216> 그림에 사용된 요소-1

<p><명황행축도(明皇幸蜀圖)>, 이사훈(李思訓), 당나라 출처: 타이베이 고궁 박물관</p>	<p>연구자 제작</p>

아래 표에서 색 분석 부분, 얼굴과 피부, 머리, 큰 소매 셔츠, 가자, 동거리는 각각 ①, ②, ③, ④, ⑤로 표기하였다.





[표 66] <배움>(시리즈1-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 그림을 그리려고 했지만, 영감이 없었다. 상징: 인물들은 여러 가지 일에 시달려서 그림에 집중할 수가 없었다.																															
	2. 선 골법용필																																
	3. 인물형상 응물상형																																
	4. 색 수류부채																																
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-1</td> <td>H</td> <td>222</td> <td>226</td> <td>348</td> <td>2</td> <td>213</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>20</td> <td>38</td> <td>34</td> <td>81</td> <td>33</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>76</td> <td>13</td> <td>42</td> <td>84</td> <td>66</td> </tr> </tbody> </table>						①	②	③	④	⑤	1-1	H	222	226	348	2	213		S	20	38	34	81	33		B	76	13	42	84	66
			①	②	③	④	⑤																										
1-1	H	222	226	348	2	213																											
	S	20	38	34	81	33																											
	B	76	13	42	84	66																											
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																																
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자의 배움에 대한 우울한 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵																																

[표 67] <배움>(시리즈1-2)

	1. 생각과 감정 기운생동	갑자기 인물에게 영감을 주는 빛이 들어왔다. 상징: 연구자는 삶의 일들이 그림에 영감을 줄 수도 있다는 것을 발견하였다.																										
	2. 선 골법용필																											
	3. 인물형상 응물상형																											
	4. 색 수류부채																											
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-2 H</td> <td>240</td> <td>343</td> <td>357</td> <td>3</td> <td>233</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>7</td> <td>37</td> <td>39</td> <td>62</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>69</td> <td>15</td> <td>35</td> <td>45</td> <td>77</td> </tr> </tbody> </table>				①	②	③	④	⑤	1-2 H	240	343	357	3	233	S	7	37	39	62	14	B	69	15	35	45	77
		①	②	③	④	⑤																						
1-2 H	240	343	357	3	233																							
S	7	37	39	62	14																							
B	69	15	35	45	77																							
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정																											
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자의 배움에서 삶의 일들이 그림에 영감을 줄 수도 있다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵																											

[표 68] <배움>(시리즈1-3)

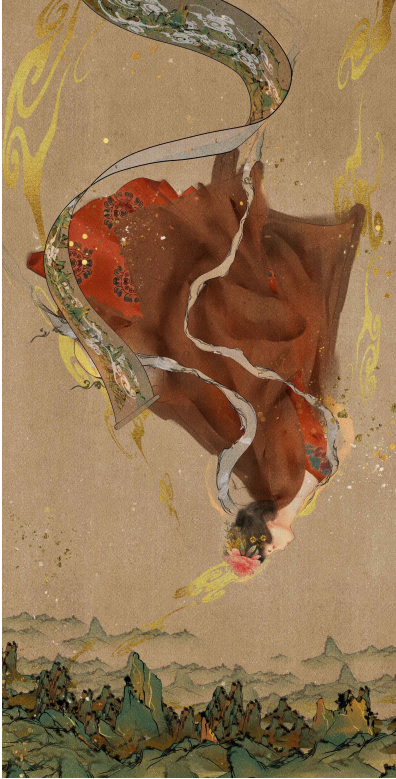

	1. 생각과 감정 기운생동	<p>영감을 얻은 후, 인물은 그림을 그리기 시작하였다.</p> <p>상징: 연구자는 삶에 대한 영감을 그림에 담았다.</p>	
	2. 선 골법용필		
	3. 인물형상 응물상형		
	4. 색 수류부채		
	5. 구도와 여백 경영위치	<p>구도: 사선 구도</p> <p>여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>	
	6. 계승과 변화 전이모사	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자의 배움을 다시 시작한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다.</p> <p>기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백</p> <p>장비: 태블릿 포토샵</p>	

		①	②	③	④	⑤
1-3	H	32	240	347	9	217
	S	17	10	24	73	14
	B	83	12	23	64	57

[표 69] <배움>(시리즈1-4)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>그린 그림이 공중으로 날아오르자 그림 속의 산수가 실제 산수로 변하였다. 상징: 생활의 아름다움은 연구자들에게 영향을 미쳤다.</p>																														
	<p>2. 선 골법용필</p>																															
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																															
	<p>4. 색 수류부채</p>																															
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">①</td> <td style="text-align: center;">②</td> <td style="text-align: center;">③</td> <td style="text-align: center;">④</td> <td style="text-align: center;">⑤</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1-4</td> <td style="text-align: center;">H</td> <td style="text-align: center;">36</td> <td style="text-align: center;">43</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">18</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">S</td> <td style="text-align: center;">27</td> <td style="text-align: center;">18</td> <td style="text-align: center;">64</td> <td style="text-align: center;">70</td> <td style="text-align: center;">25</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">B</td> <td style="text-align: center;">84</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">46</td> <td style="text-align: center;">62</td> <td style="text-align: center;">74</td> </tr> </table>						①	②	③	④	⑤	1-4	H	36	43	9	15	18		S	27	18	64	70	25		B	84	15	46	62	74
			①	②	③	④	⑤																									
1-4	H	36	43	9	15	18																										
	S	27	18	64	70	25																										
	B	84	15	46	62	74																										
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>																															
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 생활의 아름다움을 발견한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵과 아이패드</p>																															

[표 70] <배움>(시리즈1-5)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>그린 그림이 공중으로 날아오르자 그림 속의 산수가 실제 산수로 변하였다.</p> <p>상징: 생활의 아름다움은 연구자들에게 영향을 미쳤다.</p>																																
	<p>2. 선 골법용필</p>																																	
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																																	
	<p>4. 색 수류부채</p>																																	
	<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<table border="1" data-bbox="765 1103 1170 1219"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-5</td> <td>H</td> <td>34</td> <td>29</td> <td>16</td> <td>10</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>17</td> <td>34</td> <td>64</td> <td>68</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>89</td> <td>24</td> <td>40</td> <td>79</td> <td>80</td> </tr> </tbody> </table> <p>구도: 사진 구도</p> <p>여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>							①	②	③	④	⑤	1-5	H	34	29	16	10	26		S	17	34	64	68	14		B	89	24	40	79	80
			①	②	③	④	⑤																											
1-5	H	34	29	16	10	26																												
	S	17	34	64	68	14																												
	B	89	24	40	79	80																												
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 배움에 몰두하는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다.</p> <p>기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵</p>																																	

[표 71] <배움>(시리즈1-6)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 모란꽃이 만발한 그림 속 세계를 거닐고 있다. 상징:연구자는 삶의 모든 부분이 아름답다는 것을 발견하였다.																																
	2. 선 골법용필																																	
	3. 인물형상 응물상형																																	
	4. 색 수류부채																																	
	5. 구도와 여백 경영위치	<table border="1" data-bbox="762 1078 1177 1197"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-6</td> <td>H</td> <td>31</td> <td>38</td> <td>18</td> <td>7</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>32</td> <td>58</td> <td>70</td> <td>80</td> <td>31</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>96</td> <td>10</td> <td>54</td> <td>73</td> <td>90</td> </tr> </tbody> </table> <p>구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정</p>							①	②	③	④	⑤	1-6	H	31	38	18	7	25		S	32	58	70	80	31		B	96	10	54	73	90
			①	②	③	④	⑤																											
1-6	H	31	38	18	7	25																												
	S	32	58	70	80	31																												
	B	96	10	54	73	90																												
6. 계승과 변화 전이모사	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 생활에 희망의 가득하다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다.</p> <p>기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드</p>																																	

(2) <화해> 주제 다섯 작품의 생각과 감정분석

<잠화사녀도>의 두 번째 인물은 자기 생각에 잠긴 듯 두 손을 깍지 끼고 서 있었다. 얼굴에는 거의 표정이 없는데, 이 무표정 상태에서 드러나는 미묘한 감정들은 인물의 기분을 더욱 상상하게 만든다.

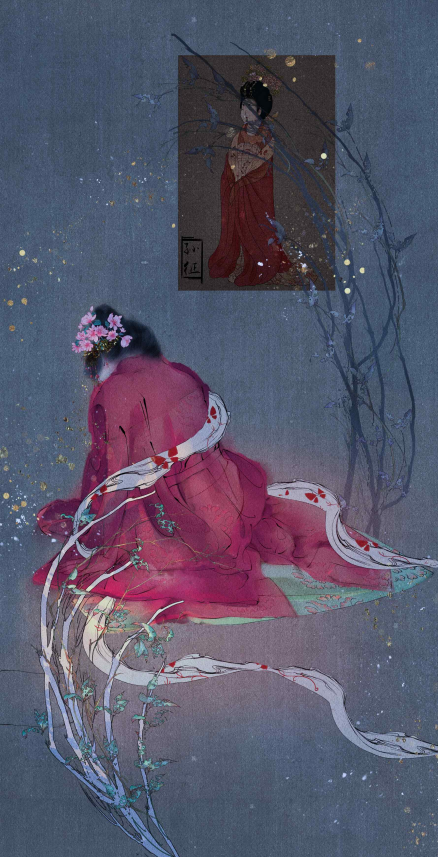



[표 72] <잠화사녀도>의 두 번째 인물 분석

1. 생각과 감정 기운생동	인물은 손에 작은 빨간 꽃을 들고 있었다. 상징: 화가 주방의 우울한 감정	
2. 선 골법용필	금현묘(琴弦描)	
3. 인물형상 응물상형	당나라 귀부인의 모습에 따라 그린다.	
4. 색 수류부채		
5. 구도와 여백 경영위치	긴 두루마리 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정	
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훤(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.	

시리즈2<화해> 주제에 담은 연구자의 생각과 감정은 살면서 매사에 최선을 다하려고 한다면, 그것은 자신에게 무거운 짐이 될 것이다. 그 부담감은 사람 마음의 균형을 잃게 할 수 있다. 세상에 완벽한 사람은 없다. 모든 사람은 자기 능력 밖의 일이 있다.

시리즈2-1에서는 원작의 모사본이 배경에 놓여 있는데, 앞뒷면의 대비는 인간의 모순과 복잡함을 보여준다. 우울할 때, 등장인물이 외부 세계에 도움을 청하기 쉬우므로 시리즈2-2의 일러스트레이션이 나온다. 시리즈2-1, 시리즈2-2에서 인물의 정서는 주변의 식물과 빛으로 표현하였다. 억압적인 분위기를 나타냈다. 2-3에서는 다른 자신이 나타나는데, 이 자신이 더 느긋하고 자신감 있게 행동하며 인물에게 자신과 화해하는 법을 배우라고 말한다. 다른 자신이 나타나며 화면 속의 해당화는 꽃망울을 터뜨렸다. 이것이 화해의 시작이었다. 인물은 자신과 어울리는 법을 배우고, 마음의 긴장을 푸는 법을 배운다.(시리즈2-4) 마침내 스트레스가 풀리고 편안하고 자신감 있는 마음을 갖게 되었다.(시리즈2-5)





[표 73] <화해>(시리즈2-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 자신이 모두 결정이라고 생각한다. 이런 자신을 받을 수 없다. 상징: 살면서 매사에 최선을 다하려고 한다면, 그것은 자신에게 무거운 짐이 될 것이다.																															
	2. 선 골법용필																																
	3. 인물형상 응물상형																																
	4. 색 수류부채																																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2-1</td> <td>H</td> <td>264</td> <td>216</td> <td>330</td> <td>200</td> <td>225</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>24</td> <td>58</td> <td>71</td> <td>23</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>61</td> <td>17</td> <td>49</td> <td>62</td> <td>77</td> </tr> </tbody> </table>							①	②	③	④	⑤	2-1	H	264	216	330	200	225		S	24	58	71	23	8		B	61	17	49	62	77
			①	②	③	④	⑤																										
2-1	H	264	216	330	200	225																											
	S	24	58	71	23	8																											
	B	61	17	49	62	77																											
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																																
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 일은 최고로 할 수 없다는 생각과 우울한 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 인물형상, 색, 구도와 여백, 장비: 아이패드																																

[표 74] <화해>(시리즈2-2)



	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 외부 세계에 도움을 청하다. 상징: 타인의 도움이 필요하다.																																
	2. 선 골법용필																																	
	3. 인물형상 응물상형																																	
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="757 1110 1168 1226"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>2-2</td> <td>H</td> <td>260</td> <td>213</td> <td>8</td> <td>186</td> <td>225</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>5</td> <td>41</td> <td>62</td> <td>20</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>76</td> <td>19</td> <td>53</td> <td>62</td> <td>61</td> </tr> </table>							①	②	③	④	⑤	2-2	H	260	213	8	186	225		S	5	41	62	20	5		B	76	19	53	62	61
			①	②	③	④	⑤																											
	2-2	H	260	213	8	186	225																											
	S	5	41	62	20	5																												
	B	76	19	53	62	61																												
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정																																	
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 다른 사람의 도움을 찾다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 인물형상, 색, 구도와 여백, 장비: 태블릿 포토샵																																	

[표 75] <화해>(시리즈2-3)

	1. 생각과 감정 기운생동	다른 자신이 나타나며 화면 속의 해당화는 꽃망울을 터뜨렸다. 상징: 다른 자신이 나타나는데, 자신이 더 느긋하고 자신감 있게 행동하며 인물에게 자신과 화해하는 법을 배우라고 말한다.		
	2. 선 골법용필			
	3. 인물형상 응물상형			
	4. 색 수류부채			
	5. 구도와 여백 경영위치	수직 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정		
	6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 우울한 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 자신감이 중요하다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 인물형상, 색, 구도와 여백, 장비: 태블릿 포토샵		

		①	②	③	④	⑤
2-3	H	22	40	5	58	36
	S	21	17	77	37	37
	B	93	14	71	60	89

[표 76] <화해>(시리즈2-4)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 사고하고 있다. 상징: 연구자는 자신과 어울리는 법을 배우고, 마음의 긴장을 푸는 법을 배운다.																												
	2. 선 골법용필																													
	3. 인물형상 응물상형																													
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="755 1074 1174 1195"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2-4 H</td> <td>33</td> <td>24</td> <td>8</td> <td>76</td> <td>240</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>35</td> <td>29</td> <td>92</td> <td>33</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>85</td> <td>20</td> <td>40</td> <td>54</td> <td>75</td> </tr> </tbody> </table>						①	②	③	④	⑤	2-4 H	33	24	8	76	240	S	35	29	92	33	1	B	85	20	40	54	75
		①	②	③	④	⑤																								
	2-4 H	33	24	8	76	240																								
S	35	29	92	33	1																									
B	85	20	40	54	75																									
5. 구도와 여백 경영위치	<p>구도: 수직 구도</p> <p>여백: 배경 전체에 배치한 식물 설정</p>																													
6. 계승과 변화 전이모사	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 자기를 관찰한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다.</p> <p>기법의 계승: 선</p> <p>기법의 변화: 인물형상, 색, 구도와 여백</p> <p>장비: 태블릿 포토샵과 아이패드</p>																													

[표 77] <화해>(시리즈2-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 자신들과 화해했고, 주변 세계도 아름다워졌다. 상징: 스트레스가 풀리고 편안하고 자신감 있는 마음을 갖게 되었다.																												
	2. 선 골법용필																													
	3. 인물형상 응물상형																													
	4. 색 수류부채																													
	5. 구도와 여백 경영위치	<table border="1" data-bbox="760 1089 1177 1205"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2-5 H</td> <td>34</td> <td>27</td> <td>14</td> <td>53</td> <td>37</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>32</td> <td>62</td> <td>87</td> <td>47</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>91</td> <td>24</td> <td>60</td> <td>75</td> <td>75</td> </tr> </tbody> </table>						①	②	③	④	⑤	2-5 H	34	27	14	53	37	S	32	62	87	47	24	B	91	24	60	75	75
		①	②	③	④	⑤																								
2-5 H	34	27	14	53	37																									
S	32	62	87	47	24																									
B	91	24	60	75	75																									
6. 계승과 변화 전이모사	<p>수직 구도</p> <p>여백: 배경 전체의 절반정도 배치한 식물 설정</p> <p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 자신감 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다.</p> <p>기법의 계승: 선</p> <p>기법의 변화: 인물형상, 색, 구도와 여백</p> <p>장비: 아이패드</p>																													

(3) <용기> 주제 여섯 작품의 생각과 감정분석

<잠화사녀도>의 세 번째 인물은 손에 작은 빨간 꽃을 들고 있었다. 그 꽃을 좋아하는 것 같았고, 계속 감상하고 있었다. 인물은 머리에 연꽃을 달고 있었다.

[표 78] <잠화사녀도>의 세 번째 인물 분석

1. 생각과 감정 기운생동	인물은 손에 작은 빨간 꽃을 들고 있었다. 상징: 화가 주방의 우울한 감정	
2. 선 골법용필	금현묘(琴弦描)	
3. 인물형상 응물상형	당나라 귀부인의 모습에 따라 그린다.	
4. 색 수류부채		
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 긴 두루마리 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정	
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훤(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.	

연구자는 용기에 대한 주제로 몇가지 스토리를 고안했다. 연구자는 가족 밖으로 나가 공부할 수 있도록 용기를 내는 마음이 녹아 있다. 스토리에서 꽃은 용기의 상징이고, 물은 어려움의 상징이다. 일러스트레이션 속 인물이 가정을 떠나고 싶지 않은 마음을 시든 연꽃과 음울한 장면으로 표현하였다.(시리즈3-1) 하지만 용기는 빛을 발하는 활짝 핀 연꽃처럼 계속 인물을 부르고 있다.(시리즈3-2) 인물은 자신의 내면을 들여다본다.(시리즈3-3) 마침내 용기를 내어 어려움에 직면하였다.(시리즈3-4) 시리즈3-5에서 인물은 어려움을 극복한 후, 용기를 가지고 공부와 생활에 임하였다.(시리즈3-6)

시리즈<용기>에 참고한 소품은 다음과 같다.





<그림 217-218> 시리즈3의 소품

	
<p><휘산사녀도(揮扇仕女圖)>, 주방(周昉), 당나라 말기, 출처: 구공박물관 공식 사이트</p>	<p>연구자의 제작</p>

[표 79] <용기>(시리즈3-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 자신을 끌어안고 의자에 앉았다. 상징: 연구자가 가족을 떠나고 싶지 않은 마음을 표현하였다.																											
	2. 선 골법용필																												
	3. 인물형상 응물상형																												
	4. 색 수류부채																												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3-1 H</td> <td>237</td> <td>252</td> <td>232</td> <td>357</td> <td>307</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>17</td> <td>33</td> <td>26</td> <td>65</td> <td>35</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>84</td> <td>24</td> <td>87</td> <td>57</td> <td>57</td> </tr> </tbody> </table>					①	②	③	④	⑤	3-1 H	237	252	232	357	307	S	17	33	26	65	35	B	84	24	87	57	57
		①	②	③	④	⑤																							
3-1 H	237	252	232	357	307																								
S	17	33	26	65	35																								
B	84	24	87	57	57																								
5. 구도와 여백 경영위치	수직 구도 여백: 몇 군데만 배치한 식물 설정																												
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 용기가 없는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵																												

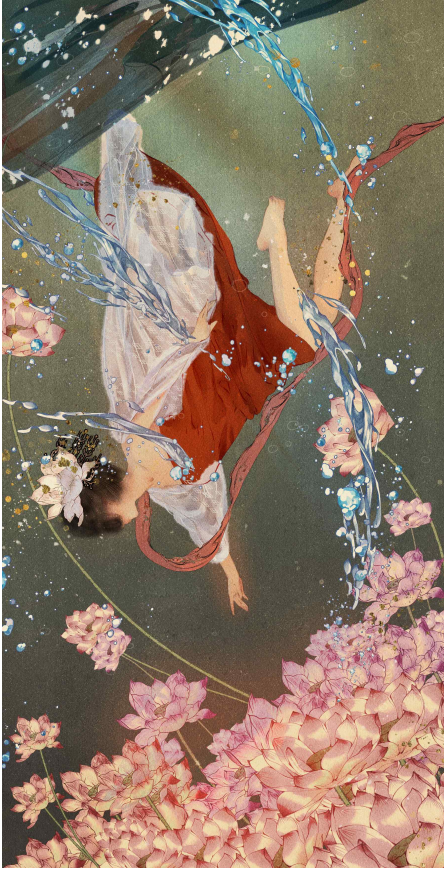



[표 80] <용기>(시리즈3-2)

	1. 생각과 감정 기운생동	용기는 빛을 발하는 활짝 핀 연꽃처럼 계속 인물을 부르고 있다 상징: 용기가 생기다																											
	2. 선 골법용필																												
	3. 인물형상 응물상형																												
	4. 색 수류부채																												
			<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3-2 H</td> <td>254</td> <td>240</td> <td>220</td> <td>1</td> <td>349</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>13</td> <td>19</td> <td>20</td> <td>74</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>77</td> <td>20</td> <td>89</td> <td>59</td> <td>68</td> </tr> </tbody> </table>				①	②	③	④	⑤	3-2 H	254	240	220	1	349	S	13	19	20	74	39	B	77	20	89	59	68
		①	②	③	④	⑤																							
3-2 H	254	240	220	1	349																								
S	13	19	20	74	39																								
B	77	20	89	59	68																								
5. 구도와 여백 경영위치	사선 구도 여백: 몇 군데만 배치한 식물 설정																												
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 용기가 생기는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드																												

[표 81] <용기>(시리즈3-3)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 발밑 물속에서 빛이 나는 것을 보았다. 상징: 연구자가 자기의 내면을 들여다본다.																										
	2. 선 골법용필																											
	3. 인물형상 응물상형																											
	4. 색 수류부채																											
			<table border="1" data-bbox="795 1097 1170 1207"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3-3 H</td> <td>32</td> <td>0</td> <td>31</td> <td>9</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>19</td> <td>4</td> <td>14</td> <td>83</td> <td>49</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>80</td> <td>10</td> <td>85</td> <td>57</td> <td>81</td> </tr> </tbody> </table>			①	②	③	④	⑤	3-3 H	32	0	31	9	7	S	19	4	14	83	49	B	80	10	85	57	81
		①	②	③	④	⑤																						
3-3 H	32	0	31	9	7																							
S	19	4	14	83	49																							
B	80	10	85	57	81																							
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백:배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																											
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 용기가 증가하는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵																											

[표 82] <용기>(시리즈3-4)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물은 결심을 굳히고 연꽃을 따기 위해 물속으로 들어갔다. 상징: 마침내 용기를 내어 어려움에 직면하였다</p>																												
	<p>2. 선 골법용필</p>																													
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																													
	<p>4. 색 수류부채</p>	 <table border="1" data-bbox="751 1083 1163 1193"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>H</td> <td>29</td> <td>23</td> <td>40</td> <td>14</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>29</td> <td>48</td> <td>2</td> <td>91</td> <td>53</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>81</td> <td>17</td> <td>73</td> <td>59</td> <td>62</td> </tr> </table>			①	②	③	④	⑤	3-4	H	29	23	40	14	9		S	29	48	2	91	53		B	81	17	73	59	62
			①	②	③	④	⑤																							
	3-4	H	29	23	40	14	9																							
	S	29	48	2	91	53																								
	B	81	17	73	59	62																								
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>																													
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 용기 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드</p>																													

[표 83] <용기>(시리즈3-5)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물이 연꽃을 따서 수면 위로 떠올랐다. 상징: 연구자는 어려움을 극복한다.</p>																												
	<p>2. 선 골법용필</p>																													
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																													
	<p>4. 색 수류부채</p>	 <table border="1" data-bbox="788 1072 1159 1178"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3-5</td> <td>H</td> <td>42</td> <td>26</td> <td>31</td> <td>17</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>29</td> <td>61</td> <td>18</td> <td>89</td> <td>59</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>93</td> <td>22</td> <td>90</td> <td>75</td> <td>72</td> </tr> </tbody> </table>			①	②	③	④	⑤	3-5	H	42	26	31	17	19		S	29	61	18	89	59		B	93	22	90	75	72
			①	②	③	④	⑤																							
	3-5	H	42	26	31	17	19																							
	S	29	61	18	89	59																								
	B	93	22	90	75	72																								
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 사선 구도 여백:배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정</p>																													
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 어려움을 극복한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵, 아이패드</p>																													

[표 84] <용기>(시리즈3-6)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물이 연꽃 봉오리를 안고 있었고, 그 뒤로 연꽃이 피어 있었다. 상징: 용기를 가지고 공부와 생활에 임하였다.</p>																										
	<p>2. 선 골법용필</p>																											
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																											
	<p>4. 색 수류부채</p>																											
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3-6 H</td> <td>34</td> <td>38</td> <td>20</td> <td>18</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>39</td> <td>80</td> <td>19</td> <td>100</td> <td>71</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>93</td> <td>4</td> <td>88</td> <td>70</td> <td>89</td> </tr> </tbody> </table>					①	②	③	④	⑤	3-6 H	34	38	20	18	15	S	39	80	19	100	71	B	93	4	88	70	89
		①	②	③	④	⑤																						
3-6 H	34	38	20	18	15																							
S	39	80	19	100	71																							
B	93	4	88	70	89																							
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 수직 구도 여백: 배경 전체에 배치한 식물 설정</p>																											
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주망의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 용기를 가지면 희망을 얻을 수 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드</p>																											

(4) <그리움> 주제 다섯 작품의 생각과 감정분석

<장화사녀도>의 네 번째 인물이 부채를 들고 서 있는데, 그는 세 번째 인물의 시녀이다. 이 인물은 무언가를 그리워하는 듯 말없이 서 있었다.

[표 85] <장화사녀도>의 네 번째 인물 분석

<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물이 강아지를 놀리고 있다. 상징: 화가 주방의 우울한 감정</p>	
<p>2. 선 골법용필</p>	<p>금현묘(琴弦描)</p>	
<p>3. 인물형상 응물상형</p>	<p>당나라 귀부인의 모습에 따라 그린다.</p>	
<p>4. 색 수류부채</p>		
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>긴 두루마리 여백:배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정</p>	
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훤(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.</p>	

네 번째 시리즈의 이름은 '외로움'으로 아이를 떠난 엄마의 아픔을 보여준다. 중국 고대에는 백학이 아이를 보낸다는 전설이 있었다. 이 시리즈에서 '백학'은 '아이'의 상징이다. 시리즈4-1 인물은 외롭게 앉아 있다. 부채는 한 쪽에 던져두고, 신이화도 시들었다. 인물은 매일 꿈속에서 백학(시리즈4-2)을 부른다. 어느 날 갑자기 백학(시리즈4-3)이 인물 앞에 나타난다. 인물은 백학에게 기쁨과 슬픔으로 보인다.(시리즈4-4) 인물들은 백학이 와서 기뻐하고, 그것이 모두 꿈이라는 것을 깨닫고 슬퍼한다. 시리즈4-5에서, 이 모든 것이 꿈이라는 것을 보여주며, 인물은 희망을 가지고 잠들어 있다.

[표 86] <그리움>(시리즈4-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 외롭게 앉아 있다. 상징: 연구자가 아이를 떠나는 고통감.																														
	2. 선 골법용필																															
	3. 인물형상 응물상형																															
	4. 색 수류부채																															
	<table border="1" style="margin: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4-1</td> <td>H</td> <td>227</td> <td>236</td> <td>260</td> <td>355</td> <td>225</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>15</td> <td>29</td> <td>28</td> <td>60</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>72</td> <td>23</td> <td>67</td> <td>72</td> <td>76</td> </tr> </tbody> </table>						①	②	③	④	⑤	4-1	H	227	236	260	355	225		S	15	29	28	60	21		B	72	23	67	72	76
			①	②	③	④	⑤																									
4-1	H	227	236	260	355	225																										
	S	15	29	28	60	21																										
	B	72	23	67	72	76																										
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																															
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 아이를 떠나 후 고통받는다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드																															

[표 87] <그리움>(시리즈4-2)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물이 꿈속에서 백학을 부른다. 상징: 연구자가 아이를 떠나는 고통감.</p>																								
	<p>2. 선 골법용필</p>																									
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>																									
	<p>4. 색 수류부채</p>																									
	<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<table border="1" data-bbox="788 1120 1125 1217"> <tr> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>4-2</td> <td>H 74</td> <td>11</td> <td>328</td> <td>354</td> <td>216</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S 19</td> <td>61</td> <td>20</td> <td>65</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B 82</td> <td>22</td> <td>69</td> <td>52</td> <td>67</td> </tr> </table> <p>구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>		①	②	③	④	⑤	4-2	H 74	11	328	354	216		S 19	61	20	65	15		B 82	22	69	52	67
		①	②	③	④	⑤																				
4-2	H 74	11	328	354	216																					
	S 19	61	20	65	15																					
	B 82	22	69	52	67																					
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 아이를 만졌으면 좋겠다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵</p>																									

[표 88] <그리움>(시리즈4-3)

	1. 생각과 감정 기운생동	어느 날 백학들이 인물들 앞에 나타났다. 상징: 아이들과 재회할 수 있는 희망.																														
	2. 선 골법용필																															
	3. 인물형상 응물상형																															
	4. 색 수류부채																															
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>4-3</td> <td>H</td> <td>49</td> <td>20</td> <td>349</td> <td>12</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>41</td> <td>45</td> <td>33</td> <td>83</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>87</td> <td>13</td> <td>58</td> <td>35</td> <td>58</td> </tr> </table>						①	②	③	④	⑤	4-3	H	49	20	349	12	22		S	41	45	33	83	11		B	87	13	58	35	58
			①	②	③	④	⑤																									
4-3	H	49	20	349	12	22																										
	S	41	45	33	83	11																										
	B	87	13	58	35	58																										
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정																															
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 아이와 재회할 수 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 태블릿 포토샵																															

[표 89] <그리움>(시리즈4-4)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 백학에게 기쁨과 슬픔으로 보였다. 상징: 인물은 백학이 와서 기뻐한다.																														
	2. 선 골법용필																															
	3. 인물형상 응물상형																															
	4. 색 수류부채																															
	5. 구도와 여백 경영위치	<table border="1" data-bbox="779 1132 1145 1232"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>4-4</td> <td>H</td> <td>28</td> <td>25</td> <td>335</td> <td>13</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>40</td> <td>42</td> <td>28</td> <td>86</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>80</td> <td>18</td> <td>66</td> <td>45</td> <td>65</td> </tr> </table> <p> 구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정 </p>					①	②	③	④	⑤	4-4	H	28	25	335	13	26		S	40	42	28	86	22		B	80	18	66	45	65
			①	②	③	④	⑤																									
4-4	H	28	25	335	13	26																										
	S	40	42	28	86	22																										
	B	80	18	66	45	65																										
6. 계승과 변화 전이모사	<p> 생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 아이를 만지고 기뻐한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵 </p>																															

[표 90] <그리움>(시리즈4-5)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물의 꿈속에서 신이화가 활짝 피었다. 상징: 이 모든 것이 꿈이었다.																										
	2. 선 골법용필																											
	3. 인물형상 응물상형																											
	4. 색 수류부채																											
			<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4-5 H</td> <td>42</td> <td>30</td> <td>13</td> <td>14</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>43</td> <td>67</td> <td>53</td> <td>98</td> <td>44</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>98</td> <td>12</td> <td>89</td> <td>78</td> <td>96</td> </tr> </tbody> </table>			①	②	③	④	⑤	4-5 H	42	30	13	14	34	S	43	67	53	98	44	B	98	12	89	78	96
		①	②	③	④	⑤																						
4-5 H	42	30	13	14	34																							
S	43	67	53	98	44																							
B	98	12	89	78	96																							
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정																											
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 희망 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선, 인물형상, 기법의 변화: 색, 구도와 여백 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵																											

(5) <경제> 주제 다섯 작품의 생각과 감정분석

<잠화사녀도>의 다섯 번째 인물은 뭔가 생각하고 있는 듯 돌아본다. 먹고 입는 걱정 없는 삶을 생각하는 귀족들은 당대의 불안정한 사회 조건하에서 사치스러운 생활을 할 수 있었다. 그러나 그런 사치스러운 생활은 인물들에게 평안을 주지 않는다.

[표 91] <잠화사녀도>의 다섯 번째 인물 분석

<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물은 사고 상태를 표현하였다. 상징: 화가 주방의 우울한 감정</p>	
<p>2. 선 골법용필</p>	<p>금현묘(琴弦描)</p>	
<p>3. 인물형상 응물상형</p>	<p>당나라 귀부인의 모습에 따라 그렸다.</p>	
<p>4. 색 수류부채</p>		
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>긴 두루마리 배경의 몇군데만 배치한 식물 설정 백경 여백</p>	
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훙(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.</p>	

부유한 삶에는 고민이 있고 가난한 삶에는 고민이 있다. 그래서 시리즈5 <경제>에서는 연구자가 경제에 대한 내적 성장과정을 융합하였다. 시리즈5-1에 인물은 매우 상실되어 있고, 시든 장미도 그 인물 심경의 상징이다. 장미의 가시덤불이 인물들의 손을 찔렀다. 시리즈5-2에 꽃은 지식을 통해 부를 얻을 수 있다는 것을 알려준다. 인물은 삶의 아름다움을 발견한다. 시리즈5-3의 등장인물은 책을 읽고, 공부하고, 다른 사람들의 도움을 받기 시작한다.(시리즈5-4) 시리즈5-5에서 책을 통해 인물들은 지식을 얻고 사상적 부를 얻는다.

[표 92] <경제>(시리즈5-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 머리가 아프다. 상징: 경제 상황 때문에 괴로웠다.																											
	2. 선 골법용필																												
	3. 인물형상 응물상형																												
	4. 색 수류부채																												
	5. 구도와 여백 경영위치	<table border="1" data-bbox="806 1130 1145 1226"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5-1 H</td> <td>225</td> <td>214</td> <td>217</td> <td>9</td> <td>356</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>25</td> <td>53</td> <td>23</td> <td>50</td> <td>49</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>67</td> <td>22</td> <td>83</td> <td>61</td> <td>65</td> </tr> </tbody> </table> <p> 구도: 수직 구도 여백: 배경 전체의 절반정도 배치한 식물 설정 </p>					①	②	③	④	⑤	5-1 H	225	214	217	9	356	S	25	53	23	50	49	B	67	22	83	61	65
		①	②	③	④	⑤																							
5-1 H	225	214	217	9	356																								
S	25	53	23	50	49																								
B	67	22	83	61	65																								
6. 계승과 변화 전이모사	<p> 생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 경제를 위해 고민하는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 태블릿 포토샵 </p>																												

[표 93] <경제>(시리즈5-2)





	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 장미 봉오리를 바라보았다. 꽃은 인물에게 공부를 통해 경제력을 높이는 법을 배워야 한다고 말한다. 상징: 연구자는 지식을 통해 부를 얻을 수 있다는 것을 알았다.																								
	2. 선 골법용필																									
	3. 인물형상 응물상형																									
	4. 색 수류부채	 <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5-2 H</td> <td>330</td> <td>210</td> <td>234</td> <td>29</td> <td>358</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>4</td> <td>35</td> <td>10</td> <td>65</td> <td>42</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>73</td> <td>20</td> <td>72</td> <td>71</td> <td>56</td> </tr> </tbody> </table>		①	②	③	④	⑤	5-2 H	330	210	234	29	358	S	4	35	10	65	42	B	73	20	72	71	56
		①	②	③	④	⑤																				
	5-2 H	330	210	234	29	358																				
S	4	35	10	65	42																					
B	73	20	72	71	56																					
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																									
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 경제를 얻을 수 있다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 태블릿 포토샵, 아이패드																									

[표 94] <경제>(시리즈5-3)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 공부를 시도해서 책을 읽는다. 상징: 연구자는 경제 수준을 높이기 위해 공부를 시작했다.				
	2. 선 골법용필					
	3. 인물형상 응물상형					
	4. 색 수류부채					
	5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정				
	6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 지식을 얻기 시작한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드				

		①	②	③	④	⑤
5-3	H	34	210	27	24	6
	S	4	18	22	40	60
	B	78	4	80	82	73

[표 95] <경제>(시리즈5-4)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 배우는 동안 다른 사람의 도움을 받는다.		
	2. 선 골법용필			
	3. 인물형상 응물상형			
	4. 색 수류부채			
	5. 구도와 여백 경영위치	구도: 수직 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정		
	6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주망의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 다른 분의 도움을 받는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵		

		①	②	③	④	⑤
5-5	H	25	30	25	29	12
	S	19	16	13	73	53
	B	82	15	78	60	62

[표 96] <경제>(시리즈5-5)

	<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>배경의 장미꽃들이 활짝 피었다. 상징: 배움을 통해 인물은 지식을 얻고, 지식을 통해 스스로 돈을 벌 수 있다.</p>
	<p>2. 선 골법용필</p>	
	<p>3. 인물형상 응물상형</p>	
	<p>4. 색 수류부채</p>	
	<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>
	<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 지식의 복을 얻는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드</p>

	①	②	③	④	⑤
5-5 H	25	30	25	29	12
S	19	16	13	73	53
B	82	15	78	60	62

(6) <자율> 주제 여섯 작품 분석

<잠화사녀도>의 마지막 인물이 강아지를 놀리고 있다. 동작은 여유롭지만, 인물의 기분은 여유롭지 않다.

[표 97] <잠화사녀도>의 여섯 번째 인물 분석

<p>1. 생각과 감정 기운생동</p>	<p>인물이 강아지를 놀리고 있다. 상징: 화가 주방의 우울한 감정</p>	
<p>2. 선 골법용필</p>	<p>금현묘(琴弦描)</p>	
<p>3. 인물형상 응물상형</p>	<p>당나라 귀부인의 모습에 따라 그린다.</p>	
<p>4. 색 수류부채</p>		
<p>5. 구도와 여백 경영위치</p>	<p>긴 두루마리 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정</p>	
<p>6. 계승과 변화 전이모사</p>	<p>생각과 감정의 계승과 변화: 위진남북조 <미인도>의 회화목적과 다르다. 주장은 내적 감정의 표현을 중시하였다. 기법의 계승과 변화: 장훤(張萱)의 기법을 계승하여 외래의 요철화법을 융합하였다.</p>	

생활에서 겉으로 보기에는 할가분한 생활일 수도 있지만, 자율적이지 못하기 때문에, 사실 끝내지 못한 일들이 산더미처럼 쌓여 있었다. 그래서 시리즈6의 제목은 <자율>이다. 시리즈6-1 인물은 앉아 있는 것 같았으나 주위에 작약꽃들이 시들어 있었다. 인물이 일정을 잡을 수 없다는 것을 상징하였다. 시리즈6-2의 인물은 꽃봉오리가 난 작약꽃이 꽃을 피우지 못한다는 것을 발견하였다. 화면 속의 벌레는 나쁜 습관을 상징하였다. 벌레가 작약꽃의 성장을 방해하였다. 게으름 등 나쁜 습관이 연구자의 삶을 방해하기 때문이다. 그래서 인물은 벌레를 죽이기로 결심하였다(시리즈6-3, 시리즈6-4). 인물이 나쁜 습관을 이겨냈다는 것을 의미하였다. 마침내 작약꽃이 모두 피었다.(시리즈6-5) 인물은 산꼭대기에 앉아 먼 곳을 바라보고 있다.(시리즈6-6) 인물은 앞으로도 계속 자율을 가지고 살아간다는 것을 의미한다.

[표 98] <자율>(시리즈6-1)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물이 시시하게 앉아 있다. 상징: 자연으로 인한 삶에 대한 연구자들의 압박감.																										
	2. 선 골법용필																											
	3. 인물형상 응물상형																											
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="802 1110 1118 1207"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6-1 H</td> <td>212</td> <td>215</td> <td>221</td> <td>350</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>12</td> <td>55</td> <td>32</td> <td>44</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>91</td> <td>12</td> <td>80</td> <td>36</td> <td>47</td> </tr> </tbody> </table>				①	②	③	④	⑤	6-1 H	212	215	221	350	4	S	12	55	32	44	24	B	91	12	80	36	47
		①	②	③	④	⑤																						
	6-1 H	212	215	221	350	4																						
S	12	55	32	44	24																							
B	91	12	80	36	47																							
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																											
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 생활이 무질서하다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 태블릿 포토샵																											

[표 99] <자을>(시리즈6-2)

	1. 생각과 감정 기운생동	작약꽃은 벌레가 생겨 꽃을 피울 수 없다는 것을 알게 된다. 상징: 게으름 등 나쁜 습관 때문에 인물은 삶을 파악할 수 없다.																											
	2. 선 골법용필																												
	3. 인물형상 응물상형																												
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="802 1168 1125 1265"> <thead> <tr> <th></th> <th>①</th> <th>②</th> <th>③</th> <th>④</th> <th>⑤</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6-2 H</td> <td>300</td> <td>16</td> <td>233</td> <td>331</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>12</td> <td>31</td> <td>25</td> <td>54</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>64</td> <td>14</td> <td>66</td> <td>28</td> <td>58</td> </tr> </tbody> </table>					①	②	③	④	⑤	6-2 H	300	16	233	331	9	S	12	31	25	54	39	B	64	14	66	28	58
		①	②	③	④	⑤																							
	6-2 H	300	16	233	331	9																							
S	12	31	25	54	39																								
B	64	14	66	28	58																								
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 수직 구도 백경 여백: 배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																												
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 자기의 삶을 파악할 수 없다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵																												

[표 100] <자울>(시리즈6-3)

	1. 생각과 감정 기운생동	<p>그 인물은 벌레를 죽이기로 결심하였다. 상징: 인물은 게으름은 자기를 이겨낸다.</p>																										
	2. 선 골법용필																											
	3. 인물형상 응물상형																											
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="806 1122 1122 1213"> <tr> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>6-3 H</td> <td>25</td> <td>225</td> <td>230</td> <td>2</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>S</td> <td>18</td> <td>30</td> <td>6</td> <td>57</td> <td>48</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>95</td> <td>11</td> <td>83</td> <td>36</td> <td>75</td> </tr> </table>				①	②	③	④	⑤	6-3 H	25	225	230	2	16	S	18	30	6	57	48	B	95	11	83	36	75
		①	②	③	④	⑤																						
	6-3 H	25	225	230	2	16																						
S	18	30	6	57	48																							
B	95	11	83	36	75																							
5. 구도와 여백 경영위치	<p>구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정</p>																											
6. 계승과 변화 전이모사	<p>생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 나쁜 습관을 뺄 수 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드</p>																											

[표 101] <자울>(시리즈6-4)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 벌레를 죽인 후 활짝 웃었다. 상징: 인물은 나쁜 습관을 빼었다.																																
	2. 선 골법용필																																	
	3. 인물형상 응물상형																																	
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="790 1108 1114 1209"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>6-4</td> <td>H</td> <td>29</td> <td>36</td> <td>340</td> <td>3</td> <td>22</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>21</td> <td>17</td> <td>10</td> <td>47</td> <td>63</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>82</td> <td>12</td> <td>61</td> <td>29</td> <td>64</td> </tr> </table>							①	②	③	④	⑤	6-4	H	29	36	340	3	22		S	21	17	10	47	63		B	82	12	61	29	64
			①	②	③	④	⑤																											
	6-4	H	29	36	340	3	22																											
	S	21	17	10	47	63																												
	B	82	12	61	29	64																												
5. 구도와 여백 경영위치	구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정																																	
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 자기가 이겼다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드																																	

[표 102] <자울>(시리즈6-5)

	1. 생각과 감정 기운생동	작약이 활짝 피었다. 상징: 인물들은 좋은 생활 습관을 얻었다.		
	2. 선 골법용필			
	3. 인물형상 응물상형			
	4. 색 수류부채			
	5. 구도와 여백 경영위치		구도: 사선 구도 여백: 배경 전체의 절반 정도 배치한 식물 설정	
	6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 생활을 파악한다는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드, 태블릿 포토샵		

[표 103] <자울>(시리즈6-6)

	1. 생각과 감정 기운생동	인물은 산꼭대기에 앉아 먼 곳을 바라보고 있다. 은유: 앞으로의 인생 행로에서 계속 자울을 가지고 살아간다.																														
	2. 선 골법용필																															
	3. 인물형상 응물상형																															
	4. 색 수류부채	 <table border="1" data-bbox="790 1161 1112 1257"> <tr> <td></td> <td></td> <td>①</td> <td>②</td> <td>③</td> <td>④</td> <td>⑤</td> </tr> <tr> <td>6-6</td> <td>H</td> <td>47</td> <td>300</td> <td>185</td> <td>8</td> <td>32</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td>23</td> <td>10</td> <td>6</td> <td>18</td> <td>81</td> </tr> <tr> <td></td> <td>B</td> <td>99</td> <td>4</td> <td>76</td> <td>17</td> <td>84</td> </tr> </table>					①	②	③	④	⑤	6-6	H	47	300	185	8	32		S	23	10	6	18	81		B	99	4	76	17	84
			①	②	③	④	⑤																									
	6-6	H	47	300	185	8	32																									
	S	23	10	6	18	81																										
	B	99	4	76	17	84																										
5. 구도와 여백 경영위치	구도:사선 구도 여백:배경의 몇 군데만 배치한 식물 설정																															
6. 계승과 변화 전이모사	생각과 감정의 변화: 주방의 생각과 감정을 표현하는 것이 아니라, 연구자는 희망 있는 생각과 감정을 재해석 작품으로 표현하였다. 기법의 계승: 선 기법의 변화: 색, 구도와 여백, 인물형상 장비: 아이패드																															

제5장 결론

<잠화사녀도(簪花仕女圖)>는 당나라 <미인도>의 대표적인 작품으로, 중국 회화사에서 중요한 위치를 차지하고 있다. <잠화사녀도> 속에는 당나라 귀족 여성들이 정원에서 구경하는 장면이 묘사되어 있으며, 이러한 중국 전통회화의 미적 특징을 분석함으로써 당나라의 회화 장신이 무엇인지를 파악할 수 있었다. 화려한 의상과 여유로움에도 불구하고 그림 속엔 미래에 대한 불안감이 가득하고 인물의 모습이 우울하게 표현되어 있다. 이것은 화가 주방의 불안과 우울에 대한 생각과 감정의 은유적 표현이라고도 할 수 있다. 따라서 이러한 <잠화사녀도(簪花仕女圖)>의 우울한 표현은 위진남북조시대 이후 전통적인 <미인도>의 틀에서 벗어나 새로운 생각과 감정적으로 표현한 새로운 형식의 그림이라고 할 수 있다.

본 논문은 이러한 당나라 주방의 <잠화사녀도>를 디지털 일러스트레이션으로 표현하면서, 현대를 살고있는 연구자의 내적 성장과정을 융합하여 새로운 디지털 일러스트레이션 <잠화사녀도>로 재해석하면서 그림의 내용과 형식에 연구자의 생각과 감정을 표현하고자 하였다.

본 연구를 위한 방법으로 문헌연구법, 사례분석법 등을 통해 당나라의 <잠화사녀도>와 중국 수묵화에 대한 이론적 고찰하였다.

본 논문은 크게 네 부분으로 나누어 연구를 진행하였다. 제1장, 서론. 제2장 당나라 <잠화사녀도>의 고찰. 제3장, 디지털 일러스트레이션 <미인도> 비교분석. 제4장은 연구자의 <잠화사녀도>에 대한 재해석 작품 제작이다.

본 연구결과 및 성과는 다음과 같다.

첫째, '기운생동'은 화가의 생각과 감정의 표현이다. 사혁의 육법론에 근거하여 <잠화사녀도>를 분석하였다. 먼저 <잠화사녀도>의 생동감을 분석하여 화가가 그림 속에서 내재된 '우울함'과 '불안'을 연구하였고 다음으로 <잠화사녀도>에 대한 '기법'을 분석하였다. 선(골법용필), 인물의 형상(응물상형), 색(수류부채), 구도와 여백(경영위치)의 4가지 표현방식기법으로 <잠화사녀도>의 예술적 특징을 연구하여 논술했다. 마지막으로 생각, 감정표현에 기법의 결합은 예술의 계승과 변화의 필요성을 전이모사로 논술했다.

둘째, 당나라 <미인도>에 대한 역사를 통시적으로 고찰한 후 미국, 프랑스 등 유럽국가, 일본, 한국, 중국의 전통회화, 전통 일러스트레이션, 디지털 일러스트

레이션 <미인도>를 공식적으로 고찰하여 <미인도>에 대한 분석과 연구를 진행하였다. 지역마다 전통회화의 스타일이 다르므로 전통 일러스트레이션의 스타일이 다르다. 그래서 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 스타일도 지역적 국가적으로 다양한 특징을 가지고 있다. 그러나 예술 스타일이 서로 어우러지는 특징도 나타나 있다. 따라서, 수직적 계승과 수평적 융합은 현대의 디지털 일러스트레이션 <미인도>의 다양성과 아울러 통일감을 가지기도 하였다. 분석 결과는 <미인도>의 예술은 끊임없이 변화하고 있다. 따라서 <잠화사녀도>와 디지털 일러스트레이션을 교차 연구한 것은 본 연구의 통시적 공식적 연구에 부합한다고 할 수 있다.

셋째, 기존 <잠화사녀도>의 예술 특징에 대한 디지털 일러스트레이션의 활용 사례를 분석하고 문제점을 제시하였다.

마지막으로 위의 분석 내용을 토대로 당나라 주방의 <잠화사녀도>를 디지털 일러스트레이션으로 재해석하여 창작하였다.

당나라 <잠화사녀도>를 재해석한 연구자의 작품 제작을 통해 얻은 결과는 다음과 같다:

첫째, 주방의 <잠화사녀도>에는 인물을 통해 걱정과 불안이 표현되어 있고, 연구자도 이러한 걱정과 불안에 대한 표현을 주방의 <잠화사녀도> 재해석을 통해 연구자의 성장에 관한 생각과 감정을 표현하고자 하였다. 이것이 연구자와 주방의 생각과 감정표현에서 공통점이 있는 부분이다.

둘째, 주방 회화에 사용한 '금현묘'는 부드러우면서도 힘이 있는 선의 표현이고, 현대의 디지털 일러스트레이션 <미인도>에서 활용하여 연구자의 그림에 나타나는 형상의 우아함과 부드러움, 역동성을 표현할 수 있었다.

셋째, 인물형상이다. <잠화사녀도>의 인물형상은 당나라의 특징을 가지고 있다. 얼굴, 머리, 잠화, 장식물, 몸매 비율, 의상, 동작 등 참고하고 현대식으로 재해석하여 연구자의 디지털 일러스트레이션에서 독특한 아름다움을 구현할 수 있었다.

넷째, 색이다. 주방은 <잠화사녀도>에서 입체감 기법을 표현하였다. 그러나 후대의 중국 <미인도> 화가들은 입체감을 추구하지 않았다. 색과 빛의 혼합은 서양 회화에서 인물의 입체감의 원천이다. 연구자의 재해석 작품에서도 서양의 빛과 그림자의 활용에 대해 연구하고 적용하였는데 이러한 표현 방식은 당나라 주방의 회화에 대한 표현기법의 탁월함을 평가하고 배우게 되었다.

다섯째, 구도와 여백이다. 동서양의 회화에는 여성과 식물을 주제로 한 <미인

도>가 있다. 그중에서 라파엘 전파 형제단은 인물과 식물의 결합 구도가 뛰어나다. 동양 회화에서는 여백의 활용을 중요시한다. 연구자의 재해석 작품에는 서양의 구도와 동양의 여백이 어우러져 서양의 역동성을 살리면서 동시에 동양의 내적 감성을 유지하려고 하였다.

여섯째는 계승과 변화에 대한 내용이다. 연구자는 감정과 기법에서 재해석 작품을 통해 중국 전통미술을 전승하고 변화하고자 하였다. 개인적인 감정을 전달하는 새로운 예술적 표현형식으로서 디지털 일러스트레이션 <미인도>를 창작하고자 하였다. 디지털 일러스트레이션 <미인도>는 현대에 새롭게 창작된 표현이며 다양한 지역과 국가별 전통예술의 승계와 변화의 결과이다. 또한 디지털 일러스트레이션 기법은 작가에게 제작의 애로사항을 줄이는 동시에 작가의 내적 감정과 생각을 잘 표현할 수 있었다.

본 연구는 당나라 주방의 <잠화사녀도>에 대한 감정의 표현과 기법을 현대의 디지털 기법으로 재해석한 연구자의 작품연구로서 중국 전통미술에 대한 계승과 아울러 변화가 이루어지기를 기대한다. 또한 중국 전통 <미인도>에 대한 재인식과 함께 디지털 일러스트레이션으로 재해석한 <미인도>의 새로운 표현에 대한 다양한 작품들이 창작될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

단행본

- 김일태, 윤기현, 김병수, 설중훈, 양세혁. 『만화애니메이션사전』, 2008.
- Adams A, 『The negative』, Ansel Adams, 2018.
- Ball WWR, 『A short account of the history of mathematics (dover books on mathematics)』, Dover Publications, 2010.
- Burke P, 『Eyewitnessing: The uses of images as historical evidence』, Cornell University Press, 2008.
- Zeegen L, Roberts C, 『Fifty years of illustration』, Laurence King Publishing, 2014.
- Hüneke OSA, 『Idealist der form : Briefe, tagebücher, schriften 1912-1943』, Leipzig : Reclam, 1990.
- Shimada N, 『Alphonse mucha』, Doi Cultural Projects Co, 2004.
- 戴錦華, 『電影理論與批評』, 北京大學出版社, 2007.
- 傅雷翻譯, 『藝術哲學 (hippolyte adolphe taine原作)』, BEIJING BOOK CO. INC., 2019.
- 高居翰, 『圖說中國繪畫史』, 生活·讀書·新知三聯書店, 2014.
- 高師, 『中國美術史及作品鑒賞』, 高等教育出版社, 2004.
- 貢布裏希, 『秩序感: 裝飾藝術的心理學研究』, 廣西美術出版社, 2015.
- 韓瑋, 『中國畫構圖藝術』, 山東美術出版社, 2002.
- 漢俊, 『A·亞當斯論攝影: 世紀典藏版』, 中國攝影出版社, 2004.
- 胡佩衡, 於非闇, 巢勳, 『芥子園畫傳: 巢勳臨本』, 人民美術出版社, 1960.
- 胡正言, 張學耕, 『十竹齋書畫譜』, 江東書局, 1910.
- 許慎, 『說文解字』, 藝術中國網, 2012.
- 石濤, 『苦瓜和尚畫語錄』, 濟南:山東畫報出版社, 2007.
- 司馬遷 著, 『史記』, 中華書局, 2006.
- 王忠恒, 李豔傑, 『繪畫色彩與設計色彩』, 清華大學出版社, 2010.

- 翁貝托, 艾柯, 『美的歷史』, 中央編譯出版社, 2007.
- 吳蓬, 楊爲國, 『芥子園畫譜: 吳蓬臨本彩色版』, 廣西師範大學出版社, 2002.
- 席躍良, 『色彩與設計色彩』, 清華大學出版社, 2006.
- 小田海仙, 『海仙畫譜(海仙十八描法)』, 1861.
- 謝赫, 『古畫品錄』, 藝術中國網, 1936.
- 俞劍華, 『曆代名畫記注』, 上海: 上海人民美術出版社, 1963.
- 張國光, 『隋唐五代史研究概要』, 天津教育出版社, 1996,
- 趙蘭濤, 『設計構成』, 電子科技大學出版社, 2017.
- 中央美術學院中國美術史教研室, 『中國美術簡史』, 高等教育出版社, 1990.
- 朱景玄, 『唐朝名畫錄』, 天津古籍出版社, 1997.

학위논문

- 왕관, 「디지털 시대 삽화의 다원적 교호 연구」, 경기대학교 대학원 글로벌과 인아트학과 박사학위논문, 2021.
- 유현, 「현대 공필인물화(工筆人物畫)의 심상 표현 연구」, 성신여자대학교 일반대학원, 국내박사학위논문, 2022.
- 이주원, 「묵(墨)과 오채(五彩)론에 기초한 수묵화의 현대적 변용에 관한 연구」, 한양대학교 응용미술학과 시각·멀티미디어 국내박사학위논문, 2014.
- 정미혜, 「韓國 現代 彩色畫 研究」, 홍익대학교 대학원 국내박사학위논문, 2005.
- 허정화, 「한국미술의 전통소재를 이용한 채색화 창작모형연구」, 숙명여자대학교 미술대학 조형예술학과 한국화 전공 국내박사학위논문, 2011.
- 허정화, 「한국미술의 전통소재를 이용한 채색화 창작모형연구」, 숙명여자대학교 대학원, 국내박사학위논문, 2011.
- Jiao x, 「A study on the wonderful change in the expression techniques from "coloring according to categories" to "coloring according to subjective perceptions"」, 경기대학교 대학원, 국내박사학위논문, 2021.
- Ball P, 「Bright earth: Art and the invention of color」, University of Chicago Press, 2003.

Camgöz N, 「Effects of hue, saturation, and brightness on attention and preference」, Bilkent University 2000.

陳葉蕾, 「謝赫“六法”視野下的影視動畫創作研究」, 武漢理工大學, 藝術學博士學位, 2017.

陳友升, 「唐代仕女畫分類研究」, 中國美術學院, 藝術學博士學位, 2017.

龔文, 「中國傳統書畫藝術觀念研究」, 東南大學, 藝術學博士學位, 2005.

顧迎慶, 「中國人物畫造型研究」, 中國美術學院, 國畫專業博士學位, 2010.

郭錦湧, 「'光色融合'的調色系統研究」, 中國美術學院 設計學, 博士論文, 2019.

胡新群, 「唐宋繪畫“逸品說”嬗變研究」, 南京藝術學院, 藝術學博士學位, 2011.

黃培傑, 「唐代工筆仕女畫研究」, 南京藝術學院, 美術學博士論文, 2007.

李書春, 「西方繪畫中光的理論及其演進」, 東北師範大學 文藝學, 博士學位, 2013.

盧曉峰, 「中國人物畫面部圖式類型與技法研究」, 中國美術學院, 中國人物畫專業博士學位, 2010.

蘆甲川, 「唐代及其前期人物繪畫的本體理論研究」, 南京師範大學, 藝術學博士學位, 2015.

姚榕華, 「《長恨歌》與唐代宮廷文化生活研究」, 山東大學, 考古學及博物館學博士學位, 2012.

학술논문

김일태, 양세혁, 「애니메이션에 표현되는 '만화' 적인 신체언어 연구」, 『한국디자인포럼』, 2004, pp.99-124.

노지화, 「카드의 유래 그 상징의미와 색심리」, 『동북아시아문화학회 국제학술대회 발표자료집』, 2016, pp.82-86.

로엔웨이, 「당대(當代) 공필화(工筆畫)의 중용생각(中庸思想) 가치 구성」, 『동양예술』, 53권, 2021, pp.201-221.

임누리, 오인영, 「회화에 나타난 색상징성 및 색심리 - 빈센트 반 고흐와 구스타프 클림트의 그림에 나타난 색비교를 중심으로」, 『복식』, 60권, 2010, pp.19-34.

임혜순, 「패션 일러스트레이션에 나타난 공필화 기법의 특성: 중국작가들의 작품을 중심으로」, 『한복문화』, 11권, 2008, pp.55-69.

정준교, 조성자, 「한국화(韓國畫) 화가의 작품에서 드러나는 색과 심리의 관계 연구」, 『사회복지경영연구』, 8권, 2021, pp.319-340.

조사라, 「마크 로스코 색의 분석심리학적 연구」, 『한국색학회논문집』, 31권, 2017, pp.61-69.

차정민, 정영진, '색선호와 심리적 성향과의 관계 연구-노란색 선호를 중심으로」, 『미술치료연구』, 25권, 2018, pp.507-523.

최선우, 「색가 인간심리에 미치는 특성 연구」, 『한국범죄심리연구』, 17권, 2021, pp.239-256.

Gaojun Ren·Meijun Sun·Zheng Wang, 「Mixed Feature Selection Based Affective Classification in Ink-wash Paintings」, 『Journal of Information and Computational Science』, volume 11, 2014, pp.3299-3306.

Liu B, 「Physical beauty and inner virtue:'Shinü tu'in the song dynasty」, 『Journal of Song-Yuan Studies』, volume 45, 2015, pp.1-57.

Machajdik J, Hanbury A, 「Affective image classification using features inspired by psychology and art theory」, 『Proceedings of the 18th ACM international conference on Multimedia』, 2010, pp.83-92.

Park, 「Color psychology analysis of georgia o'keeffe's works based on suenaga's heart & color method」, 『Journal of Arts Psychotherapy』, volume 6, 2010, pp.121-151.

Sun X, Yang N, 「Exploration of painting creation media and concept based on visual communication design」, 『2020 International Conference on Computers, Information Processing and Advanced Education (CIPAE)』, 2020, pp.57-59.

Wilms L, Oberfeld D, 「Color and emotion: Effects of hue, saturation, and brightness」, 『Psychological Research』, volume 82, 2018, pp.896-914.

Yelizaveta M, Tat-Seng C, Irina A, 「Analysis and retrieval of paintings using artistic color concepts」, 『2005 IEEE International Conference on Multimedia and Expo』, 2005, pp.1246-1249.

Yonghyeon K, Sun Hyun K, 「A study on the psychological type using preferred color analysis」, 『Journal of the Korean academy of clinical art therapy』, volume 8, 2013, pp.26-32.

Zhang L, Simo-Serra E, Ji Y, 「Generating digital painting lighting effects via rgb-space geometry」, 『Acm Transactions on Graphics』, volume 39, 2020, pp.1-13.

Zhao S, Gao Y, Jiang X, 「Exploring principles-of-art features for image emotion recognition」, 『MM 2014 - Proceedings of the 2014 ACM Conference on Multimedia』, 2014, pp.47-56.

陳智勇, 「珠玉豐潤, 露華春濃—唐代綺羅人物畫的女性之美」, 『四川教育』, 2015, pp.49-50.

程新元, 「'豐厚爲體'與'精神姿制'闡釋—兼論中晚唐綺羅人物畫的審美」, 『歌海』, 2021, pp.91-96.

杜嘉鈺, 陳少芬, 鄭家幸, 「中國人色彩認知心理及色彩圖譜探究」, 『湖南包裝』, 37, 2022, pp.27-31.

杜康妮, 「有關'簪花仕女圖'時代問題的綜述」, 『收藏』, 13卷, 2013, pp.40-41.

高雲道, 「內容與構圖的藝術特色—關於'簪花仕女圖」, 『現代裝飾(理論)』, 2011, pp.63-64.

華強, 「'傳神論'對唐代綺羅人物畫風的影響」, 『藝術探索』, 2004, pp.28-29.

黃仕善, 許愛, 周愛花, 「色彩心理在疾病輔助治療應用中的研究進展」, 『全科護理』, 2020, pp.333-349.

藍天, 「唐代仕女畫的藝術特征」, 『藝海』, 2013, pp.81-82.

李金孺, 「當代藝術名家繪畫語言風格—從'黑, 白, 灰'到'紅, 黃, 藍, 青, 綠, 紫'到'卡通一代」, 『廈門航空』, 2010, pp.150-152.

李鵬瑜, 「女性意識對唐代綺羅人物畫人物造型的影響」, 『美與時代』, 2019, pp.36-37.

李強, 「綺羅人物畫藝術表現探究」, 『安徽文學(下半月)』, 2015, pp.52-58.

李月敏, 郭淑敏, 「從唐代綺羅人物畫看傳統女紅之美」, 『產業與科技論壇』, 2019, pp.112-114.

遼寧省博物館, 「藝海明珠, 輝映古今—'簪花仕女圖」, 『今日遼寧』, 5卷, 2016,

pp. 1-2.

劉騁, 「論唯美主義, 象征主義與頹廢主義之間的聯系」, 『張家口師專學報』, 16卷, 2000, pp. 16-19.

劉紅偉, 「工匠精神與傳統藝術傳承—從臨摹'簪花仕女圖'說起」, 『隴東學院學報』, 30卷, 2019, pp. 137-140.

劉琦, 「唐代綺羅人物畫的藝術魅力和歷史價值」, 『藝術評鑒』, 2018, pp. 27-28

劉容, 「從色彩審美意識比較中日民族性格」, 『大連民族學院學報』, 7卷, 2005, pp. 43-46.

魯曉雯, 「論唐代綺羅人物畫的裝飾性」, 『美術教育研究』, 2014, pp. 28.

呂少卿, 「唐代綺羅人物畫技法研究」, 『江蘇教育學院學報(社會科學版)』, 2003, pp. 111-113.

呂少卿, 「唐代綺羅人物畫淺探」, 『藝苑(美術版)』, 1999, pp. 46-49.

毛霞, 甘慶超, 「電影'藍', '白', '紅'色彩符號對影片主題的建構」, 『收藏』, 5卷, 2018, pp. 27-30.

潘璋敏, 張溪, 「淺析高飽和度色彩在電影中的應用」, 『漢字文化』, 22卷, 2018, pp. 99-100.

蘇醒, 「唐代綺羅人物畫探析—兼論中唐人物畫玩賞化的傾向及其對五代仕女畫的影響」, 『湖北美術學院學報』, 2018, pp. 9-17

湯寧容, 「唐代仕女畫中的色彩應用」, 『國畫家』, 2021, pp. 62-63.

汪碧雲, 楊新凱, 「E-learning 中一種基於氣質類型的情感計算算法」, 『上海師範大學學報: 自然科學版』, 2013, pp. 25-30.

汪光蕪, 「中國畫色彩審美觀念的流變」, 『國畫家』, 2008, pp. 70-71.

王波, 「法國印象派繪畫大師莫奈和他的愛妻卡米爾」, 『世界文化』, 2016, pp. 17-20.

王東春, 「唐代綺羅人物畫芻議」, 『美術向導』, 2008, pp. 67-68.

王文娟, 「中西繪畫色彩觀及其抽象性問題」, 『人文雜誌』, 2006, pp. 108-114.

王曉麗, 「唐代綺羅人物畫的現代價值挖掘」, 『名作欣賞(北大核心)』, 2010, pp. 103-105.

謝蕊, 「'簪花仕女圖'構圖、服飾及其文化研究」, 『浙江紡織服裝職業技術學院學報』, 20卷, 2021, pp. 41-45.

徐書凝, 「謝赫'畫品'的歷史價值及在當代創作中的運用」, 『藝術教育』, 7卷,

2021, pp.147-150.

薛永年, 「稱'中國畫'還是叫'水墨」, 『美術觀察』, 2019, pp.10-11.

閻國利, 李洪玉, 「性格, 氣質的類型及其鑒定方法」, 『天津教育』, 12권, 1988, pp.17-20.

楊會, 「從美學角度來分析'悲傷逆流成河」, 『聲屏世界』, 7卷, 2019, pp.49-50.

楊仁愷, 「風流恣綺靡一談'簪花仕女圖」, 『中華遺產』, 2004, pp.45-53.

餘旭鴻, 「圖像時代的繪畫與光影研究」, 『新美術』, 35권, 2014, pp.90-93.

餘洋, 「探索工筆與寫意的發展軌跡」, 『現代青年』, 2012, pp.91-98.

元號, 曹參, 「綺羅人物畫」, 『檢察風雲』, 2009, pp.76-77.

張雪青, 「'簪花仕女圖'的形式美研究」, 『上海師範大學學報(哲學社會科學版)』, 1999, pp.109-113.

鍾含泱, 「且將幽緒賦簪花: 從'簪花仕女圖'頭飾說開去」, 『美成在久』, 2019, pp.86-95.

周敏, 「豐腴華貴之美—論周昉的唐代綺羅人物畫」, 『鴨綠江(下半月版)』, 2015, p.73.

朱文傑, 「精妙神品, 傳世經典—'簪花仕女圖'欣賞」, 『金秋』, 12권, 2013, pp.31-32.