creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

박 태 성 교수 지도
석사학위 청구논문

고양이의 휴식을 표현한 도자 오브제 연구

2023

성신여자대학교 대학원
공 예 학 과
범 영 민

고양이의 휴식을 표현한
도자 오브제 연구

박 태 성 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 5월

성신여자대학교 대학원
공 예 학 과
범 영 민

인 준 서

범영민의 석사학위논문으로 인준함

2023년 5월

심사위원장 한 영 숙 (인)

심 사 위 원 김 시 완 (인)

심 사 위 원 박 태 성 (인)

성신여자대학교 대학원

논 문 개 요

바쁘게 움직이는 사람들 사이 햇살을 받으며 담벼락에 누워있는 고양이들을 종종 볼 수 있는데 그러한 모습을 볼 때면 마음의 여유가 생기는 것을 느낀다. 고양이가 휴식을 취할 때의 느긋한 모습은 현대인들에게 필요한 것이 아닐까라는 생각이 들며 이러한 고양이의 생태적 습성에서 보이는 다양한 행동은 독특한 형상으로 나타난다는 점에서 매우 흥미롭다.

본 연구에서는 고양이의 생태적 습성에 의해 나타나는 다양한 행동 양상과 형태적 특성을 활용하여 스토리 중심의 도자 오브제를 제안하고자 하였다.

고양이의 생태적 습성의 파악에 있어 고양이의 행동 양상과 그 의미를 자료 조사를 통해 정리하였으며 인간과의 관계를 고려한 생태적 본능을 중심으로 고양이의 의인화에 대한 방법을 모색하였다. 구체적으로는 인간의 삶에 비유한 스토리 구성과 여기에 필요한 고양이 행동 패턴을 연계하여 형상 표현의 모티브로 삼았다. 고양이의 의인화에 있어 특정 캐릭터가 필요함에 따라 스토리의 주제에 걸맞은 캐릭터 조건을 설정하고 캐릭터 제작 과정 및 방법을 제시하였다.

도자 오브제로의 제작에 있어서는 고양이의 생태적 습성에서 비롯되는 고양이의 특정 형태를 모티브로 캐릭터의 특성에 맞추어 형상 표현을 시도하였으며 도자 용품으로서의 일정 용도를 적용하여 기능성과 오브제의 역할을 동시에 모색하였다. 이외에 도자 오브제로서의 적절한 표현을 위해 핸드 빌딩을 비롯한 다양한 제작 방식을 시도하였으며 특히 의도하는 도자 오브제로서의 질감 표현을 위해 소지 실험을 진행하였다.

이상의 과정을 통해 의인화된 고양이의 스토리를 도자 오브제로 제작하여 보는 이들로 하여금 편안함과 휴식이라는 의미를 되새겨볼 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.

목 차

논문개요

Ⅰ. 서론 ····· 1

1. 연구동기 및 목적 ····· 1

2. 연구방법 및 범위 ····· 2

Ⅱ. 본론 ····· 3

1. 고양이의 생태학적 고찰 ····· 3

1) 고양이의 생태적 본능 ····· 3

2) 고양이의 습성에 의한 사례 ····· 9

2. 고양이의 생태적 특성에 따른 조형 표현 ····· 14

1) 고양이 습성에 의한 캐릭터화 과정 ····· 14

2) 고양이 캐릭터를 이용한 도자 오브제 제작 ····· 19

3. 시작품 제작 ····· 25

1) 제작 방법 ····· 25

2) 시작품 ····· 30

Ⅲ. 결론 ····· 45

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

【표 1】 고양이의 ‘거리 좁히기(+)’ 몸짓언어····· 7
【표 2】 고양이의 ‘거리 벌리기(-)’ 몸짓언어····· 8
【표 3】 생태적 본능에 의한 고양이 행동····· 9
【표 4】 야생환경 조성을 위해 시판되고 있는 고양이용품····· 11
【표 5】 고양이용품을 사용하는 모습····· 12
【표 6】 고양이 구성원과 환경에 따른 행동 분류····· 13
【표 7】 눌린 형태 관찰····· 14
【표 8】 면의 확장과 선의 간략화를 통한 얼굴, 손, 발, 몸통의 단순화··· 15
【표 9】 과장과 단순화를 통한 캐릭터화 적용····· 17
【표 10】 ‘기대다’, ‘늘리다’, ‘담다’의 분류····· 20
【표 11】 고양이의 유연한 특성과 요가의 결합을 통한 의인화····· 22
【표 12】 [숨숨.zip] 장식 제작 과정····· 23
【표 13】 다양한 바위의 무늬····· 24
【표 14】 혼합 방법에 따른 무늬 차이····· 24
【표 15】 제작 기법에 따른 주름 표현 차이····· 25
【표 16】 산백토 : 203 소지 혼합 비율에 따른 변화····· 26
【표 17】 핸드빌딩 작업 과정····· 27
【표 18】 슬립캐스팅 작업 과정····· 27
【표 19】 판 작업 과정····· 28
【표 20】 ‘기대다’ 형상에 따른 받침대 변화····· 28
【표 21】 물레 과정····· 29

그 림 목 차

【그림 1】 리비아 살쾡이(Libyan Wild Cat)····· 4

시 작 품 목 차

【작품 1】 CHUNKY _ 동굴동굴····· 30
【작품 2】 CHUNKY _ 묘(猫)한 시간····· 31
【작품 3】 CHUNKY _ 휴식····· 32
【작품 4】 CHUNKY _ 온기(溫氣)····· 33
【작품 5】 [Emotional chunkyz]····· 34
【작품 6】 CHUNKY _ Friends····· 35
【작품 7】 CHUNKY _ 포인(point)····· 36
【작품 8】 CHUNKY _ 플렉스(flex)····· 37
【작품 9】 CHUNKY _ 포인(point)&플렉스(flex)····· 38
【작품 10】 [LIMEZ ; YOGA] set····· 39
【작품 11】 [숨숨.zip] wind BELL····· 40
【작품 12】 [숨숨.zip] POTz····· 42
【작품 13】 [숨숨.zip] wave BOWL····· 43
【작품 14】 [숨숨.zip] ash TRAY····· 44

I. 서 론

1. 연구동기 및 목적

고양이는 조용하고 우아한 동물이라는 이미지를 가지고 있어 예로부터 많은 예술가들에 의해 다양한 예술적 표현이 이루어져 왔다. 하지만 최근 애니메이션에 등장하는 고양이들은 이전의 표현과는 달리 마치 사람처럼 의인화 과정을 통해 실제 고양이의 습성에 의한 묘한 모습을 과장하여 표현함으로써 작가의 의도를 전달하기도 한다. 애니메이션 '가필드'의 주인공 고양이 가필드가 대표적인 예이며 '톰과 제리'의 주인공 고양이 톰이 있다.

이와 같이 고양이 습성 또는 이미지를 이용한 예술 및 상업적 표현에 있어 많은 이들의 공감을 받고 있으며 특히 젊은 층에 있어 고양이는 귀여움과 위안의 상징으로써 사랑받고 있다.

휴식을 취하고 있는 고양이의 모습과 드러누워 뒹굴 거리거나, 버리려고 놔둔 박스에 들어가 휴식을 취하는 뻔뻔한 모습 등 예상치 못한 행동을 반복하는 고양이를 바라보고 있으면 묘하게 빠져들게 되며 이러한 고양이의 생태적 특성은 하나의 스토리 구성에 있어 매우 매력적인 소재라고 여겨진다.

특히 고양이의 유연한 특성과 야생적 본능에 의해 나오는 독특한 행동을 고양이의 의인화와 부수적인 요소를 결합하여 하나의 스토리로 구성할 수 있다면 기존의 캐릭터와는 달리 좀 더 실제적이며 친밀한 표현이 가능하다고 생각된다.

본 연구에서는 이러한 고양이의 생태적 특성을 의인화하여 다양한 스토리를 구성하고자 하였으며 이를 통해 편안함과 여유로움 같은 위안을 줄 수 있는 도자 오브제 제작을 목적으로 하고 있다.

2. 연구방법 및 범위

고양이의 생태학적 특성을 파악하기 위한 자료 조사에 있어서는 고양이의 생물학 및 인문학 자료를 중심으로 고양이의 본능과 습성을 표로 정리하였으며 특히 생태적 특징에 의한 행동 패턴 및 내용을 사진과 내용에 따라 분류하였다. 이에 대한 확인 작업으로써 교내에 거주하는 길고양이를 대상으로 영상 또는 사진으로 촬영하여 도표 작성 및 도안화 작업을 진행하였다.

고양이의 습성에 의한 형태적 특징을 파악하기 위해 고양이용품인 캣 폴, 캣 타워, 스크래쳐, 박스, 투명 볼, 투명 박스 등을 이용하여 실제 고양이가 취하는 자세 등을 사진으로 정리하였다.

이와 같은 과정을 통해 고양이의 독특한 특성과 형태를 파악하여 자의적 상상에 의해 유추된 형상으로 작품을 제작하고자 하였다.

제작 방법으로는 표현하고자 하는 작품 형태의 자유로움과 크기에 따라 핸드 빌딩, 슬립 캐스팅, 물레 작업 방법으로 제작하였다.

고양이의 표현에 있어 고양이 자체의 질감을 고려하여 유약보다는 소지에 의한 표현에 중점을 두었으며 이를 위해 다양한 색상의 소지에 의한 표현 방법을 제시하였다.

도자 오브제 제작에 있어서는 사람들이 살아가는 과정에서 나타나는 스토리를 대상으로 일정 스토리를 구성하였으며 여기에 필요한 아이템을 고양이의 캐릭터를 활용하여 디자인하였다.

Ⅱ. 본 론

1. 고양이의 생태학적 고찰

1) 고양이의 생태적 본능

고양이와 함께 잠을 잘 때 옆에서 느껴지는 온기와 울려 퍼지는 고양이의 골골거리는 소리를 들을 때면 마음의 평온함이 찾아와 금방 잠에 들곤 한다. 이와 같이 고양이는 마치 아기와 같은 평온한 휴식을 느낄 수 있는 대상이기도 하다.

졸고 있는 고양이를 들어 올리면 머리와 꼬리가 비에 젖은 신문처럼 축 늘어지는 모습을 볼 수 있는데 미국 작가 데일 카네기는『자기 관리론』[1]에서 휴식을 취하기 위해선 위의 고양이처럼 긴장을 풀어야 한다고 말하며 인도의 요가 수행자들 또한 진정 긴장을 풀고 싶다면 고양이와 같이 행동하라 말하기도 한다. 이렇듯 고양이는 실제로 사람에게 평온함을 선사하기도 하고 사람들은 그들의 행동을 따라 하며 마음의 평온을 되찾기도 한다.

고양이들의 독특한 행동은 고대 고양이 '리비아 살쾡이'의 야생적 본능이 유전되어 오는 것이라 전해진다.

연구에 의하면 생쥐를 잡는 고대 고양이의 습성으로 인해 가축화가 진행되었으며 이러한 특정한 목적으로 인해 일반적인 가축과는 달리 자유롭게 방목하는 방식으로 길들여지게 된다. 사람 또한 생쥐를 잡기 위해 고양이의 야생성이 필요했기에 일방적으로 길들이지 않았고 그로 인해 현대의 고양이도 옛 선조들과 비슷한 수준의 야생성을 간직하고 있다.

1) 데일 카네기, 『자기관리론』, 현대지성, 2021, p.282.

【그림 1】 리비아 살쾡이(Libyan Wild Cat)[2)]

집고양이의 조상이라고 알려져있는 '리비아 살쾡이'는 몸길이 48-62cm, 꼬리 길이 25-38cm, 몸무게 약 3.6kg으로 고양이과 동물 중 작은 편에 속한다. 주로 들쥐나 들새 등 작고 날렵한 동물들을 사냥하는 데 필요한 뛰어난 신체 능력을 지니고 있으며 생존에 필요한 독특한 행동들이 보여진다.

양안시(兩眼視)인 고양이는 두 눈으로 동시에 동일한 상을 보기 때문에 거리를 판별하는 감각이 아주 뛰어나다. 또한 고양이의 망막 뒤쪽에 모인 세포층을 '반사판'이라고 하는데 마치 거울처럼 망막으로 들어오는 빛을 반사하여 고양이의 시력을 40퍼센트 이상 향상시킨다.[3)] 그로 인해 어두운 곳에서 빛이 조금이라도 있다면 형상을 볼 수 있다. 이외에도 자기 키보다 약 5배 높이로도 뛰어오를 수 있는 강한 도약력을 가지고 있어 높은 수직 공간에 올라가 적으로부터 몸을 지키고 보다 빠르게 주위 상황을 파악할 수 있다. 야생에서 홀로 몸을 지켜야 하는 고양이는 좁은 나무 구멍이나 사방이 막힌 공간을 선호하였고 좁은 틈이나 공간에 들어갈 수 있는 유연성을 지니

2) 리비아 살쾡이(Libyan Wild Cat), 두산백과사전 두피디아. (http://www.doopedia.co.kr).
3) 팸 존슨 베넷, 『행동학에서 본 고양이 양육 대백과 고양이처럼 생각하기』, 페티앙북스, 2017, p.46.

고 있다. 이러한 행동이 가능한 이유는 고양이의 쇄골은 퇴화된 상태로 어깨 관절과 연결되어 있지 않아 얼굴만 들어갈 정도면 어느 곳이든 들어갈 수 있어 좁은 틈으로 들어가는 것이 가능하고 고양이가 가지고 있는 244개의 많은 뼈 중 등뼈를 구성하는 추골과 추골을 잇는 매우 부드럽고 탄력이 있는 '추간판'이라는 연골에 의해 좁은 공간을 유연하게 지나갈 수 있다.[4] 또한 고양이는 척추와 이어져 있는 꼬리뼈를 이용하여 균형을 잡아 재빠르게 움직여도 균형을 잃지 않는다.

고양이의 또 다른 독특한 행동은 대표적으로 '그루밍(allogrooming)'과 '스크래칭(Scratching)'이 있다. '그루밍'이란 고양이가 혀를 사용하여 본인의 몸을 핥는 행위이다. 고양이 혀에는 작은 갈고리 형태의 돌기가 뒤를 향해 돋아 있는데 그루밍을 할 때 이 돌기가 빗과 같이 털을 쓸어내는 역할을 한다. 고양이 침에는 천연 악취 중화제가 있어 그루밍을 통해 냄새와 기름기, 먼지, 빠진 털, 기생충, 기타 잔여물을 없애며 사냥을 마치고 사냥감을 먹어치운 후 사냥감의 냄새와 털에 붙은 먹이 찌꺼기를 제거하기 위해 그루밍을 하기도 한다. 이러한 행위는 다른 사냥감이나 포식자들에게서 본인의 존재를 들키지 않기 위함이다.

'스크래칭'은 나무 등의 거친 표면에 발톱을 갈며 다른 고양이에게 본인의 영역을 시각적, 후각적으로 표시를 하는 행위이다. 이는 서로의 영역을 침범하지 않게 함으로써 싸움의 위험을 감소시키는 역할을 한다. 거친 표면에 발톱을 긁어 앞발톱의 죽은 겉껍질을 벗겨 안쪽 발톱의 성장을 돕는다. 발톱을 갈 때 발 볼록 살에 있는 냄새 분비샘을 통해 후각적인 표시가 남아 영역 표시뿐 아니라 안전성 확보와 사회적 의사소통 역할도 한다.

집고양이들도 이런 야생본능을 가지고 있기 때문에 안정된 생활환경을 위해 야생과 비슷한 환경 조성을 위한 제품들이 시판되고 있다.

4) 핫토리 유키, 『고양이는 처음이라』, 이아소, 2018, p.40.

고양이들의 의사소통에는 음성언어와 몸짓언어가 있다. 음성언어란 울음소리를 뜻한다. 고양이의 대표적인 독특한 울음 소리로는 '야옹(meowing)', '그르렁 그르렁(Purring)', '채터링(Chattering)' 등이 있다.[5)]

'야옹(meowing)'은 주로 사람들과 소통하기 위해 사용하는 울음 소리이다. 다양한 '야옹'을 사용하여 사람에게 먹이, 놀이 등을 요구한다.

'그르렁 그르렁(Purring)'은 고양이가 성대문을 압박하여 내는 25헤르츠의 진동소리이다. 고양이가 만족스러운 상황에서 휴식을 취할 때 '그르렁' 소리를 내는 모습을 자주 목격하며 '그르렁' 소리가 몸에 퍼지면 몸의 고통이 줄어드는 치유효과를 가지고 있다는 사실이 밝혀졌다. 어미 고양이는 출산을 할 때 스스로 '그르렁' 소리를 내며 고통을 감소시킨다고 한다.

'채터링(Chattering)'은 고양이가 이빨을 부딪혀 내는 '캭캭' 거리는 소리이며 창밖의 새나 흥미로운 사냥감을 발견하였을 때 흥분하여 내는 소리이다.

몸짓언어란 귀, 눈, 꼬리를 섬세하게 움직여 몸짓으로 소통하는 것을 말한다. 집고양이들은 사람들과 소통하기 위해 성묘(成猫)가 되어도 여전히 울음소리와 몸짓 언어를 섞어 의사표현을 하지만 야생 고양이는 자신의 위치가 적에게 노출될 위험이 있기 때문에 발정기를 제외하고 성묘가 된 이후에는 거의 음성언어를 사용하지 않고 주로 몸짓 언어를 사용한다.

『행동학에서 본 고양이 양육 대백과』의 저자 동물 행동 컨설턴트 협회의 설립자인 팸 존슨 베넷은 고양이의 몸짓 언어를 크게 '거리 좁히기(+)'와 '거리 벌리기(-)'두 가지 범주로 나눌 수 있다고 말한다.[6)]

'좁히기'란 고양이가 친근함을 표시하기 위한 행동으로써, 다른 고양이와 소통, 친근함, 유대감을 나누는 사회적 행동이다.

'벌리기'란 상대방에 대한 경계의 표시로 공격, 방어 등의 자세를 취하는

5) 팸 존슨 베넷, 『행동학에서 본 고양이 양육 대백과 고양이처럼 생각하기』, 페티앙북스, 2017, pp.52-54.
6) 팸 존슨 베넷, 『행동학에서 본 고양이 양육 대백과 고양이처럼 생각하기』, 페티앙북스, 2017, pp.56-60.

것을 말한다.

고양이의 습성 중 거리 좁히기(+)와 거리 벌리기(-)의 구체적 내용은 다음과 같다.

【표 1】 고양이의 '거리 좁히기(+)' 몸짓 언어

No.	분류	내용
①	그루밍(allogrooming)	서로의 털을 핥아주며 유대감과 사회성을 표시하는 행위, 그루밍을 하며 스트레스를 해소하기도 한다.
②	번팅(bunting)	얼굴을 부비거나 부딪혀 유대감을 형성한 다른 존재에게 이마 분비샘에서 나오는 냄새를 묻히는 행위이다.
③	서로 비비기(allorubbing)	유대감을 형성한 고양이들이 서로의 몸을 비비며 사회적 의사소통을 하는 행위이다.
④	배 보이기	휴식을 취하는 상황에서 급소인 배를 보이며 누워있는 행위. 주로 편안하고 안정감을 느끼는 상황에 나오는 행위이다.
⑤	주무르기(kneading)	새끼 고양이가 어미 젖을 먹을 때 젖을 앞발로 꾹꾹 누르는 행위. 성묘도 만족감과 느긋함을 느낄 때 담요나 보호자의 부드러운 표면에 꾹꾹이를 하곤 한다.
⑥	눈 천천히 깜박거리기	신뢰와 애정을 가진 상대의 눈을 바라보며 눈을 천천히 깜빡이는 행위이다.

【표 2】 고양이의 ‘거리 벌리기(-)’ 몸짓 언어

No.	분류	내용
①	털 세우기(piloerection)	적에게 몸을 크게 보이기 위해 털을 곤두세우고 등을 아치형으로 굽힌 상태. 상대에게 옆구리를 보이며 방어 자세를 취하는 행위이다.
②	적극적인 공격 자세	뒤로 납작하게 눕혀 진 귀, 수축된 동공, 몸 아래로 밀어 넣진 않았지만 내려간 꼬리 등의 자세로 상대방의 눈을 바라보는 공격적인 행위이다.
③	방어적인 공격 자세	확장된 동공, 머리에 납작하게 붙인 귀, 상대방의 시선을 피한다.
④	배 보이기	싸울 생각은 없으나 상대방이 싸움을 건다면 이빨, 발톱 등 모든 무기를 동원하여 싸우겠다는 의사이며 싸움 상대에게 보내는 방어의 표현이다.
⑤	귀를 머리 뒤쪽으로 바짝 눕히기	거리 벌리기에서 보여지는 다른 행위의 조합을 통해 적극적인 공격 행위 또는 방어적인 공격 행위로 볼 수 있다.
⑥	꼬리 휙휙 휘두르기	불안감, 긴장감을 느낄 때 채찍처럼 꼬리를 휘두른다.

위의 표에서 알 수 있듯이 고양이의 생태적 특성에 의한 행동은 독특한 형태의 자세로 나타나게 되고 여기서 다양한 감정을 느낄 수 있다. 우리가 고양이의 귀여움을 캐릭터화 할 때 가장 많이 사용하는 것이 고양이의 생태적 본능에서 나오는 행위인 그루밍이듯 위의 표에서 보여 주는 다양한 고양

이의 행동적 특성은 편안함, 지루함, 행복함 등과 같은 다양한 감정과 표현이 가능하다고 생각된다.

이와 같은 고양이의 생태적 본능에 있어 특히 몸짓 언어가 갖는 내용적 요소는 생존이라는 측면에서 인간의 본성 또는 본능과 큰 차이는 없다고 여겨진다. 따라서 이러한 고양이의 몸짓 언어는 인간의 삶에 비유한 의인화 표현 등에 적합하다고 생각하며 이를 활용한 스토리 구성 및 표현 소재로서의 활용 가능성이 높다고 판단된다.

2) 고양이의 습성에 의한 사례

고양이의 생태학적 특성은 크게 몸짓언어와 음성언어로 구체적 행위를 판단할 수 있는데 앞서 살펴보았듯이 몸짓언어는 고양이의 행동 원인과 이에 따른 감정 등을 구체적으로 보여주고 있다. 따라서 몸짓언어에서 나타나는 행동 및 자세를 구체적으로 이해하기 위해서는 각 언어별 내용에 따른 행동 패턴을 살펴볼 필요가 있다.

【표 3】은 고양이의 야생적 본능에 따른 구체적 행위로써 실내 및 실외 공간의 구조물과 고양이 습성과의 관계성을 고려한 내용을 정리하였다.

【표 3】생태적 본능에 의한 고양이 행동

분류	이미지 및 내용
몸에 딱 들어 맞는 공간에 들어가기	
	몸을 웅크린 형태로 몸에 딱 맞는 공간에 들어가는 것을 볼 수 있다. 조용히 본인만의 시간을 즐기는 것처럼 보인다.

그루밍				
	유연한 몸을 사용하여 요가를 하듯 몸을 한껏 접고 발바닥, 엉덩이, 꼬리 등을 핥는다.			
스크래칭				
	주로 수직 형태의 물체에 앞발을 긁는 행위로써 거친 표면의 물체 등이 사용된다.			
높은 공간에서 휴식				
	길고양이 경우 지붕, 담벼락 등에 올라가 휴식하는 모습을 자주 볼 수 있는데 실내에서는 냉장고나 높은 선반 등을 선호하기에 최근에는 캣 폴, 캣타워 등이 사용되기도 한다.			

위의 표에서 알 수 있듯이 고양이의 본능에 따른 행동을 위해서는 박스나 폴대 같은 구체적인 구조물이 필요함을 알 수 있는데 최근 이러한 고양이의 야생 본능을 위해 야생과 유사한 환경 조성 제품들이 시판되고 있다.

고양이 제품으로는 '캣 타워(Cat Tower)', '캣 폴(Cat Pole)', '숨숨집(Cat Cave)', '스크래처(Cat Scratcher)' 등이 있다.

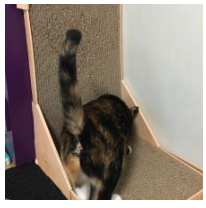
'캣 타워', '캣 폴'은 높은 수직 공간을 만들 수 있는 고양이용품이다. 폴(Pole)부분에 고양이들이 스크래칭을 할 수 있는 천과 마끈 등을 부착하여

스크래쳐로 사용하는 등의 다용도로 사용할 수 있다. 고양이의 습성상 서열에 따라 캣 폴에 올라가는 높이가 정해져 있어 서열이 낮은 고양이가 높은 위치를 선점하려 했을 때 다투는 모습을 볼 수 있다. 서열 경쟁을 즐기는 고양이들은 가장 높은 공간을 차지하여 본인의 서열을 드러내는 것에 만족감을 느껴 과시하기에 캣 폴 사용 시 고양이들의 싸움을 줄일 수 있다.

‘숨숨집’은 사방이 막힌 공간을 선호하는 고양이의 특성을 고려하여 제작된 제품이다. 외부인이 갑작스럽게 집에 들어오는 등의 낯선 상황에서 몸을 숨기려고 들어가거나 편안히 숙면을 취하고 싶을 때 사용된다.

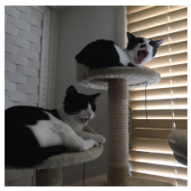
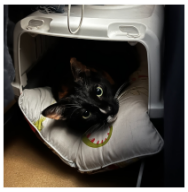
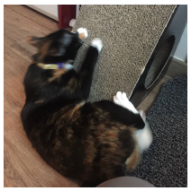
‘스크래쳐’는 나무에 스크래칭을 하며 영역 표시와 발톱 관리를 하던 본능을 위해 제작된 용품이다. 야생 본능에 의해 고양이들은 가구에 스크래칭을 하곤 하는데 이를 방지하기 위해 고양이들이 좋아하는 다양한 형태, 재질의 스크래처 등이 있다.

【표 4】야생환경 조성을 위해 시판되고 있는 고양이용품

			
캣 타워 (Cat Tower)	캣 폴 (Cat Pole)	숨숨집 (Cat Cave)	스크래쳐 (Cat Scratcher)

【표 5】는 고양이 야생 환경을 전제로 제작된 용품의 사용 예이며 구조물과 야생 본능에 의한 고양이의 구체적인 행동 자세 등을 파악할 수 있다. 구조물과 물체의 형태에 따라 다양한 고양이의 형상과 자세 등을 확인할 수 있다.

【표 5】고양이용품을 사용하는 모습

<table>
<tr><th>분류</th><th colspan="3">이미지 및 분류</th></tr>
<tr><td rowspan="2">캣 타워,
캣 폴</td><td> </td><td>  </td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="3">높은 공간에 올라가 주로 창밖을 바라보며 야외를 구경하거나 몸을 동그랗게 말고 취침을 하는 모습을 관찰할 수 있다. 캣 폴에 설치된 동그란 형태의 플라스틱 볼에 들어가 휴식을 취할 때 몸의 형태가 동그랗게 변하는 것을 확인할 수 있었다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">숨숨집</td><td>  </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="3">사방이 막힌 구조로 야생에서 허점이 될 수 있는 등을 보호해 주어 안정감을 느낄 수 있는 공간이다. 주로 앞쪽에 구멍이 뚫려있어 어둠 속에서 두 눈만 반짝이는 것을 볼 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스크래쳐</td><td>  </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td colspan="3">골판지, 천, 마끈 등 다양한 재질의 스크래쳐가 존재한다. 야생에서 나무에 스크래칭을 하는 고양이의 특성을 바탕으로 제작되었기에 주로 수직 형태의 스크래쳐를 많이 사용한다. 몸을 스크래쳐에 바싹 기대어 긁는 모습을 볼 수 있다.</td></tr>
</table>

본 연구에서는 고양이의 다양한 행동 패턴을 파악하기 위하여 습성과는 관계없지만, 한 공간에 고양이의 개체 수 변화에 따른 행동 변화를 살펴보았다.

일정 공간에 한 마리의 고양이가 있을 경우에는 경쟁자가 없어 좀 더 자유분방한 형태를 취하는 경우가 많았다.

두 마리 이상의 경우에는 때론 싸우기도 하지만 그루밍을 하며 휴식하는 것을 확인할 수 있었으며 각각의 장면에서 특유의 고양이 습성을 볼 수 있었다.

【표 6】고양이 구성원과 환경에 따른 행동 분류

구성원	고양이 사진		
한 마리			
두 마리 (실내)			
두 마리 (실외)			

2. 고양이의 생태적 특성에 따른 조형 표현

1) 고양이 습성에 의한 캐릭터화 과정

2017년 프랑스 과학자인 마크 앙투안은 「고양이 유변학에 관하여(On the rheology of cats)」[7]라는 고양이 액체설을 주장하는 논문으로 '이그노벨상(Ig Nobel Prize)'을 받았다. 다소 엉뚱해 보이는 주장이지만 어느 형태의 용기든 그 형태대로 변형되는 고양이의 유연함에 주목하여 연구를 진행한 것이다. 노벨상을 풍자하여 만든 '이그노벨상'이지만 고양이들의 독특한 행동에 주목하는 이들이 많다는 것을 알 수 있다.

본 연구에서는 마크 앙투안이 주목한 고양이가 '액체설'을 중심으로 들어가는 공간에 따라 형태가 변형되는 모습 속 조형적 특징을 모티브로 고양이의 형상 디자인을 시도하였다.

고양이의 유연한 생태적 특성으로 인해 고체임에도 불구하고 액체인 듯 들어가는 형태에 맞춰 몸이 변형되는 것과 고양이의 겨드랑이에 손을 넣고 들어 올리면 강아지와는 다르게 몸이 쭉 늘어나는 모습을 볼 수 있다.

【표 7】 눌린 형태 관찰

투명한 곳에 들어가 눌린 주름 관찰			

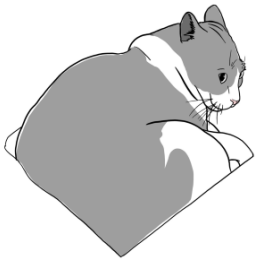
7) 마크 앙투앙, 「고양이 유변학에 관하여(On the rheology of cats)」, 2017.

이러한 형상에서 고양이는 다른 동물들에게 볼 수 없었던 독특한 조형성을 지녔다고 보았으며 고양이와 관련된 부수적인 요소들인 스크래쳐, 숨숨집 등과 고양이를 결합함으로써 다양한 이야기 구성이 가능하다고 생각된다.

이외에도 반구, 직사각형 형태의 투명 플라스틱 박스에 들어간 고양이의 형태를 관찰하여 눌릴 형상에서 보이는 단면의 모습을 입체적인 고양이 형상에 눌린 단면으로 표현함으로써 액체설에 의한 유연성을 강조하고자 하였다. (【표 7】 참조)

【표 8】 면의 확장과 선의 간략화를 통한 얼굴, 손, 발, 몸통의 단순화

No.	고양이 사진	일러스트	단순화
①			
	눈, 머즐(인중이 되는 부분), 귀		
②			
	손, 발		

③			
	몸통		

이와 같은 방법으로 고양이가 취하는 독특한 형태의 모습을 ‘그루밍하는 모습’, ‘유리 볼에 들어가 형태가 동그랗게 변한 모습’, ‘기지개 켜는 모습’,‘ 몸을 동그랗게 말고 잠을 자는 모습’ 등으로 분류하여 이를 모티브로 한 형상화 과정을 제시하였다. (【표 8】 참조)

형상화 과정은 먼저 포착된 고양이의 형상을 하나의 선으로 간략화하는 과정을 통해 형상의 특징을 강조하고자 하였다.

본 연구에서 고양이의 형상적 표현의 주안점으로는 느긋함 또는 나른함에서 느껴지는 ‘여유로움’에 두었기에 구체적인 표현으로는 ‘통통함’이라는 이미지로 표현하고자 하였다. 즉 간략화된 선으로 정리된 고양이의 형상에 통통한 이미지를 부여함으로써 여유롭고 익살스러운 고양이 캐릭터를 도출하고자 하였다.

세부적 표현으로는 고양이의 눈, 머즐(인중이 되는 부분), 귀의 단순화와 면의 확장을 통해 날렵한 고양이 이미지보다 동글동글하게 표현하여 고양이가 휴식하는 모습의 나른함과 포근함을 강조하고자 하였다.

몸체 표현에서도 몸체 면적과 손, 발 등을 사실보다 확대, 과장함으로써 젤리 같은 탱탱함을 표현하고자 하였으며 유리 볼, 스크래쳐 등에 눌린 다양한 형상을 포착하여 표현함으로써 익살스러움을 강조하고자 하였다.

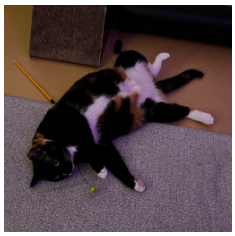
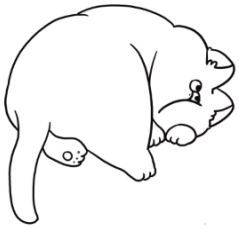
【표 9】는 캐릭터화 과정을 정리한 것으로써 고양이의 몸짓 언어에서 나오는 대표적인 행동 패턴을 모티브로 캐릭터화하였다.

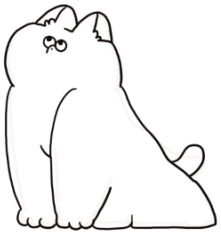
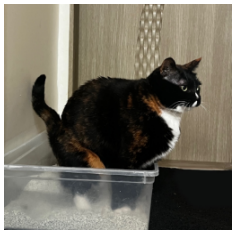
이상과 같이 고양이의 표현에 있어 '선의 간략화'와 '신체부의 과장적인 표현'이라는 방법을 통해 연구자가 제시하고자 하는 느긋하며 익살스러운 고양이를 표현하고자 하였다.

【표 9】과장과 단순화를 통한 캐릭터화 적용

No.	고양이 사진	캐릭터화	분류	내용
①			담김	투명한 유리 볼 속에 들어가 휴식하는 모습이다.
②				몸을 동그랗게 마는 고양이의 대표적인 휴식 자세 고양이+암모나이트= '냥모나이트'라고 불리기도 한다.[8]
③				배를 위로 향한 상태로 들어 안아 몸이 접힌 모습이다.

8) 이용한, [이용한의 절묘(猫)한 순간들], '암모나이트'에서 비롯한 냥모나이트는 몸을 동그랗게 말고 있는 고양이의 모습, 서울신문, 2023.06.29, (https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20221121025009).

④			기댐	매우 편안한 상태로, 사람처럼 배를 드러내고 벽에 몸을 기댄 채 휴식을 취하는 형태이다.
⑤				No.③의 형상과 유사하지만 바닥에 몸을 축 늘어뜨린 전형적인 휴식 자세이다.
⑥				캣 타워 위에 올라가 휴식을 취하는 형상으로 No.②번과 유사한 형태이다.
⑦				스크래쳐에 등을 기대어 휴식을 취하는 모습이며 눌린 볼이 인상적이다.
⑧				그루밍을 하며 다리를 쭉 올린 형태이며 고양이의 유연한 특성에 의해 나오는 독특한 자세이다.

⑨			늘림	몸을 쭉 펼친 상태로 배를 보이며 햇살을 즐기는 형상이다.
⑩				주로 잠을 자고 일어난 후 몸을 쭉 늘리며 기지개를 켜는 모습이다.
⑪				고양이들이 용변을 볼 때 몸을 동그랗게 말고 힘을 주는 모습이다.

2) 고양이 캐릭터를 이용한 도자 오브제 제작

고양이의 생태적 특성을 고려한 캐릭터를 활용하여 도자 오브제의 형상화 작업을 시도하였다. 형상화 작업은 크게 '고양이 습성에 의한 형상'의 활용과 '스토리 구성에 의해 의인화된 고양이 형상'으로 나누어 오브제화하였다.

먼저 고양이 습성에 나타나는 고양이 형상을 '기대다', '늘리다', '담다' 의 세 가지 습성을 기준으로 분류하여 여기에 스토리를 더한 연출을 통해 이미지와 메시지를 담은 특정의 형상으로 표현하였다. 이에 대한 분류 및 내용은 다음과 같다.

【표 10】‘기대다’, ‘늘리다’, ‘담다’의 분류

No.	형태	예시	내용
①	 기대다		자유로운 형태의 도자 오브제. 여러 마리의 고양이, 고양이용품 등의 부수적 요소를 배치하여 다양한 상황을 연출하였다.
②	 늘리다		휴식하는 고양이의 평온함과 유연한 고양이의 신체적 특성에 주목하여 ‘요가’ 행위와의 결합을 통한 의인화로 고양이의 휴식을 표현하였다.
③	 담다		몸에 딱 들어맞는 공간을 선호하는 고양이의 독특한 특성에 주목하여 다양한 형태의 볼에 담겨 휴식하는 고양이를 표현하였다. 의인화를 통해 감정을 담은 고양이를 표현하고자 하였다.

‘기대다’는 대부분의 시간을 휴식하며 보내는 느긋한 고양이의 모습을 포착하여 자유로운 형태의 도자 오브제를 제작하였다.

한 마리의 경우 고양이용품을 부수적 요소로 결합하여 투명한 플라스틱 볼에 들어가 휴식하는 고양이, 스크래쳐에 기대어 휴식하는 고양이 등 상황을 설정하여 오브제를 제작하고자 하였으며 두 마리 이상의 경우 서로에게 기대어 온기를 나누는 형상, 이마를 맞대며 헤드 번팅을 하는 상황 등을 연출하여 도자 오브제를 제작하고자 하였다.

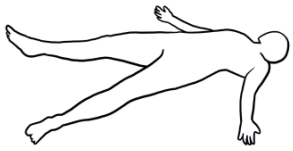
‘늘리다’는 고양이의 생태적 특징 중 고양이의 유연한 자세 또는 기지개하듯이 늘어나는 형상이 마치 사람이 요가하는 듯한 인상에 착목하여 오브제화한 작업이다.

고양이는 유연한 뼈와 근육 구조를 가지고 있어 우아하며 자유로운 형태를 취할 수 있으며 꼬리와 척추가 이어져 있어 균형 감각이 뛰어나다. 이러한 몸의 특징은 유연성과 균형 감각을 요하는 요가를 하기 매우 적합하며 고양이를 바라볼 때 느껴지는 평온함과 요가 수행 시 명상을 하며 마음속 잡념을 없애 평온함을 유지하는 감정의 유사함을 느껴 고양이와 요가의 공통된 특징 중 ‘유연함’, ‘평온함’을 결합하여 의인화를 통한 스토리를 담고자 하였다.

고양이가 기지개를 켜는 자세, 누워있는 자세 등과 유사한 요가 자세로써 요가의 ‘코브라 자세’, ‘송장 자세’, ‘메뚜기 자세’,를 참고하여 형상화하였다.

【표 11】의 고양이 오브제는 눈을 감고 마음속 깊은 곳에서 입 밖으로 공기를 내뱉으며 고요한 마음을 유지하는 호흡을 통해 명상에 잠긴 모습으로 설정하였고 동그란 입에 인센스 스틱을 꽂아 실용적인 사용이 가능하도록 제작하였다.

【표 11】고양이의 유연한 특성과 요가의 결합을 통한 의인화

No.	요가 자세	적용	
①			
	코브라 자세 (부장가아사나)	묘(猫) 스트레칭 시간	호(號) 기지개 켜는 시간
②			
	메뚜기 자세 (살라바아사나)	묘(猫) 담배 피우던 시절	호(號) 사탕 먹는 시간
③			
	송장 자세 (사바아사나)	묘(猫) 선탠 하는 시간	

이상 고양이의 습성과 의인화에 의한 형상화 작업은 주로 고양이의 형상이 주가 된 표현이 대부분이나 고양이의 습성 중 '경계'에 의한 생태적 특성을 활용하면 고양이 형상 외에도 다양한 사물을 이용한 오브제 표현이 가능

하다. 그중 고양이가 상대방을 경계하기 위해 숨어있는 습성을 본 연구에서는 '숨다'로 정의하고 고양이가 숨거나 쉬는 공간 또는 사물을 부수적인 오브제로 구성하여 구체적인 스토리를 제시하거나 풍경과 같은 실질적인 용도로 전환시켜 도자 아이템으로 제작하였다.

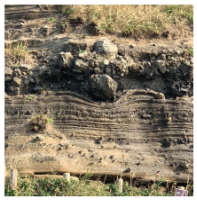
여기서 풍경은 고양이의 생태적 습성에 의해 시판되고 있는 고양이용품 '숨숨집'을 모티브로 제작하였으며 그 안에서 편안히 휴식을 취하는 고양이를 함축적으로 표현하고자 하였다.

【표 12】[숨숨.zip] 장식 제작 과정

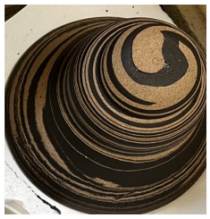
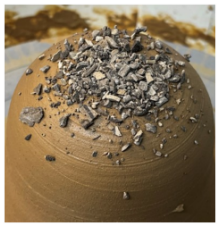
고양이 사진	단순화	내용
		고양이가 숨숨집, 좁은 공간에 들어가는 행위는 컴퓨터 파일을 압축하여 '고양이.zip' 압축 파일을 만드는 것처럼 몸을 압축하는 행위라 보았다.

이외에 부수적인 사물의 오브제화 작업에 있어 '담다'와 '숨다'의 작업에서는 고양이가 들어갈 수 있는 공간을 표현하고자 하였으며 좁은 공간을 선호하는 고양이가 산속에 거주한다면 이라는 상상을 통해 다양한 바위틈 속에 숨어 휴식하는 야생 고양이들의 모습을 표현하고자 하였다. 고양이가 담긴 공간은 그릇과 같은 담을 수 있는 형상이며 그 표면은 산속의 지층을 연상시킬 수 있는 색상과 무늬를 도자기의 연리문으로 표현하였다. 【표 13】은 고양이가 담긴 용기의 표면 질감의 모티브로써 다양한 지층을 보여주고 있으며 내용은 다음과 같다.

【표 13】 다양한 바위의 무늬

【표 14】 혼합 방법에 따른 무늬 차이

No.	흙	완성본	내용
①			촘촘히 혼합된 두 소지는 색상이 섞여 강한 대비감을 감소시켜 부드러운 느낌을 준다.
②			대비감이 큰 소지를 상하로 혼합하여 물레 작업을 진행하였다. 윗부분의 흑토가 넓은 면적을 둘러싼 것을 확인할 수 있었다.
③			대비감이 큰 소지를 좌우로 혼합한 후 ②와 같은 제작 방법을 진행하였다. 대비감이 강한 지층을 표현하기 적합한 것을 확인할 수 있었다.
④			산백토, 세인토 등의 짙은 베이지 색상 소지와 건조된 흑토, 백자 등의 굽 밥을 뿌린 후 물레 작업을 진행하였다. 구름, 바둑무늬의 장식이 형성됨을 확인할 수 있었다.

3. 시작품 제작

1) 제작 방법

‘선의 간략화’와 ‘몸체 면적 확장’을 통한 고양이의 눌린 형상을【표 7】의 관찰을 통해 아래【표 15】와 같이 표현하였다. 몸의 부위가 나뉘어지는 꼬리, 다리 등의 겹쳐 눌리는 부분은 깊은 홈을 주어 표현하였고 엉덩이, 팔과 같이 살이 접히는 부위는 약한 홈을 주어 표현하였다.

제작 기법으로는 핸드 빌딩(속 파기, 코일링), 슬립 캐스팅, 판 작업, 물레 성형이 있다. (【표 17-21】참조)

제작 기법에 따라 주름 표현의 차이를 주었으며 내용은 아래 표와 같다.

【표 15】제작 기법에 따른 주름 표현 차이

No.	① (핸드빌딩)	② (슬립 캐스팅)	③ (슬립 캐스팅)
표현			
내용	자유로운 형태의 고양이를 표현하기 위해 핸드빌딩으로 제작하였다. 자연스러운 주름을 표현하고자 하였다.	①과 같은 자유로운 형태의 오브제이지만 슬립 캐스팅 과정을 통해 간결하고 정리된 선이 특징이다.	형태를 단순화 하였지만 고양이의 특징인 유연함, 귀, 발바닥, 꼬리를 강조하여 표현하였다.

슬립 캐스팅은 산백토 슬립을 제작하여 작업하였다. 기존의 203실크소지 슬립 제작 방식과 동일한 물과 해교제 비율 적용 시 산백토 슬립은 낮은 유동성을 가져 물과 해교제를 추가하여 유동성 있는 슬립으로 제작하였다. 하지만 산백토 슬립과 203실크 슬립의 캐스팅 작업 비교를 통해 산백토 슬립의 흙벽 형성이 더디고 고양이 주름 사이에 갈라짐이 잦아 작업 효율성이 낮아짐을 확인하였다. 이를 보완하기 위해 산백토 슬립과 203실크슬립을 혼합하는 실험을 진행하였고 이를 통해 캐스팅 작업에 적절한 비율을 찾고자 하였다.

【표 16】산백토 : 203 소지 혼합 비율에 따른 변화

비율	① 10:0	② 7:3	③ 3:7	④ 0:10
이미지				

이와 같은 실험을 통해 10:0 -> 0:10 으로 갈수록 점박이 무늬가 사라지며 아이보리색에서 부드러운 흰색으로 바뀌는 것을 관찰할 수 있었고 산백토와203실크 소지를 혼합한 슬립은 기존 실크 소지와 다르지 않음을 확인하였고 갈라짐이 적어 캐스팅에 용이함을 확인할 수 있었다.

산백토의 촉감과 무늬 변화가 크지 않고 원활한 캐스팅 작업이 가능한 【표 16】②의 산백토 슬립을 사용하고 고양이 털의 보들보들한 촉감을 표현하고자 무시유 작업을 진행하고자 한다.

【표 17】 핸드빌딩 작업 과정

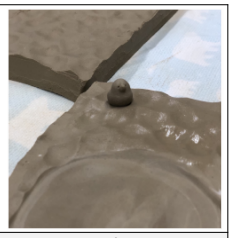
핸드빌딩				
		코일링		
	모델링	속파기		

자유로운 형태의 '기대다.'는 크기에 따라 핸드빌딩, 슬립 캐스팅 작업으로 분류하여 작업을 진행하였다. 와목으로 모델링 제작 후 대략적인 비율과 형태를 파악하여 코일링과 속파기 작업을 통해 다양한 형태의 도자 오브제를 제작하였다. 산백토, 산청토 등의 흙을 사용했지만 추후 큰 조형 작업 시 기물의 파손도를 낮추기 위해 갈색 조형토를 사용하여 작업을 진행하였다.

【표 18】 슬립캐스팅 작업 과정

슬립캐스팅				
	원형 제작	석고 변형	몰드 제작	캐스팅

【표 19】판 작업 과정

판 작 업				
	판 제작	도구를 이용한 결 제작	기물 형태에 따른 바닥 찍기	컷팅 및 부수적 요소 부착

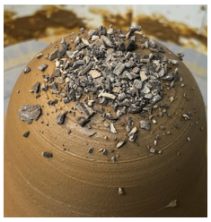
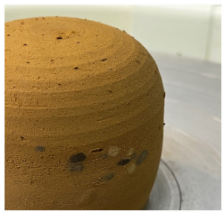
‘⑵늘리다’의 요가 하는 고양이 본체는 슬립 캐스팅으로 제작하였고 받침대는 혼합토를 사용하여 거친 해변을 표현 후 다양한 형태의 받침을 제작하기 위해 판 작업으로 작업을 진행하였다.

받침대의 자유로운 모래의 결을 표현하고자 다양한 크기의 ‘구’ 형태의 도구로 흙의 표면을 난타하여 불규칙한 무늬를 찍어내었고 ‘요가 고양이’의 형상에 따라 ‘요가 고양이’ 석고 원형의 밑바닥을 찍어 모래사장에 누운 고양이의 흔적을 표현하였다. (【표 20】참조)

【표 20】‘기대다’ 형상에 따른 받침대 변화

①	②	③	④	⑤	⑥

【표 21】물레 과정

물레 작업				
	물레 성형	굽 깎기	눈 조각	채색

물레 과정을 통해 제작된 [숨숨.zip] 시리즈는 p.24【표 14】의 ①, ④의 제작 방법으로 다양한 형태와 무늬를 가진 연리문 작업을 진행하였다.

'담다'의 [Emotional chunkyz] 시리즈는 고양이가 볼 속에 담겨 있는 모습을 합으로 제작하였다. 고양이 형태는 합의 뚜껑의 역할을 하며 볼은 합의 본체 역할을 한다. 뚜껑은 슬립 캐스팅, 볼은 물레 작업으로 제작하였다.

2) 시작품

【작품 1】CHUNKY _ 동굴동굴

핸드빌딩/물레, 산백토/동영토/흑토, 1250℃, 산화 소성

107 x 117 x 231 / 113× 119 x 200mm

생태학적 습성에 의해 좁은 공간을 선호하는 고양이가 유리 볼에 들어간 형태를 핸드 빌딩으로 제작한 도자 오브제다.

‘통통한 귀여움’이라는 뜻을 가진 ‘CHUNKY’ 고양이 도자 오브제는 통통한 형태와 독특한 행동을 표현함으로써 느껴지는 고양이의 ‘느긋함’과 ‘유쾌함’을 전달하고자 하였다. 다양한 소지를 사용하여 차분하지만, 다양한 자연의 색을 표현하고자 하였다.

【작품 2】CHUNKY _ 묘(猫)한 시간

핸드빌딩, 산백토/산청토, 1250℃, 산화 소성

168×126×100 / 190×170×100 (mm)

고양이들의 묘(妙)한 모습의 여유로운 휴식 시간을 표현한 도자 오브제이다. 사람들의 일상 속 휴식을 취할 때, TV를 볼 때와 다르지 않은 여유로운 모습은 감정의 동기화를 불러일으켜 느긋한 감정이 들곤 한다.

고양이들의 여유롭고 느긋한 모습을 보여 사람들 또한 묘(猫)한 휴식 시간을 즐겼으면 하는 마음으로 제작하였다.

【작품 3】CHUNKY _ 휴식

핸드빌딩, 갈색조형토, 1250℃, 산화 소성

120 x 140 x 160 (mm)

몸을 동그랗게 말고 포근하게 캣타워에 올라가 창밖을 바라보는 반려묘를 표현하고자 하였다. 갈색조형토 특유의 자연스러운 점박이 무늬와 흑토와 갈색조형토를 혼합하여 고양이의 얼룩진 무늬를 자연스럽게 표현하였다. 유독 바쁜 아침, 햇살 아래에서 휴식하는 반려묘를 바라보며 평온한 마음을 되찾았던 순간을 표현하고자 하였다.

【작품 4】CHUNKY _ 온기(溫氣)

핸드빌딩/슬립캐스팅/물레, 산청토/산백토/백자/흑토, 1250℃, 산화 소성

158×190×140 / 72×49×53(mm)

말없이 몸짓 언어로 소통하는 고양이들은 서로의 얼굴을 비비며 애정을 표현한다. 서로에 대한 사랑을 온몸으로 표현하는 고양이를 보고 있으면 마음이 따뜻해짐을 느낀다. 뒤쪽 연리 무늬의 화분을 배치하여 야생 고양이들이 바위틈에서 휴식하는 순간을 표현하고자 하였다.

“집사, 나가지 말고 나랑 놀자!”

【작품 5】[Emotional chunkyz]

슬립캐스팅/물레, 산백토+203/혼합토, 1250℃, 산화 소성

110×112×36 / 97×104×35 / 85×75×39 (mm)

고양이의 유연한 특성으로 좁은 공간에 들어가 편안하게 휴식하는 모습을 표현하였다. 의인화를 통해 다양한 감정을 드러내는 표정과 행동으로 제작하였다. 호기심 어린 눈으로 세상을 바라보며 바쁘게 움직이는 사람들을 의문 섞인 표정으로 관찰하고 있다.

【작품 6】CHUNKY _ Friends

핸드빌딩/슬립캐스팅, 산백토/산청토, 1250℃, 산화 소성

다양한 자세의 고양이들이 휴식하는 모습을 표현하였다. 각기 본인이 원하는 공간에서 여유로운 시간을 보낸다.

다른 성향을 가지고 있지만 서로를 이해해 주는 친구와 만날 때의 모습과 유사함을 느낀다. 개개인을 이해하며 함께 살아가는 세상을 표현하고자 하였다.

【작품 7】CHUNKY _ 포인(point)

슬립캐스팅, 산백토/203혼합토, 1250℃, 산화 소성

72×49×53(mm)

어깨와 등을 벽 또는 스크래쳐에 기대어 휴식하는 모습을 제작하였다. 유독 볼록 튀어나온 뱃살을 강조하여 통통한 고양이의 애교 뱃살을 표현하고자 하였으며 편안하게 다리를 쭉 뻗은 발끝은 발레 스트레칭 동작 포인(point)을 하는 듯 보인다.

색 안료를 혼합하여 마블링, 검정, 갈색 등의 다양한 무늬를 가진 고양이를 표현하고자 하였다.

【작품 8】 CHUNKY _ 플렉스(flex)

슬립캐스팅, 산백토/203혼합토, 1250℃, 산화 소성

80×86×88 (mm)

.

그루밍을 하며 스트레스를 풀기도 하는 고양이를 보며 슬기롭게 삶을 살아간다는 생각을 한다. 사람들에게도 고양이처럼 스트레스를 해소하라고 말해주고 싶다.

온전히 혼자만의 시간 속에서 본인을 쓰다듬으며 스스로 위로의 말을 전해 주고 가끔은 발끝을 들어 올려 요가 자세를 취하듯 운동을 하는 고양이의 스트레스 해소법을 따라 하다 보면 고양이처럼 느긋하고 평화로운 삶을 즐길 수 있을지 모른다.

【작품 9】CHUNKY _ 포인(point)&플렉스(flex)

슬립캐스팅, 양구 백자, 1250℃, 산화 소성

80×86×88 / 72×49×53 (mm)

찬 바람이 불기 시작하는 가을날이 되면 포근한 곳을 선호하는 고양이는 따뜻한 볕이 들어오며 낙엽이 많이 쌓여있는 푹신한 공간에서 휴식하는 것을 선호한다.

서로에게 몸을 기대며 가을볕 아래에서 휴식하는 고양이들의 모습을 표현하였다.

【작품 10】[LIMEZ ; YOGA] set

슬립캐스팅/판 성형, 산백토+203슬립/혼합토, 1250℃, 산화 소성

Total 680 × 500 × 86 (mm)

고양이 유연한 특성에 주목하여 요가와 결합해 제작한 라임즈 시리즈다. 바다에서 파도 소리를 들으며 심신을 달랬던 경험을 바탕으로 '치유의 공간'인 바닷가를 배경으로 설정하였다. 명상과 요가를 하며 마음의 평화를 느꼈던 순간을 기억하며 작품 속에 담고자 하였으며 많은 현대인에게 마음의 평화를 전해주고자 한다.

【작품 11】[숨숨.zip] wind BELL

물레/슬립캐스팅, 혼합토, 1250℃, 산화 소성

약 ϕ72 × 43 (mm)

사방이 막힌 어두운 공간을 편안하게 느끼는 고양이들의 특성에 의해 시판되고 있는 ‘숨숨집’이라는 산업 제품을 모티브로 제작한 풍경이다.

파일을 압축하듯 비대한 몸이 좁은 공간에 들어가 압축되는 형태를 보며 컴퓨터 압축 파일 이름에 붙는 .zip 을 붙여 [숨숨.zip]이라는 이름으로 설정하였다.

물레 작업을 통한 다양한 형태와 소지로 산속의 다양한 바위를 표현하여 야생 고양이들이 바위틈에 숨어있는 상황을 설정하였고 은밀하게 숨어있는 아기 고양이를 풍경 속에 두어 바위틈에 사이 바람결을 맞으며 휴식하는 평화로운 고양이의 모습을 [숨숨.zip]풍경으로 표현하고자 하였다.

【작품 12】[숨숨.zip] POTz

물레, 혼합토, 1250℃, 산화 소성

Total 600 × 120 × 96 (mm)

등산하며 보았던 산속의 바위와 식물이 자연스럽게 어우러지는 모습은 보며 편안함과 휴식을 느꼈다. 이러한 감정을 담아 화분을 제작하고자 하였고 연리문 작업을 통해 바위의 다양한 색상과 무늬를 표현하였다.

작품을 보는 이들에게 등산하며 느꼈던 평화로움이라는 감정을 전달하고자 한다.

【작품 13】[숨숨.zip] wave BOWL

물레, 산백토/백자/흑토, 1250℃, 산화 소성

ϕ80×61/ϕ100×80/ϕ72×65 (mm)

고블렛 잔의 형태를 참고하여 목을 길게 제작한 부드러운 곡선의 웨이브 볼을 제작하였다. 긴 목에 p.23【표 12】의 숨숨집 장식을 하여 숨어있는 고양이를 표현하였다. 추후 비율의 변화와 크기 확대를 통해 요거트 볼, 긴 형태의 잔 제작을 통해 실용적인 식기 세트 구성을 하고자 한다.

【작품 14】[숨숨.zip] ash TRAY

물레, 산백토, 1250℃, 산화 소성

Total 413 × 88 × 51 (mm)

물레 작업을 통해 단순한 대칭 형태의 인센스 받침대를 제작하였다. 다양한 흙을 혼합하여 돌멩이 형태의 인센스 홀더와 아기 고양이 인센스 홀더를 제작하여 함께 사용할 수 있도록 하였다. 높낮이를 다르게 제작하여 다양한 높이의 캣타워에 올라가 있는 고양이를 표현하고자 하였다.

Ⅲ. 결　론

생태적 습성에 의한 고양이들의 행동은 고양이들에게는 당연한 것이지만 사람들에게는 독특한 행동으로 보여지며 이러한 행동에서 묘한 매력을 느끼기도 한다. 이러한 고양이의 행동은 구체적인 몸짓과 음성으로 확실한 의사 표현에 의한 결과이며 이것은 사람의 의사 표현과 유사하다.

본 연구에서는 고양이의 생태학적 고찰을 통해 고양이의 본능적 행동인 그루밍, 스크래칭, 좁은 공간에 들어가는 형태 등의 독특한 습성과 유연한 특성에 의해 용기의 형태에 따라 몸의 형태가 변형되는 고양이의 액체와 같은 모습에 주목하여 도자 오브제로 제작하였다.

고양이의 오브제화 작업에 있어서는 고양이의 습성에 의한 행동에서 나타나는 몸체 형상을 캐릭터화하여 구체적인 스토리의 한 요소로 활용하였다.

고양이의 캐릭터화는 고양이 습성에 의한 형상을 모티브로 하였으며 구체적인 캐릭터를 제작하기 위해 ‘선의 간략화’와 ‘고양이 몸체 면적의 확장’이라는 방법으로 고양이 형상의 간결함과 통통하고 익살스러움을 강조한 고양이 캐릭터를 도출할 수 있었다.

이와 같은 캐릭터화 과정을 바탕으로 고양이의 습성에 의한 형상적 특성을 ‘기대다’, ‘늘리다’ , ‘담다’, ‘숨다’라는 네 가지의 행동 습성으로 정의하여 구체적인 스토리 구성과 고양이 형상화 작업을 시도하였다.

특히 ‘늘리다’의 경우 고양이의 유연한 특징을 요가에 비유하여 고양이의 기지개에 의한 여유로움을 휴식이라는 메시지로 전환시킬 수 있음을 알 수 있었고 이와 같은 방법을 통해 다양한 메시지 또는 의미를 담을 수 있음을 확인하였다.

고양이의 오브제화에 의한 스토리 구성에 있어 보단 다양하고 풍부한 연출

을 위해 고양이 외에 부수적인 사물의 오브제화 작업을 진행하였다. 고양이 습성에 의해 시판되고 있는 고양이용품인 '숨숨집' 스크래쳐, 캣폴, 캣타워, 박스 등이 스토리 구성은 물론 의미와 내용을 함축한 도자 아이템으로 제작 가능함을 알 수 있었다.

이상, 고양이의 행동 습성에 의한 오브제화 과정에서 도출된 결과를 토대로 생각해 보면 일상적인 우리들의 생활을 포함한 다양한 의미를 함축한 스토리를 구성할 수 있으며 이를 모티브로 다양한 도자 아이템을 제작할 수 있다고 생각한다. 본 연구에서는 고양이들의 행동 습성에 의한 형상화 작업에 중점을 둔 관계로 고양이 형상적 표현에 치중되어 의미를 포함한 스토리 구성이 단조로웠던 아쉬움이 남는다. 향후 연구에서는 발레, 필라테스, 수영 등 고양이의 행동 습성에 의한 표현의 확장을 통해 의미 있는 이야기를 제시하고자 한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 바다루, 『기기묘묘 고양이 한국사』, 서해문집, 2021
- 네코마키, 『고양이의 비밀』, 현대지성, 2021
- 핫토리 유키, 『고양이는 처음이라』, 이아소, 2018
- 데일 카네기, 『자기관리론』, 현대지성, 2021
- 골디 카펠 오렌, 『요가 교과서 3D그림으로 쉽게 배우는 요가 아나토미』, 프로제, 2018
- 팸 존슨 베넷, 『행동학에서 본 고양이 양육 대백과 고양이처럼 생각하기』,페티앙북스, 2017

<논문>

- 마크 앙투앙,「고양이 유변학에 관하여(On the rheology of cats)」,2017

<기사>

- 이용한, 이용한의 절묘(猫)한 순간들, 서울신문, (2023.06.29 열람), (https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20221121025009)

<웹사이트>

- 두산백과사전 두피디아 (http://www.doopedia.co.kr)

ABSTRACT

A Study of Ceramic Objects Expressing the Cats' Rest

Beom Young Min
Department of Crafts
Graduate school of
Sungshin University

We often encounter cats lounging in the sun amidst the hustle of human activity, their presence bringing about a sense of tranquility. The leisurely demeanor of a resting cat seems to be an element missing from modern human lives. These unique expressions, stemming from the cats' ecological traits, fascinate us and call for exploration.

The purpose of this study is to propose a narrative-driven ceramic object, taking inspiration from the various behavioral aspects and morphological characteristics exhibited by cats due to their ecological traits. We have cataloged and summarized the behavior patterns and their meanings in cats, drawing upon various references. The research focuses on humanizing the cat, taking into account its relationship with humans and its ecological instincts.

Specifically, we have created a metaphorical narrative of human life,

linking this to the behavioral patterns of the cat to form the motif of the morphological expression. Given the need for specific characters in humanizing the cat, we have set the conditions for characters that align with the story's theme, suggesting a method and process for character creation.

In the production of the ceramic object, we have attempted to shape the expression in line with the characteristics of the character, taking the specific form of a cat originating from its ecological habits as a motif. We explored dual

functionality: the utility of the ceramic item and its role as an object of art.

Various methods of production, including hand-building, were attempted for appropriate expression as a ceramic object, especially conducting soil tests for the

desired texture expression of the intended ceramic object.

Through these processes, we have created a ceramic object that narrates the story of a humanized cat, offering viewers an opportunity to reflect on the concepts of comfort and rest.