



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](#)

박태성 교수 지도
석사학위 청구논문

동물 형상을 활용한
도자 리빙오브제 연구

2018

성신여자대학교 대학원

공예학과

박고운

동물 형상을 활용한
도자 리빙오브제 연구

박 태 성 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2018년 5월

성신여자대학교 대학원

공 예 학 과

박 고 운

인 준 서

박고운의 석사학위 논문으로 인준함

2018년 5월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문 개요

꽃과 잎사귀, 해변의 조약돌 그리고 동물 등 자연의 형상은 다양한 영감을 주는 소재이다. 시간이 흘러 기술은 발전하고 기계가 훌륭한 도구가 되는 시대가 되었지만, 재료를 직접 만지고 손으로 조각하는 인간적인 방식의 작업은 현대에 들어서도 그 가치의 중요성은 변함이 없다고 생각된다. 이러한 행위는 기술의 혁신 속에 인간의 존재감이 떨어지는 오늘의 현실에 인간의 가치를 새롭게 부여할 수 있는 수단이 될 수 있다.

본 연구에서는 손으로 직접 조각하여 만든 동물의 형상을 도자 리빙오브제로 제작하여 공예적인 장식성은 물론 나아가 삶을 풍요롭게 할 수 있는 오브제로서의 가능성을 제시하고자 하였다. 이를 위하여 신화 속에 나오는 동물의 신성함과 상징성에 주목하였으며, 신화 속에 나오는 동물의 이야기와 연구자의 감정과 조형적 요소를 담아 실용성을 겸비한 다양한 리빙오브제를 제작하였다.

작업의 전개과정은 순수한 동물형상에 감정을 이입한 동물 오브제를 형상화하였으며 형상의 특징적 요소를 활용하여 실용성을 부여하였다. 실용적 용도로서는 테이블웨어로서의 가능성을 제안하였으며 그 외에 장식적 역할과 더불어 하나의 오브제로서의 가치를 부여하고자 하였다.

제작에 있어서는 도자 리빙오브제의 특징상 반복제작이 가능하도록 석고몰드를 활용하였으며 섬세한 형상표현을 위한 실리콘 사용과 금채 장식 등을 통해 동물의 신비로움과 고귀함을 표현하고자 하였다. 이 외에 도자 재료만이 아닌 금속, 유리 등 다양한 재료와의 접목을 통해 실용성과 완성도를 높이고자 하였다.

이를 바탕으로 동물형상에 연구자의 감정을 이입한 새로운 오브제를 제시

함으로서 인간의 감정이 사라져가는 현대의 삶 속에서 따뜻한 감정이 담겨
있는 리빙오브제의 역할을 확인하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 리빙오브제	3
2. 신화 및 스토리에 의한 동물	4
3. 동물의 표현방법	6
4. 디저트 및 티 웨어로의 활용	7
5. 제작방법	7
6. 시작품	9
III. 결론	29

참고문헌

ABSTRACT

시작품 목차

【작품 1】 코벨소 오브제	9
【작품 2】 코벨소 화병	10
【작품 3】 Horn series of cylinder	11
【작품 4】 백금 숫양 오브제	12
【작품 5】 숫양 화병 세트	13
【작품 6】 청화 황소 오브제	14
【작품 7】 황소 화병	15
【작품 8】 백마 소반	16
【작품 9】 흑마 소반	17
【작품 10】 백마 합(盒)	18
【작품 11】 황금원숭이 오브제	19
【작품 12】 개코원숭이 오일 램프	20
【작품 13】 청화 제비 트레이	21
【작품 14】 골드페턴 제비 트레이	22
【작품 15】 종달새 유리 화병 세트	23
【작품 16】 종달새 화병	24
【작품 17】 굴뚝새 향꽂이	25
【작품 18】 토끼 유리 화병 세트	26
【작품 19】 동물 수집가의 테이블	27
【작품 20】 달콤한 꽃잎, 새들의 노래	28

I. 서 론

현대의 빠른 속도의 변화와 각박한 삶 속에서 지친 현대인들은 멀리서 큰 행복을 찾기보다는 주변의 작고 소소한 가치를 찾고자 한다. 본인의 취향과 현재의 삶을 중요시 여기는 요즘의 풍토에서는 공간이 갖는 의미와 리빙의 역할은 더욱 중요해졌으며 주거공간을 정서적으로 풍요롭게 꾸밀 수 있는 리빙오브제는 리빙 디자인에 있어 매우 중요한 아이템이라고 할 수 있다.

본 연구에서는 우리 생활에 필요한 리빙오브제의 주제로서 동물의 형상을 주목하였으며 표현대상에 감정을 이입하여 하나의 의미를 가진 오브제로 형상화하고자 하였다. 또한 오브제의 형상적 특징을 활용한 실용적 용도의 제안으로서 테이블웨어로의 활용을 모색하였다.

동물의 선정에 있어서는 신화, 전설 등을 참고로 하였으며 구체적으로는 이집트 및 북유럽, 로마의 신화와 동양의 옛이야기와 전설 등에서 착안하였다. 최종적으로는 코뿔소, 숫양, 황소, 말, 원숭이, 토끼, 제비, 종달새, 글썽새, 벌새를 소재로 형상화하였다.

동물 표현에 있어 중요한 요소는 동물들만이 가지고 있는 특징들로서 코뿔소의 주름, 황소의 뿔, 새의 깃털과 같은 동물만이 가지고 있는 생김새들을 극사실적이면서도 간략화하여 표현하고자 하였다. 또한 동물의 미세한 근육의 움직임은 연구자의 세밀하면서도 여성성이 돋보이는 곡선의 형태로 표현되어 살아 숨 쉴 것 같은 상상력을 자극하는 오브제를 제작하고자 하였다.

이상과 같이 순수오브제로서 표현된 동물형상을 바탕으로 기능성을 부여한 테이블웨어를 제작하였다. 특히 차와 꽃 등을 향유 할 수 있는 디저트웨어로의 활용을 주안점으로 두어 다양한 종류의 웨어와 접목하였다.

티웨어나 디저트웨어를 제작, 활용함으로써 단순히 먹고 살아가는 문제를

벗어나 현대인의 삶 속에 취향을 공유하고 향유 할 수 있는 고귀하고 품요
로운 일상의 공간을 동물 오브제와 함께 제안하고자 하였다.

II. 본 론

1. 리빙오브제

자연과 가깝게 지낼 수 있는 시골에서 자란 연구자는 현대도시의 복잡하고 좁은 주거 환경은 항상 아쉬움으로 남았다. 한국의 주거형태는 아파트가 주를 이루고 있으며 실내는 보통 천장이 낮거나 작은 공간들이 나열 되어 있는 구조가 보편적이다. 삶의 편리성과 저비용 고효율의 설계구조로 인하여 감성이나 정서적으로 부족한 부분이 많음은 주지의 사실이다.

최근 외국 가구업체의 국내 진출과 더불어 국내의 리빙 시장은 확대되고 있으며 리빙가구에 품격과 예술적 감성을 더할 수 있는 리빙오브제¹⁾에 대한 수요는 점차 증가추세에 있다. 국내 리빙오브제의 특징은 아파트의 구조와 밀접한 관계가 있는데 여러 방이 붙어있는 작은 크기의 아파트가 많은 환경으로 인해 주거공간에 큰 형태의 오브제를 들여놓기보다는 소소하고 주변과 잘 어울릴 수 있는 아이템을 선호한다는 점이다. 이러한 부분에 착목하여 삶을 향유하고 풍요롭게 할 수 있는 방안에 대해 고민한 연구자는 자연의 형상과 감정이 담긴 리빙오브제를 제작하여 일상의 공간에 생기를 불어넣고자 하였다. 리빙공간에 감성과 정서적 안정을 도모할 수 있는 소재로서 자연의 동물을 대상으로 형상화하는 작업을 시도하였으며 여기에 연구자의 감정이입을 통해 하나의 오브제로 구체화하고자 하였다.

국내 리빙오브제의 경우 미니멀적이며 디자인적인 부분에 중점을 두는 경향이 있다. 본 연구에서는 동물의 상징적 의미를 담은 오브제를 제시함으로

1) 리빙오브제(living objet)는 실내환경에 놓여지는 장식품을 총칭하는 용어로서 리빙(living) 과 오브제(objet)의 합성어로 사용되는 비공식적인 용어이나 본 연구에서는 실내용 도자 장식품을 리빙오브제로 지칭하기로 한다. 용어의 의미는 심미적 기능뿐만 아니라 실용성이 담긴 사물을 말한다.

서 보는 이로 하여금 스토리를 음미하고 향유 할 수 있는 공간으로 구성하고자 하였다. 제작에 있어서도 국내 주거공간의 규모를 감안 하여 50센치 이내로 크기를 제한하였으며 거실, 서재, 안방 등 모든 주거공간에 어울릴 수 있도록 하였다. 정서적 감동을 도모하기 위하여 도자기 특유의 백색도를 살려 순백의 신비로움을 표현하고자 하였다.

2. 신화 및 스토리에 의한 동물

본 연구에서는 동물형상의 표현에 있어 신화 속의 동물 또는 전설 등을 선정 스토리를 구성하여 형상을 표현하였다. 소재로 사용된 신화 및 스토리의 동물에 관한 내용은 다음과 같다.

1) 이집트 신화 속 동물

- ① 크눔(khnum) : 이집트 신화에서 뿔이 달린 숫양으로 형상화되며 신적인 존재로서 도공(陶工)처럼 진흙을 반죽하고 녹로를 사용해서 인간이나 동물을 만들었다고 한다. 숫양의 신비롭고 신성한 이미지를 활용하여 오브제와 화기(花器)를 접목한 테이블웨어를 제작하였다.
- ② 아피스(Apis) : 이집트 신화에서 나오는 황소로 형상화되며 창조의 지혜와 풍요로움을 가져다주는 신이다. 이집트인들에게 가장 신성하게 여겨지는 동물로 전해지는 황소를 풍요롭고 우아한 느낌을 살려 화기(花器)로 제작하였다.
- ③ 토트(Thoth) : 이집트 신화의 지하세계에서 ‘불의 호수’를 지키는 위대한 신으로 개코원숭이로 형상화된다. 개코원숭이의 불같은 성질을 착안하여 오일램프로 제작하였다.

2) 북유럽 신화 속 동물

- ① 슬레이프니르(Sleipnir) : 북유럽신화에서 신들의 왕 오딘이 타고 타니던 말이 8개 달린 명마로서 하늘뿐 아니라 저승까지 날아 갈 수 있었던 백마라고 한다. 말의 강인한 체력과 바람에 흩날리는 갈퀴의 표현에 중점을 두어 표현하였다.

3) 스토리에 의한 동물

- ① 손오공 : 서유기에서 나오는 손오공의 모티브가 되는 황금원숭이는 들창코와 수북한 털이 특징인 동물이다. 기능성을 배제하고 황금원숭이 얼굴의 사실적인 표현에 중점을 두고 오브제를 제작하였다.
- ② 옥토끼 : 달 속에 산다는 전설의 토끼로 하얀 털빛이 특징이다. 또 다른 상징적 의미로 토끼는 가임기간이 짧고 중복임신이 가능하여 풍요, 다산을 상징하는 동물이다. 부귀영화를 상징하는 모란을 옥토끼 오브제에 조각하여 제작하였다.
- ③ 길조 : 동양의 문화권에서의 새는 행운을 가져다 주는 길조로서 표현되기도 한다. 대표적인 길조의 상징을 가진 제비를 시작으로 종달새, 굴뚝새, 벌새를 소재로 오브제와 테이블웨어를 제작하였다.
- ④ 이스칸달 : 고대 마케도니아 정복의 왕 이스칸달은 전설적인 인물이다. 역동적인 이스칸달의 삶은 연구자의 상상 속에서 이스칸달이 직접 사냥하여 잡은 동물을 코뿔소에 빗대어 헌팅트로피²⁾로 제작하였다.

이상과 같이 신화 또는 스토리 속의 동물에 연구자의 감정을 이입하는 방법으로 새로운 이미지의 오브제를 형상화하였으며 나아가 형상화된 이미지와 어울리는 이야기를 담아 실용적인 용기 등으로 응용 발전시키고자 하였다.

2) 헌터가 죽인 사냥감의 사체로, 사냥을 성공적으로 끝냈다는 것을 과시하는 전리품 또는 기념품

3. 동물의 표현방법

동물형상 표현의 주안점은 동물의 뿔이나 깃털 등 동물들만이 가지고 있는 독특하고 야성적인 특징들을 극사실적으로 묘사하거나 섬세하면서 여성스러운 감정을 이입하여 곡선적인 느낌으로 대상을 표현하고자 하였다. 또한 순결함과 단아함의 이미지를 부여하기 위하여 간략화된 표현을 주로 사용하였는데 예를 들어 화려한 색상 대신 순백의 미니멀한 색조 등을 강조하여 조형적 특징으로 나타내고자 하였다. 이러한 표현방법을 구체적으로 설명할 수 있는 첫번째 예시로 이집트 신화 속에 나오는 아피스(Apis)를 들 수 있다. 아피스는 창조와 공예의 신 프타흐(Ptah)의 성수로서 황소로 표현된다. 풍요롭고 신비한 아피스의 이미지를 착안하여 순결한 느낌의 백자로 제작하였고, 황소의 뿔은 자연의 곡선적인 흐름이 돋보이도록 표현하였다. 두 번째 예시는 종달새의 표현으로 종달새의 날개와 새의 몸짓을 사실적으로 표현하면서 상징적 의미가 담긴 꽃을 함께 조각하여 자연의 형태를 함께 담아내고자 하였다

섬세한 표현과 조각 등에 적합한 재료로서 와목³⁾을 사용하였으며 보다 세밀한 표현을 위하여 원형을 석고형으로 제작하고 실리콘을 사용하여 사실적인 묘사가 가능하도록 하였다. 동물형상의 섬세한 라인과 주름 등을 강조하기 위하여 백색 위주의 유약을 사용하였으며 장식에 있어서도 단색조의 색상으로 표현하였다. 리빙오브제의 반복제작과 대량생산을 전제로 석고형틀과 전사지 등을 활용하였으며 금장식을 통한 고급스럽고 품위 있는 오브제를 제작하고자 하였다.

3) 지름 1~3mm 정도의 석영 입자를 흩어진 점 모양으로 다량 포함하는 백색 내지 옅은 회색의 카울린 점토이다.

4. 디저트 및 티 웨어로의 활용

본 연구에서는 동물의 형상적 표현을 바탕으로 순수한 오브제에서 실용적 용도가 담긴 리빙오브제로의 가능성을 모색하였다. 즉 장식적 기능에 더해 식생활에 활용할 수 있는 테이블웨어를 제작함으로써 감성적 개념의 웨어를 제안하고자 하였다. 구체적으로는 현대의 각박한 삶 속에 차에서 달콤하고 따뜻한 위안을 찾을 수 있는 티웨어와 디저트 용기에 동물형상의 오브제를 접목하였다. 자연의 일부인 동물을 테마로 손으로 직접 조각한 오브제는 동물의 상징적 의미에 실용성이 더함으로서 새로운 개념의 테이블 웨어를 제안할 수 있었다. 구체적인 예시작으로서 벌새⁴⁾ 【작품 20】를 들 수 있는데 꽃의 꿀을 먹고 사는 벌새의 특징을 테이블웨어에 활용하여 강한 날개짓의 벌새를 오브제로 제작하고 이와 어울리는 꽃잎의 라인을 담은 디저트 플레이트는 여러 크기와 모양으로 제작하였다. 이외에 동물형상의 특징을 활용하여 다양한 용도의 테이블 웨어를 제안하였다.

5. 제작방법

1) 와목에 의한 모델링

- ① 분말 형태의 와목을 물에 1:2의 비율로 개어 반죽한다.
- ② 묽은 액체 상태의 와목을 석고판에 올려 수분량을 조절한다.
- ③ 점토 정도의 강도로 수분을 조절하여 덩어리 형태로 만든 뒤에 동물의 형상으로 성형한다.

4) 벌새란 이름은 벌 같다는 의미에서 붙여졌다. 벌처럼 공중에서 정지하여 꽃에 있는 꿀을 먹고 사는 동물로 1초에 19~90의 날개짓을 하는 새이다.

- ④ 1차 성형을 한 동물을 실온에서 건조 시킨다.
- ⑤ 반 건조시킨 동물의 형상을 헤라로 세밀하게 조각한다.
- ⑥ 물을 적신 부드러운 붓으로 정리해 준다.

2) 실리콘 몰드를 활용한 석고 원형 제작

- ① 와목으로 성형한 동물형상을 아크릴판 위에 중심을 잡아준다.
- ② 동물형상 주위 2cm 정도 남겨 놓고 골판지로 가벽을 만들어준다.
- ③ 골판지와 아크릴판이 만나는 부분은 실리콘이 새어나가지 못하게 테이프를 잘라 틈을 막아준다.
- ④ 실리콘을 부은 후 3~4시간 정도의 건조시간을 가진다.
- ⑤ 소프트한 상태의 실리콘을 사용하면 탈형이 쉽고 원형이 깔끔하게 성형된다.
- ⑥ 실리콘이 건조된 후 칼집을 내주어 와목을 제거한다.
- ⑦ 빈 공간의 실리콘에 석고를 부어주는데, 강도를 위해 M30 석고를 사용한다.
- ⑧ 1시간 후 석고의 발열이 끝나고 완전히 건조된 후 실리콘에서 탈형 한다.
- ⑨ 실리콘에서 탈형한 석고를 헤라와 사포를 사용하여 마무리 해준다.

6. 시작품



【작품 1】 코뿔소 오브제
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
250 * 300 * 220mm

제작 의도:

코뿔소 뿔의 강조와 깊은 주름의 세밀한 묘사를 통해 고대 마케도니아 정복의 왕 이스칸달의 역동적인 삶을 코뿔소에 빗대어 표현하고자 하였다. 이 작품은 벽 장식용의 헌팅 트로피이며 뿔의 상징적 의미를 강조하기 위하여 색 소지에 의한 마블링기법과 수금 기법을 사용하였다.



【작품 2】 코뿔소 화병
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
155 * 260 * 205mm

제작 의도:

화기(花器)의 용도로 제작하였으며 코뿔소의 머리를 화기의 옆면에 결합하고 코뿔소의 커다랗고 단단한 몸체를 육각형 다면체로 표현해 보았다. 몸통에 해당하는 다면체의 형상은 코뿔소의 강인함을 더욱 강조하고자 하는 의도였으며 뿔도 다면체로 조각하여 통일감을 주었다.



【작품 3】 Horn series of cylinder
 슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
 60 * 90 * 120mm

제작 의도:

동물의 형상을 컵에 접목하여 장식성은 물론 기능적인 역할에도 주안점을 두었다. 뿔의 특징이 두드러지는 코뿔소와 가젤, 숫양들을 컵의 손잡이로 위트있게 표현하였고, 컵의 실용성을 위해 손으로 잡았을 때의 그립감에도 주의를 기울여 제작하였다.



【작품 4】 백금 숫양 오브제
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
270 * 105 * 190mm

제작 의도:

이집트 신화에 나오는 크눔(Khnum)은 뿔이 달린 숫양으로 형상화되었으며 크눔은 신적인 존재로서 도예가와 진흙을 반죽하고 녹로를 사용해서 인간이나 동물을 만들었다고 한다. 이러한 흥미로운 이야기가 담긴 크눔을 사람과 동물의 형상이 중첩되는 이미지로 조각하였다. 대나무 마디 느낌의 뿔 모양과 얼굴 전체의 백금은 크눔의 신비롭고 신성한 느낌을 표현하고자 하였다.



【작품 5】 숫양 화병 세트
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
130 * 140 * 420mm

제작 의도:

크눔(Khnum)의 형상에 화병의 기능을 부여하여 꽃을 담을 수 있는 기능과 더불어 하나의 오브제로서의 역할에 중점을 두고 제작하였다. 크눔 머리는 화기의 뚜껑 역할을 하며 특히 크눔의 두상에 백금 장식을 하여 신성함과 순결함을 상징화하여 표현 하였다..



【작품 6】 청화 황소 오브제

슬립캐스팅, 상회기법, 백자, 1250℃ 산화소성

130 * 135 * 160mm

제작 의도:

황소는 이집트 사람들에게 창조의 지혜와 풍요로움을 가져다주는 신이자, 아피스(Apis)라는 이름으로 가장 신성하게 여겨지는 동물이다. 순수한 오브제로서의 역할을 강조하기 위해 기능성을 배제하였으며 뿔의 단면에 푸른 야생화를 전사하여 자연과 동화되는 신비로운 이미지를 연출하고자 하였다.



【작품 7】 황소 화병
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 산화소성
210 * 170 * 320mm

제작 의도:

황소의 뿔과 근육은 곡선적인 요소를 가미하여 부드러운 흐름으로 표현해 보았고, 뿔의 한쪽은 뿔의 형상 대신 빈 공간으로 두어 화기의 기능성을 부여하였으며 여기에 다종의 꽃을 꽂음으로서 다양한 분위기를 연출하고자 하였다



【작품 8】 백마 소반
슬립캐스팅, 백자, 1250℃ 환원소성
95 * 125 * 135mm

제작 의도:

북유럽신화에서 나오는 신들의 왕 오딘이 타고 다니던 백마 슬레이프니르(Sleipnir)를 형상화한 오브제로서 오딘이 백마를 타고 달릴 때 바람에 흩날리는 갈퀴와 부드러운 말 근육을 중점적으로 표현하였다. 말머리 위의 작은 원형 플레이트는 물건을 담을 수 있는 용도로 사용할 수 있으며, 플레이트 아랫부분에 백금을 장식하여 은은하고 우아한 분위기를 연출하고자 하였다.



【작품 9】 흑마 소반
 슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
 320 * 105 * 125mm

제작 의도:

전통 소반의 다리 부분을 말머리의 형상으로 표현하였으며 두 마리의 말머리는 강인한 흑마의 이미지를 표현하기 위하여 검정색 안료를 10%이상 사용한 색소지료를 사용하였다. 말머리 위에 올려진 플레이트 부분은 마블링을 하거나 금장식을 하여 고급스럽고 세련된 이미지를 연출하고자 하였다.



【작품 10】 백마 합(盒)

슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성

70 * 70 * 165mm

제작 의도:

체스 말의 형태에서 아이디어를 얻어 백마의 형상을 이용한 합(盒)을 제작하였다. 다양한 크기의 용기에 말의 형상을 합(盒)의 뚜껑으로 표현하여 장식성은 물론 실용적인 부분을 강조하고자 하였다.



【작품 11】 황금원숭이 오브제
슬립캐스팅, 백자, 1250℃ 산화소성
130 * 135 * 160mm

제작 의도:

서유기에서 나오는 손오공의 모티브가 되는 황금원숭이는 들창코와 수북한 털이 특징인 동물이다. 기능성을 배제하고 황금원숭이 얼굴의 사실적인 표현에 중점을 두고 제작하였으며, 불규칙적인 털의 표현을 살리기 위해 실리콘 몰드를 사용하여 섬세한 디테일을 보여주고자 하였다. 팔각형의 단을 받침으로 제작하여 곡선적인 털과 대비를 이루고자 하였다.



【작품 12】 개코 원숭이 오일 램프
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 환원소성
155 * 260 * 205mm

제작 의도:

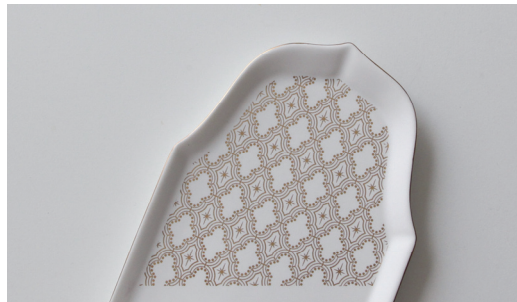
이집트 신화의 지하세계에서 ‘불의 호수’를 지키는 위대한 신 토트(Thoth)로 형상화 되는 개코원숭이는 특유의 공격성과 화를 잘 내는 성질을 가지고 있는 동물이다. 개코원숭이의 주름지고 굴곡진 얼굴의 특징을 살리기 위하여 백금 장식으로 포인트를 주었고, 동물의 두상에 용액을 담을 수 있는 공간을 만들어 실용성이 담긴 오일 램프로 제작하였다.



【작품 13】 청화 제비 트레이
슬립캐스팅, 상회기법, 백자, 1250℃ 산화소성
200 * 200 * 245mm

제작 의도:

제비는 기쁜 소식을 전해 주는 길조로서 행운을 상징하는 동물이다. 제비의 형상과 팔각의 플레이트를 접목한 향꽃이는 제비의 발톱 주변에 구멍을 만들어 향을 꽂게 하는 기능성뿐만 아니라 꽃을 꽂아 색다른 분위기를 연출해 볼 수 있도록 제작하였다. 플레이트와 제비가 결합된 부분은 푸른 꽃그림으로 연결하여 자연스러운 느낌을 주고자 하였다.



【작품 14】 골드패턴 제비 트레이
 슬립캐스팅, 상회기법, 수금, 백자, 1250℃ 산화소성
 155 * 200 * 250mm

제작 의도:

안정감 있는 자세로 앉아있는 제비는 깃털의 형태를 본 떠 제작한 플레이트와 접목하였다. 곡선미가 돋보이는 플레이트 표면에 담긴 금장식의 문양은 새의 이미지와 연관이 깊은 하늘의 구름, 비, 눈, 별의 형상을 패턴화시켜 표현하였다.



【작품 15】 종달새 유리 화병 세트
 슬립캐스팅, 유리블로잉 기법, 수금, 백자, 1250℃ 산화소성
 155 * 260 * 305mm

제작 의도:

잔잔한 호숫가의 작은 바위 위에 올라앉아 봄을 기다리는 종달새를 형상화하고자 하였다. 타 재료인 유리를 블로잉 기법⁵⁾의 유리 화병으로 제작하여 맑은 호수의 느낌을 표현하고자 하였다. 종달새의 밀기둥에는 민화에서 볼 수 있는 모란의 형태를 참고하여 조각하였고, 전면에 금장식을 넣어 투명한 유리 화병에서 더욱 돋보이도록 제작하였다.

5) 유리공예기법 중 하나로 가열하여 녹인 유리를 구멍이 뚫리거나 막힌 파이프에 붙여서 뜨거나 말아내거나 붙여서 하는 작업



【작품 16】 종달새 화병
슬립캐스팅, 백자, 1250℃ 산화소성
205 * 260 * 600mm

제작 의도:

종달새는 꽂지가 길고 뚜렷한 꽂지깃을 가진 동물이다. 종달새의 꼬리의 특징이 강조되도록 구도를 설정하였고 아랫부분의 화기는 심미성과 기능성을 고려하여 고려시대의 청자 매병을 모티브로 제작 하였다.



【작품 17】 굴뚝새 향꽂이
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 산화소성
120 * 120 * 90mm

제작 의도:

참새목과의 굴뚝새는 작은 몸집을 가지고 종긋 올라간 꼬리깃이 특징인 동물이다. 참새처럼 작고 앙증맞은 모양새와 기능적 역할의 플레이트를 결합하였고, 편안하고 친숙한 이미지의 굴뚝새를 향꽂이로 제작하였다.



【작품 18】 토끼 유리 화병 세트
 슬립캐스팅, 유리블로잉 기법, 백자, 1250℃ 산화소성
 155 * 260 * 205mm

제작 의도:

무병장수의 상징인 토끼는 가임기간이 짧고 중복임신이 가능하기 때문에 풍요, 다산을 상징하는 동물이다. 과일을 안고 앉아 있는 털빛이 하얀 토끼의 형상은 일본의 네츠케⁶⁾에서 영향을 받아 제작하였다. 유리 화병의 뚜껑의 역할을 하는 토끼 밑기둥 부분에는 부귀영화를 상징하는 모란을 조각하였다.

6) 에도시대에 남자가 담배 싹이나 지갑의 끈 끝에 매달아, 허리띠에 걸려서 빠지지 않게 하는 세공품



【작품 20】 달콤한 꽃잎, 새들의 노래
슬립캐스팅, 수금, 백자, 1250℃ 산화소성
가변크기

제작 의도:

벌새는 벌처럼 공중에서 정지하여 꽃의 꿀을 먹고 사는 동물이다. 꽃의 꿀을 먹기 위해 강한 날개짓을 하고 있는 벌새의 모습에서 영감을 받아 꽃과 벌새를 활용한 달콤한 디저트웨어를 보여주고자 한다. 세밀한 조각에 우아한 곡선이 돋보이는 벌새 오브제와 선의 흐름이 고운 연꽃, 목련의 라인을 플레이트에 표현하여 자연스럽게 실용성이 돋보이는 테이블웨어를 제작하였다.

Ⅲ. 결 론

리빙오브제의 개념은 아직 생소한 부분이 있으나 소득증가와 핵가족 등의 사회적 현상으로 인한 리빙 시장의 급격한 확대와 자기만의 공간을 확보하고자 하는 현대인의 요구 등으로 인해 새롭게 부각 되고 있다.

이에 본 연구에서는 리빙오브제의 소재로서 동물형상을 선정, 상징적 의미 등을 부여하여 하나의 오브제로서 형상화하는 작업을 시도하였다. 특히 연구자에게 가장 영향을 주었던 동서양의 신화나 전설의 이야기를 모티브로 이야기 속에서 나오는 신성한 동물들을 연구자의 조형적 특성과 감정을 이입하여 리빙오브제로서의 가능성을 모색하였다.

형상표현의 조형적 특성은 1) 극사실적 묘사, 2) 여성적인 곡선미, 3) 간략화된 색조로 구체화시켜 표현하였다. 연구자는 예리한 눈으로 동물의 다양성과 각각의 특징들을 관찰하였으며 동물을 성형하기 전 신화 속에 나오는 동물들을 착안하고 동물의 이미지와 어울리는 이야기를 담아 각각의 이름을 지어주며 감정이 담긴 오브제를 만들고자 하였다. 위의 3가지 조형적 특성의 조화를 통해 고유의 특질을 갖는 동물 오브제 제작이 가능하다는 것과 다수의 페어 참가와 전시 등을 통해 리빙오브제로서의 가능성을 확인하였다. 이 외에 오브제에 실용성을 접목함으로써 새로운 개념의 테이블웨어를 제안할 수 있었으며 특히 차와 꽃 등의 티웨어 또는 디저트웨어로의 활용 가능성이 크다는 것을 알 수 있었다.

마지막으로 본 연구에서 시도한 도자기와 타 재료와의 결합은 실용적인 완성도를 높여준은 물론 고품격의 분위기를 연출할 수 있음은 또 하나의 성과라고 할 수 있다. 이번 연구에서는 도자 재료의 특성상 표현의 한계성을 느낀 점은 매우 아쉬운 부분이라고 할 수 있다. 앞으로 보다 다양한 재료의

결합과 스토리 발굴을 통해 새로운 리빙오브제의 제안과 지속적인 연구로
보완해 나가고자 한다.

참 고 문 헌

<단행본>

- 윤열수 저, <신화 속 상상 동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010
- 국립중앙박물관, <이집트 보물전>, 국립중앙박물관, 2017

<학위논문>

- 전상희, 『동물형상의 재조합을 통한 도자 장식품 연구』, 성신여자대학교 석사논문, 2016

ABSTRACT

A Study of Ceramic living objets Design applying form of animal

Park KohWoon
Department of Crafts
Graduates school of
Sungshin University

Natural forms such as flowers and leaves, pebbles on the shore, and animals are materials that inspire in various ways. Time passed and came an era where machine makes a great tool, but the importance of value in the personal method of manually sculpting a material remains the same in the present times. Such procedure can work as a mode of granting a value of humans to the reality in which the presence of human beings is fading among the technological innovation.

In this study, the hand-crafted sculptures of animals will be produced in ceramic living objets in order to present a possibility not only as a decorative craft but also as an objet that will enhance the quality of life. To achieve this, focus was given on the sacredness and the symbolic aspects of animals appearing in myths, and through their story combined

with the emotions and formative aspects of the researcher, various practical living objets were produced.

The process included forming animal objets by adding emotions to pure animal forms, to which practicality was given by making use of characteristic elements of the form. As for the practical purpose, the potential possibility as tableware was suggested, and along with the decorative role, it is valued as an objet itself.

In terms of production, plaster mold was utilized so that repeated production, a characteristic of ceramic living objets, is possible, and mystique and elegance of animals were expressed through the use of silicone and golden decorations for a fine expression of form. On top of ceramic materials, metal, glass, and other combined materials were used for an increased practicality and completeness.

Based on this, a new objet of an animal form with the researcher's emotions integrated was suggested to verify the role as a living objet that holds warm emotions in the present society where human feelings are disappearing.