



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](#)

박 태 성 교수지도  
석사학위 청구논문

동물형상의 재조합을 통한  
도자 장식품 연구

2016

성신여자대학교 대학원  
공예학과  
전상희



박 태 성 교수지도  
석사학위 청구논문

동물형상의 재조합을 통한 도자  
장식품 연구

2016

성신여자대학교 대학원  
공예학과  
전상희

동물형상의 재조합을 통한  
도자 장식품연구

박 태 성 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 5월

성신여자대학교 대학원

공 예 학 과

전 상 희

# 인 준 서

전상희의 석사학위 논문으로 인준함

2016년 5월

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

예전부터 사람들은 생활문화나 종교, 무귀, 출세 등을 표현하기 위해 실제로 존재하지 않는 상징적 의미를 가진 다양한 상상의 동물을 만들어냈다. 신화 속 동물의 표현을 보면 동물의 특정 부분을 과장되게 표현하거나, 서로 다른 동물을 조합해 새로운 상상의 동물을 만들어 인간이 의도하는 스토리를 신비한 형상으로 표현하였던 것이다.

본 연구는 상징적 의미를 가진 상상의 동물들을 현대의 반려동물처럼 가까이하면 어떨까 하는 호기심에서 시작되었다. 신화 속 동물의 위엄과 두려움을 대신해 보는 이들로 하여금 친근하며 다양한 스토리와 감정을 이끌어낼 수 있는 상상의 동물 도제(陶製) 장식품을 만들고자 하였다.

따라서 본문에서는 상상의 동물의 정의와 역사적 배경에 대해 알아보고 동서양의 신화 속 동물에 대해 고찰하였다. 또한 동물형상을 소재로 하는 최근 작업을 살펴보고 동물 표현의 방법을 요약하였다.

이를 바탕으로 본 연구에서 제시할 동물형상 조합을 도출하였으며 동물의 종(種), 속(屬), 과(科)에 따른 기준을 설정해 조합함으로써 의도된 동물형상 표현을 시도하였다. 표현 방법에 있어서는 대상의 조합, 과장, 변형 작업을 통해 새로운 이미지를 제시하였다.

작품 제작은 백자 작업을 기본으로 하였으며, 동물의 기존 제품을 활용해 몰드와 다수의 형상을 제작하였다. 제작된 형상은 분해, 조합 과정을 거쳐 새로운 형상으로 표현하였으며, 도자 장식품으로서의 역할을 위해 복수의 제작 방법과 다채색의 채색기법을 사용해 현대의 실내공간을 장식하는 상상의 동물 도제 장식품을 제작하였다.

# 목차

## 논문개요

I.서론 .....	1
1.연구목적 .....	1
2.연구방법 및 구성 .....	2

## II.본론

1.신화 속 동물에 대한 고찰 .....	3
1)신화 속 동물의 정의와 역사적 배경 .....	3
2)신화 속 동물의 종류 .....	4
(1)동양의 신화 속 동물 .....	4
(2)서양의 신화 속 동물 .....	5
3)작품 사례 .....	8
2.동물의 형상 조합방식 .....	10
1)단수의 동물중에 의한 조합방식 .....	12
2)복수의 동물중에 의한 조합방식 .....	15
3.동물의 장식문양 .....	19
4.제작 과정 및 시작품 제작 .....	23
1)제작 과정 .....	23
2)채색 과정 .....	24
3)시작품 .....	25

III.결론 .....	35
--------------	----

참고문헌 .....	37
------------	----

## ABSTRACT

## 그림 목차

【그림 1】 석관의 백호상, 고려시대, 국립중앙박물관 소장	4
【그림 2】 강서 대묘 주작도, 고구려시대	4
【그림 3】 서양 강서대묘 현무도, 고구려시대	5
【그림 4】 그리핀석상, 1150-1175, 클리블랜드 박물관 소장	6
【그림 5】 그리스 아티카 스팅크스석상, 기원전 530년	6
【그림 6】 키마리아 아폴르트 판, 기원전 350-340년, 루브르 박물관	7
【그림 7】 서대균, 이야기를 담은 주전자 - 자연시리즈	8
【그림 8】 이정석, 숨겨진 상상	8
【그림 9】 Vipoo Srivilasa, Happy ride, 2014	9
【그림 10】 Jaime Hayon, The Rocking Chicken Ride, 2012	9

## 표 목차

【표 1】 동물의 형상조합 방식 .....	10
【표 2】 형상의 부위별 접합에 의한 조합방식 .....	11
【표 3】 형상의 과장 표현에 의한 조합방식 .....	11
【표 4】 형상의 변형에 의한 조합방식 .....	11
【표 5】 포유류 간의 조합 .....	12
【표 6】 파충류 간의 조합 .....	13
【표 7】 조류 간의 조합 .....	14
【표 8】 어류의 조합 .....	14
【표 9】 포유류와 파충류의 조합 .....	15
【표 10】 포유류와 어류의 조합 .....	16
【표 11】 포유류와 조류의 조합 .....	16
【표 12】 포유류와 파충류와 어류의 조합 .....	17
【표 13】 포유류와 조류와 어류의 조합 .....	18
【표 14】 문양1 .....	19
【표 15】 문양2 .....	19
【표 16】 문양3 .....	20
【표 17】 문양4 .....	20
【표 18】 문양5 .....	20
【표 19】 문양6 .....	21
【표 20】 문양7 .....	21
【표 21】 문양8 .....	21
【표 22】 문양9 .....	22

## 시작품 목차

【작품 1】 Carnival of the Lion .....	26
【작품 2】 Carnival of the Turtle .....	27
【작품 3】 Carnival of the Animals I .....	28
【작품 4】 Carnival of the Bird .....	29
【작품 5】 Carnival of the Animals - Under the Sea .....	30
【작품 6】 Carnival of the Beetle .....	31
【작품 7】 Carnival of the Crocodile .....	32
【작품 8】 Carnival of the Animals II .....	33
【작품 9】 Carnival of the Animals III .....	34

# I. 서론

## 1. 연구목적

동물은 원시시대부터 오늘날에 이르기까지 다양한 형태로 인간의 생활과 밀접한 관계를 유지해오고 있다. 특히 종교나 문화예술의 표현에 있어 동물은 중요한 소재이자 표현의 대상이었다.

동물은 인간의 삶에 기본적인 의식주 문제를 해결해주기도 하며, 때로는 인간과 생활하면서 함께 희로애락을 겪기도 하는 등 인간과 밀접한 관계를 유지해왔다. 이러한 동물과 인간의 관계는 여러 가지 형태로 인간의 삶에 영향을 미치곤 했는데 특히 심리적 안정과 신체적 안녕을 기원하는 의미로서 다양한 형태로 표현되어왔다. 이런 이유로 동물은 인간의 상상을 통해 인간이 의지하고 믿을 수 있는 신앙의 대상이 되기도 했다. 또한 단순한 동물이 아닌 서로 다른 동물의 조합에 의해 하나의 새로운 상상의 동물을 만들어 신화 속 주인공으로 만들기도 하였으며, 이를 인형이나 도자기로 만들어 직접 지니고 다니거나 생활공간에 장식하는 경향이 나타난다. 이렇듯 동물은 인간의 생활과 밀접한 장식품으로 때로는 신앙의 대상으로 형상화되어 우리의 의식 속에 매우 친근하게 자리잡게 되었다. 지금도 동물은 여러 분야에서 사람들로 하여금 다양한 스토리와 흥미를 이끌어낼 수 있는 소재로 사용되고 있다. 특히 바쁜 현대사회에서 동물의 형상을 이용한 조형물 또는 장식품은 심적인 안정감과 풍요로운 공간 연출에 있어 매우 중요한 역할을 할 수 있으리라 생각된다.

본 연구에서는 앞서 기술하였듯이 이전부터 동물이 인간의 삶 속에 표현되고 사용돼온 의미를 고찰하고 현재 우리의 삶에 필요한 동물의 형상 표현을 제시해보고자 하였다. 이를 통해 보는 이들로 하여금 각자의 생각과 경험을 바탕으로 또 다른 다양한 스토리와 감정을 이끌어내는 나만의 동물 장식품을 연구 제작하였다.

## 2. 연구방법 및 구성

동물의 형상 표현은 동서양 모두 신화나 전설 등의 주된 요소로 사용되었으나 세부적인 표현과 의미에서는 약간의 차이가 있다. 이러한 차이를 파악하기 위해 먼저 동양과 서양에 있어 동물형상의 의미와 형태의 차이를 신화적 동물에서 찾아보고자 하였다. 또한 형상이 담고 있는 의미를 파악하고 형상에 담겨 있는 표현방식을 분석해 새로운 표현방법론을 제시하고자 하였다.

형상 표현의 방법은 우선 동물의 종을 기준으로 하였으며, 단독 또는 복수의 종을 조합시키는 방식으로 전체 조합의 기준을 설정하였다. 예를 들어 포유류는 포유류끼리 접합하는 방식, 또는 포유류와 파충류를 접합하거나 그 이상의 종을 복합적으로 접합시키는 방식을 사용하였다. 여기에 2종 이상의 동물군을 설정하여 각 부위별로 절단하거나 분해 또는 접합하는 방식으로 새로운 이미지를 표현하고자 하였다.

표현 방법으로는 각 동물의 대표적 특징이 될 수 있는 주요 부분을 조합하거나 과장 또는 변형함으로써 새로운 형상 및 이미지로 극대화하였다.

제작 방법에 있어서는 기존의 동물모형 또는 인형들을 석고몰드로 다량 제작하여 분해와 조합방식으로 형상을 구체화하였다. 장식에 있어서는 각 동물이 갖고 있는 특징을 파악하고 그 이미지를 극대화하여 보는 이로 하여금 동물 자체의 이미지를 충분히 연상할 수 있게 표현하였다. 또한 도출된 장식을 타 종의 동물에 적용함으로써 새로운 상상력을 자극할 수 있도록 고려하였다.

이외에 도자 장식품으로서의 장식적요소를 강조하기 위해 하회와 상회기법을 병용하여 다채로운 색상을 표현하였다.

## II. 본론

### 1. 신화 속 동물에 대한 고찰

#### 1) 신화 속 동물의 정의와 역사적 배경

예로부터 인간들은 동물에 대한 상징을 통해 삶에 대한 염원을 표현해왔다. 생활문화, 종교, 부귀영화 등 현세의 삶에 대한 갈망을 동물들에 비유해 표현했고 그러한 동물들 역시 점차 사람들의 상상을 통해 새로운 형상의 신화적 동물들로 자리 잡았다.

초기의 신화 속 동물은 대체로 건국신화나 왕들의 탄생설화를 바탕으로 등장하였으나 이후 인간의 현세보다는 이상세계의 신비로운 신화적 존재로 발전하였다고 한다. 그 대표적인 예로 고구려 고분벽화인 사신도가 있으며 이는 사후세계의 영생을 믿는 믿음에서 형상화된 동물상이었다. 청룡, 백호, 주작, 현무는 각각의 의미에 따라 인간이 상상하는 이미지가 조합된 형상이라 할 수 있다.<sup>1)</sup>

조선시대는 유교가 국가 운영의 주된 사상이었기에 용, 봉황, 기린, 해태와 같이 유교적 성격이 강한 상상의 동물들이 나타나게 되며 특히 이 동물들은 중국을 기원으로 하는 동물로서 당시의 정치, 사회적 분위기와 밀접한 관계가 있다고 할 수 있다.

서양에 있어서도 신화 속 동물은 동양과 큰 차이는 없으나 대체로 두려움의 대상으로 묘사된 부분이 많으며 이는 후에 해학적 요소로 변화되어간다. 특히 서양의 대표적 신화인 그리스 신화에 나오는 동물들이 대표적인 예라고 할 수 있다.

본 연구에서는 동서양의 신화 속 동물의 대표적 사례로서 고려시대에 등장하는 사신도와 그리스와 이집트의 신화 속 동물들을 살펴보았다.

---

1) 윤열수 저 <신화 속 상상동물 열전>, 한국문화보호재단, 2010, p5

## 2)신화 속 동물의 종류

### (1)동양의 신화 속 동물

#### ▪ 백호



【그림 1】 석관의 백호상, 고려시대, 국립중앙박물관 소장

백호는 사신(四神) 중 유일하게 살아 있는 현실 동물로서 시대별로 약간의 차이를 보인다.

고구려 고분벽화에서는 백호의 형상이 용처럼 표현되었으나 머리에 뿔이 없고 몸에는 비늘 대신 호랑이 무늬가 묘사되었다. 우현리의 백호도에서도 청룡의 얼굴과 용의 형상을 하고 있긴 하나 긴 몸

으로 인해 뱀과 같이 표현되었다. 이와 같이 초기의 백호는 용과 같은 신비화된 존재로 묘사되어, 일견 용 또는 뱀의 형상이 조합되어 표현되는 경향을 볼 수 있다. 이후 시간이 지남에 따라 점차 사실적인 백호로 묘사되면서 조선후기로 들어오면 해학적인 요소가 가미되기도 하지만 전체적으로는 호랑이의 영험하고 신비로운 존재로서의 이미지를 강조하여 표현되었다.

#### ▪ 주작



【그림 2】 강서 대표 주작도, 고구려시대

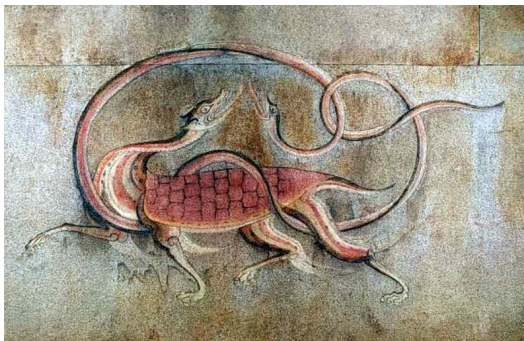
주작은 시대마다 형상의 차이는 있지만 보통 봉황의 모습으로 표현되었으며 문헌상으로도 봉황의 유래설이 유력하다. 고구려의 사신도에서 표현된 주작은 주로 닭의 형상을 하고 있으나 세부적인 모습을 보면 닭의 머리, 뱀의 목, 제비의 턱, 거북의 등, 물고기 혹은 공작의 꼬리 등 다섯 가지 빛깔의 화려한 색조를 지녔다고 전해진다. 이는 상상의 새에 실재하는 동물

의 각 부분을 결합하여 상서로운 짐승으로서의 의미를 강조한 것이다.<sup>2)</sup>

이와 같이 사신도의 주작도 특정한 이미지를 얻기 위해 닭과 뱀, 거북 등의 특정 부위를 형상화 또는 조합하였으며, 이를 통해 길조와 장생불사의 의미를 강조하거나 수호신으로서의 위엄과 두려움을 형상화되었다.

#### ▪ 현무

현무는 거북과 뱀의 조합으로 형상화된 상상의 동물이다. 강서대묘의 현



【그림 3】 서양 강서대묘 현무도, 고구려 시대

무를 보면 거북이의 형상을 하고 있으며 뱀의 몸통이 전체를 조화롭게 감아올리는 형태로 표현되었다. 몸은 거북이의 형상이기는 하나 세부적으로 뱀의 비늘 등이 섬세하게 묘사되어 두 동물의 조화로운 조합을 찾아볼 수 있다. 조선시대에 들어오면 현무는 해학적으로 표현되거나 뱀의 형상이 사라지고 거북이의 사

실적 표현이 강조되게 된다. 이러한 조합과 표현의 차이는 인간이 추구하는 관념적 세계에 대한 생각의 변화로 나타나며 각 시대의 생활상과 인간의 사고에 맞추어 다양한 형상으로 나타나게 된다.

### (2)서양의 신화 속 동물

#### ▪ 그리핀(Griffon)

그리핀은 머나먼 북쪽에 산다고 알려진 괴조의 일종이다. 모습은 일반적으로 독수리의 머리와 날개, 앞다리를 가지며 몸통과 뒷다리는 사자의 모습

2) 윤열수 저 <신화 속 상상동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010, p37



【그림 4】 그리핀석상, 1150-1175, 클리블랜드 박물관 소장

이다. 그 외에도 꼬리가 뱀과 같거나 매가 아닌 독수리의 머리라고 하는 설, 또는 사자의 몸통이 아니라 소라는 설도 있고 표범과 같은 반점이 있다고도 전해진다. 그리핀의 형상에서 사용된 사자와 독수리는 땅과 하늘의 왕으로서 세계에서 가장 강력한 힘을 가진 존재로 묘사된 것이다. 이러한 이유로

그리핀은 서양의 여러 지역에서 수호신으로서 다양한 역할을 수행하였는데 예를 들어 로마시대에는 보석을 지키는 파수꾼 또는 종교적 권력의 최고봉인 교황을 상징하는 역할을 하기도 하였다.

#### ▪ 스피нк스(Sphinx)

스핑크스의 대표적인 예로는 이집트와 그리스의 스피нк스를 들 수 있는데



【그림 5】 그리스 아티카 스피нк스석상, 기원전 530년

대체로 이집트에서는 옆드린 형태의 전설적인 동물 사원 수호자로 표현되었다. 형상은 아름다운 얼굴과 유방이 있는 가슴을 가진 여성의 모습을 하고 있으며 몸은 사자의 형상에 날개가 달린 모습으로 묘사되었다. 그리고 다른 설에 의하면 몸은 소나 개이고 발톱은 사자의 것이며 꼬리는 뱀이고 날개가 달린 모습이라고 전해진다.

그리스의 스피нк스는 사악한 여성괴물을 표현하였는데 상반신은 독수리이고 하반신은 사자의

몸에 독수리 날개가 있는 모습이어서 이집트의 스�핑크스와는 차이가 있으나 사용된 동물의 형상에는 유사점을 찾아볼 수 있다.

▪ 키마리아(Chimaira)

키마리아는 가장 초기의 히타이트 시대에 만들어진 것이며 세 계절을 나



【그림 6】 키마리아 아폴르트 판, 기원전 350-340년, 루브르 박물관

타내는 성스러운 동물로 간주되고 있다. 사자는 봄, 염소는 여름, 뱀은 겨울을 나타낸다. 또한 그 해를 무사하게 지낼 수 있도록 기도하고 성스러운 동물로 숭배하며 제사와 같은 데에 사용되었다. 키마리아는 불을 내뿜는 무섭고 특이한 괴물로 상반신은 사자, 하반신은 용이고 꼬리가 달렸으며, 등에는 염소의 머리가 달려 있는 등 다양한 동물들의 부분으로 만들어졌다. 그 외에도 세 개의 목을 가지며 숫염소, 사자, 드래곤의 머리라는 설도 있다.

### 3)작품사례

#### (1)서대균

타 요소와의 결합을 중점으로 둔 사례로 서대균의 오브제를 들 수 있다. 서대균은 달팽이를 모티브로 작은 유닛(Unit)을 성형한 후 결합시키는 표현 방법을 사용하였다. 【그림7】의 작품은 주전자를 구성하고 있는 뚜껑, 수구, 손잡이 등에 달팽이의 특징적 요소를 적용하였으며 표면 장식에 사용된 작은 유닛은 어패류 등의 이미지를 차용하여 전체적으로 유머러스한 형상으로 표현하였다. 이와 같이 상이한 유닛의 결합을 통해 각 요소의 맥락을 낫설게 함으로써 무의식 속에 내재된 주전자의 일반적인 기대심리와 고정관념의 반전으로 즐거움과 흥미를 유발시킬 수 있는 도자 오브제를 제작하였다.



【그림 7】 서대균 <이야기를 담은 주전자 - 자연시리즈>

#### (2)이정석

작가는 중국 신화 속 상상의 동물인 산해경을 중심으로 신화에 나오는 형상들을 작가의 상상력으로 재구성하였다. 작가는 보이는 형상들을 흙을 사용하여 자르고, 오뜨리고, 구부리고 때로는 물레성형, 케스팅, 속파기 등의 다양한 기법으로 표현하고 있



는데, 동물형상을 보면 여덟 개 발과 날개를 가지며 사람 얼굴의 형상을 하고 있다. 물고기 모양의 상체에 얼굴이 사람인 인어와 같은 흥미로운 형상으로 표현하였다. 또한 유머러스한 형태로 타 재료와 조합하기도 하고, 냉소적인 표정 등 소재의 과장, 변형, 조합을 통해 작가만의 상상의 동물을 만들어냈다.

【그림 8】 이정석-숨겨진 상상>

### (3) Vipoo Srivilasa (비푸 쓰리빌라사)

호주에서 활동 중인 비푸 쓰리빌라사는 다양한 이미지를 이용해 독특한 도자 오브제 작업을 한다. 작가는 꽃이나 자연물을 연속적으로 일정하게 이어 붙여 사람이나 동물의 형상을 표현하였다. 이 작은 개체들은 핀칭 기법으로 하나하나 성형하였으며 색상 톤에 변화를 주어 여러 각도에서 보았을 때 느껴지는 형태와 색의 변화가 보는 이로 하여금 호기심을 유발하도록 제작되었다.



【그림 9】 Happy ride, 2014

### (4) Jaime Hayon (하이메 아온)

그의 작업을 보면 독특한 작품 세계를 느낄 수 있는데, 주로 동화적 요소나 자기만의 상상 속 스토리를 모티브로 오브제나 디자인 제품으로 표현하고 있다. 디자인과 색상의 표현을 과감하게 하여 보는 이로 하여금 즐거움을 선사한다. 【그림10】의 작품은 스페인 브랜드 야드로와 함께 디자인한 도기 인형 시리즈 ‘판타지(The Fantasy)’이다. ‘판타지’ 컬렉션은 작가의 꿈과 현실이 교차되는 자화상 같은 작업으로, 가족, 사람을 주제로 디자인한 오브제이다. 그의 작품에서는 개성과 유머, 생동감과 동화 같은 독특한 감성을 느낄 수 있다.



【그림 10】 The Rocking Chicken Ride, 2012

## 2.동물의 형상 조합방식

인간은 오랜 기간 동안 상상력을 통해 다양한 상상의 동물을 만들어냈다. 상상의 동물은 인간이 추구하고 갈망하는 요소가 이미지화된 것으로 인간이 느끼는 잠재적 사고에 의한 추상적 형상으로 나타나게 된다. 그 창조 과정을 보면 실존하는 동물에 상상적 요소를 더하거나, 여러 동물을 조합해 새로운 상상의 동물을 만들어내기도 했으며, 온전히 상상만으로 새로운 동물을 탄생시키는 등 다양한 방법이 사용되었다.<sup>3)</sup> 1장에서 살펴본 바와 같이 상상의 동물은 여러 동물들의 조합, 과장, 변형을 통해 상상력을 형상화하는 동시에 상징성을 표출하고 있음을 알 수 있다.

본 연구에서는 고구려의 사신도를 모티브로 다양한 동물의 조합을 통한 새로운 형상 표현과 이미지를 제시하고자 하였다. 이를 위해 동물의 종을 기준으로 같은 종의 동물끼리 조합하거나 다른 종의 동물들과 조합하였으며 내용은 【표 1】에 다음과 같이 정리하였다.

【표 1】 동물의 형상조합 방식

구분	내용	종류
단독	포유류	곰, 기린, 낙타, 돼지, 말, 사슴, 사자, 양, 코끼리, 코뿔소, 하마, 호랑이
	파충류	거북이, 도마뱀, 악어, 장수풍뎅이
	조류	독수리
	어류	고래, 물개, 백상어, 귀상어, 칼상어
조합	포유류와 파충류	E-1, E-2, E-3, E-4, E-5
	포유류와 어류	F-1, F-2, F-3
	포유류와 조류	G-1
	포유류와 파충류와 어류	H-1, H-2, H-3
	포유류와 조류와 어류	I-1, I-2

3) 윤열수 저 <신화 속 상상동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010, p4

원형 제작에 있어서는 동물모형을 이용하였고 뿔, 다리, 몸통, 꼬리 등 동물을 시각적으로 극대화하기 위한 요소를 추가적으로 제작해 다양한 조합이 가능하도록 하였다. 상상의 동물을 제작하는 데 있어서는 여러 동물들의 부분적인 요소들을 분해하고 재조합하여 하나의 형태를 만들기도 하였고 동물의 뿔이나 날개 등 특정 부분을 과장되게 표현하거나 실제하는 동물의 특징이 되는 부분을 왜곡, 변형해 제작하였다. 이와 같이 동물형상 표현의 주요 수단으로 접합, 과장, 변형의 과정을 통해 새로운 형상과 이미지를 제시하였다.

【표 2】 형상의 부위별 접합에 의한 조합방식

접합	
	<p>사자머리, 독수리 몸, 호랑이 다리 그리고 날개 등 동물들의 부분을 접합하여 낮익지만 낯선 상상의 동물을 제작하였다.</p>

【표 3】 형상의 과장 표현에 의한 조합방식

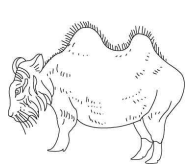
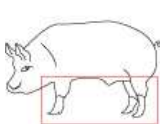

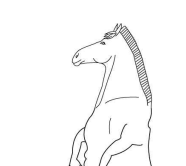

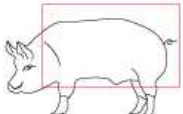
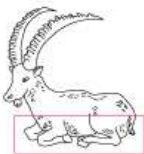

과장	
	<p>기존 거북이의 몸에 실제 동물과 다르게 낙타의 긴 다리를 붙이거나 뿔이나 지느러미로 과장되게 표현하였다.</p>

【표 4】 형상의 변형에 의한 조합방식

변형	
	<p>포유류, 조류, 어류로 구성하여 하늘을 날지 못하는 포유류에 날개를 붙이거나 육지 동물을 바다 동물로 바꾸는 등 기존 형태를 변형시켰다.</p>




1) 단수의 동물종에 의한 조합방식

【표 5】 포유류 간의 조합




No.	작품	조합된 동물	포유류
A-1			   코끼리(머리) 낙타(목, 몸) 하마(다리)
A-2			   돼지(귀, 다리) 호랑이(머리) 낙타(몸)
A-3			   코뿔소(머리) 돼지(다리) 낙타(몸)
A-4			   말(머리) 돼지(몸) 양(다리)
A-5			   기린(머리) 낙타(몸) 코뿔소(다리)

A-6			   <p>말(귀)      코끼리(머리)      곰(몸, 다리)</p>
A-7			  <p>낙타(머리, 몸)      코뿔소(다리)</p>
A-8			  <p>코뿔소(머리, 다리)      곰(몸)</p>
A-9			  <p>호랑이(머리, 몸, 다리)      사슴(뿔)</p>



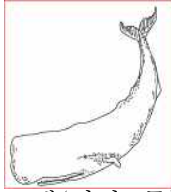


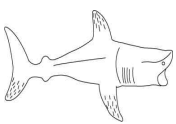
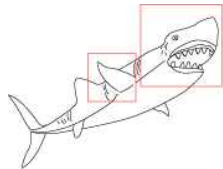
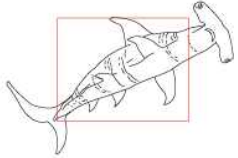


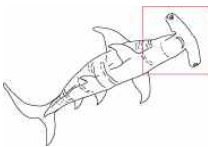
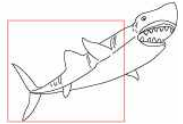


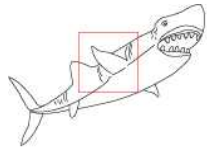

【표 6】 파충류 간의 조합

No.	작품	조합된 동물	파충류
B-1			 <p>악어(머리, 몸, 다리)</p>

【표 7】 조류 간의 조합

No.	작품	조합된 동물	조류
C-1			 독수리(머리, 몸, 다리)

【표 8】 어류의 조합

No.	작품	조합된 동물	어류	
D-1			 고래(머리, 몸)	 물개(지느러미)
D-2			 백상어(머리, 지느러미)	 귀상어(몸)
D-3			 귀상어(머리)	 백상어(몸, 지느러미)
D-4			 칼상어(머리, 몸)	 백상어(지느러미)

2)복수의 동물종에 의한 조합방식



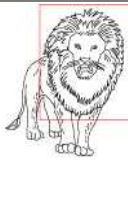

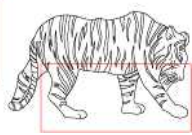
【표 9】 포유류와 파충류의 조합

No.	작품	조합된 동물	포유류와 파충류
E-1			   말(귀)    거북이(머리, 몸)    낙타(다리)
E-2			  장수풍뎡이(머리, 몸)    낙타(다리)
E-3			   말(귀)    거북이(머리, 몸)    악어(다리)
E-4			   장수풍뎡이(뿔)    거북이(몸)    곰(머리, 다리)
E-5			    장수풍뎡이(뿔)    낙타(몸) 코끼리(머리)    돼지(다리)




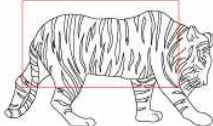
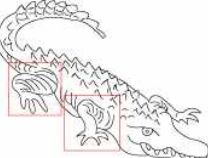
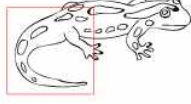


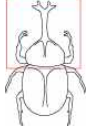
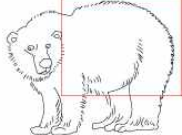

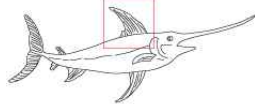


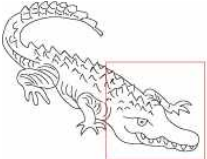
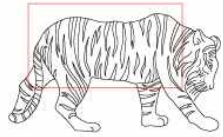
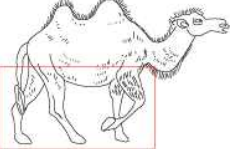

【표 10】 포유류와 어류의 조합

No.	작품	조합된 동물	포유류와 어류
F-1			  말(머리)                      물개(몸, 지느러미)
F-2			   사슴(뿔)    돼지(머리)    물개(몸, 지느러미)
F-3			   양(뿔)    낙타(머리)    곰(몸)
			  코뿔소(다리)                      칼상어(지느러미)

【표 11】 포유류와 조류의 조합

No.	작품	조합된 동물	포유류와 조류
G-1			   사자(머리)    독수리(몸, 날개)    호랑이(다리)

【표 12】 포유류와 파충류와 어류의 조합

No.	작품	조합된 동물	포유류와 파충류와 어류
H-1			 물개(머리)  호랑이(몸)  악어(다리)  도마뱀(꼬리)
H-2			 장수풍뎅이(머리)  곰(몸)  호랑이(다리)  칼상어(지느러미)
H-3			 악어(머리)  호랑이(몸)  낙타(다리)  물개(지느러미)

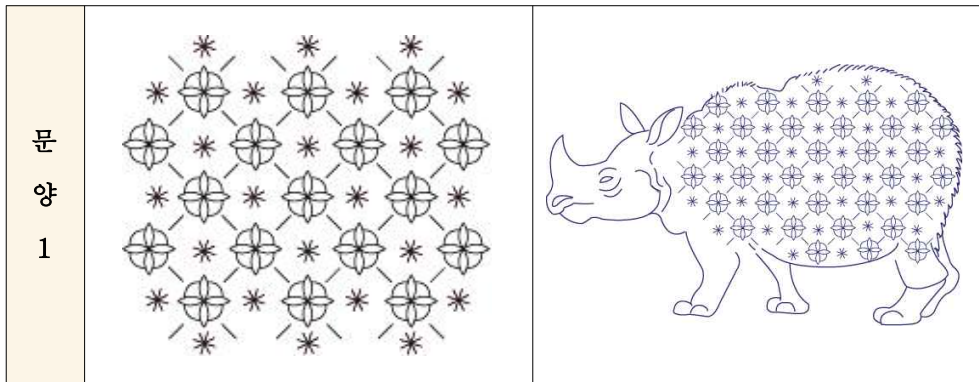
【표 13】 포유류와 조류와 어류의 조합

No.	작품	조합된 동물	포유류와 조류와 어류
I-1			 독수리(머리)  물개(지느러미)  곰(몸, 다리)
I-2			 고래(지느러미)  독수리(머리)  곰(몸)  양(다리)

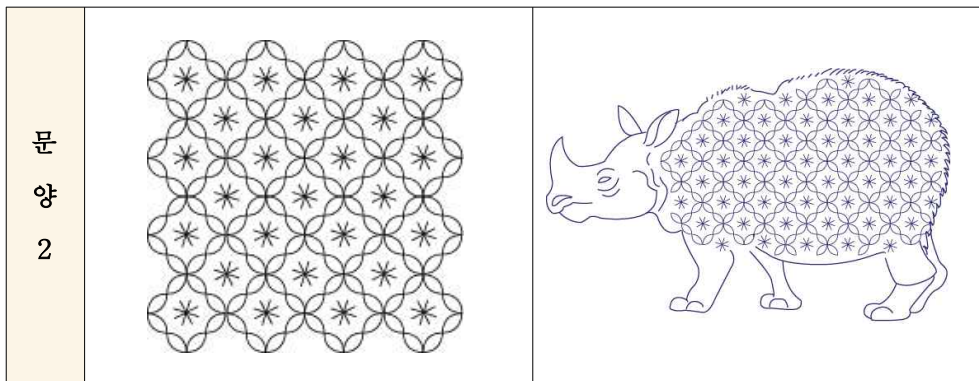
### 3.동물의 장식문양

표면 장식에 있어서는 각 동물들의 피부, 깍질, 가죽, 비늘 등 표면 요소들의 특징을 살려 문양화하였다. 또한 동양의 전통문양에서 주로 사용된 이미지를 문양에 도입해 일러스트 프로그램을 이용해 새로운 이미지와 패턴을 제작하였다. 채색방법으로는 전통 하회기법인 청화기법을 사용하였으며, 상회용 다채색의 안료를 사용해 문양을 부각시킴으로써 보는 이들의 상상력과 호기심을 이끌 수 있도록 제작하였다.

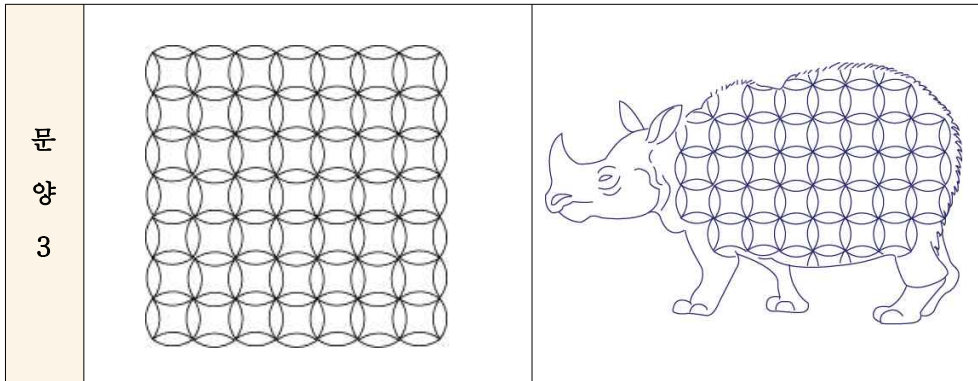
【표 14】 문양 1



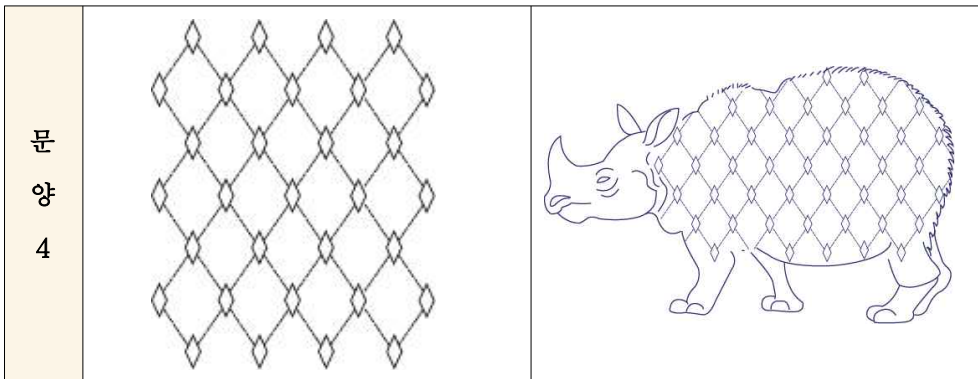
【표 15】 문양 2



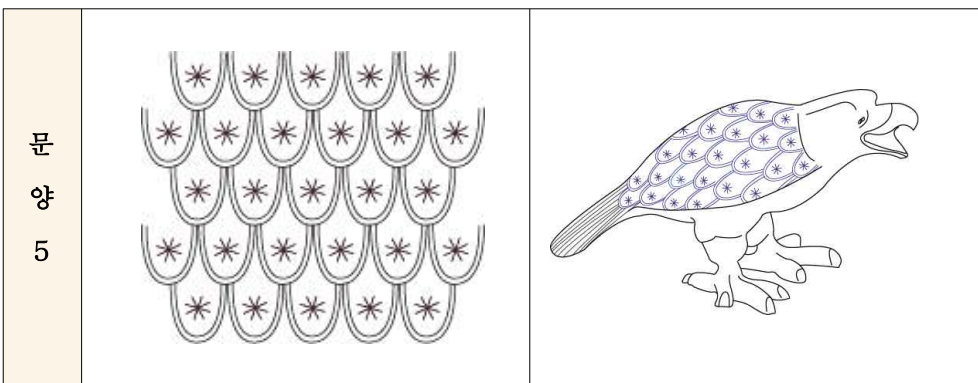
【표 16】 문양 3



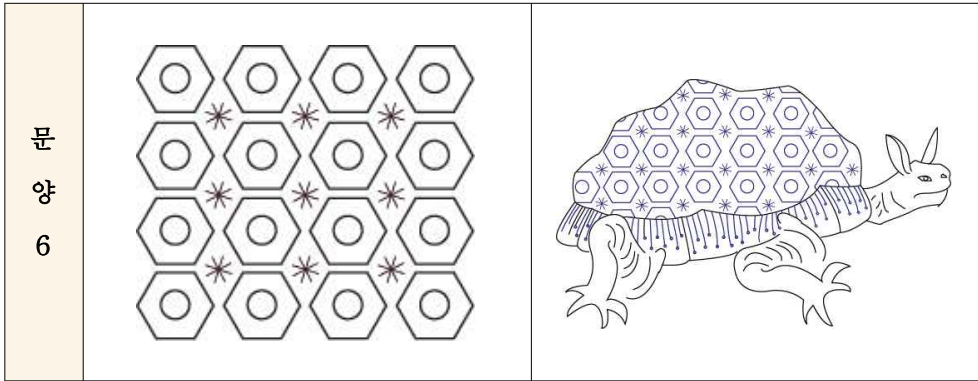
【표 17】 문양 4



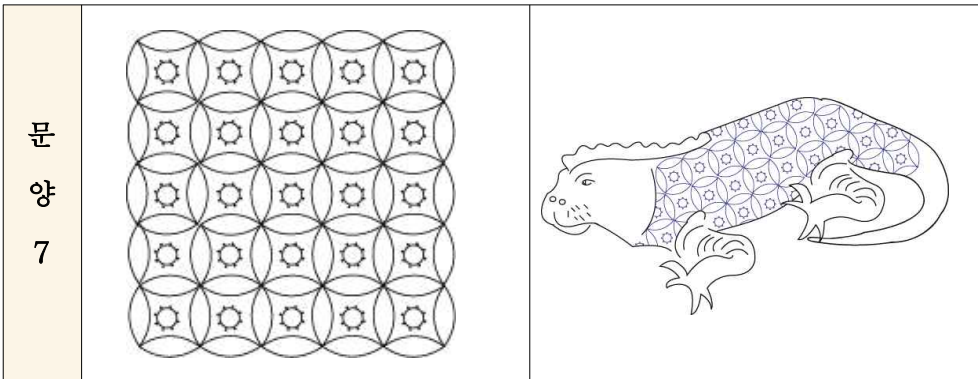
【표 18】 문양 5



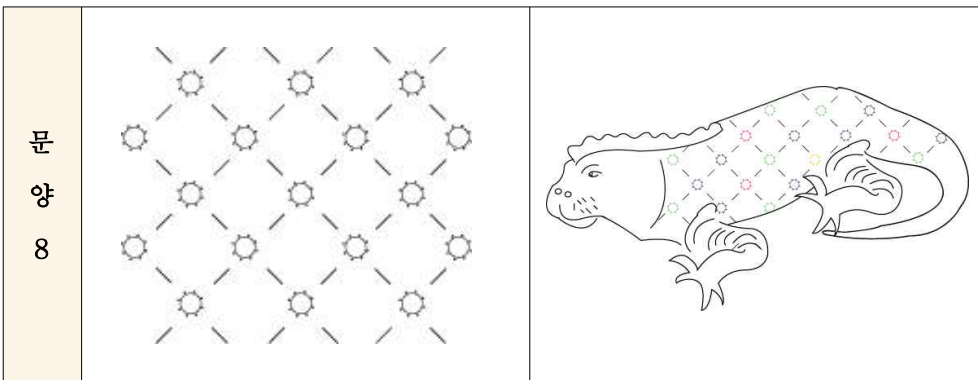
【표 19】 문양 6



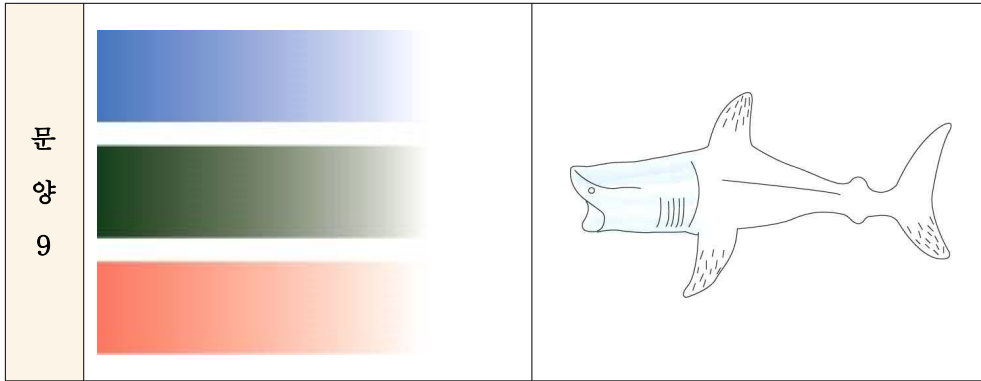
【표 20】 문양 7



【표 21】 문양 8

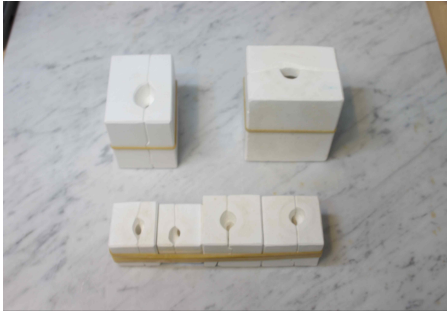


【표 22】 문양 9



## 4. 제작 과정 및 시작품 제작

### 1) 제작 과정



1. 석고몰드 준비



2. 각 개체의 몰드에 슬립 주입



3. 각 개체에서 탈형



4. 각 개체끼리 분해



5. 각 개체끼리 접합

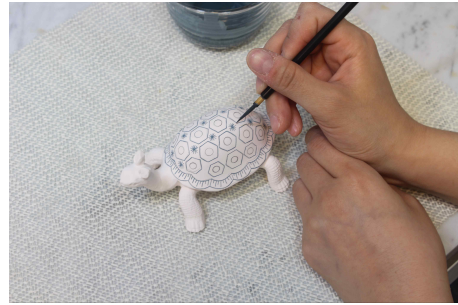


6. 새로운 개체 완성

## 2) 채색 과정



1. 초벌기에 밑그림 그리기



2. 초벌기에 선 그리기



3. 문양의 농담 표현하기



4. 개체에 농담 표현 완성



5. 상회 안료 채색



6. 완성

### 3)시 작품

동물의 종을 포유류, 파충류, 조류, 어류 등 총 네 가지의 종으로 구성하여 동물의 형상을 분해하였으며, 표현하고자 하는 이미지에 적합한 동물의 부위를 선택해 재조합하는 방식으로 상상의 동물을 제작하였다.

상상하는 것은 하나의 이미지를 만드는 것이다. 상상이라는 능력이 있기에 새로운 것을 창작하거나 창조할 수 있다. 상상력은 경험에 의해 기존에 인식된 인상을 바꾸거나, 분석하여 재결합할 수 있는 능력이 있기 때문에 새로운 창조의 원천이 된다. 작품에 등장하는 상상의 동물은 단순한 이미지 재현이 아닌 연구자 내면에 존재하는 주관적 생각과 경험을 바탕으로 제작하였다. 또한 사람들이 작품을 보았을 때 그들의 경험과 생각으로 연구자와는 또 다른 느낌의 형상으로 전달되기를 의도하였다.



【작품 1】 Carnival of the Lion, 백자, 상하 회채색, 환원소성, 130\*95\*95mm

독수리와 사자는 각각 하늘과 땅에서 동물의 왕이라고 할 만큼 강하고 위협적이며 용맹한 이미지의 상징이라고 할 수 있다. 이러한 용맹하면서도 강한 이미지를 부여하고자 사자의 머리와 독수리의 몸과 날개를 조합해 강인한 동물형상을 제작하였다. 이 새로운 상상의 동물은 하늘을 날며 육지의 동물들을 잡아먹는 것이 아니라 동물들을 보호하는 수호신과 같은 존재가 되길 바라며 만들었다.



【작품 2】 Carnival of the Turtle, 백자, 상하회채색, 환원소성, 120\*100\*100mm

【작품 2】에서는 기존의 거북이에서 느낄 수 있었던 느낌이나 수동적인 이미지와는 전혀 다른 이미지를 표현하고자 하였다. 이를 위해 원래 육상을 기어 다니는 거북이의 생리적 행동을 인간과 같이 보행할 수 있는 형상으로 표현하였다. 또한 적극적 이미지와 공격적인 이미지를 부여하기 위해 빨과 같은 요소를 더하여 힘, 권력, 명성 등을 상징화하였다. 문양은 거북이가 갖고 있는 등껍질의 이미지를 이용해 육각형을 하나의 유닛으로 만들고 유닛을 반복 응용하여 문양화시켰다.



【작품 3】 Carnival of the Animals I, 백자, 상하회채색, 환원소성, 90\*190\*100mm

【작품 3】에서는 몸집이 큰 포유류와 몸집이 작은 파충류를 조합하였으며, 기존에는 없던 신체 부위를 부착함으로써 새로운 신체 부위에 의해 예상되는 동물의 행동이나 변화된 이미지를 표현하고자 하였다. 예를 들어 육지 동물에 해양 동물의 신체 부위를 조합하거나, 작은 파충류인 장수풍뎅이에 긴 다리를 붙여주었다. 이를 통해 동물 고유의 습성, 민첩함, 빠름이나 느림, 용맹, 교활, 고집 등을 연상할 수 있는 스토리를 구성해 인간에 비유하거나 풍자적 요소를 부여할 수 있도록 제작하였다.



【작품 4】 Carnival of the Bird, 백자, 상하회채  
색, 환원소성, 70\*60\*130mm

【작품 4】에서는 인간의 게으름과 안이함에 대한 경고를 날개가 없어 날지 못하는 독수리에 비유하였다. 현대 문명의 단맛에 빠져 그로 인한 폐해를 애써 외면하는 인간의 속내를 풍자하기 위해 날개 없이 화려한 색상으로만 몸을 치장한 독수리를 만들었다.



【작품 5】 Carnival of the Animals-Under the Sea, 백자, 상하회채  
색, 환원소성, 600\*190\*100mm

【작품 5】에서는 동물의 부드러운 표면 질감을 표현하거나 기존의 복잡한 문양 대신 시원한 여백을 줌으로써 편안함과 여유로움을 표현하고자 하였다.

이를 위해 잔잔한 바다와 파도의 느낌이 나도록 동물의 표면을 한 가지 색상이 점차 짙어지거나 옅어지는 그라데이션 효과를 주어 은은하면서 부드러운 느낌을 표현하였다.



【작품 6】 Carnival of the Beetle, 백자, 상하회채색, 환원소성, 150\*110\*110mm

【작품 6】은 동물의 형상에 오르골 기능을 더함으로써 시각적인 것과 청각적인 것을 동시에 느낄 수 있도록 제작하였다. 작품을 보았을 때 부드러운 멜로디가 지친 마음을 달래주고, 오르골과 함께 편안하고 느긋한 시간을 갖기를 희망하였다. 또한 동물들의 형상도 무언가를 노래하는 모습으로 표현함으로써 상상 속 동물들의 목소리를 전하고자 하였다.

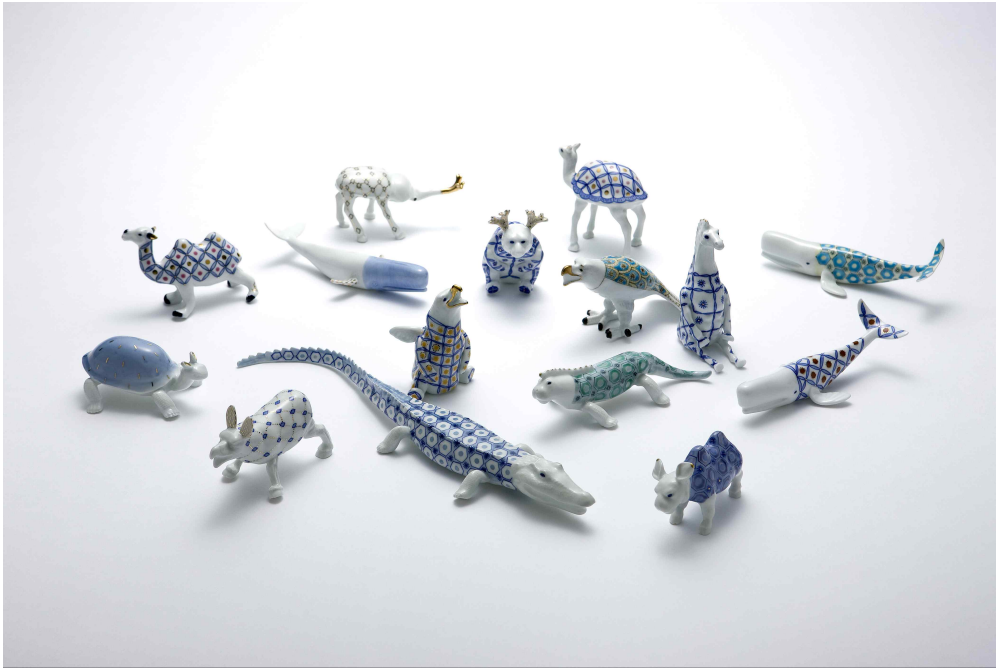


【작품 7】 Carnival of the Crocodile, 백자, 상하회채색,  
환원소성, 200\*140\*140mm



【작품 8】Carnival of the Animals II, 백자, 상하회채색, 환원소성, 200\*140\*140mm

【작품 7】과 【작품 8】의 스노우볼은 또 다른 세상을 의미한다. 유리구는 하나의 스토리를 가진 세상으로서 그 안에 동화 속 한 장면, 또는 신비한 동물의 형상을 조성해 놓았다. 투명한 구(球)형 유리 안에 서로 다른 동물들을 넣어 각각 자기들의 이야기를 하는 듯한 모습들로 제작하였으며 사람들이 스노우볼을 잠시 동안이라도 바라보면서 옛 추억, 동심으로 돌아가기를 희망하였다.



【작품 9】 Carnival of the Animals III, 백자, 상하회채색, 환원소성, 40\*90\*320mm

【작품 9】는 ‘동물들의 축제’라는 제목처럼 다양한 동물들이 한데 모여 조화롭게 어울려 있는 작품이다.

무분별한 도시화로 인해 자연이 사라지는 우리 사회에 경종을 울림과 동시에 인간과 함께 공존해가야 할 자연을 친근한 동물의 형상으로 표현함으로써 사람들에게 자연의 소중함을 전하고자 하였다.

### Ⅲ. 결론

신화 속 동물 또는 인간의 상상으로 표현된 동물은 실제로 존재하지 않는 동물이기는 하나 인간의 잠재적 의식 속에 존재하며 인간이 염원하는 세계를 구현해주는 역할을 하였다. 이렇듯 인간의 염원과 상상으로 만들어진 동물은 마음에 위안과 안정을 주는 종교적 역할을 대신하기도 하였으며 문화 예술에 이르기까지 다양한 용도와 형상으로 표현되었다. 또한 상상 속 동물의 의미와 형상은 각 시대와 지역에 따라 다양하게 변화해 왔다. 상상 속 동물들은 현재에도 사람들의 잠재의식에 자리잡고 있으며 문화예술 다방면에서 다양한 스토리를 제공하는 역할을 하고 있다.

본 연구에서는 신화 속 동물들에서 보여지는 형상의 특징과 그 의미를 살펴보았다. 또한 다종의 동물을 조합함으로써 단독의 종에서 볼 수 없는 다양한 형상과 스토리 구성이 가능함을 알 수 있었다. 조합 방법에 있어서도 과장 또는 변형 과정을 통해 추가적인 이미지의 창출과 동종 또는 이질적 요소의 결합에 의해 새로운 느낌의 표현을 구현할 수 있었다.

이러한 연구 결과를 바탕으로 동물들의 형상을 분해하고 스토리 구성에 맞추어 재조합하는 방식으로 연구자가 생각하는 상상 속 동물을 제작하였다. 또한 제작된 동물들이 보는 이로 하여금 그들의 생각과 경험을 바탕으로 새로운 이미지와 스토리를 구성하기를 희망하였다.

본 연구에 제시된 동물 형상들이 갖는 기능과 역할을 간단히 정리하면 다음과 같다.

- 1.동물의 형상표현을 통한 본인의 특정한 스토리 또는 메시지의 전달 가능성을 확인하였음.
- 2.제시된 동물 형상은 사람들의 생각을 자극하여 새로운 상상의 세계로 유도할 수 있다고 생각 됨.
- 3.동물의 조합방식의 체계화를 통해 의도하는 형상과 이미지 제작이 가능하

였음.

4.동물의 조합에 의해 새롭게 나타난 형상은 예술적 또는 장식적 소재로서의 활용 가능성이 높음을 확인하였음.

5.동물 조합의 무한한 가능성으로 인해 시리즈 또는 스토리에 의한 광범위한 세트 구성이 가능함. 따라서 상업용 소재로 활용될 경우 독특한 브랜드로 발전할 가능성이 높음.

본 연구를 통해 상상의 동물에 대해 깊이 이해할 수 있었으며, 또한 본인의 작업 과정과 그 표현에 대하여 정리해보는 시간을 가질 수 있었다. 과거 상상의 동물이 사람들에게 마음의 위안과 안정을 준 것처럼 연구자의 상상 속 동물들 역시 현대인에게 위안과 안정을 주고 나아가 상처받은 마음까지 치유해줄 수 있기를 희망하였다.

금번 작업에서는 형상 표현에 중점을 두었기에 장식품으로서의 역할과 기능을 조명하는 데는 소홀하여 아쉽게 생각된다. 금후에는 있어서는 장식품으로서의 기능과 공간과의 관계를 염두에 둔 작업으로 이를 보완하고자 한다.

## 참고문헌

### <단행본>

- 윤열수 저, <신화 속 상상 동물 열전>, 한국문화재보호재단, 2010
- 인간 동물 문화 연구회, <인간 동물 문화>, 이담 출판, 2012
- 정재서 역주, <산해경>, 민음사, 2013
- 허균 지음, <옛 그림을 보는 법>, 돌베개, 2013
- 하랄드 브람, <색의 힘>, 일진사, 2013
- 다케루베 노부아키, <판타지의 주인공들>, 들녘, 2010

### <학위논문>

- 이은미, 『일본 아리타(有田) 지역의 청화기법을 이용한 실내도자장식에 관한 연구』, 성신여자대학교, 2011

### <웹사이트>

- Jaime Hayon (하이메 아온), [www.hayonstudio.com](http://www.hayonstudio.com)
- Vipoo Srivilasa (비푸 쓰리빌라사), [www.vipoo.com](http://www.vipoo.com)

# ABSTRACT

## Ceramic Ornaments Research Through the Recombination of Animal Shape

SangHee, Jun  
Department of Crafts  
Graduate School of  
Sungshin University

People have made various virtual animals having symbolic meaning which was not actually existed to express living culture and religion, prosperity, and successful career etc from old times. When looking at animals' expressions in myths, specific parts of animals were expressed exaggeratedly, or intended stories by human were made by making new virtual animals after compounding different animals each other.

This study was begun from the curiosity how about getting closer to the virtual animals having symbolic meaning same as companion animals today. Researcher attempted to make ceramic ornaments of virtual animals which could derive intimate, various stories and emotion by something that tried to substitute for dignity and fear of animals in myths.

Thus, definition and historical background of virtual animals were checked, and animals in Eastern and Western myths were considered. Also,

recent work which used animal forms for its subject matter was examined, and methods of expressing animals were summarized as well.

Based on such advance arrangements, this study deduced combination of animal forms which would be suggested in this research, and tried expressions on intended animal forms by setting up standards according to species, genus, family of animals and then combined them. Regarding expression methods, new image was suggested through combining, exaggerating, transforming work on the object.

Work production was based on white porcelain work fundamentally, and manufacturing molds and a lot of forms were made by utilizing existing animal work. Manufactured forms were expressed into new ones after passing through resolving, combining process, and ceramic ornaments of virtual animals which decorated interior space in modern times were produced by using plural manufacturing methods and coloring techniques of multi-colors so as to play roles as ceramic ornaments.