



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](#)

김 종 승 교수 지도  
석사학위 청구논문

동양 신화의 이미지를 형상화한  
장신구 연구

2021

성신여자대학교 대학원  
공예학과  
이 나 진

동양 신화의 이미지를 형상화한  
장신구 연구

김 종 승 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 5월

성신여자대학교 대학원

공예학과

이 나 진

# 인 준 서

이나진의 석사학위 논문으로 인준함.

2021년 5월

심사위원장 신혜경 (인)

심사위원 김종능 (인)

심사위원 백성희 (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

신화는 인간의 삶에 상상력이 더해져 만들어진 산물이다. 희뿌연 안개 속에 가려진 고대의 비논리적인 이야기로 보이지만 현실의 삶에 긴밀하게 개입하여 우리가 세계와 조화롭게 관계를 맺고 정체성을 찾도록 도우며 무엇을 해야 할지 방향을 제시해 주기도 한다. 인간은 태어난 순간부터 치열하게 삶을 경험하게 되는데 존재함으로 인해 내적, 외적인 요인들로 고통을 받게 되는 것이다. 신화는 우리가 발을 딛고 있는 현실을 소재로 하는 것으로 현실을 다른 각도로 볼 수 있는 지혜를 주고 좌절한 인간을 다시 삶의 여정 안으로 되돌려준다. 본 연구자는 신화가 과거에 머무는 것이 아니라 여전히 사람들에게 위로와 감동을 주는 살아 움직이는 이야기라고 생각하였으며 이를 동시대를 살아가는 사람들이 공감하도록 새롭게 풀어내 보고자 하였다.

연구의 I 장 서론에서는 신화적 상상력을 토대로 한 예술 장신구 작품을 연구할 것임을 밝혔다. II 장 신화의 이미지 부분에서 가장 먼저 동양신화가 지닌 조형적 특징에 대해 파악하기 위해 중국의 문헌신화 <산해경>에 등장하는 신들에 대해 알아보았고, 고구려의 고분벽화 중 덕흥리 고분벽화에 그려져 있는 신수들에 대해 알아보았으며 그것들의 특징에 대하여 간략하게 서술하였다. 두 번째로 다른 예술작품과 작가들은 신화를 어떻게 풀어내는 지 조사해보았으며 이를 통해 연구자가 작품을 펼치는 데에 타당한 근거를 마련해보고자 하였다. III 장에서는 작품을 제작하는 일련의 과정을 설명하였고 작품이 담고 있는 주제를 세분화하여 서술하였다. IV 장에서는 앞선 과정에서 설명한 것들을 바탕으로 신화가 가지는 의미를 다시 한번 강조하였고 앞으로의 연구 방향을 고찰하였다.

본 연구자의 연구 작품은 일상의 경험에서 느낀 감정을 주제로 하고 신화적 상상력을 더해 작품을 창작한 것으로 연구의 바탕을 동양신화에 두어 상상력에 주체성을 갖고 작업을 전개하고자 하였다. 세상에 다양한 문화권마다 고유한 의·식·주의 문화가 있듯 신화도 각 문화권마다 독특한 특징이 있다. 이번 연구를 통해 사람들의 관심 저편에 있는 동양 신화만의 독특하고 유쾌한 조형성을 환기하고 본 연구자의 정체성에 대하여 탐구해 보고자 하였다. 본 연구자의 연구가 다른 이들의 상상력을 자극해주고 이야기가 계속 이어져 나가는 실마리 되기를 바라며 논의를 정리하고자 한다.

# 목 차

## 논문개요

<b>I. 서론</b> .....	1
1. 연구목적 .....	1
2. 연구 방법 .....	3
<b>II. 신화의 이미지</b> .....	4
1. 동양 신화의 이미지 .....	6
1) 산해경 .....	6
2) 고구려 덕흥리 고분벽화 .....	7
2. 예술 속의 신화 .....	9
1) 민화 .....	9
2) 작가연구 .....	11
① 서용선 .....	11
② Felieke van der leest .....	12
<b>III. 작품의 전개와 표현</b> .....	14
1. 작품의 전개 .....	14
1) 기록 .....	14
2) 형태 연구 .....	15
① 형상 .....	15

② 부조 .....	16
3) 기법 및 재료 연구 .....	17
① 칠보 .....	17
② 색, 질감, 양감이 있는 재료 .....	20
③ 기법 및 재료 연구를 통한 평면표현 .....	22
4) 제작 과정 .....	24
2. 작품설명 .....	26
1) 나의 내면세계 .....	30
2) 타인과의 관계 .....	36
3) 자연 .....	41
<b>IV. 결론</b> .....	<b>43</b>

**참고문헌**

**ABSTRACT**

## 그림 목 차

【그림 1】	Raffaello Sanzio, <The Council of Gods>, 1517 .....	4
【그림 2】	신장위구르자치구 투르판 아스타나 고분, <복희여와도> .....	5
【그림 3】	드로잉 모음 1 .....	5
【그림 4】	산해경, <천오> .....	6
【그림 5】	산해경, <인어> .....	6
【그림 6】	산해경, <제강> .....	7
【그림 7】	제강 드로잉 .....	7
【그림 8】	덕흥리 고분벽화, <성성지상> .....	8
【그림 9】	덕흥리 고분벽화, <지축일신양두> .....	8
【그림 10】	드로잉 모음 2 .....	9
【그림 11】	<해태> .....	10
【그림 12】	<불가사리> .....	10
【그림 13】	<기린> .....	10
【그림 14】	서용선, <제강>, 2002 .....	11
【그림 15】	서용선, <반고>, 2002 .....	11
【그림 16】	Felike Van Der Leest, <Peace Parrot>, brooch 2010 .....	12
【그림 17】	Felike Van Der Leest, <Prairie Pioneer>, bracelet, 2012 .....	12
【그림 18】	다이어리 속 낙서와 메모 .....	14
【그림 19】	자투리 금속조각 .....	16
【그림 20】	자투리 금속조각 위에 칠보 .....	16
【그림 21】	칠보 조각 모음 .....	18
【그림 22】	희미하게 표현된 연필선 .....	19

【그림 23】	선명하게 표현된 연필선 .....	19
【그림 24】	칠보로 표현한 얼굴을 위한 평면 구성 .....	22
【그림 25】	재료 연구를 위한 폴라주 .....	23
【그림 26】	낙서 모음 .....	24
【그림 27】	재료 모음 .....	24
【그림 28】	칠보 물림용 뒤판 .....	25
【그림 29】	재료들의 결합 전 모습 .....	25

## 표 목 차

【표 1】 재료 연구 .....	20
-------------------	----

## 작 품 목 차

【작품 1】	바람이 노래를 불러 주었다. ....	26
【작품 2】	어차피 제자리였던 것은 하나도 없다. ....	27
【작품 3】	하찮은 게 사실은 하찮은 게 아니었다. ....	28
【작품 4】	오늘도 어김없이 달이 차오른다. ....	29
【작품 5】	나의 영혼의 반은 당신으로 이루어져 있다. ....	33
【작품 6】	나무가 말하였다. 나는 늘 그 자리에 있었노라고 ....	34
【작품 7】	나의 마음에는 커다란 나무가 자라고 있으니 당신은 그저 이 곳에서 쉬어 가기를 ....	35
【작품 8】	저 빛 아래 파란 하늘이 드리운 초록빛 그늘 ....	38
【작품 9】	나는 산, 바다, 나무, 꽃, 바람, 비 그 자체이다. ....	39
【작품 10】	시작하고 끝났다. 태어났으며 죽었다. ....	40

# I. 서 론

## 1. 연구목적

원시 시대부터 인간은 나라, 민족, 문명권마다 각기 고유한 신화를 창조해 왔다. 신화는 ‘신에 관한 신성한 이야기’로 단순히 자연 속의 신성한 힘이나 초자연적 존재자들에 대한 이야기가 아니라, 가치론적 관점에서의 인간의 사유와 행위의 모범적 원형이 되는 완전한 존재에 대한 투사로서의 신에 관한 이야기이다.<sup>1)</sup> 이 이야기는 인간이 전능한 신들을 모방함으로써 신성을 경험하게 해주며, 이를 통해 인간으로서 겪는 곤경에서 헤어날 수 있도록 도와준다.<sup>2)</sup> 또한, 삶을 더 풍요롭게 영위하기 위해 어떻게 해야 하는지 알려준다.

모든 분야가 눈부시게 발전되고 다원화된 현대 사회에서 과거의 신화는 아득하고 이해하기 어려운 것이며 비논리적인 이야기로 비칠 수 있다. 하지만 우리는 여전히 어떻게 해서(how) 일어났는지 설명하는 과학만이 아니라 왜(why) 일어났는지 말해주는 신화도 필요하다.<sup>3)</sup> 의미와 목적을 밝혀주는 신화는 생명의 존엄성, 개인의 소외, 사회성의 결여와 같은 현대 사회의 문제에 대한 답을 줄 수 있다.

신화는 주어진 환경에 따라 변신, 변화, 변용을 허용한다.<sup>4)</sup> 과거 공동체 중심의 사회에서 만들어지던 신화는 개인 중심의 현대 사회에서는 유효하게 작용하지 못하기 때문에 변화가 필요하다. 신화학자 조셉 캠벨(Joseph Cam

1) 박희영 외, 『신화와 콘텐츠』, 한국의국어대학교 지식출판원, 2017, p.25.

2) 카렌 암스트롱, 이다희 역, 『신화의 역사』, 문학동네, 2005, p.12.

3) J. F. 비얼레인, 배경화 역, 『살아있는 신화』, 세종서적, 2000년, p.25.

4) 박희영 외, 앞의 책, p.5.

pbell)은 ‘세상이 신화를 낳지 못하는 시대에 개인은 자기 삶과 관련된 신화의 측면을 자기 나름대로 찾아야 한다.’<sup>5)</sup>고 말한다. 본 연구자는 자기 삶과 관련된 신화를 자신만의 고유한 신을 창작해 내며 찾아보고자 한다.

작품을 창작하기 위한 영감은 과거의 신화에서 개념이나 주제를 통해 받거나 우리의 직접적 생활의 현실과 체험 속에서 신화적 이미지를 떠올리며 나만의 고유한 방식으로 얻을 수도 있다.<sup>6)</sup> 연구자는 후자의 방식으로 작품 창작에 영감을 받아 보고자 한다. 일상의 경험 속에서 신의 이미지를 상상하고 각자의 신을 만들어내는 것은 자신만의 세계 안에 살며 힘든 현실에서도 피하고자 하는 것이 아니다. 이것은 자아 정체성을 찾아가는 과정이자 행위이며 이를 통해 한 단계 더 나아간 자아로 성장하고자 하는 노력이다. 또한, 현실을 인식하고 어떻게 살아낼 것인지 배우고 여러 가지 형태의 관계 속에서 풍요롭게 살아가도록 이끌어 나가하고자 함이다. 이처럼 연구자가 신화를 만들어내고자 하는 것은 삶을 위한 메시지를 끊임없이 일깨우기 위함이다.

본 연구자가 현시대에 맞춰 변용한 신화는 비가시적인 경험 속에서 실재를 포착해 내고 신화적 사유를 통해 신을 상상한 것으로 이것을 현대 장신구라는 매체로 체현(體現)<sup>7)</sup> 내고자 한다. 장신구는 인체에 착용하여 완성되는 것으로 물리적 거리가 가깝다는 것은 그만큼 작품과 관람자의 적극적인 상호작용을 가능하게 할 수 있다. 연구자는 장신구의 이러한 특성에 주목하여 작품을 통해 전달하고자 하는 메시지를 관람자가 능동적으로 받아들여 자신의 삶에 적용해 새로운 이야기가 끊임없이 탄생 되는 것을 목적으로 한다.

---

5) 조셉 캠벨·빌 모이어스 대담, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 21세기북스, 2017, p.74.

6) 박희영 외, 앞의 책, p.64.

7) 사상이나 관념 따위의 정신적인 것을 구체적인 형태나 행동으로 표현하거나 실행함.

## 2. 연구 방법

연구 방법은 신화와 관련된 서적, 논문, 인터넷을 토대로 한다. 주요연구대상인 동양 신화는 정재서 교수가 저술한 『이야기 동양 신화』에 실린 이미지와 설명을 중심으로 연구하고 신화와 관련된 주제의 작품과 작가들의 사례를 조사하여 본인 작품의 주제와 형상화에 실마리로 삼고자 한다.

작품 제작에서는 다양한 방법으로 기록해온 일상의 경험에서 실재를 파악하고 연구자가 수집한 재료들과 여러모로 조합해 보며 신의 이미지를 상상해보고자 한다. 주요 기법은 색이 한정적인 금속에 다양한 색을 표현할 수 있고 연필로 드로잉이 가능한 칠보 기법을 사용하여 연구자의 기록 속에서 보이는 고유한 선과 색을 표현해 보고자 한다. 피겨, 나무, 아크릴, 가죽, 실, 비즈 등 주변에서 쉽게 접할 수 있는 재료들을 활용해 신의 모습을 다채롭게 표현하고 낯설게 보일 수 있는 모습을 친숙하게 표현하고자 한다. 재료들을 연구한 뒤 실제 작품 제작에 돌입하기 전 제각기 다른 특성을 가진 재료들을 조화롭게 연출하기 위해 다양한 이미지 위에 콜라주 해보며 이를 통해서 작가만의 미감으로 습득해보고자 한다.

이러한 과정을 거쳐 연구자는 엄숙하고 근엄한 모습이 아니라 친진난만하고 사랑스러운 신의 모습을 만들어내고자 한다. 이것이 사람들에게 친근하고 유쾌하게 다가갈 수 있기를 기대하며 위로의 감동을 주는 메시지가 되기를 바란다.

## II. 신화의 이미지

신화를 떠올렸을 때 대개는 그리스·로마 신화를 연상한다. 엄숙하고 근엄하게만 느껴지는 이 신들은 많은 미디어에 등장하며 거부감 없이 받아들여진다. 그러나 가까이 눈을 돌려보면 유머러스하고 무한한 상상력을 자극하는 신들이 지척에 있다.

서구의 신들은 대개 인간형에 가까우며 사람의 몸과 동물의 몸이 섞여 있는 존재를 부정적으로 보았다.<sup>8)</sup> 라파엘로 산치오(Raffaello Sanzio)의 그림에서 그리스 신들의 모습이 완전한 인간형임을 확인할 수 있다.(그림 1) 한편 중국의 창조 신화 속 복희와 여와는 상반신은 인간의 몸이고 하반신은 뱀의 모습을 하고 있다.(그림 2) 이는 신이 인간과 비슷하지만 다른 모습을 하고 있었다고 생각하였음을 드러내며, 인간과 동물을 따로 경계 지어 생각하지 않았음을 알려준다.<sup>9)</sup>



【그림 1】 Raffaello Sanzio, <The Council of Gods>, 1517

8) 정재서, 『이야기 동양신화』, 김영사, 2016, p.10.

9) 이경민, 「중국 자연신화의 구조와 의미」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2001, p.39.

이번 연구는 신화의 이미지에서 영감을 받아 작품을 창작하고자 하는 것으로 본 연구자는 동양 신화의 이미지에서 보이는 특성을 중심으로 작품을 제작해보려고 한다. 동양 신화를 주제로 삼고자 하는 것은 평소 연구자의 드로잉에서 보이는 특징과 동양 신화에서 보이는 특징이 많은 부분 닮아있기 때문이다. 연구자의 드로잉은 주로 인간과 동물의 신체가 혼합되어 있거나 특정 신체 부위가 많아지며 이를 섬세하게 묘사하는 것이 아니라 즉흥적이고 거친 선으로 표현한다.(그림 3) 이러한 특징은 앞으로 알아볼 동양 신화에서 볼 수 있는 모습이다. 연구자의 기존의 조형적인 특성과 연결 지점이 있는 동양 신화의 이미지를 모티브로 하여 신화를 만들어내는 것은 자연스럽게 자신과 닮아있는 신의 형상을 만들어내도록 도와줄 수 있다고 생각한다.



【그림2】 신장위구르자치구 투르판 아스타나 고분, <복희여와도>



【그림 3】 드로잉 모음 1

## 1. 동양 신화의 이미지

### 1) 산해경

<산해경(山海經)><sup>10)</sup>은 동양의 신들의 다채로운 모습과 신화적 상상력을 잘 보여주는 자료라고 할 수 있다. 여기에는 소의 머리에 사람 몸을 하고 있는 농업의 신 ‘염제(炎帝)’, 여덟 개의 얼굴과 다리, 꼬리를 지니고 있는 ‘천오(天吳)’, 사람의 상체에 물고기의 하체를 가진 ‘인어(人魚)’ 등 동물과 인간의 몸이 합쳐진 신들이 등장한다.(그림 4), (그림 5) 이는 인간이 가지지 못한 동물의 능력을 상상력을 동원해 합친 형상들이라 할 수 있다.



【그림4】 산해경, <천오>



【그림5】 산해경, <인어>

또한, <산해경>에는 특정 신체 부분이 많아지고 없어지기도 하는 기괴하고 당황스러운 신들이 등장하기도 한다. 머리는 없고 젖가슴이 눈으로 변하고 배꼽은 입으로 변한 ‘형천(刑天)’, 눈, 코, 입도 없는 혼돈의 신 ‘제강(帝江)’이 그 예시라 할 수 있다.(그림 6)

10) 산해경(山海經)은 기원전 3~4세기 전국 시대 무렵 무당들에 의해 지어진 중국의 가장 오래된 신화집. 신과 영웅뿐만 아니라 먼 곳의 기이한 인간, 괴상한 사물들에 관한 이야기와 그림을 실고 있다.



【그림6】 산해경, <제강>



【그림7】 제강 드로잉

고대의 동양에서는 혼돈이라는 무정형조차 구체적인 형태로 구현하고자 하였고, 어두컴컴한 혼돈의 상태를 표현하기 위해서 ‘제강’이 탄생하였다.<sup>11)</sup> 코끼리처럼 둔탁한 몸뚱이에는 6 개의 다리와 4 개의 앙증맞은 날개가 달려 있고, 눈, 코, 입, 귀가 없어 들을 수도 볼 수도 없는 답답한 모습이다. 설명만으로는 그로테스크하게 예측되는 ‘제강’이 <산해경>에서는 유쾌하게 보인다. <산해경>에서는 이렇듯 진중하고 엄숙한 주제도 익살스럽고 천진난만하게 표현해낸다. 연구자는 본인의 개성을 담아 더 경쾌하게 ‘제강’을 그려 보며 동양 신화를 본인의 스타일로 소화해 보고자 했다.(그림 7)

<산해경>에 등장하는 엉뚱하고 기묘한 신들의 형상은 본 연구자의 상상력을 펼칠 수 있는 바탕이 되어주었고 작가만의 방식으로 신의 모습을 표현할 수 있는 발판을 제공해 주었다.

## 2) 고구려 덕흥리 고분벽화

고분벽화는 무덤 안에 그려진 그림으로 사후 세계에 대한 믿음이 기저에 깔렸으며 무덤의 주인이 그곳에서도 행복하게 살기를 바라는 염원이 담겨 있다. 보통 묘실의 맨 앞칸에는 묘주의 초상화를 그리고 벽에는 무덤 주인

11) 정재서, 앞의 책, p.27.

이 살아생전 생활하던 모습, 천장에는 사후 세계, 하늘 세계와 관련된 내용이 그려져 있다.<sup>12)</sup> 본 연구자는 덕흥리 고분벽화의 천장 즉 천상의 세계를 표현한 그림에 등장하는 신수(神獸)들을 알아보고 작품 제작에 참고하고자 한다.

덕흥리 고분벽화에는 18마리의 신수가 등장한다. 그중 ‘성성지상(猩猩之象)’은 <산해경>에도 등장하는 신수로 사람의 말을 하고 하늘과 교감할 수 있다고 한다.(그림8) 생김새는 사람의 얼굴에 목이 길고 다리가 네 개이며 꼬리는 사슴의 짧은 꼬리와 닮아있다. ‘지축일신양두(地軸一身兩頭)’ 역시 ‘성성지상’처럼 사람의 얼굴과 동물의 몸통이 결합한 형태이다.(그림9) 특이한 점은 얼굴이 두 개라는 것이고 서로 몸통의 양쪽 끝에 있어 앞과 뒤로 분류할 수 없다는 것이다.



【그림8】 덕흥리 고분벽화,  
<성성지상>



【그림9】 덕흥리 고분벽화,  
<지축일신양두>

이상으로 <산해경>과 ‘고구려 고분벽화’에 그려진 신수의 모습에 대해 알아보았다. 두 사료 모두 공통으로 서사성을 보이기보다 신과 신수의 모습이 나 역할을 소개하는 경우가 많다. 또한, 섬세하게 묘사되어 있지 않고 외형

12) [http://contents.nahf.or.kr/goguryeo/mobile/html/02\\_about.html?ver=1.1](http://contents.nahf.or.kr/goguryeo/mobile/html/02_about.html?ver=1.1) (2021.4.13.) 접속

적 특징이 매우 간략하고 거친 선들로 그려져 있다. 이는 상세하게 묘사되지 않은 부분을 상상하게 해주었으며 연구자만의 개성을 담아 표현할 수 있는 여지를 남겨 주었다.



【그림10】 드로잉 모음 2

동양 신화에서 보이는 특징들을 참고하여 드로잉을 해보며 본 연구자가 가지고 있는 색깔과 선의 특징을 파악해보았으며 이를 토대로 본인의 개성을 담은 신들의 창조해 보고자 한다.

## 2. 예술 속의 신화

### 1) 민화

새해가 되면 왕이 도화서 화원들이 제작한 세화(歲畵)<sup>13)</sup>를 가까운 신하들에게 나누어 주며 새해를 송축하였고 일반 양반들과 서민들이 이를 본떠 세화의 풍속을 향유했다.<sup>14)</sup> 궁중의 세화가 민간에 확산되는 가운데 그 내용이

13) 조선 시대 새해를 송축하고 재앙을 막기 위하여 그린 그림

14) 김용권, 『세화 - 민화의 원류』, 학연사, 2008, p.56.

다양해지면서 민화로 발전하였다.<sup>15)</sup> 민화는 삶 속의 모든 것을 소재로 하였고 장식적인 기능뿐만 아니라 인간의 가장 궁극적인 바램인 길흉화복의 욕망이 담긴 주술적인 기능을 하였다. 이처럼 소재에 제한이 없고 인간의 욕망이 담긴 민화는 신분을 막론하고 향유되었다.



【그림11】 <해태>



【그림12】 <불가사리>



【그림13】 <기린>

민화는 신화에 등장하는 신수에서부터 동물, 자연을 상징으로 삼아 일상에서 즐길 수 있게 하였다. (그림 11), (그림12), (그림13)은 각각 신화에 등장하는 신수를 그린 것으로 해태는 화재를 막는 물의 신수로 재앙을 막아주며 불가사리는 악몽을 물리치는 의미를 지닌 신수로 두 그림은 벽사(辟邪)의 상징으로 그려졌다. 기린은 보통 한 쌍으로 등장하는데 이는 자손 번창을 기원하는 길상(吉祥)의 상징으로 그려졌다. 사람들은 이 그림에 담긴 주술적 상징을 공유하며 이를 통해 삶의 고통을 위로받고 이겨내기도 하였다. 선명하고 화려한 원색의 사용은 경쾌하고 역동적으로 보이게 하며 보색들이 근접하게 배치되어 강렬한 인상을 남긴다.

15) 김용권, 앞의 책, p.67.

민화는 조형적인 부분에서도 매력적이고 작품 제작에 참고할 만한 부분이 많았지만, 신분과 관계없이 두루 누리던 예술이라는 것이 본 연구자가 가장 눈여겨본 점이다. 민화가 이처럼 많은 이들이 즐기는 예술이 될 수 있었던 것은 당시 사람들의 염원을 담아낸 그림이었기 때문이다. 연구자는 이점을 주목하여 개인적인 경험 속에서 많은 이들이 공감할 수 있는 보편적인 메시지 물색해 위로와 감동을 줄 수 있는 작품을 제작해보고자 한다.

## 2)작가연구

### ① 서용선



【그림14】 서용선,  
<계강>, 2002



【그림15】 서용선,  
<반고>, 2002

서용선 작가에게 있어 신화는 동양문화의 원형을 탐구하는 연구과제이며 사고와 창의의 스펙트럼을 넓혀주는 무한한 소재이다.<sup>16)</sup> 신화를 표현한 작

가의 작품은 (그림16), (그림17) 두 작품을 예시로 들 수 있다. <산해경>에 등장하는 ‘제강(帝江)’과 ‘반고(盤古)’의 모습을 거침없이 뺏어 나가는 붓질과 과감한 색으로 표현한 두 회화작품에서 작가의 분방한 위트가 느껴진다. 투박하고 거친 형태나 원색의 색채 등의 특성은 민화를 위시한 한국의 전통 예술에서 분명하게 보이는 표현방법이라고 할 수 있다. 연구자 또한 이와 같은 과감한 표현과 재치 있는 작품을 전개해 나가고자 한다.

## ② Felieke Van Der Leest

네덜란드의 작가 Felieke Van Der Leest는 동물 모형 장난감을 분해한 뒤 특정 부분을 비즈 등 다른 재료와 조합하여 장신구를 제작한다.



【그림 16】  
Felieke Van Der Leest,  
<Peace Parrot>,  
brooch, 2010



【그림 17】  
Felieke Van Der Leest,  
< Prairie Pioneer>,  
bracelet, 2012

16) <https://neolook.com/archives/20160823a> (2021.4.17.) 접속

(그림 16)에서 앵무새의 얼굴과 옷을 입힌 듯 비즈를 늘어뜨린 모습은 마치 종교 제사장을 떠오르게 하고 (그림 17)에서 작은 동물의 몸통에 발과 발톱을 원래의 비례에 맞지 않게 과장되게 표현한 것은 그것이 가지고 있을 엄청난 힘을 상상해보게 한다. 작가는 비즈로만 세밀하게 묘사하는 것에 그치지 않고 적재적소에 보석을 세팅하고 금속으로 섬세하게 묘사하여 완성도 높은 작품을 제작하였다. 언뜻 어린아이가 장난감을 가지고 노는 듯 친진난 만해 보이는 작업은 작가의 완성도 높은 표현으로 유머와 더불어 감탄을 자아낸다.

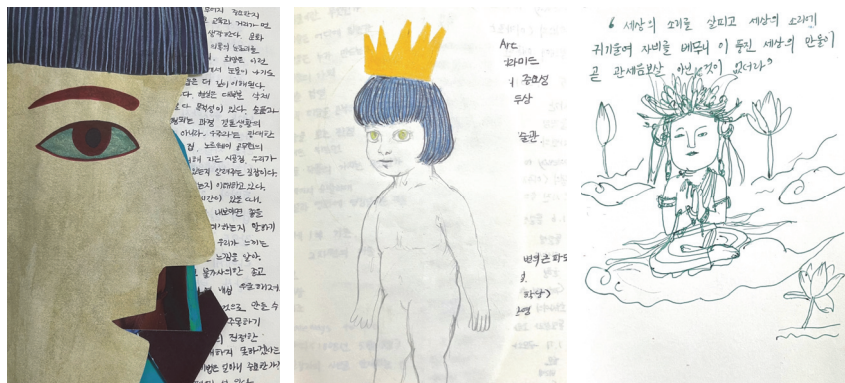
분해하고 재조립하며 특정 부위는 강조되기도 하고 의인화되어 표현된 모습은 미물로 비치고만 마는 동물들을 다른 시각으로 바라보게 하며 한편으로는 신성하게 보이기까지 한다. 이는 본 연구를 통해 환기하고자 하는 주제의 한 부분이기도 하며 연구자가 표현하고자 하는 신을 형태적으로 재현하는 양식과 닮아있다.

### Ⅲ. 작품의 전개와 표현

#### 1. 작품의 전개

##### 1) 기록

인간은 일상의 삶에서 수많은 경험을 하며 살아간다. 이 경험들은 나를 구성하는 소재가 되며 이것들이 모여 자신을 정의하는 이야기가 된다. 본 연구자는 일상의 경험을 다양한 방법들로 기록해왔다.(그림 18) 파편적인 기억들은 시간의 흐름에 따라 써 내려간 단순한 기록이기도 하고 여러 요인으로 인해 감성적으로 받아들인 장면이기도 하다. 이러한 일상을 신화적 상상력을 가지고 바라본다면 삶은 존재의 숭고함으로 넘쳐난다. 본 연구에서는 이와 같은 비가시적인 경험 속에서 실재를 포착해 내고 신화적 상상력을 더해 구체적 형태를 가진 신을 만들어내고자 한다. 이렇게 만들어진 신의 모습을 이름(작품 제목)과 연관 지어 그 의미를 상상해 볼 수 있게 하도록 다이어리 속 메모에서 발췌한 글을 다듬어 산문체의 문장으로 짓고자 한다.



【그림18】 다이어리 속 낙서와 메모

## 2) 형태 연구

연구자에게 신화는 일상의 경험 속에서 직관적으로 감지하고 있던 실재에 구체적 형태를 부여하는 것이다.<sup>17)</sup> 나 자신의 경험이지만 쉽사리 파악하기 어려운 부분을 붙잡아 보기 좋게 다듬고 명확한 이미지를 부여해 모두와 공유하며 이를 통해 공감을 불러일으키게 하기 위함이다. 본 연구에서는 감각적이고 무정형인 경험을 한눈에 파악하고 기억하기 쉽게 하도록 살아있는 생명체에 빗대어 의인화하고자 한다.<sup>18)</sup> 연구자가 상상하는 신의 모습은 인간의 얼굴을 가지고 있으면서 동시에 여러 동물의 모습을 띠고 있다. 이것은 동물이 가지고 있는 능력을 신의 몸에 체현해 내며 또 다른 힘과 이야기를 상상할 수 있게 만들어 주고자 함이다.

### ① 형상

앞서 언급한 연구자의 드로잉에서는 본인만의 경쾌하고 천진난만한 분위기를 느낄 수 있었다. 하지만 금속으로 옮겨온 선들은 완벽하게 연마한 금속에 작업해야 한다는 강박으로 인해 표현 있어서 본래의 자유분방함을 이어가지 못했다. 이 문제를 해결하기 위해 연구자는 다른 작품 제작에 사용되고 남은 자투리 금속 조각을 수집했고 이것으로 조형 연습을 하였다.(그림 19), (그림 20) 자투리 조각들의 날카로운 모서리만 다듬어준 뒤 그 형상을 자세히 들여다보며 그 위에 어울리는 이미지를 구상해 보았다.(그림 20)

제한된 틀 안에서 하는 상상이 오히려 연구자에게 다양한 형태적 가능성을 제시해 주었고, 명확히 연상되는 이미지가 없었기 때문에 예측하지 못한 새로운 이미지 표현을 가능하게 해 줄 수 있었다. 이 조형 연습은 금속에서도 연구자만의 자유로운 선의 느낌을 표현할 수 있게 하였다.

17) 카렌 암스트롱, 앞의 책, p.11.

18) 데브라 J. 드위트, 펠프 M. 라만, M. 캐스틴 실즈. 조주연, 남선우, 성지은, 김영범 역, 『게이트웨이 미술사』, 이룸, 2016, p.490.



【그림 19】 자투리 금속조각



【그림 20】 자투리 금속조각 위에 칠보

## ② 부조

연구 작품은 2차원, 3차원의 상대가 결합된 부조의 형식으로 표현해 보고자 한다. 다른 차원들의 결합이라는 점은 현실에 발을 딛고서 신화를 창작하는 작품의 주제를 표방하기에 적절한 지점이 있다고 판단하였다. 더불어 회화작품을 벽에 걸듯이 신체에 부조의 장신구를 착용함으로써 2차원에서 3차원으로 튀어나오려는 생명력을 감지할 수 있으리라 기대한다.

### 3) 기법 및 재료 연구

현대 장신구는 회소성과 재화성의 부족을 이유로 기존에 고려조차 하지 않던 재료들을 전면으로 내세웠다.<sup>19)</sup> 장신구에 다양한 재료의 사용이 가능해지면서 창작자만의 독창적인 재료 활용으로 기존의 귀금속으로 표현되던 장신구와 차별을 두게 되었다. 또한, 장신구에 다양한 형태적, 재료적 수용은 본 연구자의 작품에 여러 가능성을 넓혀주었다.

본 연구자가 창조해 낼 신들의 다채로운 모습과 힘을 표현하기 위해 다양한 색상과 질감을 표현할 수 있는 재료들을 수집하고 연구했다. 이는 색과 질감의 표현이 한정적인 금속 공예의 한계를 극복하기 위함이다. 질감에 따라서 달라지는 색의 심상을 표현하기 위해 아크릴 물감으로 채색하고 실과 비즈 등 다양한 종류의 색을 수집했으며 촉각적인 감각을 충족시키기 위해 나무, 가죽, 털 등을 사용하고자 한다. 한편 전통 금속 공예 기법 중 칠보를 주로 활용하여 본 연구가 금속 공예에 기본을 두고 있음을 확고히 하고자 한다.

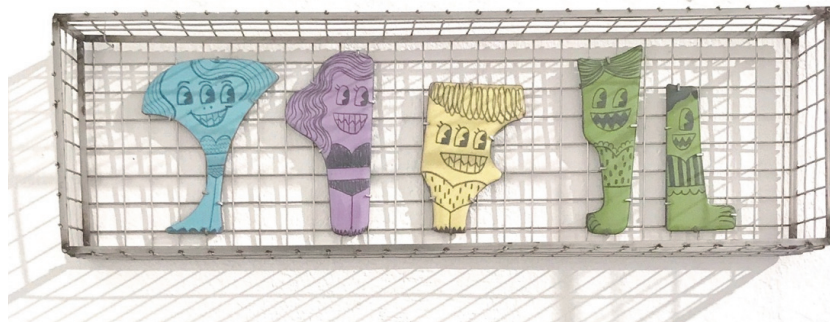
칠보의 차갑고 매끄러운 유리질은 정신적인 면을 표현하기에 적절했고 다양한 질감과 색을 가진 타재료들은 주로 몸통으로 사용하여 변신하는 신의 모습을 형상화하기에 적합하다고 판단하였다. 작품 속의 타재료는 강하게 대치되기도 한다. 서로 어울리지 않는 것이 혼재된 것이 현대 사회 모습의 반영임과 동시에 불안하고 불분명한 내면의 발현이기도 하며, 그것들이 어울려 한몸이 되는 것 또한 현재의 모습이라고 생각한다.

#### ① 칠보

찬란한 역사가 있는 칠보(enameling)는 금·은·구리·점토·유리 등의 바탕 재료에 다채로운 색의 유약을 입혀 구워내는 기법이다. 금속 위에 올린 칠

19) 조성호, 「현대 장신구의 시작과 미술가 기여에 관한 연구」, 『조형디자인연구』, 22권 1호, 2019, p.216.

보 유약은 700~900°C 의 온도로 구워지며 이는 금속이 변색 되거나 부식되는 것을 막아주며 다양한 색채로 장식적인 효과를 낼 수 있다.<sup>20)</sup>



【그림 21】 칠보 조각 모습

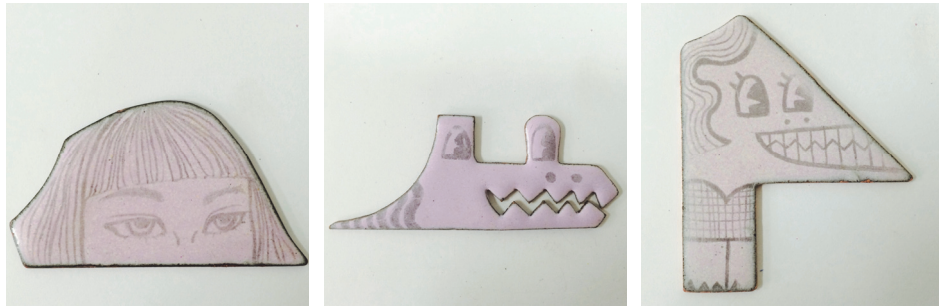
본 연구에서는 칠보의 다양한 표현방법 중 연필 드로잉 기법을 활용해 보려고 한다. 칠보 위에 연필로 드로잉을 하기 위해서 앞뒷면에 고르게 유약을 올리고 구워낸 뒤 매끈한 유리질을 벗겨내야 한다. 유리질을 벗겨내기 위해서는 슛들이나 다이아몬드 사포로 연마하거나 모래맞침(sandblasting)<sup>21)</sup> 기법을 활용한다. 슛들은 작업물의 평을 맞춰 갈아 낼 수 있으며 모래맞침은 큰 힘을 들이지 않고 유리질을 벗겨 낼 수 있다.

이 과정을 거친 뒤 연필로 그림을 그릴 수 있으며 지우개로 지워 수정도 가능하다. 원하는 그림을 완성한 뒤 매끈한 유리질이 다시 올라오도록 구워준다. 완벽하게 구워지지 않은 칠보를 가마에서 꺼내면 흑연이 묻어 나와 작업물이 오염될 수 있으며, 너무 오랜 시간 굽게 되면 흑연이 날아가 그린 선들이 희미해지므로 주의하여 작업해야 한다.(그림 22) 원하는 상태로 구워지지 않았을 시에는 다시 유리질을 벗기는 과정을 거쳐 작업 할 수 있다.

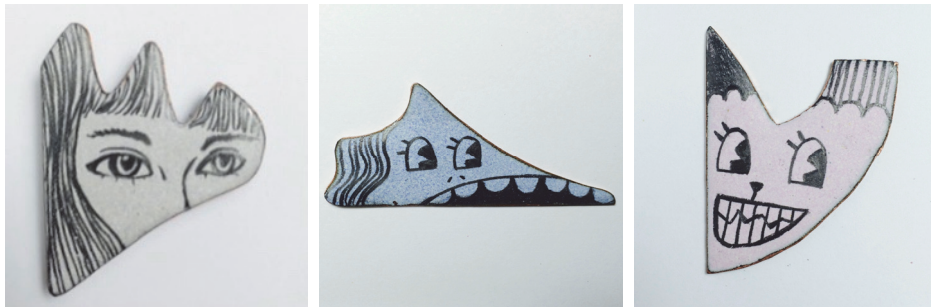
20) 노용숙, 『아름다운 빛깔구이 칠보 예술』, 미진사, 2000, p.49.

21) 금속 표면에 모래를 쏘아 표면으로부터 불순물을 제거하거나, 표면 위에 무광의 독특한 질감을 만드는 가공기법이다.

하지만 연필선이 지나간 자리에 기포가 생길 수 있으며 여러 번 거듭할수록  
 첩보가 타거나 기포가 더욱 심해지는 등 완벽한 작업물을 얻기 힘들어진다.



【그림 22】 회미하게 표현된 연필선



【그림 23】 선명하게 표현된 연필선


첩보 작업에서는 열을 잘 관리 하는 것이 중요하다. 이를 까다롭게 하는  
 것은 첩보 가마의 온도가 일정하게 유지되지 않는다는 점이다. 가장 큰 요  
 인으로는 첩보 가마의 문을 열고, 닫으며 외부의 온도가 가마에 유입되는  
 것이라 할 수 있다. 두 번째는 바탕 금속의 부피와 질량에 따라서도 가마의  
 온도 변화에도 영향을 미칠 수 있으며 첩보가 녹는 시간이 차이가 생길 수  
 있다는 점이다. 유약에 따라 녹는 온도와 시간이 다르다는 점 또한 작업을  
 까다롭게 만든다. 여러 가지 요인들로 인하여 딱 맞아 떨어지는 시간 안에  
 작업은 힘들어서 작업자는 연습을 통해 작업물을 첩보 가마에서 꺼내는 적  
 절한 타이밍을 파악할 수 있어야 한다.

칠보를 깨끗하게 구워내기 위해서는 작업물과 주변 환경을 깔끔하게 관리하는 것 또한 매우 중요하다. 가마에 구워진 금속은 산화피막이 생기므로 이것이 유약과 섞이지 않도록 한번 구워낸 작업물은 산화피막을 완벽하게 제거해 주어야 한다. 유약에 불순물이 섞여 있는 것은 기포의 원인이 되므로 관리에 유의해야 한다.

**② 색, 질감, 양감이 있는 재료**

질감과 색감, 양감이 다양한 타재료의 활용은 작품에 생동감을 불어넣어 주며 관람자의 감성을 직접 자극할 수 있다. 본 연구자는 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료들을 활용하여 이전의 감각적 경험들과 연계하여 상상할 수 있도록 하고자 하며 기괴한 형태에서도 친근감을 느낄 수 있도록 연출하고자 한다.

**【표 1】 재료 연구**

재료	특성 및 활용방법	효과
 <p>피겨(동물 모형)</p>	<p>수집한 피겨는 동물을 섬세하게 묘사하고 있다. 이를 분해하고 조각한 뒤 아크릴 물감으로 채색해보고자 한다.</p>	<p>기존의 상품을 사용하는 것은 작품을 키치 한 분위기를 만들어 낼 수 있다.</p>

 <p style="text-align: center;">가죽</p>	<p>동물의 피부인 가죽을 화지처럼 활용하여 그 위에 바느질로 그림을 그리고 다른 재료들과 결합해 보려고 한다.</p>	<p>동물의 피부를 벗겨내야 얻어지는 것으로 따뜻한 감각을 느낄 수 있는 한편 죽음이라는 잔혹한 지각을 느끼게 할 수 있다.</p>
 <p style="text-align: center;">나무</p>	<p>같은 나무라 해도 그 나뭇결은 천차만별이다. 나무는 작품의 중요한 뼈대로 사용하고 자 하며 매끈하게 마감하고자 한다.</p>	<p>잘 가공한 나무는 부드러운 촉감과 정서적 안정감을 느끼게 해준다.</p>
 <p style="text-align: center;">아크릴</p>	<p>플라스틱의 일종인 아크릴은 불투명, 반투명, 투명한 것이 있으며 다양한 색상을 가지고 있다.</p>	<p>선명한 색을 가진 아크릴은 경쾌한 분위기를 만들어 낼 수 있다.</p>
 <p style="text-align: center;">실</p>	<p>실은 서로 다른 것을 연결하는데 사용할 수 있고 드로잉의 선을 표현할 수 있는 또 다른 방법이다.</p>	<p>실로 하는 드로잉은 칠보 위에 그린 드로잉과는 다른 따뜻한 분위기를 느끼게 할 수 있다.</p>

	<p>비즈와 스팅글은 구멍이 뚫려 있어 실에 꿰어 다른 재료와 연결 할 수 있다.</p>	<p>반짝이는 작은 조각들을 응집해서 연출하는 것은 밀도감 있고 섬세한 표현을 가능하게 한다.</p>
<p>비즈, 스팅글</p>		

### ③ 기법 및 재료 연구를 통한 평면표현

연구자는 앞서 연구한 기법과 재료들을 여러 종류의 이미지들과 조합해 자유롭게 표현해 보며 각각 강렬한 색채와 질감, 양감을 가지고 있는 타재료들을 조화롭게 연출하기 위한 연습을 하고자 하였다.



【그림 24】 칠보로 표현한 얼굴을 위한 평면 구성

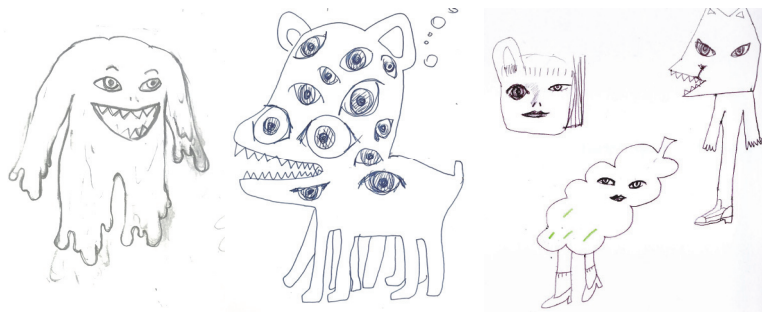
콜라주한 패션 화보와 드로잉 위에 칠보 조각으로 놀이하듯 다양하게 배치했다.(그림 24) 재료들을 적극적으로 활용하여 연습하기 위해 가족을 화지로 활용하여 그림을 그리듯 바느질했고, 칠보 조각으로는 다양한 얼굴을 표현했다.(그림 25) 이를 통해 연구자만의 개성 있는 조형성을 익힐 수 있었고 장면을 구성하고 이야기를 만드는 연습을 할 수 있었다.



【그림 25】 재료 연구를 위한 콜라주

#### 4) 제작 과정

작품 제작은 머릿속에 있는 잡다한 생각을 끄집어낸 낙서에서부터 시작된다.(그림 26) 자유롭게 뻗어 나가는 선들은 억제되지 않은 무의식 속에 잠재된 에너지의 표출이다.



【그림 26】 낙서 모습

작품을 구체적으로 구상할 때는 수집한 재료들을 펼쳐보는 것부터 시작된다. 이 재료들은 연구자에 의해 일차적으로 가공이 이루어진 것으로, 피겨는 몸통을 위주로 분해하였고, 그 외의 재료들은 다양한 모습으로 해체해 보고 마음에 드는 모양을 골랐다.(그림 27)

기록 속의 이야기를 염두에 두고서 낙서와 여러 가지 재료들을 함께 펼쳐 자세히 들여다보고 조합해 보며 직감적이고 즉흥적으로 이야기를 상상해보았다.



【그림 27】 재료 모습

앞의 과정을 통해 구체화한 형상을 어떤 재료로 표현할지 계획을 세운 뒤 작업에 돌입한다. 금속 위에 칠보를 올리고 굽고 나면 틈질이나 구멍을 뚫는 가공은 힘들어 지므로 정확한 윤곽선으로 재단해야 하고 리벳을 해야 할 부위가 있다면 정확한 위치에 구멍을 뚫어 두어야 한다. 또한, 칠보는 땀이 어렵고 깨질 우려가 있으므로 다른 금속으로 뒤판을 만들어 물려주어야 할 필요가 있다.(그림 29)

칠보와 다른 성질을 가진 타재료들을 외관상 보기 좋고 내구성 높게 결합할 수 있도록 다른 금속으로 뒤판을 만들어 다른 재료들을 물려주고 리벳(rivet)<sup>22)</sup>을 사용해 최종 결합하고자 한다.



【그림 28】 칠보 물림용 뒤판



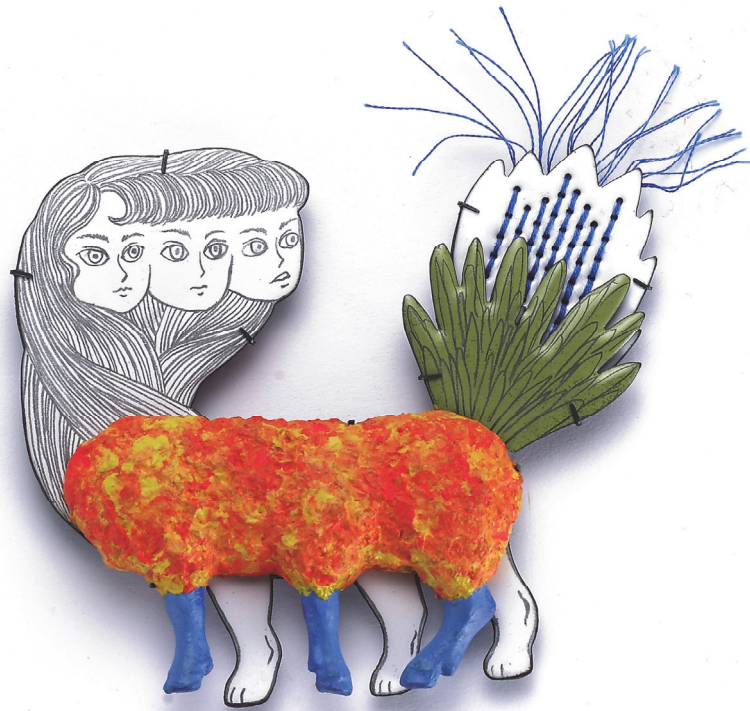
【그림 29】 재료들의 결합 전 모습

22) 강철판·형강(形鋼) 등의 금속재료를 영구적으로 결합하는 데 사용되는 막대 모양의 기계요소.

## 2. 작품 설명



【작품 1】 바람이 노래를 불러 주었다. 2017  
135x120x40mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 비즈, 실, 옷칠, 아크릴 채색



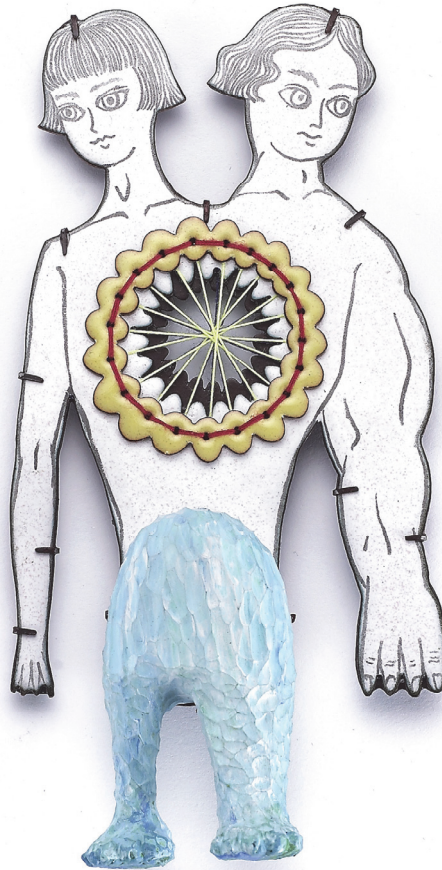
【작품 2】 어차피 제자리였던 것은 하나도 없다. 2017

75x150x25mm, 브로치,

적동, 철, 칠보, 피겨, 실, 옷칠, 아크릴 채색



【작품 3】 하찮은 게 사실은 하찮은 게 아니었다. 2017  
100x160x50mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 나무, 가죽, 옷칠, 아크릴 채색



【작품 4】 오늘도 어김없이 달이 차오른다 2017  
75x150x25mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 실, 옷칠, 아크릴 채색

## 1) 나의 내면세계

앞서 기록에 관한 설명에서 간략히 언급하였듯이 연구자의 작품 제목은 다 이어리에 기록한 메모를 바탕으로 하여 산문체로 지어졌다.

신이 인간의 형상을 하고 있다는 것은 인간이 신을 생각할 때 자신을 기준으로 하여 상상하였음을 추측할 수 있게 해주는데, 그것은 자기 자신을 통해 외부 세계를 인식하려고 하는 인간의 특성을 말한다고 생각된다.<sup>23)</sup> 연구자의 작품은 개인적 기록에서 출발하여 만들어낸 신의 형상으로 자연스럽게 연구자와 닮아있었으며 이는 내면의 중심과 현실 세계를 파악할 수 있도록 도왔다.

**【작품 1】** 바람이 노래를 불러 주었다.

하늘을 나는 것은 인간의 오랜 바람이었으며 연구자의 바람이기도 하였다. 이 작품은 하늘을 자유롭게 날아다니며 세상 모든 이들과 즐거이 이야기를 나누고 다닐 신의 모습을 상상하며 만들어 낸 것이다. 이것은 지상에서의 굴레에서 벗어나 자유롭게 방랑하며 살고자 하는 내면의 바람이 발현된 것이기도 하다. 이 신은 인간의 상체에 말의 하체를 하고 있다. 더불어 오묘한 빛을 뿜어내는 자개 날개와 PVC 필름에 사이에 비즈를 채워 넣고 형광 분홍색 실로 꿰맨 꼬리가 어우러져 경쾌하면서도 신비한 분위기를 만들어낸다. 많은 비중을 차지하는 몸통과 꼬리는 푸른색을 사용하여 순수함과 희망을 상징하고자 하였다.

**【작품 2】** 어차피 제자리였던 것은 하나도 없다.

누구도 자기 자신을 한 단어나 문장으로 정의 내리기는 쉽지 않을 것이다. 자신의 내면을 들여다보면 어렴풋이 하나의 자아가 보이는 것 같다가도 어

---

23) 이경민, 앞의 책, p.40.

느 순간에는 수많은 자아가 합쳐져 진정한 내가 되는 것도 같다. 연구자는 한 문장으로 정의 내려지지 않고 자꾸만 변해가는 내면의 혼란을 여러 개의 얼굴로 표현해 보았다. 세 개의 얼굴은 머리카락으로 감싸져 하나로 연결되어 있으며 몸통과 연결된다. 붉은색의 몸통은 붉은 계열의 아크릴 물감을 두껍게 여러 번 덧발라 표현해 거친 표면을 만들었고 이것은 마치 불길 같은 타오르는 분위기를 자아낸다. 내면의 혼란이 있다는 것은 그만큼 치열하게 삶을 살아가고 있다는 것을 뜻하기도 한다. 연구자는 그러한 열정과 역동성을 표현하기 위해 보색 관계의 색을 가까이 배치하여 강렬한 인상을 만들어냈다.

**【작품 3】** 하찮은 게 사실은 하찮은 게 아니었다.

이 작품은 인간이 지닌 불완전함과 내면의 미성숙함을 표현하고자 하였다. 나무로 만든 날개와 말의 뒷다리를 결합하며 만든 이 신은 다리의 방향을 보면 알 수 있듯이 뒤를 바라보고 있다. 이 작품 속의 신은 인간의 관점으로 본다면 손과 팔이 없고 앞뒤가 뒤바뀐 모습이 여간 불편해 보이는 것이 아니다. 하지만 관점을 달리하여 보게 되면 이 신은 다리로 멀리 도약할 수 있고 거대한 날개로 하늘을 자유롭게 날 수 있으며 다른 풍경을 볼 수 있다. 이처럼 편견으로 인해 놓치고 마는 것들을 주의 깊게 바라보며 그 안에서 가치를 찾아낼 수 있어야 한다.

**【작품 4】** 오늘도 어김없이 달이 차오른다.

달이 차고 이지러지는 것을 반복하는 모습은 아기에서 어른으로 자라나고 늙은이가 되어 죽음에 다다르는 인간의 생애의 과정과 비유되며 ‘죽음 있는 영속하는 생명’을 상징한다.<sup>24)</sup> 달이 짝 차오르는 것은 생명력이 넘쳐나고 부

---

24) <http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0013699> (2021.4.29.) 접속

족한 것 없이 완전한 상태를 의미하는 것으로 이 작품은 제목을 ‘오늘도 어김없이 달이 차오른다’라고 짓고 완벽한 상태로 끊임없이 나아가는 중임을 의미하고자 했다. 작품의 가운데 노란색 원은 보름달이 계속해서 차오르는 모습을 표현한 것으로 붉은 실로 몸과 연결하였다. 가운데가 뚫린 원은 아직 완전하지 못한 자아를 의미하고자 하였고 노란색 실들로 연결하여 완전한 자아를 찾아가는 과정임을 표현하고자 하였다.

인간은 어제와 다를 바 없는 하루를 살아가고 있다. 물이 흐르듯 저절로 그렇게 지나가는 것처럼 보이지만 이 경험들은 내면에 축적되어 자신을 만들어 준다. 연구자는 이 작품을 통해 지나간 하루하루가 모두 가치가 있음을 말하고자 하였고 열심히 삶을 살아가는 이들을 위로하고자 하였다.



【작품 5】 나의 영혼의 반은 당신으로 이루어져 있다. 2017  
110x135x20mm, 브로치,  
적동, 철, 백동, 칠보, 피겨, 가죽, 실, 옷칠, 아크릴 채색



【작품 6】 나무가 말하였다. 나는 늘 그 자리에 있었노라고 2017  
85x135x25mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 나무, 실, 옷칠, 아크릴 채색



【작품 7】 나의 마음에는 커다란 나무가 자라고 있으니  
당신은 그저 이곳에서 쉬어 가기를 2017  
85x105x30mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 나무, 아크릴, 옷칠, 아크릴 채색

## 2) 타인과 관계

모든 만물은 서로의 인연에 의해 비로소 존재한다.<sup>25)</sup> 인간의 주변에는 먹는 것 입는 것과 같은 사소한 것부터 생각하는 것 작품을 만드는 것까지 영향을 주는 사람들이 있다. ‘나’라는 한 사람은 사람들과의 인연 한가운데에 존재하고 있으며 그것들이 끝없이 겹쳐서 자신을 정의해 주기도 한다. 한 치 앞을 볼 수 없는 삶의 소용돌이 안에서 사람들이 연결돼 있다는 것은 깨닫게 되면 그것은 가장 큰 위로가 되어 줄 수 있다고 생각한다.

【작품 5】 나의 영혼의 반은 당신으로 이루어져 있다.

이 신은 여러 관계 속에서 자신의 모습을 표현하고자 한 것으로 그 모습은 두 명이라고 해야 할 것도 같고 한 명으로 봐야 할 것도 같다. 두 개의 사람의 형상이 하나의 몸통으로 인해 연결돼 있고 나머지 부분도 인연을 상징하는 청실홍실로 이어지고 있다. 한국의 전설에서 청실홍실은 부부의 연을 상징한다. 하지만 연구자의 작품에서는 모든 인연을 통칭하여 상징하고자 하였다. 인연들이 이어지고 있는 이 신은 완전한 하나의 자아로 변신하는 중이라 할 수 있다.

사람들은 가족과 친구들처럼 익숙해진 관계 속에서 그들의 소중함을 쉽게 잊어버리고 만다. 연구자는 이 작품을 통하여 자신이라는 존재는 그들과의 관계 속에서 완전해질 수 있다는 사실을 깨닫게 하고 그들의 소중함을 상기시켜 주고자 하였다.

---

25) 김현구, 『토테미즘의 흔적을 찾아서 동물에 관한 야생적 담론의 고고학』, 서강대학교출판부, 2009, p.150.

【작품 6】 나무가 말하였다. 나는 늘 그 자리에 있었노라고

【작품 7】 나의 마음에는 커다란 나무가 자라고 있으니 당신은 그저 이  
곳에서 쉬어가기를

이 두 작품은 연구자의 어린 시절 기억 속에 있는 아름드리나무를 모티브로 하였다. 어린 시절 항상 그 자리에서 위용을 뽐내며 서 있는 나무 앞에서면 말로 표현하기 힘든 위안을 받았다. 장엄하면서도 온화하게 감싸 안긴 그 느낌은 아낌없이 베푸는 사랑에서도 느낄 수 있었다. 작품에서는 그 사랑을 나무로 상징하여 표현하고자 했다.

조형적으로는 단순화한 나무의 형태로 묘사하고자 하였다. 작품에 사용한 나무는 참죽나무로 나뭇결이 독특하고 아름다워 이를 최대한 유지하여 제작하고자 하였다. 이 신의 모습에서는 나무가 큰 비중을 차지하며 부드러운 분위기를 만들어내고 정서적 안정감을 느낄 수 있게 한다. 나무와 결합한 동물 모형에 사용한 분홍색은 조건 없는 사랑과 관용을 의미하고, 노란색은 빛을 표현하는 색으로 작품을 따뜻하고 편안해 보이게 한다. 연구자는 이 작품을 통해서 무한한 사랑을 베푸는 존재가 늘 그 자리에 있음을 깨닫게 하고 고독한 인간을 위로하고자 하였다.



【작품 8】 저 빛 아래 파란 하늘이 드리운 초록빛 그늘 2017  
145x135x15mm, 브로치,  
적동, 철, 칠보, 피겨, 비즈, 실, 옷칠, 아크릴 채색



【작품 9】 나는 산, 바다, 나무, 꽃, 바람, 비 그 자체이다. 2017  
 가변설치, 브로치,  
 적동, 칠보, 나무, 가죽, 비즈, 실, 아크릴 채색



【작품 10】 시작하고 끝났다. 태어났으며 죽었다. 2017

가변설치, 브로치,

적동, 철, 칠보, 피겨, 옷칠, 아크릴 채색

### 3) 자연

연구자는 일상의 다양한 장면 속에서 삶의 경이로움을 느낀다. 시멘트를 뚫고 나오는 풀의 생명력, 계절이 변화하는 영속성, 해가 지고 달이 차오르는 일의 장엄함까지 말로는 명징하게 전해지지 않는 경험들은 신의 존재를 상상하게 한다.

#### 【작품 8】 저 빛 아래 파란 하늘이 드리운 초록빛 그늘

이 작품은 연구자가 삶에서 아름다움을 느낀 그 순간의 기억을 영구적인 것으로 남기고 싶어 만들어낸 것이다. 날이 좋았던 어느 날 나무 그늘서 올려다본 하늘이 유난히 푸르렀고 몸 위로 초록빛 나무 그림자가 드리워져 있었다. 연구자는 그 순간에 승고함을 느꼈고 이때의 분위기를 구체적 형태로 구현하고자 하였다. 한쪽은 머리가 없는 인간 몸의 흉부에 눈, 코, 입이 있고 반대쪽은 얼굴만 세 개가 이어져 있으며 동물의 몸통으로 하나로 연결된 이 신은 앞과 뒤를 분간할 수 없다. 다른 작품들 보다 인간의 신체를 가장 많이 그려냈지만 가장 기괴하게 표현되었다. 이러한 형태는 자연에 대한 경외감을 담아내고자 한 것이다. 파랑과 초록색을 사용하여 청명한 생명력 나타내고자 하였고 몸통 아래로 비즈를 늘어뜨려 바람에 흔들리는 푸릇한 잎을 상상해 볼 수 있게 하였다.

#### 【작품 9】 나는 산, 바다, 나무, 꽃, 바람, 비 그 자체이다.

하늘과 땅 사이를 지탱하고 있던 거인 반고(盤古)가 자라면서 하늘과 땅은 점차 구분이 생겼고, 반고가 죽은 뒤 그 몸은 해와 달, 산과 강, 풀과 나무, 돌과 눈, 비와 안개 등의 만물로 변해 이 세상을 이루었다. 반고의 죽음은 모든 자연의 이치가 그렇듯 필연적인 것이다.<sup>26)</sup>

---

26) 정재서, 전수용, 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교출판부, 2008, p.29.

이 시리즈 작품은 위에서 간략히 설명한 반고 신화를 모티브로 한 것으로 자연의 모든 것들에서 신을 상상해 볼 수 있음을 이야기하고자 했다. 동물의 피부를 벗겨내야 얻을 수 있는 가죽을 비정형으로 잘라 반고에게서 떨어져 나온 살점을 상징하고자 했다. 가죽을 화지(畫紙)로 활용하여 그 위에 그림을 그리듯 바느질로 윤곽선을 그렸고 얼굴은 칠보로 만들어 리벳으로 조합하였다. 바느질할 때 비즈와 스펅글을 함께 꿰매기도 하며 작품의 밀도를 높이고 다양한 질감과 색을 표현하였다. 가죽의 뒷면에는 나무나 아크릴판을 접합하여 양감을 더해 주었다. 강렬한 원색을 주로 사용하고 보색들을 가까이 배치하여 생기 넘치는 표현을 하였고 이것이 작품을 천진난만하고 유쾌하게 만들어 주었다.

이 작품은 자연의 물상을 소재로 하여 감상하는 이들이 자연의 작은 존재들에게서도 가치를 느끼게 하고자 하였다.

【작품 10】 시작하고 끝났다. 태어났으며 죽었다.

오래전부터 인간에게 동물은 영적인 기운이 통하는 존재로 각인 되어 왔었고, 그러한 존재가 인간적인 모습을 취하는 것은 지극히 당연한 일로 여겨져 왔다.<sup>27)</sup> 이처럼 과거부터 다양한 매체를 통해 동물을 인간처럼 묘사해 왔기에 본 연구자 이 작품에서 동물을 의인화하여 표현하는 것은 혁신적인 조형방법은 아니다. 하지만 분해한 동물 모형에 아크릴 물감으로 채색하고, 종이 인형 옷 입히기 놀이를 하듯 칠보로 몸과 옷을 그려 주는 것은 연구자만의 키치하고 유쾌한 감각을 보여줄 수 있었다.

연구자는 이 작품을 통해 동물과 인간이 삶과 죽음의 고리 안에서 연결되어 있음을 표현하고자 하였으며 이를 통해서 인간이 동물과 조화롭게 사는 것이 현명한 삶의 방식임을 말하고자 하였다.

---

27) 김현구, 앞의 책, p.174.

### Ⅲ. 결 론

연구자가 창조해낸 신화는 삶의 동안 농축된 연구자의 경험이 빚어낸 산물이다. 대수롭지 않게 여겨지고 마는 일상의 경험을 엄중하게 느껴지는 신화로 치환해 삶을 위한 메시지를 만들어내고자 했으며 동양 신화의 이미지에 주목하여 상상력의 주체성을 찾아보고자 하였다.

이번 연구를 통해 창조한 개인적 신화는 외적인 삶의 경험을 자신의 내면으로 내재화할 수 있게 도와주었다. 쉽사리 잊히고 파악하기 어려운 경험의 결실이 명료한 이미지로 표현되어 정체성을 파악하고 더 나은 자아로 나아가기 위한 발판을 마련해 주었다. 또한, 자신이 발을 딛고 있는 현실의 삶에 활력을 불어넣어 주었다. 중국에는 타인에게 언어로 설명하지 않아도 본인을 대변해 줄 수 있는 작품을 창작할 수 있는 밑거름이 되었다고 보인다.

모두 27 점의 브로치로 이루어진 연구 작품은 칠보를 주요 기법으로 하고 타재료들을 결합하여 제작되었다. 칠보 기법과 다양한 타재료를 활용한 작업은 연구자의 작품에서 개성을 찾도록 이끌어 주었으며 표현에 있어 넓은 지평을 열어 주었음이 분명하다. 하지만 금속 위에 칠보를 올리고 그 외에 무게가 나가는 타재료까지 결합하여 얇은 옷에 착용하기에 적절한 무게는 아니었다. 또한, 여러 타재료를 길지 않은 연구 기간 동안 다루려 하다 보니 한 가지 소재나 기법에 깊이 있는 연구를 이뤄내기에는 어려움이 있었다. 이러한 문제를 해결하기 위해 앞으로의 작업에서는 착용자의 관점에서 바라볼 필요가 있음을 깨달았으며 심층적인 기법 및 재료 연구가 필요하다고 여겨진다.

본 연구자의 작품은 개인적인 경험을 은유적으로 풀어낸 것이다. 자칫 주관적인 이야기로 비칠 수 있지만, 동시대를 살아가는 예술가로서 현시대의

고민과 가치를 자연스레 담지 하고 있다고 생각한다. 장신구는 착용을 통해 다른 예술보다 더 개인적이고 친밀한 소통을 가능하게 한다. 그래서 관람자의 깊이 있는 참여는 진정한 의미의 예술 장신구의 완성이라고 할 수 있다. 관람자들이 자신들의 경험과 비추어 작품을 바라보길 바라며 이를 통해 연구자가 의도가 잘 전달되어 공감을 끌어내고 현실에 활력을 불어넣어 주며 그들 자신만의 신화를 상상해보는 계기가 될 수 있기를 기대해 본다.

## 참 고 문 헌

### <국내도서>

- 김용권, 『세화 - 민화의 원류』, 학연사, 2008.
- 김현구, 『토테미즘의 흔적을 찾아서 - 동물에 관한 야생적 담론의 고고학』, 서강 대학교 출판부, 2009.
- 노용숙, 『아름다운 빛깔구이 칠보 예술』, 미진사, 2000.
- 박희영 외, 『신화와 콘텐츠』, 한국의국어대학교출판부 지식출판원, 2017.
- 전용일, 『금속공예 기법』, 미술문화, 2006.
- 정재서, 『이야기 동양신화』, 김영사, 2016.
- 정재서, 전수용, 송기정, 『신화적 상상력과 문화』, 이화여자대학교 출판부, 2017.

### <번역서>

- 데브라 J. 드위트, 랠프 M. 라만, M. 캐스린 실즈. 조주연, 남선우, 성지은, 김영범 역, 『게이트웨이 미술사』, 이봄, 2016.
- 조셉 캠벨·빌 모이어스 대담, 이윤기 역, 『신화의 힘』, 21세기 북스, 2017.
- J. F. 비얼레인, 배경화 역, 『살아있는 신화』, 세종서적, 2000.
- 카렌 암스트롱, 이다희 역, 『신화의 역사』, 문학동네, 2005.

### <학위논문>

- 이경민, 「중국 자연신화의 구조와 의미」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2001.

<학술지>

조성호, 「현대 장신구의 시작과 미술가 기여에 관한 연구 - 뉴욕 현대미술관 『모던 핸드메이드 장신구』 (1946)를 중심으로」  
『조형디자인연구』, 22 권 1 호, 2019.

<참고 사이트>

<http://contents.nahf.or.kr/>

[http://minhwacenter.com/base/business/part\\_01.php](http://minhwacenter.com/base/business/part_01.php)

[https://m.arko.or.kr/infra/pm1\\_04/m2\\_02/m3\\_01.do?&mode=view&page=4&cid=532224](https://m.arko.or.kr/infra/pm1_04/m2_02/m3_01.do?&mode=view&page=4&cid=532224)

<https://neolook.com/archives/20160823a>

[http://www.koreanartistproject.com/kor\\_artist.art?method=artistView&flag=artist&auth\\_reg\\_no=106](http://www.koreanartistproject.com/kor_artist.art?method=artistView&flag=artist&auth_reg_no=106)

<http://www.feliekevanderleest.com/index.php>

<http://encykorea.aks.ac.kr/Contents/Item/E0029894>

# **ABSTRACT**

## **The Study of Jewelry That Physicalized East Asian Mythological Imagery**

Lee Na Jin  
Department of Crafts  
Graduate School of  
Sungshin University

Myths are a product of imagination added to human life. While the stories, as mystical as the fog hiding them and ancient as they are, seem absurd, myths intimately intervene in human life's reality and guide us to harmonize with the rest of the world, discover our own identity, and suggest directions on the decisions. Since birth, a human fiercely experiences life, and thus, by existing, internal and external factors cause pain. When it is so, myths, originating from reality humans live in, offer wisdom to view reality from a different perspective and set a disheartened human back onto its path on life's journey. The researcher considers myths not as a static matter staying in the past but a living, moving stories that still comfort and touch people. The researcher intended to reinterpret the stories so their contemporaries can also view myths as such.

The first chapter of the study, the introduction, clarified that the research

is on art jewelry based on mythological imagination. The second chapter can be divided into two parts. The first part presents two primary research sources to understand the graphic and formative forms featured in East Asian mythology: the gods in the Chinese textual literature <Shan Hai Jin> and the mythological animals on the Goguryeo Dynasty tomb murals located Deokheungri. The characteristics of the creatures shown in the research materials are also briefly listed. The second part offers research on how other artworks and artists deconstruct and incorporate mythology as part of their practice, thus suggesting valid reasoning behind the researcher's research art practice. In the third chapter, the series of processes in creating the artwork are listed, and the artwork's theme is discussed further in detail. The fourth chapter reiterates the meaning that mythology carries based on the research explained in the previous chapters and elaborates further on the future research direction.

The researcher's research products are created by adding a mythological imagination onto the emotions felt when experiencing daily life, establishing the research's background in East Asian mythology, and bringing imagination while creating the artworks. Similar to how every culture has its food, clothing, and shelter and other cultural elements, myths also have distinctive characteristics depending on their cultural origin. Through this research, the researcher intended to remind people of the unique and humorous form of East Asian mythology that is unnoticed and to explore the researcher's identity. The researcher concludes the abstract with hopes that the research inspires others to imagine and the study to begin a continuation of stories.