



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  
박사학위 청구논문

반사의 일루션(Illusion)을 응용한  
아트 주얼리 연구

2018

성신여자대학교 대학원  
미술학과 공예전공  
박 상 희

반사의 일루션(Illusion)을 응용한  
아트 주얼리 연구

김 종 승 교수 지도

이 논문을 박사학위논문으로 제출함

2017년 10월

성신여자대학교 대학원

미술학과 공예전공

박 상 희

# 인 준 서

박상희의 박사학위 논문으로 인준함

2017년 10월

심사위원장 \_\_\_\_\_(인)

심사위원 \_\_\_\_\_(인)

심사위원 \_\_\_\_\_(인)

심사위원 \_\_\_\_\_(인)

심사위원 \_\_\_\_\_(인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

전통적 개념의 장신구는 문화의 유형과 시대에 따른 인체 장식으로, 착용자의 미적 취향과 목적에 따라 제작되었다. 그러나 20세기 초 다양화된 예술의 기류는 자유로운 표현의 장으로 확대되며 장신구의 영역에도 예술지향의 기호로 드러내고자 하는 움직임이 시작되었다. 이것이 아트 주얼리의 태동이라 할 수 있으며, 작가들은 장신구의 시대적 역할과 새로운 가치에 대한 논의를 다루어 갔다. 그러나 이러한 예술로의 전환에서 그들은 장신구를 향한 편협한 인식들을 마주하게 되었는데, 장신구는 예술적 사유가 깃들지 않은 장식미술로서 간주되거나 또는 고가 재료의 선호에 따른 부정적 이미지가 그것이었다. 아트 주얼리 작가들은 이러한 편견에 맞서 기존의 양식과 고정관념을 탈피하여 재료, 기법, 착용, 개념에 대한 예술적 사유를 표현하였다. 이로써 장신구를 대중과 소통하는 예술로 성장시켜 오고 있다.

본 연구는 반사의 일루전을 응용하여 차별적인 미적 가치를 모색하여 대중과 소통하고자 하는 아트 주얼리의 맥을 잇는 연구이다. 반사로 생겨나는 다양한 일루전의 현상은 재료들을 환영의 상과 공존시켜 원본의 이미지를 새로운 가치로 전환하는 것이다. 일루전, 즉 시 지각에 의한 환영은 ‘착시’라고 하며, 이는 시각적 착란을 일으켜 이성적인 이해를 무너뜨리며 기이한 감정을 일으키지만, 오히려 호기심을 자극하고, 궁금증을 유발시켜 현실의 재현보다 더 흡인력을 갖게 된다. 관객은 시각적 판단이 완전한 도구가 아님을 인정하게 되며 기존의 가치와 선입견을 내려놓고 순수한 미적 경험을 하게 된다. 이로써 반사의 일루전을 응용한 아트 주얼리는 대중과 신비함으로 이어가는 소통의 논리가 성립되며 상호 교류

적인 예술을 누리게 된다.

본 논문의 목적은 반사의 일루션이 이뤄가는 실존과 환영의 조화로운 공존을 장신구에 응용하여 예술적 가능성을 입증하고자 한다. 이것은 물질과 비 물질의 재료가 수용되는 것으로 착시가 빚어내는 신비함은 차별성 있는 가치로 재구성되어 아트 주얼리로서 대중과 교감을 나누게 된다. 이러한 소통으로 대중들에게 보다 다양한 예술적 경험을 제공하여 대중적 인식이 적은 아트 주얼리의 확산에 기여하고자 한다.

본 연구의 내용은 총 6장으로 구성되어 있으며, 1장 서론에 이어 2장은 아트 주얼리의 개념, 특징, 재료 등을 기술한다. 3장은 반사와 관련하여 예술 대한 다양한 활용을 살펴보고 또한 물리적 원리를 설명하였다. 4장에서는 일루션의 개념과 이 연구에서 표현한 왜곡된 상에 대하여 기술하였다. 5장은 반사의 일루션의 가치와 도입 의의를 소통과 재료라는 측면에서 다뤘다. 6장에서는 작품 분석 및 상세 설명으로 이어간다. 본 논문에서는 작품연구가 큰 비중을 차지하는데 그만큼 다양한 발전 역량이 기대되는 연구 작품들이 진행되었다 할 수 있다. 이로써 반사의 일루션은 앞으로도 잠재적 확장성을 기대할 수 있는 연구로서 보다 많은 대중과 소통하기를 바란다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 아트 주얼리 .....	4
1. 개념과 흐름 .....	4
2. 특징 .....	8
3. 예술적 차별성 .....	10
4. 재료 .....	11
III. 반사 .....	15
1. 예술과 반사 .....	18
2. 반사의 기능 .....	21
1) 공간의 재인식 .....	21
2) 소통 .....	21
3. 반사의 물리적 이론과 재료적 특징 .....	23
1) 반사와 반사율 .....	23
2) 상의 원리 .....	25
IV. 일루전 .....	27
1. 개념 및 어원 .....	27
2. 왜곡의 착시 .....	29

V. 반사의 일루션 도입 .....	32
1. 다른 작품과 비교 분석 .....	32
2. 도입가치 .....	35
1) 재료 .....	35
2) 소통 .....	37
VI. 작품연구 .....	38
1. 재료 및 형태연구 .....	38
1) 반사체 .....	38
2) 반사의 원형 .....	40
2. 작품설명 .....	41
1) 〈나르시스〉 .....	41
2) 〈여왕의 보석〉 .....	55
3) 〈보타닉〉 .....	79
4) 〈일루션 왈츠〉 .....	90
5) 〈오로라 세팅〉 .....	98
3. 작품연구 결론 .....	110
VII. 결론 .....	112

참고 문헌

ABSTRACT

## 그림 목 차

(그림 1) Margaret de Patta, ring, 1949 .....	6
(그림 2) Gijs Bakker, Objet, 1982 .....	9
(그림 3) Friedrich Becker, ring, 1989 .....	12
(그림 4) Svenja John, bracelet, 2002 .....	12
(그림 5) Mariko Kusumoto, brooch, 2015 .....	12
(그림 6) Beppe Kessler, brooch, 2014 .....	12
(그림 7) Gijs Bakker, necklace, 1967 .....	13
(그림 8) Otto Kuenzli, bracelet, 1980 .....	13
(그림 9) Ted Noten, brooches, 1999 .....	14
(그림 10) Michelangelo Pistoletto, 〈노란 바지를 입은 남자〉, 1964 .....	17
(그림 11) Jan van Eyck, 〈아르놀피니 부부의 초상화〉, 1434 .....	18
(그림 12) Diego Velázquez, 〈시녀들〉, 1665 .....	19
(그림 13) Maurits Cornelis Escher, 〈반사되는 구슬을 든 손〉, 1935 .....	19
(그림 14) Michelangelo Pistoletto, 〈성스런 대화〉, 1962-74 .....	20
(그림 15) Anish Kapoor, 〈C-곡선(C-curve)〉, 2007 .....	21
(그림 16) Anish Kapoor, 〈C-곡선(C-curve)〉, 2007 .....	22
(그림 17) 규칙반사의 원리 .....	24
(그림 18) 난반사의 원리 .....	24
(그림 19) 금속의 반사율 .....	24
(그림 20) 금속의 반사율 리스트 .....	24
(그림 21) 파장의 길이 .....	25
(그림 22) 엠블란스 글자 역방향의 예 .....	25
(그림 23) 헤르만 에빙하우스가 고안한 격자 착시 .....	28
(그림 24) 인지적 착시의 예 .....	29

(그림 25) Francis Bacon, 〈Three studies for a self-portrait〉, 1980	30
(그림 26) Anish Kapoor, 〈As Yet Untitled〉, 2014	31
(그림 27) Anish Kapoor, 〈Sky Mirror〉, 2015	32
(그림 28) Bruno Martinazzi, 〈눈동자〉, Brooch, 1968	33
(그림 29) Herman Hermsen, 〈Upon Reflection series〉, ring, 2002	34
(그림 30) Gijs Bakker, 〈Waterman〉 brooch, 1991	35
(그림 31) 박상희, 〈Nomad〉, brooch, 2013	39
(그림 32) 박상희, 〈Distortion〉, brooch, 2012	39
(그림 33) István Orosz, 〈Anamorphic Art〉, 2015	42
(그림 34) 반사의 원형 및 반사체 도면	43
(그림 35) 작품 ‘LOVE’의 반사의 원형 및 반사체 도면	43
(그림 36) 다양한 텍스트의 반사 이미지	44
(그림 37) 3D 시뮬레이션과 실물 작업 비교	44
(그림 38) 반사체의 형에 따른 텍스트의 변화	45
(그림 39) 시각에 따른 상의 변화	45
(그림 40) 연구자 작품 〈Narcissus- 1〉	48
(그림 41) 연구자 작품 〈Narcissus- 2〉	49
(그림 42) 연구자 작품 〈Narcissus- 3〉	50
(그림 43) 연구자 작품 〈Narcissus- 4〉	51
(그림 44) 연구자 작품 〈Narcissus- 5〉	51
(그림 45) 볼트(volt) 주얼리의 전개도 및 크리스털	56
(그림 46) 세팅 전후의 크리스털	57
(그림 47) 진주의 눈물 상세도	57
(그림 48) 흐르는 다이아 상세도	58
(그림 49) 〈여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 1〉의 반사체 및 반사의 원형	58
(그림 50) 〈여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 2〉의 반사체 및 반사의 원형	59
(그림 51) 〈여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 3〉의 반사체 및 반사의 원형	59

(그림 52) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 4> 의 반사체 및 반사의 원형	59
(그림 53) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 5> 의 반사체 및 반사의 원형	60
(그림 54) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 6> 의 반사체 및 반사의 원형	60
(그림 55) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 7, 8> 의 반사체 및 반사의 원형	60
(그림 56) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 1>	61
(그림 57) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 2>	62
(그림 58) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 3>	63
(그림 59) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 4>	64
(그림 60) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 5>	65
(그림 61) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 6>	66
(그림 62) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 7>	67
(그림 63) 연구자 작품 <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 8>	68
(그림 64) <여왕의 보석- 볼트> 의 반사체 및 반사의 원형	69
(그림 65) 연구자 작품 <여왕의 보석- 볼트>	70
(그림 66) <여왕의 보석- 진주의 눈물 1> 의 반사체 및 반사의 원형	71
(그림 67) <여왕의 보석- 진주의 눈물 2> 의 반사체 및 반사의 원형	71
(그림 68) 연구자 작품 <여왕의 보석- 진주의 눈물 1>	72
(그림 69) 연구자 작품 <여왕의 보석- 진주의 눈물 2>	73
(그림 70) <여왕의 보석- 흐르는 다이아> 의 반사체 및 반사의 원형	74
(그림 71) 연구자 작품 <여왕의 보석- 흐르는 다이아>	75
(그림 72) 스와로브스키 크리스탈의 코팅	76
(그림 73) 페그 세팅의 응용	77
(그림 74) 마이크로 용접기 및 사용 예시	78
(그림 75) Anish Kapoor, <Cloud Gate> , 스테인리스 스틸, 2006	79
(그림 76) 박상희, brooch, 은, 아크릴, 2014	79
(그림 77) 연구자 작품 <Botanic 1>	82
(그림 78) 연구자 작품 <Botanic 2>	83

(그림 79) 연구자 작품 <Botanic 3> .....	84
(그림 80) 연구자 작품 <Botanic 4> .....	85
(그림 81) 연구자 작품 <Botanic 5> .....	86
(그림 82) 박상희, <Illusions> , pendant, 은, 아크릴, 2014 .....	90
(그림 83) 로마크 단면 및 레이저 가공 .....	90
(그림 84) 로마크 컬러 칩 .....	91
(그림 85) 작업 문양과 로마크 컬러 .....	91
(그림 86) 박상희, <Illusions> , brooch, 황동, 아크릴, 2014 .....	91
(그림 87) 연구자 작품 <Illusions Waltz 1> .....	93
(그림 88) 연구자 작품 <Illusions Waltz 2> .....	94
(그림 89) 연구자 작품 <Illusions Waltz 3> .....	95
(그림 90) 원형의 복합 구조 .....	98
(그림 91) 반사체와 원형 틀 .....	98
(그림 92) 반사의 원형과 반사체 .....	99
(그림 93) 반사의 원형과 반사체의 조합 .....	99
(그림 94) 틀 모양의 반사의 원형을 이용한 오브제 .....	100
(그림 95) 숨겨진 구조 .....	100
(그림 96) 다양한 실험의 결과를 시뮬레이션 .....	101
(그림 97) 반사의 원형과 반사체 .....	102
(그림 98) 오로라 빛의 다이크로익 .....	103
(그림 99) 다이크로익 컬러 .....	103
(그림 100) 다이크로익 필름 부착 효과 .....	103
(그림 101) 내부에 설치된 아크릴의 도립 현상 .....	104
(그림 102) 봉우리3- 4개 반사상 및 세부 .....	104
(그림 103) 아크릴과 금속의 다양한 색 예시 .....	105
(그림 104) 연구자 작품 <Aurora setting 1> .....	107
(그림 105) 연구자 작품 <Aurora setting 2> .....	108

## 표 목 차

(표 1) 오목, 볼록의 상 비교 .....	26
(표 2) 대상의 상에 따른 심리 .....	31
(표 3) 반사원형의 재료 .....	40
(표 4) 스와로브스키 크리스털 코팅 종류 .....	76
(표 5) 각 테마별 반사체, 재료, 상의 비교 .....	111

## 작 품 도 면

(도면 1) 〈Narcissus 1, 2〉 .....	52
(도면 2) 〈Narcissus 3〉 .....	53
(도면 3) 〈Narcissus 4〉 .....	54
(도면 4) 〈Botanic 1〉 .....	87
(도면 5) 〈Botanic 2〉 .....	87
(도면 6) 〈Botanic 3〉 .....	88
(도면 7) 〈Botanic 4〉 .....	89
(도면 8) 〈Botanic 5〉 .....	89
(도면 9) 〈Illusions Waltz 1〉 .....	96
(도면 10) 〈Illusions Waltz 2〉 .....	96
(도면 11) 〈Illusions Waltz 3〉 .....	97
(도면 12) 〈Aurora setting 1〉 .....	109
(도면 13) 〈Aurora setting 2〉 .....	109

## I. 서 론

20세기 장신구는 조형 예술로의 개념이 확산되며 급격한 변화와 성장을 이어갔다. 이것이 아트 주얼리(Art jewelry)의 태동이라 할 수 있으며, 장인들은 작가라는 인식을 통해 능동적 주체가 되어 전통과 확연히 구별된 그들의 예술세계를 장신구로 표현하기 시작하였다. 아트 주얼리의 주목할 만한 특징은 ‘인체장식’으로의 한정된 인식을 넘어서 장신구를 작가의 미의식과 이념을 담아내는 예술로 표현하는 것이다. 이들은 고가의 재료에 가치를 두는 기존의 위계를 해체하고자 새로운 재료를 수용하여 관습적인 양식을 거부하였다. 오늘날까지 아트 주얼리는 대량 생산 위주의 디자인에 구속되지 않고 자유롭게 예술을 담아내는 진보적인 이미지로 많은 작가들을 통해 그 영역이 확장되고 있다.

본 논문은 반사가 일으키는 일루션(Illusion)의 다양한 효과를 장신구에 응용하여 사회적 통념이 설정한 가치에 구속되지 않고 장신구를 예술로 담아내고자 한 아트 주얼리의 맥을 잇는 연구이다. 반사의 일루션은 물리학적 진실과 다른 지각을 통해 일상에서 경험할 수 없는 현상을 인식시킨다. 이를 도입함에 있어서 세 가지의 가치를 논할 수 있다. 첫째 반사의 일루션은 재료를 환영의 상과 융합시켜 새로운 이미지로 각색하며 가치의 재인식을 제안한다. 둘째, 일루션, 즉 ‘환영(Illusion)’이라는 비물질적 요소를 도입함으로써 재료에 대한 전통적 재현방식과 선입견을 넘어서 보다 폭넓은 수용 가능성을 제시하는 것이다. 셋째, 반사의 일루션은 관객과 보다 특별한 소통을 이뤄간다. 일루션의 시각적 유희를 제공하여 현실의 재현을 넘어서는 보다 강렬한 호기심을 가지게 하며 궁금증을 유발시켜 새로운 질문을 유도한다. 시지각의 한계로 비롯되는 이 현상은 관객을

혼란에 빠지게도 하지만 강한 인상과 흡인력을 가져 특별한 사색으로 이끌어간다. 관객은 이성보다 감성으로 이해하는 신비의 현상들로 기존의 가치와 선입견을 내려놓고 순수한 미적 경험을 하게 된다.

본 논문의 목적은 반사와 일루션이 이뤄가는 ‘실존과 허상’ 또는 ‘물질과 비 물질’ 등의 대비적인 개념을 조화로운 공존의 재료로 활용하여 미적 가치를 입증하고, 이러한 아트 주얼리가 가진 실험적이고 차별적인 가치로 대중과 새로운 소통을 모색하고자 한다. 이로써 대중들에게 보다 다양한 예술적 경험을 제공하며 대중적 인식이 적은 아트 주얼리의 점진적인 확산에 기여하고자 한다.

연구 방법은 반사와 일루션에 관련된 학술 자료들과 논문, 국내외 서적 및 인터넷을 토대로 하였고 반사와 착시 대한 다양한 실험을 통하여 작품을 연구 하였다.

연구 내용은 크게 2-5장의 이론적 배경과 연구자의 작품연구 6장으로 나뉘 볼 수 있다.

1장 서론에 이어 2장에서는 아트 주얼리의 개념과 특징을 기술한다. 또한 다양한 예술의 영역가운데 아트 주얼리만의 차별성을 논하고, 작업의 유형을 분류하여 그 가운데 재료의 연구를 면밀히 살펴보았다. 마지막으로 본 연구와 아트 주얼리의 관련성을 간략하게 서술하였다. 3장에서는 반사의 예술의 도입 사례를 살펴보고 이를 토대로 반사가 가진 가치를 논하였다. 또한 반사의 이해를 돕고자 물리적 이론과 원리를 상세히 다루었다. 4장에서는 일루션과 착시에 대한 개념을 살펴보고 왜곡의 착시가 주는 심리적 영향 등을 기술하였다. 5장에서는 반사의 일루션을 도입함이 어떤 차별성을 가질 수 있는지를 논하며 본 연구가 이를 통해 추구하고자 하는 도입 의의와 가치를 살펴보았다. 마지막으로 6장에선 반사의 일루션을 다양하게 응용 적용한 본 연구자의 작품들을 분석한다. 총 5개의

시리즈로 구성된 작업들로 각각의 제작 의도와 기술 및 구조적인 원리를 상세하게 기술하였다. 이로써 착시로 인지 할 수 없던 신비한 현상을 심층적으로 분석하고 명료하게 풀어가고자 하였다.

환영이라는 비물질적 재료가 새로운 이미지를 창조하는 요소가 되며 착시라는 인지의 오류가 미적 감흥을 돕는 도구가 된다는 것은 흥미로운 연구라 할 수 있다. 이처럼 이 논문이 아트 주얼리에 보다 진취적인 영향력과 대중들에게 새로운 예술을 경험하게 하는 계기가 되기를 바란다.

## Ⅱ. 아트 주얼리(Art Jewelry)

### 1. 개념과 흐름

장신구의 중요한 기능은 시각적인 즐거움이며 이것이 인류에 장신구가 존재하는 중요한 동기가 되었다. 그러나 이 표면적인 이유 외에도 인간에게 있어 장신구는 더 심오한 의미를 지니고 있다. 장신구는 인류의 역사와 함께 문화적 산물로 때론 기호가 되고, 상징이 되며, 예술로도 드러나게 되었다. 즉 착용자의 개인적 정보를 중개함으로 외부와 소통하는 기호가 되며, 사회적으로 소속과 정체성의 상징이 되기도 하고, 사람과 시간을 기억하게 하는 감성적 매개체로, 종교적이며 주술적인 대상이자 나아가 사람과 사람을 이어주는 커뮤니케이션의 도구로 실로 다양한 심리사회적인(psychosocial) 기능의 운반자라 할 수 있다.<sup>1)</sup> 그러나 장신구는 다소 편협한 시각에 머물러 있었는데, 전통적인 의미에서 장신구는 예술적 사유가 깃들지 않은 장식미술에 불과하다는 인식과 사회적 통념에 따른 고가의 재료에 의존하는 경향들은 사회적으로 부정적 이미지를 그려내고 있었다.

현대에 이르러 장신구의 정체성에 대한 물음과 반성이 일어났다. 두 차례의 전쟁으로 인한 급격한 사회적 변화와 전통에 대한 부정적 인식, 다양한 예술의 영향력으로 작가들은 더 이상 전통의 형식을 답습하지 않고 장신구의 시대적 역할과 새로운 가치에 대한 논의를 다루어 갔다. 이들은 주얼리를 현대 예술의 매체로써 간주하고 작가의 컨셉을 표현한 작

---

1) Anne-Barbara Knerr, 『Schmuck und Sinn: Fragen und Antworten zum Phänomen Schmuck』, Books on Demand GmbH, 2009, pp.15-26.

품으로 개성과 희귀성이 내제된 순수예술로서 부각시키고자 하였다.<sup>2)</sup> 이것은 현대 주얼리 혹은 아트 주얼리라 명명되며 전통적 개념을 넘어서 확연히 구별된 예술적 색채를 드러내기 시작했다. 이들은 종래의 형식과 구별되는 착용과 재료의 폭넓은 수용 등의 전위적인 작업을 선보이기 시작하였다. 또한 모더니즘의 반영은 장신구의 형태 뿐 아니라 개념적인 차원에도 영향을 미치게 되며 점차 현대적 기반이 형성되었다.<sup>3)</sup> 일반적인 견해에서 아트 주얼리는 미국의 1940년대 현대 주얼리로 시작되었고, 1950년대 독일 세공사들의 예술적 실험을 통해 성장했다고 볼 수 있으나<sup>4)</sup> 실상 20세기 전반부에 걸쳐 사회적 변혁과 예술사조와 함께 단계적인 발전을 이어온 것이라 할 수 있다.<sup>5)</sup> 프랑스와 벨기에를 중심으로 한 아르누보는 차별화된 유기적 형태의 주얼리를 탄생시켰으며 다양한 재료의 수용과 실험적인 연구로 아트 주얼리에 중요한 기여를 했다. 작가들은 빅토리아 시대의 화려한 귀금속에서 벗어나, 동물의 뼈나 유리 같은 재료를 사용하였고, 르네 라리크(Rene Lalique 1860-1945)를<sup>6)</sup> 비롯해 젊은 작가들은 유기적인 모티브에 에나멜 테크닉과 다양한 재료를 섞어 자연주의의 절묘한 미학을 선보였다. 또한 재료의 경제적 가치보다 심미적 조형성에 비중을 둔 비인(Winener Werkstaette) 공방은 아트 주얼리의 또 다른 중심지로 건축가 요셉 호프만(Josef Hoffmann 1870-1956)을 주축으로 설립되었다. 이들은 지나친 장식은 피하고 기하학적 형태를 수용하며 귀금속 대신 준보석과 은을 사용하였다.<sup>7)</sup> 독일의 바우하우스(Bauhaus)에서도 세공 수업은 진행하였으나 기능과 실용성의 조형 원칙 때문에 비중

- 
- 2) 김은정, 「현대 장신구의 융합 현상 및 융합 정도에 관한 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2012, pp.42-44.  
 3) 이소현, 「현대장신구의 발생과 그 배경」, 『기초조형학회연구』, 16권 5호, 2015, p.405.  
 4) [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_jewelry](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry) (2017.06.07.) 접속  
 5) 이소현, 앞의 책, p.403.  
 6) 프랑스의 보석세공사·유리공예가. 벨에포크 풍조 아래 화려한 장식작품으로 명성을 얻어 아르누보의 대표작가가 되었다.  
 7) 이광선, 「나움 슬룻츠키의 장신구에 관한 연구」, 『한국기초조형학회지』, 6권 4호, 2003, p.78.

있게 다뤄지지 않았다.<sup>8)</sup> 그러나 이곳에서  
 세공과목의 보조 마이스터로 학생들을 가르친 빈 공방 출신의 나움 슬룻츠키  
 (Naum Slutzky 1894-1965)는 장신구를 꾸준히 다룬 유일한 작가로 아방가르드적이고  
 기하학적인 바우하우스의 조형작업을 선보였다.<sup>9)</sup> 바우하우스의 영향은 이후  
 마가렛 드 파타(Margaret De Patta 1903-1964)의 작업으로 이어지는데 그녀는  
 라즐로 모홀나기(Laszlo Moholy-Nagy 1845-1990)<sup>10)</sup>의 영향을 받아 시카고  
 바우하우스의 구성주의적인 작업을 선보인다.<sup>11)</sup>



(그림1) Margaret de Patta, ring, gold-quartz, 1949

순수 예술 작가들도 자신의 작업 세계와 대중을 잇는 교량으로 아트 주얼리를 선택하였다. 조각가 자코메티(Alberto Giacometti 1901-1066)와 칼더(Alexander Calder 1898-1976)는 자신의 작품들을 미니어처(miniature) 형식의 주얼리로 제작 하였으며, 살바르토 달리(Salvador Dali 1904-1989)는 자신의 초현실주의적인 작품을 모티브 한 주얼리를 다수 선보였다.<sup>12)</sup> 2차 세계 대전 이후 뉴욕 현대미술관 (Museum of Modern Art in New York)과 워커 아트센터(the Walker Art Center in

8) 이광선, 「장신구에 있어서 예술성과 기능성의 관계」, 『한국공예학회지』, 3권 2호, 2000, p.149.  
 9) Chntlianne Weber, 『Art Deoo Schmuck. Die internationale Schmuckszene der 20er und 30er Jahre』, Muenchen, 2000, p.38.  
 10) 라즐로 모홀나기는 독일 바우하우스와 시카고 바우하우스에서 교수로 재직하며 1937년 독일 바우하우스의 이념을 계승한 뉴 바우하우스를 설립한다. 바우하우스 시절 금속공방의 조형 마이스터를 5년간 지내며 빛과 광원의 다양한 특성과 유리와 빛을 반사시키는 재료인 금속을 연결해 만드는 것에 관심을 두고 학생들을 지도했다  
 11) 마가르타 드 파타는 모홀나기(Laszlo Moholy-Nagy)의 영향을 받아 바우하우스 미학과 구성주의 디자인을 구현한 작가이다. 그녀의 장신구는 기하학적인 추상 형태로 착용이 가능한 조각품 같은 성격을 가진다. 원석의 광채를 돋보이게 가공하는 전통적인 기법과 달리 준보석을 절제 있게 사용하였다.  
 12) Janet Koplos, Bruce Metcalf, 『Markers: A History of American Studio craft』, The University of North Carolina Press, 2010, p.186.

Minneapolis)등의 주요 미술관에서 아트 주얼리에 관심은 매우 빠르게 조성되었다.(1940)<sup>13)</sup> 브라크(Georges Braque 1882-1963)는 큐비즘(cubism)적인 형태언어로 130점 이상의 아트 주얼리를 디자인하여 파리의 장식예술 박물관(Musee des Decoratifs)에 전시하기도 하였다.<sup>14)</sup> 그밖에도 피카소(Pablo Picasso 1881-1973), 레이(Man Ray 1890-1976), 오펜하임(Meret Oppenheim 1913-1985), 네벨슨(Louise Nevelson 1899-1988)등 다양한 예술가들의 참여는 아트 주얼리가 예술로서 대중화 되는데 큰 몫을 담당하였다. 이들의 합류는 당시 아트 주얼리 작가들의 활발한 움직임이 이목을 집중 시켰으리라 예상되며, 아트 주얼리는 새로운 미술 형식이자 영감의 원천으로 받아 들여졌다.<sup>15)</sup>

이후 아트 주얼리 작가들은 더욱 전위적인 전시를 이어간다. 네덜란드에서 열린 전시 《착용하는 오브제들(Object to Wear)》는 장신구를 착용의 기능과 무관한 오브제로 표현하여 전통적인 인식으로부터 탈피하여 보다 폭넓은 가능성을 보여준 전시였다. 또한 오스트리아에서 열린 《스테인레스 스틸 장신구(Schmuck aus Stahl)》 전시는 기존의 귀금속 장신구의 개념을 깨고 산업 재료를 수용하여 이목을 집중시켰다.<sup>16)</sup> 이와 같이 아트 주얼리는 작가의 미의식과 이념을 담아내는 기호와 상징이 되어 대중과 소통을 이어가게 되었다. 초기 아트 주얼리 작가들의 작업은 전통적인 개념의 틀을 넘어서고자 하는 의도가 짙게 깔려 있었으나 오늘날은 특정한 형식과 재료에 구애 받지 않고 그 전개 양상은 매우 광범위한 조형 예술로 발전을 이어오고 있다.

---

13) [http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_jewelry](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry) (2017.1.11.) 접속

14) 박상희, 「브루노 마티나찌(Bruno Martinazzi)의 장신구 연구」, 『한국디자인문화학회지』, 18권 4호, 2012. pp.172-182.

15) 위의 책, p.407.

16) 이광선, 「현대장신구의 예술성」, 『한국디자인문화학회지』 6권 1호, 2000, p.422.

## 2. 특징

네덜란드 미술학자 리즈베트(Liesbeth den Besten)는 아트 주얼리를 현대, 예술, 스튜디오, 연구, 디자인, 작가 등 6가지 특징으로 정의한다.<sup>17)</sup> 이 중 일반적으로 거론되는 현대와 예술에 대하여 살펴보도록 하자.<sup>18)</sup>

### 1) 현대

아트 주얼리는 ‘현대’의 뜻을 가지고 있는 컨템포러리 주얼리(Contemporary Jewelry)로 소통되기도 한다.<sup>19)</sup> 지난 40년 동안 아트 주얼리의 이름들과 그 의미를 탐구해 온 미술학자 모니카 가스파르(Monica Gaspar)에 따르면 ‘현대’는 ‘새로움’을 의미하는, 즉 과거에 대한 역설이라 말한다. 그녀는 이 주얼리의 근본적인 주류 사상이 아방가르드적이며 과거에 대해 냉소적인 입장을 취하고 있음을 언급하였다.<sup>20)</sup> 이들은 장신구에 대한 기존의 양식과 고정관념을 탈피하여 재료, 기법, 착용, 개념에 대한 자유로운 가치관을 드러낸다.<sup>21)</sup> 또한 현대는 ‘동시대의’ 의미로 현재의 문화와 예술의 지향 점을 반영한다고도 할 수 있다. 이들은 장신구에 관한 보수적인 인식과 결별하고 현대의 진보적인 성향을 통해 장신구 본연의 본질을 다시금 조명하기 위한 노력을 하고자 하는 것이다.

### 2) 예술

예술로서의 아트 주얼리는 장신구의 일상적 기능을 넘어선, 순수한 예술로 조명 되고자 한다. 아트 주얼리는 또한 개념 주얼리(Conceptual

---

17) Den Besten, Liesbeth, 『On Jewellery: A Compendium of International Contemporary Art Jewellery』, Arnoldsche, 2011, p.10.

18) [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_jewelry#cite\\_ref-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry#cite_ref-1) (2017.1.11.) 접속

19) 김은정, 앞의 책, pp.42-43.

20) Gaspar, Monica, 『Contemporary jewellery in post-historical times, in Maria Cristina Borgesio』, Time Tales, 2007, pp.12-14.

21) [http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_jewelry](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry) (2017.1.11.) 접속

Jewelry)로 통용되는데<sup>22)</sup>, 미술학자 마리벨 쾨니히거(Maribel Koniger)는 이 개념은 제품 장신구로부터의 분리를 시도한 것으로, 진부한 복제와 대량 소비의 취향을 지양하고 개인의 주관적이고 미적인 순수한 예술표현이라고 하였다.<sup>23)</sup> 즉 아트 주얼리는 주류의 취향을 거부하고 예술로서 대중과 소통해 가고자 하는 것이다.

아트 주얼리의 작업 유형을 분류하고자 할 때 다양한 기준점이 논의될 수 있으나 독일 작가 로렌첸(Jens-Ruediger Lorenzen 1942)의 주장을 통해 세 가지로 살펴볼 수 있다.<sup>24)</sup>

첫째, 아트 주얼리는 작가의 개념적 사고나 사상을 표현하는 전달 매체로서 장신구의 일반적 형태보다 오브제 또는 전위적인 표현 양식을 따르기도 한다. 이들은 종종 장신구의 정체성과 시대적 역할에 대한 논의도 다루인다. 바커의(Gijs Bakker 1942)<sup>25)</sup> 작업은 착용자의 욕구 혹은 결핍을 주제로 한 것으로 장신구를 심리적인 영역으로까지 그 표현의 범위를 확장시켰고 나아가 심리적 치유의 기능까지 제안하는 것이다.(그림 2)

둘째, 인체 위의 조형예술로 착용과 신체적 관계에 중점을 두는 작업이다. 이들은 움직임을 통한 인체와의 유기적인 관계성과 착용에 대한 논의를 다루고 있다.

셋째, 작가는 직관성으로 재료를 연구하여



(그림 2) Gijs Bakker, 「Embrace」, photo, PVC, 1982

22) 김은정, 앞의 책, pp.44.

23) Maribel Koniger, 『A class of its own, in Florian Hufnag (ed.), The Fat Booty of Madness』, Arnoldsche, 2008, p.32.

24) 이광선(주 7), p.76.

25) 하이스 바커 Gijs Bakker는 네덜란드 출신의 아트 주얼리 작가로 1960년대부터 활발한 활동을 보였다. 그는 전위적인 작업과 퍼포먼스를 선보이며 아트 주얼리의 대중화에 크게 기여한 인물이다.

이를 감각적인 조형으로 표현한다.<sup>26)</sup> 이로써 새로운 재료를 도입하거나 일상적이지 않은 것을 수용하여 새로운 가치로 재정립한다.

지금까지 아트 주얼리의 특징과 분류를 간략히 살펴보았다. 다음으로 아트 주얼리가 타 영역의 예술과 어떤 차별성을 가지는지 짚어 보고자 한다.

### 3. 예술적 차별성

주얼리의 본질적 기능들은 ‘착용’으로부터 시작된다 할 수 있다. 그러나 전통적 가치관에 대한 반발은 때로 ‘착용’까지도 예술성을 제약하는 요소로 간주되기도 한다. 코넬리아 홀짜흐(Comelie Holzach)는 “진정한 장신구는 오직 오브제의 형태에서 구현될 수 있다”고 본다. 이들은 장신구를 작가의 심미적 메시지를 전달하는 순수 조형 예술의 매체로서 어떤 기능에도 구애 받지 않아야 함을 주장한다.<sup>27)</sup> 그러나 착용이 불가한 오브제라도 본질적인 의미에서는 장신구로써, 인체의 관계와 착용의 의문(疑問)을 벗어날 수 없다. 즉 착용의 기능성이 제거 되었다 할지라도 그 상징성은 유효하다 할 수 있다.

그러나 아트 주얼리는 대중과 ‘인체 위의 조형을 교감하는 예술’로 착용을 통해 사람과 소통한다. 이것은 아트 주얼리만의 고유성이라 할 수 있고 예술의 탈 경계화란 흐름에서도 정체성을 각인시키는 주요 요소가 될 수 있다. 게르트 로트만(Gerd Rothmann)은 “주얼리는 착용 자가 그것을 받아들이고 하고 다닐 때 비로소 완성 되는 것”<sup>28)</sup> 이라 하였다. 착용자는 구매자의 개념을 넘어서 작품을 완성하는 수행자가 되며 공간에 제약 없이 또 다른 관객과의 연결고리를 형성하여 연속적인 소통을 이뤄간다.

---

26) Jens-Ruediger Lorenzen, 『Zeitgenössische Schmuck und Gerät Gestaltung in Deutschland』, 96 한국 독일 현대 장신구진, 현대 미술관, 1996.

27) 이광선, 「게르트로트만의 장신구에 대한 연구」, 『한국기초조형학회지』 8권 4호, 2007, p.457.

28) 위의 책, p.456.

#### 4. 재료

예술 작품은 사물이 아니라 뜻을 지닌 의미체(意味體)이다. 작가가 선택하는 재료는 물리적 사물에서 예술의 매체가 된다.<sup>29)</sup> 이들은 재료의 특성과 이것으로 구체화 될 수 있는 이미지를 통해 작품으로 구성한다.<sup>30)</sup>

아트 주얼리는 한 세기 동안 실로 다양한 재료를 수용하여 왔다. 그 영역은 매우 광범위하여 이를 세부적으로 설명하기보다 크게 물질적 재료와 감각적 재료로 분류하였다.

물질적 재료는 어떤 사물이 가진 특성을 이용하여 작가의 심미적 감각으로 조형화 하는 것이다. 이 연구에는 작가만의 철학과 기술을 기반으로 한 심미적 가치가 드러난다. 60년대 중반부터 유럽에서 활발한 작업 활동을 보인 프리드리히 베커(Friedrich Becker)는 합성석(synthetic stone)을 뛰어난 기술로 가공하여 원석에선 불가능한 형태, 크기, 색채 등의 다채로움을 선보였다.(그림 3)

다양한 재료를 도입하여 새로운 가치로 재인식 시키는 시도는 오늘날까지 많은 작가들을 통해 이어지고 있다. 스벤나 존(Svenja John 1963)은 폴리카보네이트(polycarbonate)를<sup>31)</sup> 작품에 응용하여 높은 심미적 가치를 보여주고 있다.(그림 4) 일본작가 쿠스모토(Mariko Kusumoto)도 종래의 페브릭 작업과 차별화된 고도의 섬세한 기술을 보여준다.(그림 5) 네덜란드 작가 케슬러(Beppe Kessler 1965)는 합성수지의 일종인 레진(resin)을 이용하여 자연의 원석에서는 볼 수 없는 차별적인 발색 효과를 보여주고 있다.(그림 6)

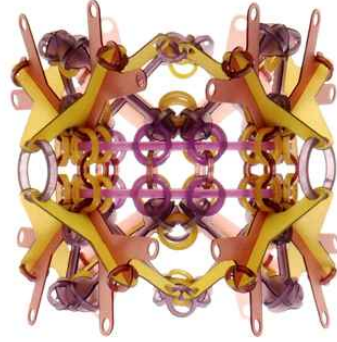
29) 이창림, 「조각예술에서 재료의 선택과 처리」, 『미술교육논총』, 제13집 1호, 2002, p357.

30) 올드리치 저, 김문환 역, 『예술철학』, 북코아, 1979, pp.95-96.

31) 열가소성 플라스틱의 일종으로 내충격성, 내열성, 내후성, 자기 소화성, 투명성 등의 특징이 있고, 강화 유리의 약 150배 이상의 충격도를 지니고 있어 유연성 및 가공성이 우수하다. 잘 깨지고 변형되기 쉬운 아크릴의 대용 재료이자 일반 판유리의 보완재로 많이 쓰인다.



(그림 3) Friedrich Becker, ring,  
Stainless steel, Synthetic Stones,  
1989



(그림 4) Svenja John, bracelet,  
Polycarbonate, 2002



(그림 5) Mariko Kusumoto,  
brooch, Polyester Fabric, 2015



(그림 6) Beppe Kessler, brooch,  
resin, 2014

이에 반해 감각적인 재료는 심미성보다 관객과 심리적 교류를 위한 유무형의 재료들이라 할 수 있다. 재료 본연의 고유성을 탈퇴시키고 또 다른 가치를 만들어가는 현상이 특징이다. 바커(Gijs Bakker)는 알루미늄 파이프 같은 산업소재를 사용하여 전통적 주얼리의 관점과 확연히 구별

된 재료를 수용하여 관객과 소통하고자 하였다. 그는 스토브파이프(stovepipe)라는 건축 소재를 목걸이로 제작하여 일반인들의 장신구에 대한 미의 선입견을 깨뜨리는 충격적인 퍼포먼스를 보였다.<sup>32)</sup> (그림 7) 오토 쿤 즐리(Otto Kuenzli 1948)의 작업 〈금이 당신의 눈을 멀게 한다(Gold Makes You Blind)〉는 검은 고무로 제작된 팔찌로 내부에 금 볼을 넣어 그 존재에 대하여 시각적인 인지가 불가능하다. 착용자는 단지 믿음을 가지고 그 사실을 받아 들일 수 밖에 없다.<sup>33)</sup>(그림 8)



(그림 7) Gijs Bakker, necklace, aluminum, stovepipe, 1967

관객의 참여도 주얼리의 제작 과정을 위한 무형의 재료로 포함될 수 있는데, 테드 노트(Ted Note)의 거리에 버려진 껌을 소재로 한 프로젝트 "자신의 브로치를 씹으세요."가 그 예라 할 수 있다. 여기에 초대된 800명의 사람들이 직접 껌을 씹어 이것을 브로치로 만들고 우승 작품은 24k Gold로 만들어졌다.<sup>34)</sup>(그림 9) 이것은 관객의 호응과 참여가 더해져 이루어낸 '관계예술'로 관객에 의해 활성화되는 예술을 의미한다. 작가는 작품을 통해 관객을 초대하고, 초대에 응한 사람들은 예술작품과 상호작용하는 능동적인 주체로 변화 된다.<sup>35)</sup>



(그림 8) Otto Kuenzli, bracelet, rubber, gold, 1980

32) 이광선, 「하이스 바커의 장신구관과 그의 작품에 관한 연구」, 『한국기초조형학회지』, 12권 5호, 2011, p.376.

33) 김은정, 앞의 책, p.52.

34) 김은정, 앞의 책, p.83.

이밖에도 시대에 따른 기술력이 재료의 수용과 연결되기도 하는데, 재료는 곧 현대에 구현된 과학과 기술의 반영이라고 할 수 있다. 무엇보다 3D Printer와 증강현실<sup>36)</sup> 등의 디지털기술의 발달은 아트 주얼리의 무한한 확장을 기대하게 한다. 플로랑스 드 메르디유(Florence de



(그림 9) Ted Noten, brooch, gold, 1999

Meredieu)가 “예술의 역사는 상당부분 예술 재료의 역사”라 논하였듯<sup>37)</sup>, 아트 주얼리는 시대적 흐름에 맞춰 빠르게 변화하며 새로운 유형을 만들어 가고 있다.<sup>38)</sup>

이처럼 작가들은 장신구 대한 편협한 인식으로부터 개념, 재료, 표현 등의 진취적인 시도들을 통해 아트 주얼리의 역량과 예술적 가치를 입증하여왔다.

본 논문은 아트 주얼리가 추구하는 재료의 수용과 나아가 새로운 접근이라는 맥락으로 이어진다. 실존과 환영으로 물질적, 감각적 재료가 동시에 수용된다. 착시는 미적 교감을 이뤄가는 도구로 관객과 소통을 이룬다. 이 또한 관객에 의해 활성화되는 예술이라 할 수 있다. 착용은 인체의 움직임에 따른 빛의 변화로 가변적인 이미지를 만들고, 착용자는 예술을 전달하는 매개체가 되어 다른 관객과의 연속적인 상호교류를 이뤄간다.

35) 김혜영, 「현대예술의 소통 층위와 의미에 관한 연구」, 강원대학교 석사학위논문, 2010, p.40.

36) 증강현실(augmented reality)은 사용자가 눈으로 보는 현실세계에 가상 물체를 겹쳐 보여주는 기술이다. 현실세계에 실시간으로 부가정보를 갖는 가상세계를 합쳐 하나의 영상으로 보여주므로 혼합현실(Mixed Reality, MR)이라고도 한다.

37) Florence de Meredieu, 『Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne』, Larousse, 1999, pp.1-3.

38) 김은정, 앞의 책, p.75.

### Ⅲ. 반사

사람은 시각을 통해 사물과 접촉하며 이 시각의 세계는 빛의 반사로 인지된다.<sup>39)</sup> 직진하는 빛의 성질은 물체의 표면에 도달하면 흡수 또는 반사되며 이 과정을 통해 물체를 인지하게 된다. 반사율이 높을 때 주변의 상이 비추게 되는데 이러한 현상은 거울과 고광택의 금속에서 볼 수 있다.

반사의 상은 주체와 비슷하나 완벽히 일치하지는 않다. 보통 거울에 비치는 상은 실물과 같다고 인식하나 실제로는 좌우가 반전된 상이 보이는 것이다. ‘나’를 비추기에 ‘나’이지만, ‘나’와 완벽히 같지 않기에 ‘나’는 아니다. 실존에 대한 의문을 제기해 볼 때 이처럼 모순과 혼란이 존재한다. 이러한 본질에 대한 사유는 고대로부터 철학자들에게 다양한 담론을 낳고 있다. 반사상에 대한 고찰은 플라톤(Platon)에서 시작되었는데 그는 이것을 실존의 비실재적이고 일시적인 분신으로 원래의 존재를 왜곡한다고 지적했다.<sup>40)</sup> 데카르트(René Descartes)도 거울의 반사상은 껍데기에 불과하며 보는 주체의 시각적 판독 그 이상으로 생각하지 않았다.<sup>41)</sup>

현대에 이르러 주체와 반사상과 관련된 견해는 대표적으로 라캉(Jacques Lacan)의 거울단계(mirror stage)에서 살펴 볼 수 있다.<sup>42)</sup> 이는 프로이드의 근원적 나르시시즘을 라캉이 재해석한 용어로, 아기는 거울

---

39) 사빈 멜쉬오르보네(Sabine Melchior-Bonnet), 윤진 역, 『거울의 역사』, 에코 리브르, 2001, p.127.  
40) 송대섭, 이은영, 「거울의 이중적인 구조에 대한 연구」, 『만화애니메이션연구』 통권 제41호 2015, p.131.  
41) 사빈 멜쉬오르보네, 윤진 역, 앞의 책, p.440.  
42) 라캉은 1949년의 논문인 「정신분석학적 경험 속에서 해명된 나(the I)의 기능의 형성 요소로서 거울단계」에서 거울 단계 이론을 제시했다. 이것은 생후 6개월에서 18개월 사이의 어린 아기가 주체에 대한 인식을 형성하는 단계를 말한다. 미처 발달하지 못한 미숙한 움직임의 아이는 거울 속의 자신을 총체적이고도 완전한 것으로 가정하고 자신과 동일시한다. 거울에 비친 이미지는 본래의 자기와 다른 것 즉 타자일 뿐이다. 그러나 아기는 타자와 자기를 동일시하는 처지에 있다. 결국 우리에게 상상의 완전성을 주는 거울의 이미지는 동시에 우리에게서 그 완전성을 앗아간다. 여기에는 존재의 환상을 가지면서 감당해야 하는 주체의 소외가 있는 것이다. Anthony Vidler, 『Reflections on White Out: Anish Kapoor at Babara Gladstone』, Charta(Milano, 2004, p.11.

속의 완전한 이미지가 진정한 자기 자신이라고 가정하고 타자와 자기를 동일시하는 처지에 이르게 된다. 즉 거울 단계는 욕망의 대상을 실재라고 믿고 다가가는 상상계이다. 라캉은 거울에 비친 이미지는 내가 바라보는 어떤 존재일 뿐 본래 자신과는 다른 타자로 여긴다.<sup>43)</sup> 따라서 이 과정에서 자기를 바라보는 진정한 주체가 소외되고 있는 것이다.<sup>44)</sup> 이에 반해 메를로 폰티(Maurice Merleau Ponty)는 몸은 지각의 주체이며, 본다는 것은 주체와 대상 사이의 어떠한 대립이나 분리도 없이 서로를 반영해주는 존재론적 조화를 의미 한다고 하였다.<sup>45)</sup> 그는 거울에 반사된 이미지가 라캉이 주장하는 바와 같이 완전한 타자가 될 수 없다고 주장한다. 거울에 비친 이미지는 보고 있는 나를 함유하고 있으며 동시에 나를 바라보기 때문이다. “몸은 보는 주체가 되기도 하지만, 보이는 객체가 되기도 하기 때문에 자아의 기의(signifier)는 변동가능”한 것이 된다.<sup>46)</sup> 폰티는 플라톤과 데카르트의 주장처럼 반사상을 단편적인 환상으로 결론짓기보다는 새로운 의문과 끊임없는 성찰로 이어갈 수 있는 행위의 매개체로 여겼다. 이와 같이 소크라테스(Socrates)도 ‘너 자신을 알라’는 그의 격언에서 거울을 보조자로서 선택하였는데, 인간의 육체와 영혼은 연결된 것이기에 육체뿐 아니라 내면의 성찰에 이르게 하는 자기 인식의 도구라고 하였다. 즉 모방에 그치는 수동적 거울이 아니라 변형의 능동적 거울이 되는 폰티의 주장과 유사한 맥락으로 볼 수 있다.

이처럼 반사는 철학자들의 다양한 해석과 논리를 파생시키고 있다. 일부의 견해로는, 반사는 환상이요 주체의 본질에 대한 왜곡이라는 부정적인 시각이 있지만, 긍정적인 측면에서는 자신의 현재와 미래, 외면 뿐 아

43) 자크 라캉, 권택영 역. 『욕망이론』, 문예출판사, 1994, pp.41-42.

44) 최솔구, 「아니쉬 카푸어(Anish Kapoor)의 조각의 신체성에 대한 연구」, 서울대학교 석사 학위 논문, 2013, pp.76-77.

45) 모리스 메를로 폰티, 김화자 역, 『간접적인 언어와 침묵의 목소리』, 책 세상, 2014, p.118.

46) M. C. Dillon, M. C. Dillon, 『Preface: Merleau Ponty and Postmodernity』, State University of New York Press(New York), 1991. p. 19.

나라 내면을 반영하여 발전적이고 능동적 사고를 가능하게 하는 매개체로 여겨졌다. 거울에 비친 환영은 “현실이 환상의 출발점이며 끊임없는 참조대상”이 되는 것이다.<sup>47)</sup> 즉 반사의 상은 자아 뿐 아니라 타자에 이르기까지 지속적인 영향력을 미칠 수 있는 것이다.

반사에 대한 다양한 적용사례는 예술에서도 살펴 볼 수 있다. 거울에 비춰보는 것은 평범한 일상이지만 예술은 이러한 삶의 요소를 새로운 의미로 재인식 시킨다. 아르테포베라 (Arte Povera)<sup>48)</sup>의 주요인물인 미켈란젤로 피스톨레토(Michelangelo Pistoletto)는 거울 또는 금속 위에 인물을 실크 스크린(silk screen)하여, 평범한 일상을 새로움으로 재인식 시키는 작업을 즐겨 한다. 그의 작업 <노란 바지를 입은 남자>에서 반사체 앵글에 들어오는 관객은 부재와 존재라는 모호한 감정과 동시에 능동에서 수동의 수행자로서 작품의 일환이 되어 진다.(그림 10)



(그림 10) Michelangelo Pistoletto), <노란바지를 입은 남자>, 1964

계속해서 예술에서 반사상이 어떻게 활용되었는지 면밀히 살펴보고자 한다. 또한 반사의 조건과 재료 및 특성을 상세히 기술하여 그 원리에 대한 이해를 돕고자 하였다.

47) 이현, 「테마로 읽는 미술사 이야기 거울과 자화상」, 『월간정보지』, 예술의 전당, 2006년 2월호, p. 22.

48) ‘가난한’ ‘빈약한’ 미술이라는 의미이며 이탈리아의 비평가 켈란트(Germano Celant)가 1967년에 만든 용어로, 대개 지극히 일상적인 재료를 사용한 삼차원적 미술을 말한다. 지나친 변형을 가하지 않은 채 사용하는 재료(단련된 납판, 유리, 식물, 천, 바위, 점토 등)는 지배적인 미학적 표준과 문화적인 제도를 붕괴하기 위한 급진적인 실험 도구가 되며, 관람자는 단순히 조립된 오브제에 지나지 않는 형태에 직면함으로써, 개념적인 이해가 아닌 감각적인 방식으로 매스, 힘, 움직임이 이루는 긴장을 인식하게 된다. 『미술대사전』

## 1. 예술과 반사

반사는 환영과 실체가 관계를 맺는 전이의 장소로 이중성 혹은 양면성을 상징한다. 이런 독특한 구조로 예술가들은 반사상을 통해 상징적이고 신비한 공간을 그려내고자 하였다. 회화 속에 그려진 거울은 관람자의 시선을 그림의 공간 안에서 그림 밖의 비가시적이고 현존하지 않는 상황들까지 상상시켜 연결한다. 즉 현실과 환영의 경계를 무너뜨리고 공간의 확장이 연출된다.<sup>49)</sup> 이로써 반사의 상은 관객의 시각을 유도하여 그림, 화가, 관객을 연결시킨다. 얀 반 에이크(Jan van Eyck)는 작품 〈아르놀피니 부부의 초상화〉의 거울에 자신의 모습을 은밀히 그려 넣었다. 한 공간 안에 또 다른 시점의 세계를 겹쳐 넣으므로 존재와 부재의 양면성을 동시에 상징하는 유희적 초대라 할 수 있다.<sup>50)</sup>(그림 11)



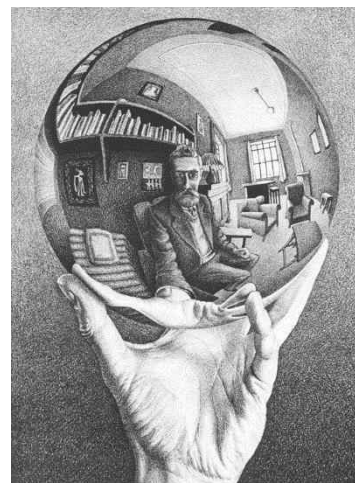
(그림 11) Jan van Eyck, 〈아르놀피니 부부의 초상화〉, 1434

49) 김조욱, 「거울을 통한 회화공간에 관한 연구」, 대구가톨릭 대학교 석사학위논문, 2010, p.8.

50) 사빈 벨쉬오르보네, 윤진 역, 앞의 책, p.151.

벨라스케스(Diego Velázquez)의 작품 〈시녀들〉에서도 이와 유사한 거울을 볼 수 있다.(그림12) 그림 중앙에 위치한 거울에 국왕 펠리페 4세(Felipe IV) 부부의 모습이 그려져 있으며 화폭 인물들의 시선이 국왕 부부를 의식하고 있다. 그림 밖의 관객들도 국왕 부부와 같은 위치에서 시녀들의 시선을 느끼게 되며 모호한 감정이 이입된다. 이처럼 회화의 거울은 여러 시점을 겹치기 구조로 활용하여 공간을 확장해 가고 있다.

작가들은 자화상을 통해 자신의 모습 이면의 그 무엇인가를 반영하고자 하였다. 반사의 상은 현실적 재현보다는 일그러짐, 합성, 증식, 확장, 복합화에 희한 왜곡된 상이 맺힐 때 더 강한 심리적 충격과 자극을 준다. 에셔(Maurits Cornelis Escher)의 작품은 구슬에 반사된 자화상으로 실존을 왜곡된 상으로 그려내 다른 세계의 이미지로 각색한다. 구슬을 잡은 손의 주체가 누구인지에 혼란을 불러일으킨다. 그림의 안과 밖이라는 공간이 혼동의 구조로 연출되고 다중시점의 시각적 유희를 전달하고 있다.(그림 13)



(그림 12) Diego Velázquez, 〈시녀들〉, 1657

(그림 13) Maurits Cornelis Escher, 〈반사되는 구슬을 든 손〉, 1935

앞서 언급한 피스톨레토는 그의 작품 〈성스런 대화〉에서 실물 크기의 인물 사진을 거울에 인쇄하여 마치 실제의 인물이 존재하는 것 같은 착각을 준다.(그림 14) 관객은 그의 거울 작업을 마주하는 순간 작품의 일환이 되고 허구의 인물과 공존하는 새로운 이미지를 만들어 낸다. 그의 작품들은 거울을 통해 삶과 예술 사이의 간극을 없애고 그 구분을 모호하게 만드는 특수한 상황을 제기하는 것이다.



(그림 14) Michelangelo Pistoletto, 〈성스런 대화〉, 1962-74

이처럼 예술가들은 그들의 작품에서 재현적 혹은 비재현적인 방식으로 반사상을 사용해왔다.<sup>51)</sup> 반사는 단일 소실점의 원근법을 거스르고, 공간의 확장을 상징하는 이중성이 존재하게 되는 것이다.<sup>52)</sup>

이 밖에도 반사와 관련된 다양한 작업들이 있으나 본 연구에서는 공간의 확장과 소통이라는 관점에서 작품들을 선별하였다. 제시된 작품들은 반사를 통해 현실과 허구의 경계를 무너뜨리고 시각적 혹은 상징적으로 공간의 확장을 보여주고 있다. 이러한 관점에서 반사의 기능을 보다 상세히 살펴보자.

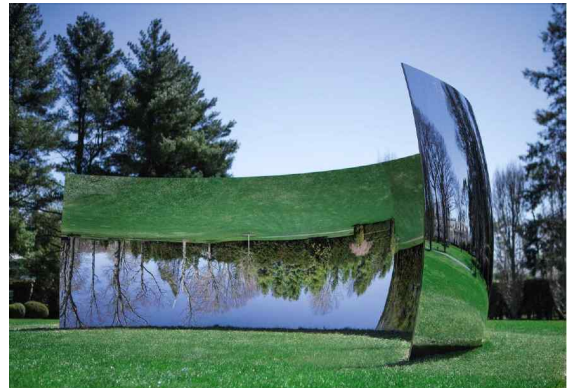
51) 신경주, 「현실과 비현실이 공존하는 극적 공간-본인의 단편영화 <비밀>을 중심으로」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2014」, p.7.

52) 김조욱, 앞의 책, p.32.

## 2. 반사의 기능

### 1) 공간의 재인식

착시는 대상의 변형과 착란을 유도하여 본래의 것을 해체하고 이성적인 선을 무너뜨려 새로운 공간을 반추하게 된다.<sup>53)</sup> 반사를 통한 공간의 확장성과 재인식을 아니쉬 카푸어(Anish Kapoor 1954)의 작업 <C-곡선>에서도 볼 수 있다. 이 조형물은 금속을 거울과 같이 가공하여 ‘C’자의 형태로 제작한 것으로 주변을 광활하게 비추고 있다.(그림 15) 그의 조각은 공간을 가로막고 있지만, 이질적인 단절이 아니라 주변의 환경을 흡수하고 새로운 공간을 만들어내고 있다.<sup>54)</sup> 이와 같이 작가들은 반사상을 통해 공간을 확장하며, 새로운 공간으로 인식시킨다.



(그림 15) Anish Kapoor,  
<C-곡선>, 스테인리스 스틸, 2007

그의 조각은 공간을 가로막고 있지만, 이질적인 단절이 아니라 주변의 환경을 흡수하고 새로운 공간을 만들어내고 있다.<sup>54)</sup> 이와 같이 작가들은 반사상을 통해 공간을 확장하며, 새로운 공간으로 인식시킨다.

### 2) 소통

거울은 자신 또는 타인과 소통의 매개체가 된다. 거울은 내밀한 공간이 조성되고 개인의 자연스러움이 탐닉되는 공간이다. 자신의 상을 본다는 것은 내부를 외부로 보내고 또 외부를 내부로 보내는 은밀하고 개인적인 교감의 광경이다.<sup>55)</sup> 카푸어(Anish Kapoor)의 오브젝트는 왜곡된 상을 보여준다. 관람자는 변형된 자신의 모습에 잠시 이질감을 느끼나 움직임에

53) 이현, 앞의 책, p.22.

54) 최술구, 앞의 책, p.73.

55) 사빈 벨쉬오르보네, 윤진 역, 앞의 책, p.123.

따라 변화하는 형태를 보며 호기심이 생기고 스스로 움직이면서 점차 자신과 소통하게 된다. 이는 주체가 되는 동시에 대상인 객체로 하나가 되어가는 것이다.<sup>56)</sup>(그림 16)



(그림 16) Anish Kapoor, 〈C-곡선〉, 스테인리스 스틸, 2007

거울에 제 3자의 시선이 개입되면 그 공간은 전혀 다른 기류와 모호한 구조의 순환이 감돌게 된다. 이것은 보기만하는 시선인 동시에 보여짐이 함께하는 중첩적인 관계로 소통의 순환을 의미한다.<sup>57)</sup> 카푸어의 조각들을 통해 관객들은 타자의 시선을 의식하거나 바라보게 된다. 그들은 서로의 시선 안에서 모두가 동시적인 세계 속에 있게 된다.<sup>58)</sup> 인간의 시선은 끊임없이 살아 움직이며 자신이 보고 있는 대상을 단지 하나로 인식하는 것이 아니라 그 대상을 둘러싼 주변의 것들과 관계 지움으로써 상호 교차되며 살아가는 것이다.<sup>59)</sup>

이처럼 반사는 환영으로 공간을 확장하며 이 안에서 자신, 혹은 타자와의 소통을 이뤄간다.

---

56) Martin C. Dillon , 『Preface: Merleau Ponty and Postmodernity』 , Suny Press ,1991, p. 19.  
 57) Fred Evans and Leonard Lawlor, 『Merleau Ponty's Notion of Flesh』 , State University of New York, 2000 p.19.  
 58) Daniel Birnbaum and Madeleine Grynstejn, 『Olafur Eliasson- The Weather Forecast and Now』 , London and New York, 2002, p.140.  
 59) 존 버거, 강명구 역, 『영상 커뮤니케이션과 사회』 , 나남, 1993, p.37.

### 3. 반사의 물리적 이론과 재료적 특성

#### 1) 반사와 반사율

물체의 표면에 빛이 도달하면 일부는 흡수 또는 반사되는데 거울과 같은 물체는 대부분의 빛을 반사한다.<sup>60)</sup> 반사체의 근원은 자연의 물에서 유래 되었으리라 추측된다. 사람들은 물속에 비친 자신의 모습을 통해 이와 유사한 물체의 소유욕을 가지게 되었을 것이다. 고대에는 그에 근접한 것이 금속이었다. 거울로 사용된 최초의 금속은 청동으로, 당시 연마 기술이 뛰어나지 못해 선명한 상을 얻는 데에는 한계가 있었다. 기원전 12세기 중국의 주례고공기(周禮考工記)<sup>61)</sup>에 실린 ‘거울을 만드는 황금 비율’을 통해 인류는 보다 나은 반사체를 위해 끊임없이 노력하고 있었음을 알 수 있다. 청동은 이후 은으로 대체 되고 르네상스 시대에 주석과 수은을 혼합한 박막 크리스털 거울이 개발되었다.<sup>62)</sup> 17세기 후반 광학의 혁명과 함께 빛의 원리에 대한 과학적 이론 및 케플러(Kepler Johannes)의 연구로 반사와 굴절의 법칙도 밝혀졌다. 이후 금속거울은 완전히 사라지게 되고 크리스털 거울이 상용화 되었다.<sup>63)</sup> 오늘날 거울은 알루미늄 도금 층과 이것을 보호하기 위한 유리로 구성된다. 유리의 분자는 균일하게 배열된 격자 구조로, 빛의 진행을 방해하지 않고 알루미늄까지 통과시키고 대부분 빛을 반사 한다.

반사는 규칙 반사와 난반사로 나뉜다. 반사되는 면이 고르고 굴곡이 없으면 평면거울과 같은 규칙반사가 이루어지며(그림 17) 반대로 표면이 고르지 않으면 다중반사를 일으키는데 이를 난반사라 부른다.(그림 18) 볼록거울이나 오목거울 같은 곡면들은 난반사를 일으키며, 반사상의 크기와

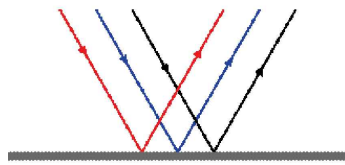
60) Ben Bova, 이한음 역, 『빛 이야기』, 웅진, 2004, p.253.

61) 주례는 중국, 주대의 관제(官制)를 기술한 경서. 전설에 의하면 서주 초기(BC. 12세기)의周公(周公)이 정한 예제(禮制)를 기록한 것이라고 한다.(미술대사전)

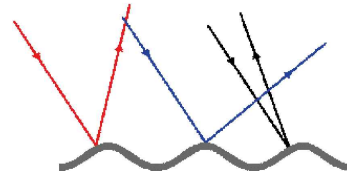
62) 송대섭, 이은영, 앞의 책, pp.431-432.

63) 사빈 벨쉬오르보네, 윤진 역, 앞의 책, pp.31-110.

형태가 왜곡 된다. 즉 반사면이 평평하지 않을 때 반사된 빛은 서로 다른 방향으로 산발적으로 진행하게 되어 이런 현상이 발생한다.

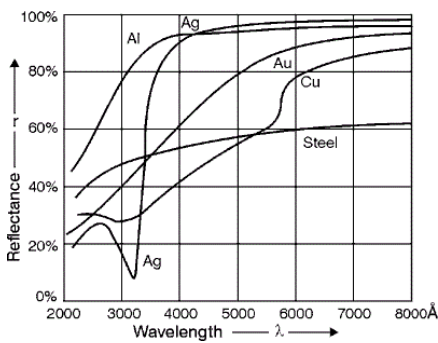


(그림 17) 규칙반사의 원리



(그림 18) 난반사의 원리

거울과 같은 반사체가 되기 위한 조건으로 ‘표면의 매끈함’과 높은 ‘반사율’을 들 수 있다<sup>64)</sup>. 반사율은 복합적인 요인에 따라 결정되는데 예를 들어 금속은 종류, 연마의 상태, 파장 등의 영향에 따라 다른 반사율을 가진다. 같은 연마 조건으로 가정하여 (그림 19, 20)은 금속 간에 상대적 반사 순위를 나타낸 것이다.



(그림 19) 금속의 반사율

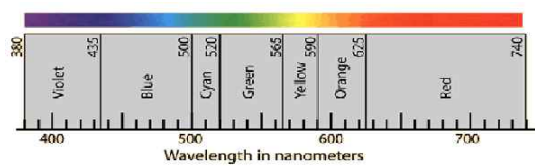
	Structure	Reflectance
1	Al(알루미늄)	62.2
2	Ag(은)	56.9
3	Zn(아연)	56.7
4	Au(금)	54.7
5	Cu(구리)	54.4
6	Pt(백금)	53.9
7	Ni(니켈)	53.8
8	Ti(티타늄)	52.7
9	Chrome(크롬)	52.3
합금		
	Ag + Au(7%)	57.4
	SnCu (구리 주석합금)	55.2
	CuZn (구리 아연합금)	55

(그림 20) 금속의 반사율 리스트<sup>65)</sup>

64) <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3570155&cid=58885&categoryId=58885> (2017.05.03.) 접속

65) <https://www.google.com.na/patents/WO2012006422A1?cl=en> (2017.07.28.) 접속

빛의 파장도 미세하나 반사율에 영향을 주는데, 파장이 길수록 반사율은 높다. 눈으로 볼 수 있는 가시광선은 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라 등의 색이 있는데 이 중 빨강색의 빛은 파장이  $780\mu\text{m}$ 이고, 보라색은  $380\mu\text{m}$ 정도로 빨강색에서 보라색으로 갈수록 파장이 짧아진다.(그림 21) 파장이 가장 긴 백색광이 반사율이 93% 이며 빨강, 주황, 노랑, 초록, 파랑, 남색, 보라 순으로 반사율이 작아진다.



(그림21) 파장의 길이

## 2) 상의 원리

거울은 반사율이 높은 대표적인 물체로 평면, 오목, 볼록의 형태들이 있다. 이들의 공통점은 반사상이 실제와 다르게 좌우가 도치(倒置) 된다. 이것은 우리의 눈이 직접 보는 것이 아니라 거울을 통해 반사된 것을 인지하기 때문이다. 외국의 경우 엠블란스의 글자 방향은 좌우가 바뀌어 있는데 이는 자동차의 운전자들이 거울을 통해 바른 상을 볼 수 있도록 실생활에 의도한 것이다.(그림22)



(그림 22) 엠블란스 글자 역방향의 예

오목거울의 특징은 표면에 입사된 빛들을 모아주는 것이다. 상이 맺히는 특징은 물체의 위치에 따라 다르다. 물체가 초점보다 안쪽에 있을 때 상은 크기가 확대되고 바로선 상이 맺히는데 이를 '직립(直立)확대 허상'이라 한다. 만약 물체가 초점 보다 멀리 위치할 때 반사되는 상은 축소되고 거꾸로 된 상이 맺히는데 이는 '도립(倒立)축소 실상'이라 한다. 볼록 거울의 원리를 알아보면 이 거울의 특징은 입사된 빛이 사방으로 퍼져나가 시야가 넓어지고 실제의 물체보다 상이 작게 보이게 되는 것이다. 오목거울과 달리 어떤 거리든 직립된 상이 맺히나 상은 축소된다. 물체는 초점과의 거리와는 상관없이 상의 크기는 모두 축소되며 바로 서있는 '직립축소 허상'이다. 오목과 볼록거울의 차이를 정리한다면 다음과 같다.(표 1)

(표 1) 평면, 오목, 볼록의 상 비교

거울의 종류	공통점	차이점	
	왜곡	상의 크기	상의 방향
평면	있음	원형과 동일	좌우 도치
볼록	있음	축소	좌우 도치
오목	있음	원형보다 확대, 축소	좌우 도치 상하 도치

### Ⅲ. 일루션

#### 1. 개념 및 어원

일루션(Illusion)의 어원을 라틴어에서 살펴보면 '속이다', '가장하다'를 의미하는 'illudere'<sup>66)</sup>이다. 본래는 실재(實在)하지 않는 형상을 마치 실재하는 것 같이 지각하는 현상을 일컫는다. 개념적으로 일루션은 리얼리즘과 반대되는 의미 같으나 회화에서는 완벽한 리얼리즘을 구현하기 위해 일루션을 사용하는 역설이 존재한다.<sup>67)</sup> 근대미술로 넘어오면서 사진 기술이 발전하고 회화의 사실적 재현을 위한 원근법의 착시는 사라지게 되었다. 그러나 일루션은 소멸이 아닌, 왜곡과 상징의 도구로 현대 미술에서 새롭게 탄생하게 된다. 회화에서 설치 미술에 이르기까지 일루션은 다양한 양상으로 도입되며 환영적인 공간을 이끌어 내고 있다. 대표적인 일루션 예술은 옵아트(Op Art 또는 Optical Art)라 할 수 있다. 옵아트는 시각적 착시를 과학적으로 도입하여 지각과정에서 동적인 효과를 이용하고 역동성을 살린 예술이다.<sup>68)</sup> 이들은 2차원의 정지된 이미지를 시각적 착시를 통해 3차원적 생동감으로 재현 하는 환영성(幻影性)을 특징으로 한다.

“우리가 지각한 것이 물리학상의 진실과 다를 때 우리는 환영(Illusion)을 경험했다”고 한다.<sup>69)</sup> 그러나 이 환영(幻影)은 환각(幻覺)이나 망상(妄想)과는 구별된다. 환각은 외부반응이 일어나지 않음에도 그렇게 느끼는

---

66) 가상(假想) Illusion, 『문학비평용어사전』

67) 철학 소사전, 민중서림, 1967, pp.127-149. 재인용.

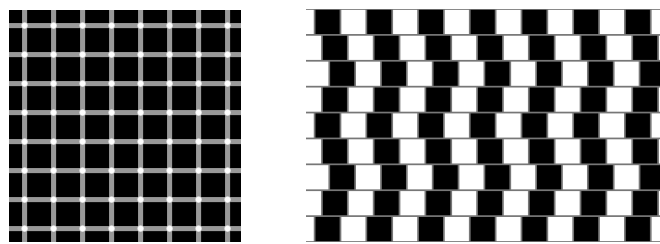
68) 시릴마레트, 정미희 역, 『옵아트』, 미진사, 1987, p.7.

69) Richard Langton Gregory(1923-): 영국의 심리학자이자 브리스톨 대학의 신경심리학 명예 교수로 착시분야를 가장 심층적으로 연구한 학자이다. 저서로는 『Eye and Brain』과 『Mind in Science』가 있다.

것처럼 감각이 반응하는 경우이며 망상은 외부반응이 있었음에도 불구하고 그것을 잘못 해석하는 것으로, 감각과 지각 사이의 오류로 인한 인식의 단계에서 나타나는 현상이다.<sup>70)</sup>

환영(Illusion)이란 앞에 없는 것이 있는 것처럼 보이는 것을 말하며 ‘시각에 의한 환영’을 일반적으로 ‘착시’라 한다.<sup>71)</sup> 착시(錯視)는 ‘착각으로 잘못 보다’는 의미로 영어로는 ‘optical illusion’라 한다.

착시는 두 가지로 분류되는데, 첫째는 사물의 이미지를 시각이 받아들이면서 착각을 일으키는 생리, 물리적 착시가 있다. 대상을 지각할 때 눈 신경세포가 외부 정보의 유입에서 반응 억제에 따른 현상으로 발생하는 착시로, 대부분의 사람들이 공통적으로 지각하는 착시이다.<sup>72)</sup> 주로 색상, 기울기, 명암, 움직임 등 눈에 주어지는 시각 적 자극이 과도하게 수용되어 일어나는 것이다. 헤르만 에빙하우스(Hermann Ebbinghaus)의 착시 그림을 보면 격자 문양에서 점이 보이는데 이것은 잔상효과에 의해 생긴 착시 때문이다.<sup>73)</sup>(좌) 오른쪽은 검은색과 흰색의 사각형이 엇갈려 배치되어 있는 그림으로 실제와 달리 가로선이 기울어져 보인다. 옅아트는 이 착시의 원리를 이용한 예라 할 수 있다.(그림 23)



(그림 23) Hermann Ebbinghaus의 착시

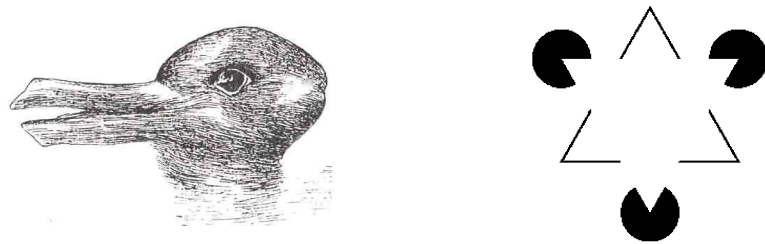
70) 최의현. 『최의현의 정신병리 강의』, 시그마프레스, 2008. p.48.

71) 오설희, 「애니메이션에서 영상언어로써 활용되는 인지적 착시의 유형적 분류연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2008, p.9.

72) E. Bruce Goldstein, 정찬섭 역, 『감각과 지각』, 시그마프레스, 2004, pp.73-74.

73) 위의 책, pp.73-74.

두 번째는 인지적 착시로, 눈으로 받아들인 자극을 뇌가 무의식적으로 개인적 기억과 추론 등을 이용해 판단함으로써 발생하는 착시이다.<sup>74)</sup> 아래의 예시 그림에서 보면 오리 혹은 토끼의 형상을 각자의 무의식적 추론으로 보게 된다.(그림 24) 오른쪽의 그림은 중앙에 흰 삼각형이 존재하지 않으나 실제 하는 것처럼 보인다.



(그림 24) 인지적 착시의 예

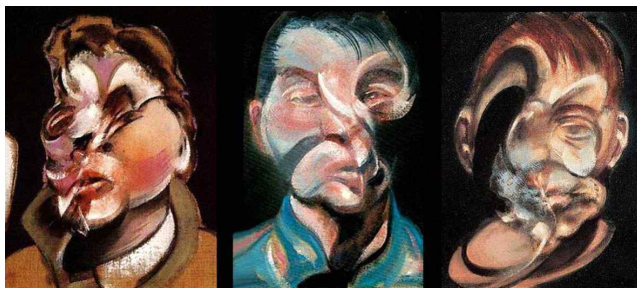
본 연구에서는 두 착시가 복합적으로 작용한다고 할 수 있다. 난반사로 여러 개의 상들이 중첩되어 실제의 형과 구분할 수 없거나 또는 심한 왜곡의 상으로 착시가 생길 때 ‘생리, 물리적 착시’가 일어난다. 이 형태들은 관찰자의 지적 경험에 따른 어떤 유사한 대상으로 판독될 수 있다. 그 예로 작품 〈Aurora setting 1〉은 심한 다중반사로 착시를 일으켜 이를 보석으로 추론하도록 유도한 ‘인지적 착시’라 할 수 있다.(그림 104)

## 2. 왜곡의 착시

반사의 착시는 정도의 차이가 있을 뿐 모두 왜곡된 상이다. 그러나 왜곡의 정도에 따라 관객이 받는 심리적 영향은 다를 수 있다. 이를 ‘대상

74) 심리학자 ‘게슈탈트’는 인간이 어떤 사물을 판단할 때 기억과 추론 등을 함께 이용해 판단하는 경향이 있다고 하였다.

의 반영이 주는 심리'와 '대상의 파괴가 주는 심리'로 나뉘볼 수 있다. 먼저 대상의 반영이 주는 심리는 마치 거울에 비친 일상의 재현과 같다 할 수 있다. 현실의 반영은 복제 또는 모방의 완벽한 팬터마임과 같이 비교적 심리적인 안정감을 준다.<sup>75)</sup> 그러나 왜곡의 정도가 커서 주체가 가진 본질을 상실할수록 관찰자는 혼란과 충격을 경험하게 된다. 왜곡의 양상은 보통 상의 비틀림, 확대, 축소 등으로 우리에게 학습되어진 익숙한 모습을 파괴시키고 연결되어지는 정보를 무력화 시키는 것이다. 이것은 프란시스 베이컨(Francis Bacon 1561-1626)의 자화상을 통해 공감할 수 있다.(그림25) 그는 왜곡된 신체를 '기관 없는 신체(Corps sans organs)'라 설명하곤 하였는데, 이는 실제 '기관이 없음'을 의미하는 것이 아니라 이성적, 선형적인 통제 하에서 실존의 이미지가 연결되지 않는다는 것이다. 그의 회화에서 보여 지는 왜곡 이미지는 우리의 두뇌보다는 신경시스템에 직접 작용하고 있는 감각적 표현이라 할 수 있다.<sup>76)</sup>



(그림 25) Francis Bacon, 〈Three studies for a self-portrait〉, 1980

그러나 왜곡은 실존의 훼손이라는 부정이 아닌 오히려 실존 자체에 대한 본질을 강하게 탐색하게 한다. 형태의 파괴가 주는 이질감은 관계성을

75) 호르헤 루이스 보르헤스, 황병하 역, 『보르헤스 전집 4- 칼잡이들의 이야기』, 민음사, 1997, pp.20-21.

76) 김경남, 이면재, 「예술과 과학 기술의 융합을 통한 자기력기반 이미지 왜곡의 예술적 감성 표현과 사용자 몰입」, 『디지털 융복합 연구』, 제13권 제8호, 2015, pp.457-463.

재탐색하게 하며 추상적인 이미지의 미적 가치도 재탄생된다. 카푸어의 오브제도 이와 유사하다. 그의 오브제는 관객의 왜곡된 상을 비추어 자신의 모습에 당혹감을 느끼게 하며 단절의 시간을 가지게 한다. 그러나 무관한 타자로서만 규정지을 수 없기에 자신과 시선을 교차하며 점차 감성을 공유하고 자아에 대한 새로운 사유를 하게 된다.(그림 26) 결론적으로 왜곡은 주체를 파편화함에 그치지 않고 오히려 본질에 대한 의문을 강하게 불러일으키며 정체성과 주체성에 대한 성찰로 들어서게 한다.



(그림 26) Anish Kapoor, 〈As Yet Untitled〉, 2014

대상의 재현과 파괴에 따른 심리를 아래와 같이 정리하였다.(표 2)

(표 2) 대상의 상에 따른 심리

	대상의 반영이 주는 심리	대상의 파괴가 주는 심리
표현 이미지	재현, 모방	왜곡, 추상적, 이질적, 모순
상의 표현	현실적	허구적
반사	정반사	난반사

예술가들은 상이 일그러짐을 통하여 합리주의의 메마름과 싸우는 것일 수도 있다. 왜곡의 상은 궁금증을 유발시켜 새로운 질문을 유도한다. 유희의 원동력은 인지가 어려울수록 신비함과 함께 더욱 강해진다. 환영의 언어를 만들며 이러한 것은 실제보다 흡인력을 갖는다.<sup>77)</sup>

77) 사빈 벨쉬오르보네, 윤진 역, 앞의 책, pp.277-278.

## IV. 반사의 일루션 도입

작품의 연구 및 분석에 앞서 반사의 일루션의 도입이 어떤 특성과 가치를 가지고 있는지 논하고자 한다. 먼저 이를 응용한 다른 작가들의 작품을 살펴보고 본 연구와 비교, 분석 하여 작품의 방향성을 보다 구체적으로 제시하였다.

### 1. 다른 작품과 비교 분석

작품은 무엇을 투영하는가에 따라 다양한 표현 양상을 보인다. 아니쉬 카푸어의 작품은 1990년대 후반부터 거울과 같이 외부를 투영하는 스테인리스 스틸로 제작되었다. 그의 작품은 미술관 뿐 아니라 공원, 도심 등 설치되는 장소에 따라 특정한 이미지를 만든다.(그림 27) "거울에 비추어진 오브젝트가 아니라 거울에 반사된 것으로 가득한 오브젝트"이다.<sup>78)</sup>



(그림 27) Anish Kapoor, 〈Sky Mirror〉, 스테인리스스틸,  
at Nottingham Playhouse, 2007 and in Versailles Palace, 2015

78) Nicholas Baume, 『*Floating in a Most Peculiar Way*』, Van Neste Books, 1999, p. 26.

그의 금속오브제는 설치장소에 따른 다양한 전환을 보이고, 작품을 감상하는데 있어서 관객의 몸을 참여시키는 조각이다.<sup>79)</sup> 그의 작품은 사람과 주변의 일상들을 왜곡시켜 다른 양상으로 새롭게 인식시키는 이화(異化 defamiliarization)작용을<sup>80)</sup> 촉발한다. 비춰지는 상은 왜곡되어 관객은 다른 세계를 마주하는 듯 단절의 시간을 갖는다. 그러나 이들은 자신을 끊임없이 반영하며 역동적인 변화와 시선을 마주하며 스스로 몸을 움직이고 작품의 일부가 되어간다.

이와 같이 카푸어는 주변의 환경과 사람을 투영하여 작품의 일부로 만들고, 관객을 공동 창작자로 초청한다. 그러나 본 연구는 이러한 외부세계의 자연스러운 유입이 아닌 연구자가 의도한 특정 대상들을 투영시킨다. 이 대상들은 환영의 상과 공존하며 새로운 이미지로 재탄생되고 착시의 신비한 현상이 연출된다. 결론적으로 카푸어의 작품은 설치되는 장소에서 자연스럽게 투영의 이미지가 형성 된다면, 본 연구에서는 비춰지는 대상과 반사상의 형태까지 섬세하게 의도되는 것이라 할 수 있다. 이로써 관객에게 새로운 경험을 선사하고 소통의 구조를 이뤄간다.

외부 세계의 투영은 작가의 의도에 따라 전혀 다른 의미를 보여줄 수 있다. 마티나찌(Bruno Martinazzi 1923)는<sup>81)</sup> 작품 〈눈동자〉에서 반사되는 금속을 은유적으로 풀어낸다.(그림 28) 아래를 향한 시선은 외부세계가 아닌 자신의 내면을 향하는 것이다. 눈동자는 비춰지는 시선들을 반사를 통해 다시 외부로 되돌려 보



(그림 28) Bruno Martinazzi  
〈눈동자〉, brooch, 1968

79) 최술구, 위의 책, p.9.

80) 일상화한 대상을 다른 양상으로 제시함으로써 새롭게 인식시키는 문학적 수법.

81) 마티나찌는 이탈리아의 조각가이자 아트주얼리 작가로 두 영역에서 대가라 불릴 정도로 완벽한 표현 능력을 갖추었다. 그는 주변의 사물과 인체를 은유적 표현하여 풍부한 감성을 전달하는 작업으로, 최초의 예술가 출신의 장신구 작가이자 현대 장신구의 개척자로 불린다.

내며, 관객은 초점을 잃은 그 눈을 통해 오직 외부세계만을 볼 수 있다.<sup>82)</sup>

이 작품은 외부를 투영하지만 카푸어의 작품과 전혀 다른 문맥을 형성한다. 마티나찌는 인체의 조각에 투영을 더하여 ‘단절’과 ‘고립’을 은유적으로 표현하고 있다. 그러나 본 연구는 형태를 은유적이고 함축적인 표현이 아닌 반사와 일루션이 보여주는 현상으로 직관적이고 명료하게 제시하였다. 이로써 관객에게 반사와 착시의 신비한 경험을 제공하며 다양한 사유의 세계로 소통을 이어간다.

네덜란드 작가이자 독일 뒤셀도르프 대학 교수인 헤르만 헤름젠(Herman Hermsen 1953)은 장신구에 다양한 재료들을 도입하며 자신 만  
에 유희적이고 독특한 형태전개로 작품을 제시  
한다. 반사와 일루션은 그의 작업 <Upon  
Reflection> 에 응용되었다.(그림 29) 그의 반지  
에는 각각 반으로 절단된 자수정과 시트린  
(citrin)이 거울과 같은 금속을 사이에 두고 좌  
우로 배치되었다. 이 보석들은 반으로 잘려진  
상태임에도 반사를 통해 마치 완전한 형으로  
비춰진다. 그는 이것을 일컬어 “21세기의 새로  
운 보석” 또는 “매우 합리적인 보석”이라 칭한  
다.<sup>83)</sup> 실재의 불완전함이 환영의 공간을 통해  
완전함이 되고 그에 따른 존재 혹은 부재의 판  
단은 관객에 몹이 되는 유희적인 연출이라 할  
수 있다. 본 연구와 마찬가지로 그는 의도된



(그림 29) Herman Hermsen <Upon Reflection series> , ring, 2002

82) Bruno Martinazzi, Carla Gallo Barbisio, Cornelia Holzach, 『Martinazzi』, Arnoldsche, 1997, p58.

83) Herman Hermsen, Barbara Maas, Peter van Kester, 『Jewellery, Light and More』, Arnoldsche, 2006, p.56.

사물들을 투영하여 관객에게 존재 가치에 대한 다양한 사유를 던진다. 그가 연출하는 반사는 사물의 재현이며 일상의 이미지라 할 수 있다. 그러나 본 연구는 왜곡의 상을 통해 원본의 이미지를 새롭게 각색하고 관객에게 심리적으로 보다 강한 울림을 주며 소통을 이어간다.

이처럼 반사의 일루전은 작가의 의도와 방향성에 따라 다양한 양상을 보이게 된다. 지금까지 작가들의 작품을 통하여 본 연구가 추구하고자 하는 방향성을 보다 구체적으로 제시하였다. 다음으로 이 연구가 어떠한 특성과 가치를 가지는지 계속해서 논지를 이어가고자 한다.

## 2. 도입가치

### 1) 재료

#### ① 재료의 새로운 이미지 창조

반사의 일루전은 착시를 통해 재료에 새로운 이미지를 부여한다. 현실과 환영의 이분법적인 대립이 무력화되고 명확한 구분이 유보되어 원본의 가치로부터 독립된 새로운 이미지가 창조된다.<sup>84)</sup> 이 안에서 재료의 가치는 다이아몬드((Diamond)에서 유리까지 착시의 효과에 따라 재정립 된다. 바커(Gijs Bakker)는 라미네이트(laminated)된 사진들을 돋보이게 하고자 금, 다이아몬드 등을 보조 재료로 사용한다. 이는 작가에게 있어 재료는 사회적 통념이 설정한 가치에서 자유로울 수 있음을 시사한다.(그림 30)



(그림 30) Gijs Bakker, <Waterman>, brooch, postcard, diamonds, white gold, PVC, 1991.

84) 김조욱, 앞의 책, pp.17-18.

예술품은 미적 특질을 통해 관객을 사색의 세계로 이끄는 특별함을 지니고 있다. 칸트는 예술의 정의에서 자율성에 대한 이야기를 했다. 사물은 외부의 규칙과 법칙에 종속되어있으나 순수미술품은 외부 요인에 의해 지배 받지 않기에 자율적이다. 예술은 작가가 자유롭게 상상력을 발휘하여 형태를 만들 수 있도록 완전한 자유가 주어졌는지의 여부에 달려있다.<sup>85)</sup> 일루션은 이성적으로 이해 할 수 없는 착시를 통해 관객들에게 시각적 판단이 완전한 도구가 아님을 인정하게 하며, 물질의 가치보다 현상에 집중할 수 있게 한다. 이로써 관습적인 사고는 사라지고 예술을 누리는데 가장 순수한 자세가 되는 것이다.

## ② 금속 색의 차별적인 연출

기존의 착색과 같이 어떤 색을 금속 표면에 고착(固着)시키는 것이 아닌, 반사된 상의 이미지가 표면에 맵핑(mapping), 혹은 투영되는 개념이다. 이것은 이미 굳혀진 색이 아닌 착용자의 움직임과 빛에 따라 다양한 변화를 보이며 생명력을 전한다. 또한 이 환영의 색은 물질, 공간, 시간을 통해 새로운 이미지를 만들며 그 어떤 착색보다 맑고 화사하게 연출된다.

## ③ 재료의 확장

찰스 젠크스(Charles Jenks)는 포스트모더니즘적인 경향을 “기존에 존재하는 문화 간의 경계, 장르 간에 경계를 무너뜨리고, 장르나 형식 간에 절충과 다원성을 지향하는 것”이라고 정의하였다. 현대 장신구는 개념, 형태, 재료의 수용에서 포스트모더니즘의 다원성과 절충의 양상을 나타내며 다양한 가치의 혼재를 보이고 있다.<sup>86)</sup> 무엇보다 전통적 가치관과 기존의 양식을 거부하며 새로운 형식을 추구하는 아트 주얼리는 점차 재료에 대한 절대적인 가치나 선입견을 깨고 다양한 표현 양상을 나타내고 있다.

85) 하워드 리사티, 허보윤 역, 『공예란 무엇인가』, 미진사, 2013, pp.309-310. 재인용

86) 김은정, 앞의 책, pp.14 -17.

반사의 일루션은 실재와 환영의 조화로운 공존을 통해 재료의 전통적인 재현 방식을 넘어선다. 이것은 물질과 비 물질이 융합되는 새로운 시도이자 재료의 확장을 의미하는 것이다. 또한 착시라는 시각적 한계와 불완전성이 미적 교감의 도구로 활용되며 재료의 범위가 인간이 가진 인지로까지 확산되는 일환으로 볼 수 있다. 이러한 의미에서 관객들은 이 작업을 이뤄가는 수행자로서 보다 밀접한 소통의 관계를 형성한다.

## 2. 소통

착시는 마치 환각적인 장치와 같아 보는 사람을 혼란에 빠지게 하지만 모호한 쾌락도 느끼게 한다. 이 과정을 통해 관객은 일상적인 것이 더 이상 일상적이지 않은 낯설고 기이한 감정을 가지게 될 수 있으나, 이것은 오히려 강렬한 호기심을 갖게 한다. 모호할수록 호기심을 자극하고, 궁금증을 유발시켜 새로운 질문을 유도하며, 현실의 재현보다 더 흡인력을 갖고 강한 인상을 심어준다. 이러한 요소들이 소통을 이뤄가는 기폭제가 될 수 있다. 또한 착용자의 움직임에 따른 상의 변화는 관객의 시선과 물리적인 행동참여를 유도한다.<sup>87)</sup> 시각적 한계로 관객은 몸의 움직임으로 작업을 경험하며, 움직임에 따라 가시적인 세계 안에서 차이를 만들고 그것의 일부가 되어간다.<sup>88)</sup> 착용자는 관객과 연속적인 소통의 순환을 이뤄가며 ‘수용’의 개념으로만 소통을 이뤄가지 않고 작가, 작품, 관객에게 교류의 장을 만들어 간다.

---

87) 니콜라 부리요 저, 현지연 역, 『관계의 미학』, 미진사, 2011, pp.90-102.

88) 모리스 메를로 폰티, 김정아 역, 『눈과 마음』, 마음산책, 2008, p.124.

## V. 작품연구

### 1. 재료 및 형태연구

반사의 일루전은 거울과 같이 상(像)을 만드는 반사체(反射體)와 이에 비취지는 반사의 원형(原形)을 필요로 한다. 본 연구에서는 두 요소의 구조적 관계와 재료에 따른 다양한 효과를 장신구에 적합한 조형요소로 응용하고자 하였다. 따라서 재료연구에서는 반사체와 반사의 원형을 면밀히 살펴보았다.

#### 1) 반사체(反射體)

##### ① 재료

반사체의 재료는 반사율이 높은 금속을 사용하였다. 고광택으로 연마된 금속은 표면이 매끄러우면서 반사율이 높아 반사의 상이 거울과 같이 선명하게 맺힌다. 금속은 형태 가공에 맞춰 단조 및 캐스팅에 적합한 은, 황동, 동을 선택하였으며, 황동은 두 금속에 비해 경량이며 정도와 강도가 비교적 높다는 점에서 주재료로 사용했다. 금속의 색은 산화(酸化)로 인한 변색의 방지를 위해 도금을 하였으며, Gold, White gold, Pink gold, Red gold 등의 색으로 가공하였다.

##### ② 형태

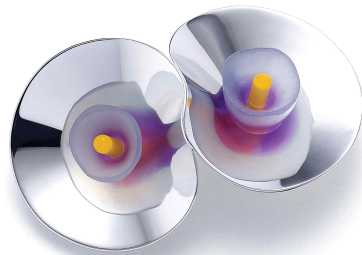
반사상은 반사체의 표면에 맺히게 된다. 따라서 반사체의 형태는 상의 모양을 결정하는 주요 요소가 된다. 본 연구에서는 거울과 같은 일상의 재현이 아닌 보다 새로운 이미지의 각색을 위해 ‘왜곡의 상’을 연출하고자 하였다. 왜곡이란 사실과 다르게 해석하거나 그릇되게 함을 의미하는

것으로, ‘확대’, ‘축소’등 스케일의 변형과 본래 형태의 이미지가 파괴되는 ‘일그러짐’의 왜곡으로 나눌 수 있다. 본 연구에서는 주로 ‘확대’와 ‘일그러짐’을 연출하였다. ‘축소’의 상은 기물의 크기가 제한된 장신구의 경우 시각적인 효과를 크게 볼 수 없어 대부분 ‘확대’의 상을 이용하였다. 3장 ‘반사의 원리’에서 기술 하였듯 볼록 거울은 ‘축소’의 상을 오목은 ‘확대’의 상을 만든다. 따라서 확대의 상을 얻기 위해 반사체를 오목한 형으로 제작하였다.

‘일그러짐’의 상은 반사의 원형을 추상적인 이미지로 만들어 보다 역동적인 느낌을 준다. 상은 반사체의 표면에 따라 맺히기 때문에 급격한 곡률의<sup>89)</sup> 볼륨을 주어 형태를 휘게(warp) 만들면 그 위에 맺히는 상도 일그러지게 된다. 작품 〈Nomad〉는 오목한 형태의 반사체로 상이 확대되어 시각적 효과가 크고 명료한 특징을 가지고 있으나 다소 정적인 느낌이다.(그림 31) 이에 비해 〈Distortion〉는 일그러진 상이 나타나 명료함은 적으나 반사의 원형을 보다 추상적인 이미지로 만들며 역동적인 운동감을 준다.(그림 32)



(그림 31) 박상희, 〈Nomad〉, brooch, 황동, 아크릴, 2013,



(그림 32) 박상희, 〈Distortion〉, brooch, 황동, 아크릴, 2012

89) 곡선 또는 곡면의 휨 정도를 나타내는 변화율이다.

## 2) 반사의 원형(原形)

원형에 쓰여진 재료들의 수용 범위를 다음과 같이 설정 하였다.

첫째, 기존에 쓰이던 재료를 다른 양상으로 제시하여 그 가치를 재인식 시킨다. 둘째, 신 재료를 수용하여 새로운 가치를 입증 한다. 재료의 선정은 아래와 같다.(표 3)

(표 3) 반사 원형의 재료

새로운 재료와 기법	기존에 사용되는 재료와 기법
다이크로익(Dichroic) 필름 이중아크릴(Rowmark)	크리스털 아크릴 Text, 왜상화법

위의 재료들은 특성에 따라 총 5개의 테마로 연구되었으며 각각의 명칭과 그 특징은 아래와 같다.

- ① 나르시스(Narcissus): 고전적인 반사 기법의 응용과 텍스트의 유희.
- ② 여왕의 보석(Queens Gemstone): 작은 크리스털이 반사의 구조로 다이아 이상의 화려한 효과를 낸.
- ③ 보타닉(Botanic): 금속의 유기적인 형과 환영의 조화.
- ④ 일루션 왈츠(Illusions waltz): 반사를 통한 패턴과 다중 시점의 유희.
- ⑤ 오로라 세팅(Aurora setting): 환영의 광학적 보석 연출.

## 2. 작품 설명

### 1) 나르시스(Narcissus)

장신구는 소통의 도구이다. 개인적인 스토리가 담겨진 장신구는 시간과 공간을 연결시키는 매개체가 되며 동시에 다른 사람과의 커뮤니케이션을 이어갈 수도 있다. 이 테마는 소통의 교감을 텍스트와 일루션으로 연출한 것이다. 그리스 신화에 나르시스(Narcissus)는 폐쇄적인 자아도취를 의미하며 주위 세계로부터 분리된 칩거를 완벽히 그려낸다<sup>90)</sup>. 그러나 나르시스적인 현상은 고립된 소멸만을 야기하는 것은 아니다. 본 연구의 나르시스적인 구조는 사람들의 내면의 소리를 텍스트라는 매체를 통해 외부로 드러낸다. 텍스트는 다분히 은유적이고 환유적인 기표로써 사람이 자기 생각을 표현하고 이해하는 데에 끊임없이 의미작용을 일으킨다.<sup>91)</sup> 이러한 속성으로 관객과 다양한 사유로 소통의 구조를 이뤄가는 것이다. 여기에 텍스트는 일반적으로 접하는 활자나 영상의 형식이 아닌 반사와 일루션을 통한 신비함이 응집된 감성의 공간으로서 연출되기에 관객에게 더욱 강한 울림을 준다. 즉 텍스트는 삼차원적 깊이를 가진 형태의 표면에 맵핑(mapping)<sup>92)</sup>의 형식으로 입혀지며, 착용자의 움직임에 따라 역동적으로 변화한다.

#### ① 반사의 원형

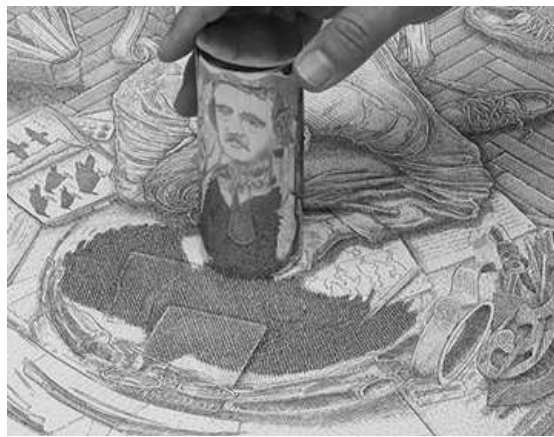
본 작업은 반사의 유희를 이용한 고전적 기법 ‘왜상화법(Anamorphosis)’에서 착안되었다. 비밀스러운 암호를 교류하는데 쓰이던 이 기법은 15세기

90) 사빈 멜쉴리오르 보네(Sabine Melchior-Bonnet), 윤진 역, 앞의 책, p.180.

91) 김동윤, 「언어와 몸, 그리고 미학적 존재론 : 소쉬르 언어학의 흔적과 모리스 메를로 폰티의 철학사상 연구」, 『기호학 연구』, 21권, 2007, p.198.

92) 컴퓨터 애니메이션에서 모델을 사실적으로 보이기 위해 2차원의 이미지를 3차원의 굴곡이 있는 표면 위로 옮겨 표현하는 것. 평면상에서 작성한 무늬와 질감을 입체로 변환하는 작업이며 이 작업을 통해 모델은 사실성을 획득하게 된다. 『영화사전』

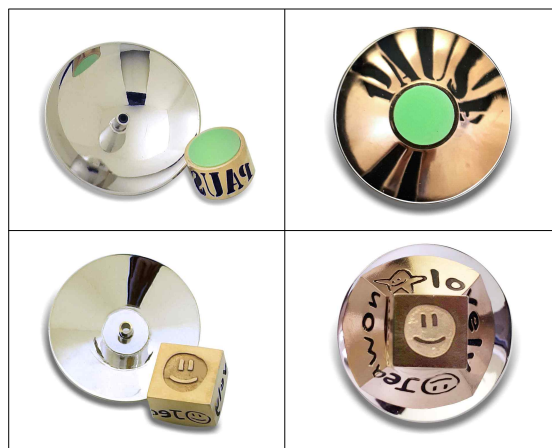
르네상스 시대에 유행한 것으로 일반적 시점으로 보면 본연의 이미지를 알 수 없게 일그러진 형태로 그려져 있으나, 의도된 투사 면이나 반사체로 비춰보게 될 때 정상적인 형태를 인지 할 수 있다. 타인에게 보이고 싶지 않은 것들을 암호화 하여 표현 한 것으로 예를 들어 종교와 권력을 풍자하는 수단이 되기도 하였다. 후대에는 대체로 유희적인 성격이 주류가 되었는데 18세기 기계화의 개발과 인쇄술의 발달로 대량 보급이 가능해지자 서민층의 오락으로 유행되다 점차 자취를 감추었다. 현대에 이르러서 포스트모던과 맞물리며 다시금 대중의 문화 속에 드러나고 있다.<sup>93)</sup> 프랑스의 장 프랑수아 니세롱(Jean Incois Niceron) 교수는 '신기한 원근법'이라는 저서에서 왜상화법을 세 가지로 분류하여 설명하였다.<sup>94)</sup> 첫 번째는 정면이 아닌 특정 각도에서 보아야 정상적인 모습을 보이는 '단축 왜상화법', 두 번째로 원통이나 피라미드 모양 등의 특수한 형태의 거울에 비춰 제 형상을 볼 수 있는 '반사의 왜상화법', 세 번째 프리즘이나 보석 같은 특수 렌즈를 통해 흩어진 이미지를 하나로 모아 보는 '굴절 왜상화법' 등이 있다. 본 연구는 '반사의 왜상화법' 원리를 응용하였고, 이것은 아래 그림에서 보듯 원통형의 반사체에 암호화된 그림의 본래 이미지가 비춰지게 되는 것이다.(그림 33)



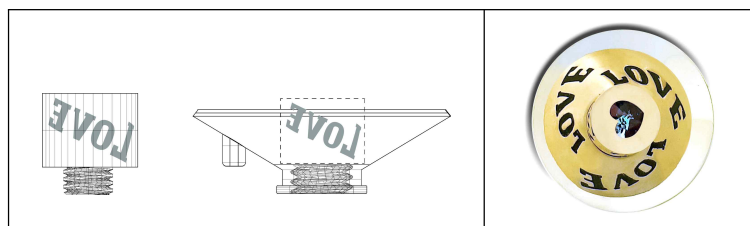
(그림33) István Orosz, 〈Anamorphic Art〉, 2015

93) 진중권, 『진중권의 서양 미술사 I』, 휴머니스트, 2008, pp.139-141.  
 94) 위의 책, pp.157-158.

그러나 이 구조를 장신구로 응용할 경우 반사상의 크기가 작아져 시각적인 효과가 적다. 이를 보완하기 위해 원형과 반사체의 위치를 역으로 배치하여 반사상을 확대시켰다. 또한 반사상은 좌우 방향이 도치(倒置) 되므로 원형에 텍스트는 반대 방향으로 제작해야 한다.(그림 34) 그 예로 (그림 35)에서 보듯 텍스트 'Love'는 원형에 역방향으로 각인되었으며 비춰지는 상은 정방향인 된다.



(그림 34) 반사체와 원형의 역 배치의 예



(그림 35) 작품 'LOVE'의 반사의 원형 및 반사체 도면

반사의 원형에 각인되는 텍스트는 3D CAD로 정교하게 제작하여 3D프린터로 출력 후 금속으로 캐스팅 하였다. 텍스트는 활자체, 방향, 크기에 따라 다양한 연출이 가능하다.(그림36) 작품은 컴퓨터 시뮬레이션을 통해

그 효과가 검증된 후 실제로 제작된다. 이 시뮬레이션과 실제는 거의 흡사한 결과를 보여준다.(그림 37) 이와 같이 고전적인 왜상기법이 현시대의 컴퓨터 기술로서 그 활용범위가 더욱 넓어졌다 할 수 있다.



(그림 36) 다양한 텍스트의 반사 이미지

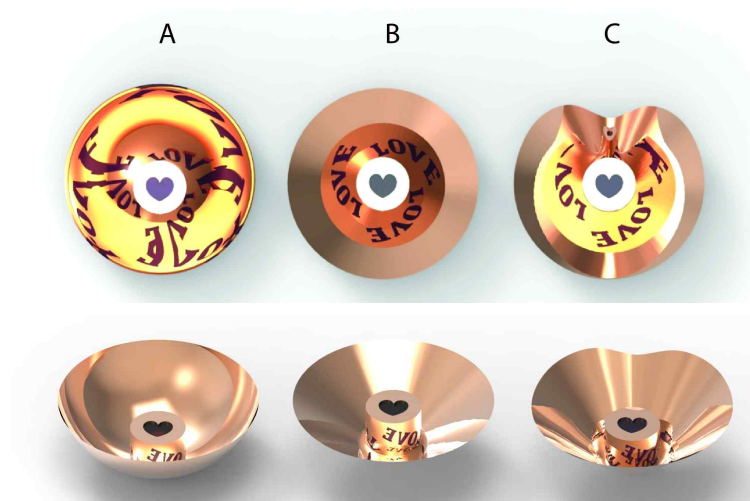


(그림 37) 3D 시뮬레이션과 실물 작업 비교

## ② 반사체

반사체는 확대의 상이 멧히도록 오목한 형으로 제작되었고 안쪽 중심에 반사의 원형을 배치시켰다. 텍스트의 상은 반사체의 표면에 멧히기 때문에 반사체의 형태에 따라서 왜곡의 정도가 달라진다. 아래 그림의 중앙에 위치한 반사체 B는 반사면이 평평하여 선명한 상이 멧히게 된다.(그림 38)

C의 형태도 이와 유사하나 한쪽 면에 곡률을 급격하게 주어 부분적으로 상이 일그러져 보인다. A는 반구의 형태로 반사면이 곡면으로 난반사가 심하게 일어나며 텍스트의 왜곡이 심하다. B와 같이 명료한 상은 비교적 안정적인 느낌이나 A, C와 같이 일그러진 상들은 역동적인 느낌을 준다. 이러한 반사상들은 보는 각도에 따라 이미지가 변화하여 착용 시 관찰자로 하여금 호기심을 유발 시키는 효과를 준다.(그림 39)



(그림 38) 반사체의 형에 따른 텍스트의 변화



(그림 39) 시각에 따른 상의 변화

### ③ 작품 설명

이 테마는 특정한 착용자들의 개인적인 스토리를 텍스트로 담아내었다. 이는 심미적 포인트가 되는 동시에 착용자와 보다 친밀한 관계를 형성하는 요소가 된다.

〈Narcissus-1〉 텍스트는 시각에 따라 명료하거나 혹은 불분명함으로 변동된다. 이것은 마치 착용자들의 바람들이 완성된 것이 아니라 끊임없이 완성을 향해가는 불완전함을 보여주는 것이다. 작품들에 비취지는 텍스트는 각각 착용자들의 이름과 슬로건이다. 먼저 ‘Lee Horim’은 한 여성으로 자신의 이름을 기표로<sup>95)</sup> 삼았다. 일상에서 자신의 이름이 불리는 순간이 점차 줄어드는 주부의 삶에서 정체성에 대한 회의를 마주하게 되며 그 어떤 글보다 자신의 존재 가치를 상징하는 이름으로 대중과 소통하고자 하였다. 이름은 명료한 정체성을 의미하나 그녀의 의도는 이러한 배경을 담아낸 개인적인 발화로 말미암은 것이다.

‘Fools for Christ’는 한 종교 단체의 슬로건으로, 이 기법의 차별적이고 유희적인 방식으로 공통의 지향점을 공유하고자 하였다. 이 텍스트는 공동체간의 구성원을 결합하는 강력한 기호가 되며 외부로는 신비함이 더해진 연출로 매력적인 인상을 각인시킨다. (그림 40)

〈Narcissus-2〉의 텍스트는 앞선 작업과 동일인의 것이며 착용자의 취향에 따라 원형의 상부 장식과 폰트의 모양을 다양하게 바꿀 수 있음을 보여주는 예시이다.(그림 41)

〈Narcissus-3〉의 작품은 회사와 개인의 다양한 요구에 의해 제작되었다. ‘Elegance’는 한 회사의 로고로 프로모션을 목적으로 제작되었다. 원형은 직육면체로 제작되어 다양 형태로 응용 될 수 있음을 보여준다.

‘Love’는 울동 감 있는 텍스트의 배치가 특징이며 착용자의 요구로 디

---

95) 소쉬르의 기호학이론에서 그는 사람 간에 생각을 표현하거나 전달하는 기호를 기표와 기의의 결합 관계로 해석하고 있다.

자인 되었다. 이 공간에 담긴 텍스트들은 반복과 생동감 넘치는 구도를 통해 그 의미가 이미지로도 활용되고 있다.(그림 42)

〈Narcissus-4〉는 본 연구자가 반사의 일루전의 작품에 함축된 의도를 상징하는 성경구절 ‘고린도후서 5장 17절’<sup>96)</sup> 나선형으로 제작한 것이다. 그리스도 안에 인간은 새로운 피조물로 변화된다는 성경의 의미처럼 다양한 대상들이 반사의 구조를 통해 새로운 가치로 재탄생 된다는 것이다.

반사체는 반구의 형태로 난반사가 강하게 일어나 텍스트는 더욱 불분명함으로 연출되며, 관객은 이를 읽어내기 위해 여러 각도로 움직이게 된다. 긴 문장의 단어들을 순차적으로 읽어가지만 움직임과 동시에 난반사로 앞의 것은 사라진다. 관객은 완전한 문장을 읽어내기 위해서는 사라진 단어들을 기억해야 하는데, 마치 비밀스런 글을 읽어내는 듯 유희를 느끼게 된다.

작품을 한 사진에 담아낼 수 없어 여러 이미지를 첨부하였다.(그림 43, 44)

---

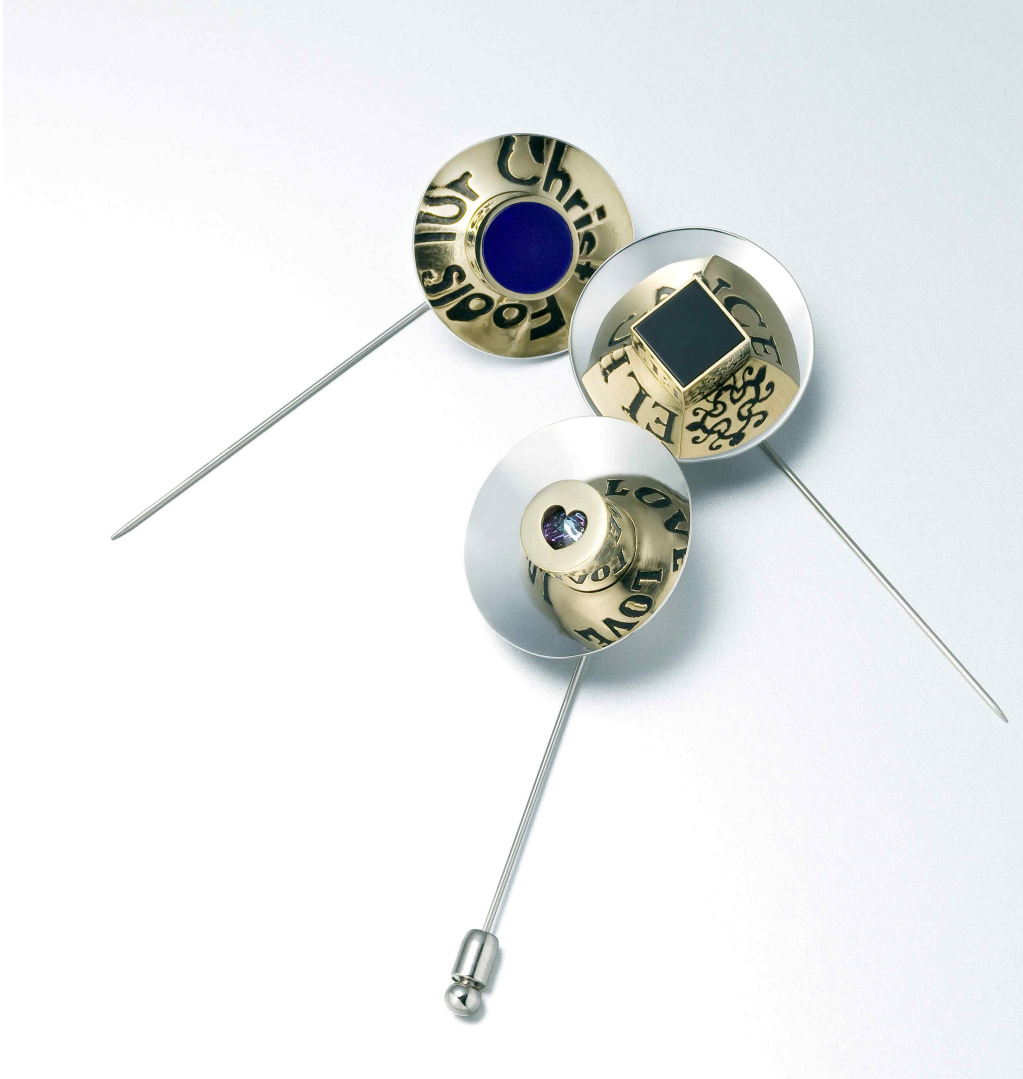
96) 고린도후서5:17: 그런즉 누구든지 그리스도 안에 있으면 새로운 피조물이라 이전 것은 지나갔으니 보라 새 것이 되었도다.



(그림 40) <Narcissus-1> 부토니에, brass(white & gold plated), CZ., acryl,  
90×40×21mm



(그림 41) 〈Narcissus-2〉 부토니에, brass(white & gold plated), CZ.,  
90×38×21mm



(그림 42) 〈Narcissus-3〉 부토니에, brass(white & gold plated), CZ., acryl,  
89×40×21mm

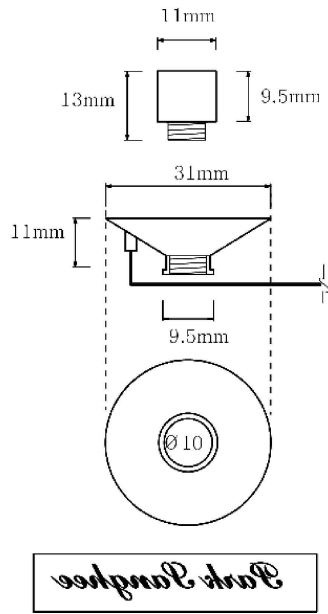
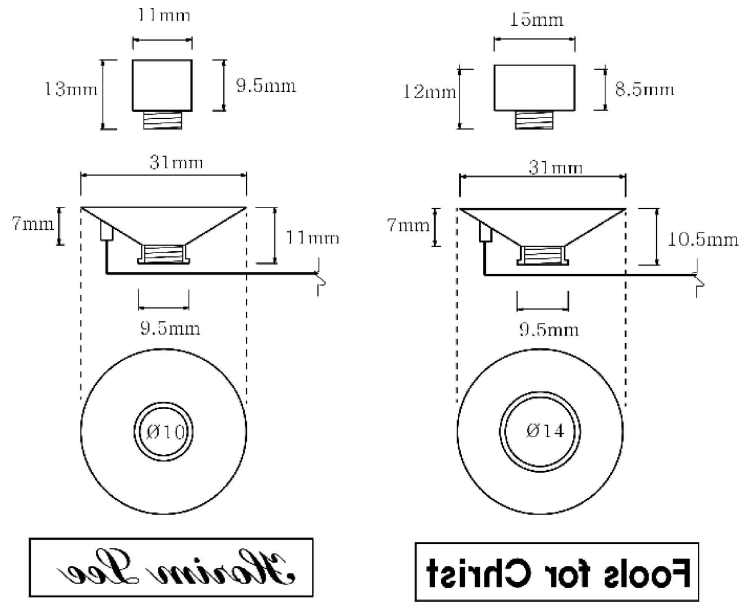


(그림 43) 〈Narcissus-4〉 pendant, brass(white & gold plated), acryl, 190×100×28mm

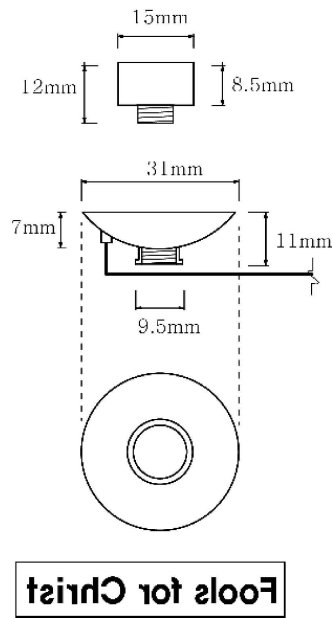
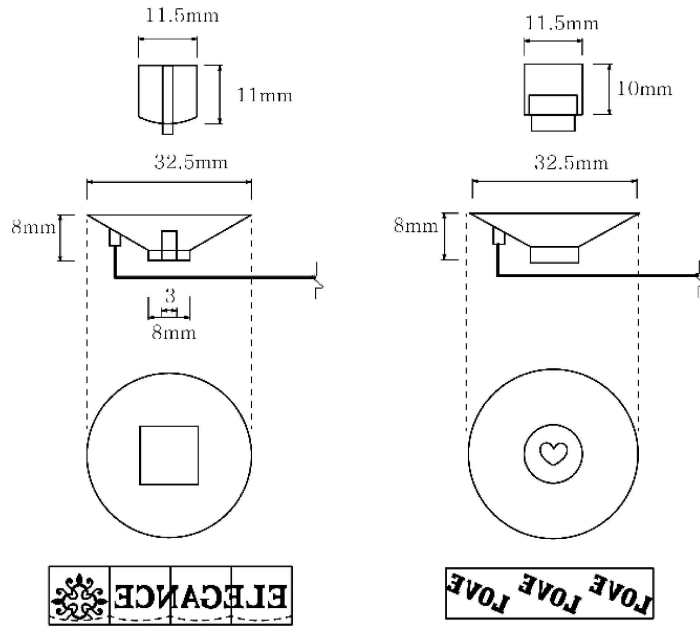


(그림 44) 〈Narcissus-4〉 다양한 각도의 사진

(도면 1) - 〈Narcissus 1-2〉



(도면 2) - <Narcissus 3>





## 2) 여왕의 보석(Queens Gemstone)

이 테마의 제목은 역설을 함유 한다. 품격과 우위를 상징하는 ‘여왕’은 높은 가치를 상징하지만 실제 작품에는 고가의 보석이 아닌 모조석<sup>97)</sup> ‘크리스털’이 사용되었다. 그러나 이 재료는 반사와 일루션이라는 장치를 통해 차별적인 새로운 가치로 재탄생된다. 즉 크리스털은 반사체를 통해 어떤 보석보다 신비하고 아름다운 색깔으로 공간을 연출하여 관객의 감정을 한층 더 깊은 감흥의 세계로 접근시킨다.

구조적인 특징은 크리스털에서 산란된 빛이 반사체에서 더욱 화려하게 확산되는 것으로 세팅 방법에 따라 작업은 4가지 유형으로 분류된다.

**여왕의 보석-퀸즈 다이아몬드(Queens Diamond):** 다양한 형의 반사체가 연결된 목걸이들로 다채로운 착시 효과를 보여준다.

**여왕의 보석-볼트(Volt):** 크리스털을 이중으로 세팅하여 빛의 산란 효과를 배가(倍加) 시킨 작품이다.

**여왕의 보석-진주의 눈물(Tears of pearls):** 한 반사체의 공간을 분리시키고 상의 모양을 조절하여 신비감을 더하였다.

**여왕의 보석-흐르는 다이아(Flowing diamonds):** 투명 크리스털 안에 크리스털을 넣어 착용에 따라 움직이며 반사된다.

작업 과정과 재료를 상세히 살펴보기로 하자.

### ① 작품 의도 및 상세 설명

#### (1) 여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드

여왕의 보석 시리즈 중 퀸즈 다이아몬드는 메인이 되는 작품 군으로 주로 클래식한 형의 목걸이들로 제작되었다. 이 고전적인 형태의 목걸이들은 반사와 일루션을 통해 신비한 분위기를 자아내며 한층 더 새로운

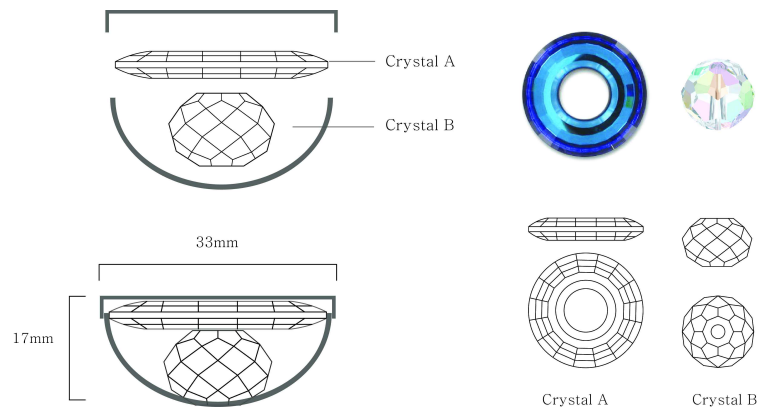
---

97) 모조석은 외관을 천연보석과 비슷하게 만든 인조석으로, 화학조성, 결정구조 및 물리적·광학적 특성 등 본질적 성질은 전혀 다르다.

감각으로 재탄생 되고 있다. 작은 크리스털 하나만으로도 여왕의 다이아라 불릴 정도의 화려한 빛으로 눈길을 사로잡는 이 작품들은, 다양한 반사체들의 다채로운 산란 효과를 특징으로 한다.

## (2) 여왕의 보석 - 볼트

볼트(volt)는 전압과 관련된 용어이지만 일반적으로 높은 시너지 효과를 상징하기도 한다. 반사체에서 화려하게 산란하는 빛을 또 다시 다른 크리스털을 통해 확산시키는 이 기법은 이 볼트가 가진 상징과 흡사하다. 구조적 특징은 반사체 안에 크리스털을 상하로 2중 배치한 세팅이다.(그림 45) 하부에 위치한 크리스털 빛이 반사체에서 확산 되고 이것은 상부 크리스털에 전달되어 더욱 화려하게 산란한다. 상부의 크리스털은 단독으로는 산란의 효과가 매우 적으나 볼트 세팅 후엔 마치 크리스털 자체가 오묘한 빛을 내는 듯 착시를 준다.(그림 46)



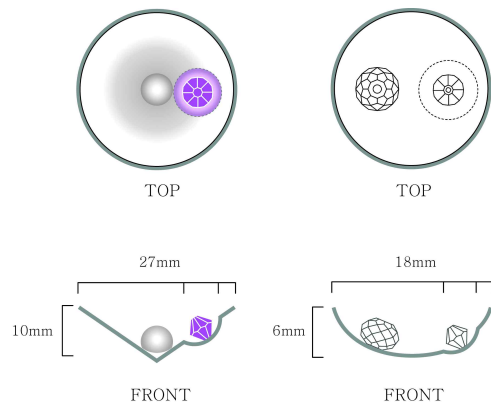
(그림 45) 볼트주얼리의 전개도 및 크리스털



(그림 46) 세팅 전후의 크리스털

### (3) 여왕의 보석 - 진주의 눈물

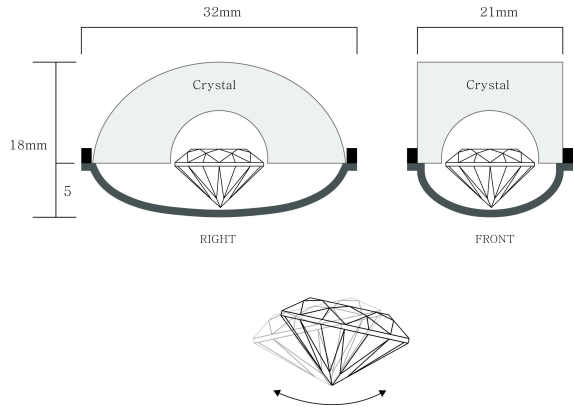
진주의 눈물은 고통과 인내가 이뤄낸 값진 결과들을 상징한다. 이 작품은 이러한 의미를 반사상의 형태로 풀어낸 것이다. 간결한 구조의 착시로 연출되는 이 작품은 한 반사체 안에 두 종류의 크리스털이 배치되어 확산과 응집의 상을 동시에 보여준다. <진주의 눈물> 상세도에서 보듯 큰 공간에 크리스털은 상이 확산되고, 작은 공간의 것은 상이 맺히게 되는데, 이때 큰 보석들이 작은 크리스털을 품은 듯한 착시를 일으킨다. 보석이 품은 작지만 강렬한 빛은 고통의 인내가 맺어준 값진 결과를 상징하고 있다.(그림 47)



(그림 47) <진주의 눈물> 상세도

**(4) 여왕의 보석 - 흐르는 다이아**

흐르는 다이아는 큰 크리스털 안에서 작은 크리스털이 착용자의 움직임에 따라 흔들리며 반사체에 빛을 전한다. 마치 흐르는 물에 빛이 산란되어 순간적으로 반짝이는 현상을 그려내고자 한 것이다. 구조적인 특징은 투명한 크리스털의 밑면에 공간을 만들어 다이아몬드 형태의 크리스털을 고정시키지 않고 흔들리도록 배치한 것이다.(그림 48)



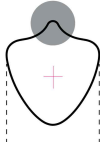

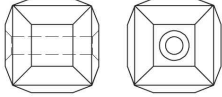

(그림 48) <흐르는 다이아> 상세도면

**② 반사체**

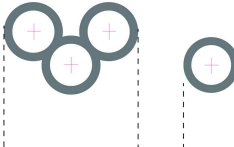

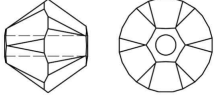

반사체와 반사원형, 작품사진을 함께 제시하여 보다 상세한 이해를 돕고자 한다. 여왕의 보석에 사용된 반사체의 형과 원형은 다음과 같다.(그림 49-55)

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT		컬러 8종	
	16 × 12 × 6 mm	6 × 6 × 4 mm	OP, AB



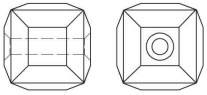

(그림 49) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 1> 의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT		컬러 4종	
	2 × 12 × 6 mm	4 × 4 × 4 mm/ OP, AB	

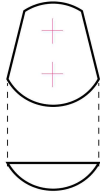

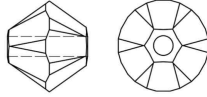
(그림 50) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 2>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT		컬러 4종	
	3 × 14 × 6 mm 8 × 8 × 6 mm	4 × 4 × 5 mm/ OP, AB2X	

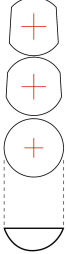

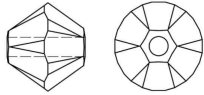
(그림 51) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 3>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT		컬러 6종	
	19 × 11 × 0.6 mm	4 × 4 × 4 mm/ OP, AB, AB2X	

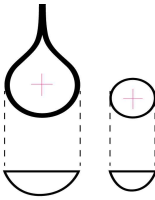

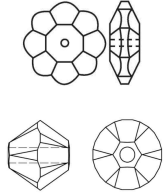
(그림 52) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 4>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT			
12 × 10 × 5 mm		3 × 3 × 4 mm/ OP, AB, AB2X, ST	

(그림 53) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 5>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT			
16 × 12 × 6 mm		4 × 4 × 5 mm/ OP, CRYSTAL AB	

(그림 54) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 6>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT			
20 × 95 × 6 mm			

(그림 55) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 7, 8>의 반사체 및 반사의 원형



(그림 56) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 1> necklace, brass(gold plated), crystals,  
130×130×4mm



(그림 57) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 2> necklace, brass(gold plated), crystals,  
205×145×4mm



(그림 58) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 3> necklace, brass(white gold plated), crystals, 155×130×5mm



(그림 59) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 4> necklace, brass(gold plated), crystals, 155×135×5mm



(그림 60) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 5> necklace, brass(gold plated), crystals,280×170×5mm



(그림 61) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 6> necklace, brass(white gold plated), crystals, 160×145×5mm

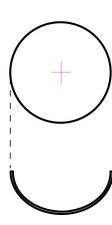





(그림 62) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 7> pendant, brass(gold plated), crystals, 360×115×5mm



(그림 63) <여왕의 보석- 퀸즈 다이아몬드 8> pendant, brass(gold plated), crystals, 110×370×5mm

볼트에 사용된 반사체의 형과 원형은 다음과 같다.(그림 64)

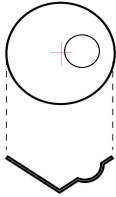

반사체 형		반사의 원형 크리스털
TOP		 컬러 3중
FRONT		 컬러 6중   컬러 3중
29 × 29 × 16 mm		25× 25 × 7 mm/ OP 4 ×4 × 5 mm/ OP, CRYSTAL AB 6 × 6 × 4/ mm OP, AB

(그림 64) <여왕의 보석- 볼트> 의 반사체 및 반사의 원형

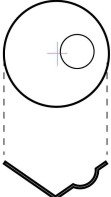



(그림 65) <여왕의 보석-볼트> pendant, silver(gold plated), crystals,  
360×150×5mm

진주의 눈물에 사용된 각각의 반사체의 형과 원형은 다음과 같다.(그림 66, 67)

반사체 형		반사의 원형
TOP		
FRONT		
		$\text{Ø}12, 4 \times 4 \times 5 \text{ mm/ PEARL, AB2X}$

(그림 66) <여왕의 보석- 진주의 눈물 1>의 반사체 및 반사의 원형

반사체 형		반사의 원형 크리스털
TOP		
FRONT		
		$6 \times 6 \times 4 \text{ mm/ OP}$

(그림 67) <여왕의 보석- 진주의 눈물 2>의 반사체 및 반사의 원형

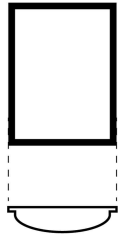

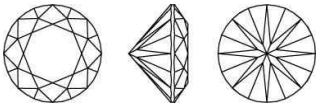


(그림 68) <여왕의 보석- 진주의 눈물 1> pendant, silver(whitegold plated), crystal, pearl, 350×110×8mm



(그림 69) <여왕의 보석- 진주의 눈물 2> pendant, silver(whitegold plated), crystals,  
160×115×5mm

호르는 다이아에 사용된 반사체의 형과 원형은 다음과 같다.(그림 70)

반사체 형		반사의 원형 크리스털	
TOP			
FRONT			

(그림 70) <여왕의 보석- 호르는 다이아> 의 반사체 및 반사의 원형



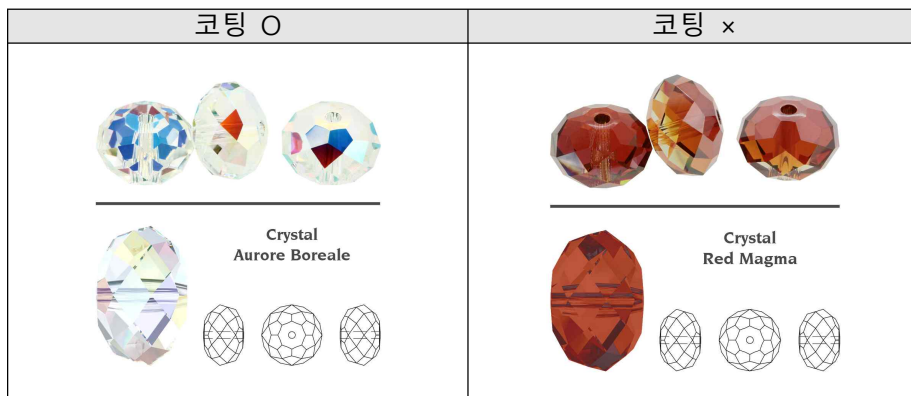
(그림 71) <여왕의 보석- 흐르는 다이아> pendant, silver(gold plated), crystals,  
160×115×5mm

### ③ 반사의 원형

시중에서 가장 많이 쓰이는 크리스털(Crystal)은 오스트리아의 스와로브스키(Swarovski)나 체코의 프레스시오(Preciosa Crystal)에서 생산되고 있다. 본 연구에서는 보다 광택이 정밀하고 굴절률과 분산도가 높은 스와로브스키 제품을 선택하였다. 이 회사는 120년간 크리스털 커팅 기술 및 기계 제작을 이어오고 있으며, 무엇보다 특수 코팅 기술을 이용하여 일반 보석에서는 볼 수 없는 오로라 빛이 감도는 크리스털을 제작하고 있다. 코팅의 종류 및 그 약자는 아래와 같다.(표 4) 본 연구에서 사용된 코팅은 오로라 빛의 AB와 AB2X 코팅 유무에 따른 설명은 (그림 72)과 같다.

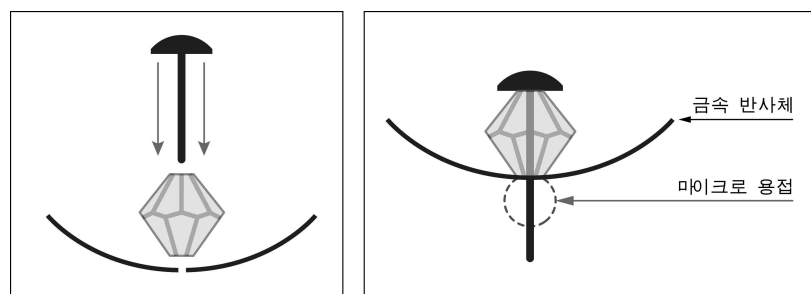
(표 4) 스와로브스키 크리스털 코팅 종류

약자	명칭	설명
TR	Transparent	투명한 색상의 크리스털 비드
OP	Opaque	불투명한 크리스털 비드
AB	Aurora Borealis	크리스털 비드의 표면 1/2을 오로라 효과의 코팅처리
AB2 ×	Aurora Borealis	크리스털 비드의 표면 전체를 오로라 효과의 코팅처리
ST(SA)	Satin	은빛이 감도는 메탈 느낌의 처리로 제작된 크리스털 비드



(그림 72) 스와로브스키 크리스털의 코팅

사용된 크리스털은 다이아몬드와 같은 패시 컷(facet cut)으로, 중심부에 구멍이 뚫린 비드(Bead)<sup>98)</sup>형태를 이용하였다. 크리스털의 고정을 위해 둘레를 금속으로 두르거나 금속 난발<sup>99)</sup>로 세팅할 경우 반사상에 금속이 확대되어 시각적 방해를 준다. 따라서 비즈 크리스털에 페그세팅(peg setting)기법을 응용하였는데 이것은 진주나 비드와 같이 구멍이 난 스톤에 주로 쓰이며, 보석을 잡고 있는 금속 페그가 내부에 배치되어 전혀 보이지 않는다. 즉 비드 크리스털 중심부에 있는 구멍에 T자 형태의 금속 핀을 넣어 반사체와 고정시켰다.<sup>100)</sup>(그림 73) 여기서 핀과 금속을 땀으로 연결 할 경우 전체적으로 열을 가하게 되어 크리스털과 고광택으로 마무리 된 금속에 영향을 미치게 된다. 따라서 금속의 국소 부위만 열을 주는 작업으로 선택하고자 마이크로 용접기를 사용하였다. 이 용접은 LCD창을 보며 파워 및 조건을 미세 조절하며 입체현미경을 통해 정확한 위치만 선택하여 용접하는 기기이다.(그림 74)

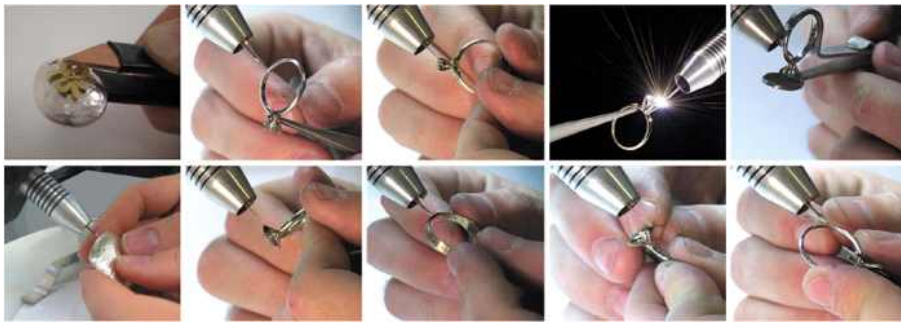


(그림 73) 페그 세팅의 응용

98) 비드는 일반적으로 비즈(Beads)로 불리는 줄 단위로 알려져 있다. 비드의 사전적인 정의는 ‘여성복, 수예품, 실내 장식 등에 쓰는 구멍 뚫린 작은 구슬. 빛깔이나 모양이 여러 가지이며 대개 유리로 만든다.’라고 표기되어 있다. 비즈의 재료는 시대와 나라에 따라 다른 양상을 나타내며 발전해 왔다. 원시시대에는 조개껍질, 동물 뼈, 씨앗 등과 같은 자연을 소재로 한 것에서 오늘날엔 여러 가지 가공 방법들과 신 재료가 등장하면서 변화와 발전을 거듭해왔다.

99) 보석을 고정시키기 위한 금속의 선

100) <http://www.pandora.net/ko-kr/universe/jewelleryguide/process/stonesprocess> (2017,02,16) 접속



(그림 74) 마이크로 용접기 및 사용 예시

일반적으로 크리스털은 모조석으로 분류되며 다이아에 대한 대중들의 열망이 높아지자 크리스털이 대체품으로 개발되어 지금의 발전을 이어오고 있다. 이러한 의미에서 반사와 착시를 통한 연구는 크리스털을 어떤 것의 대체품이 아닌 새로운 가치로 재조명 한 것이라 할 수 있다.

### 3) 보타닉(Botanic)

금속 반사체는 높은 반사율을 위해 거울과 같이 매끈한 표면으로 가공된다. 이처럼 카푸어의 금속 조각은 맑고 청결한 느낌도 주지만 대체적으로 차갑고 인공적인(unnatural) 이미지를 자아낸다.(그림 75) 테마 보타닉은 금속의 인공적이고 차가운 이미지를 자연의 유기적인 선과 생동감 있는 형태로 완화시키고자 하였다. 다른 테마의 작업들이 반사의 효과를 위해 보다 간결한 구조의 형을 취하였다면, 보타닉은 식물의 유기적인 선과 환영의 빛이 자연스럽게 어우러진 서정적인 감성을 전달한다. 작품에 표현된 식물의 이미지는 자연을 모방하기보다는 연구자의 미의식으로 재해석하고 조형화 하였다.



(그림 75) Anish Kapoor,  
〈Cloud Gate〉, 스테인리스 스틸, 2006

#### ① 반사체

유기적인 곡선은 그 자체는 움직이지 않으나 보는 사람이 선의 경로를 따라 약동하고 상상하는 것이다.<sup>101)</sup> 반사체는 꽃과 열매의 모티브가 되어 이러한 동적인 선들과 조화를 이루고 있다. 꽃잎은 맑고 영롱한 색으로 입혀져 더욱 생동감 있게 표현되고, 열매들은 빛을 머금은 듯 환상적인 테마를 연출한다. (그림 76)



(그림 76) 박상희,  
〈Reflection and distortion〉, brooch, 2014

101) 칸딘스키, 차봉희 역, 『점선면』, 열화당, 1983, p.98.

## ② 반사의 원형

환영이 주는 맑고 영롱한 색채는 식물의 유기적인 흐름과 조화를 이루어 더욱 생명력 있게 연출된다. 원형의 재료는 아크릴, 크리스탈, 다이크로익 필름(Dichroic flim)이 쓰였다. 아크릴은 꽃과 자연스러운 조화를 이루는 수술의 이미지로 제작 되었으며, 광택이 날수록 금속에 맑은 색감을 투영한다. 다이크로익 필름은 오로라 빛이 감도는 특수 필름으로, 이를 아크릴에 부착하여 일반적인 색채에서 낼 수 없는 오묘한 색감을 연출하였다.(그림 77) 이 재료는 테마 〈오로라 세팅〉에서 자세히 기술하였다.

## ③ 작품 설명

본 테마에 등장하는 주요 모티브는 난, 열매, 나뭇잎 등이다. 유기적인 선의 흐름과 조화를 이루는 이 자연의 모티브들은 본 연구자의 미감을 통해 한 폭의 그림처럼 펼쳐진다.

〈Botanic 1〉 난(蘭)의 형태로부터 받은 영감을 조형화 한 작품이다. 본 작품은 통상적인 난의 분류 중 화려한 형과 색이 특징인 ‘양란’<sup>102)</sup> 중 호접란(Phalaenopsis)의 형태에서 영감을 받아 제작되었다. 반사체는 탐스러운 꽃잎으로 형상화되어 부드러운 줄기와 유연하게 연결된다. 꽃잎을 따라 흐르는 오묘한 색감은 마치 난의 고혹적인 향기를 그려내는 듯 생동감 있는 변화를 보여준다. 이를 위해 사용된 다이크로익 필름과 아크릴은 착용자의 움직임과 빛에 따라 다양한 색감의 변화를 보이며 생명력을 전한다.(그림 77)

〈Botanic 2〉 난은 다양한 영감의 근원이 된다. 화려하면서 때론 단아한 분위기의 꽃과 부드럽게 뻗어 나온 줄기까지, 난을 구성하고 있는 요소 하나하나에 다채로움이 존재한다. 이 작품의 특징은 난의 꽃잎에서 느껴지는

---

102) 다양한 형태의 난은 ‘동양란’ 또는 ‘양란’이라는 구분을 하게 되는데, 이는 원예학적으로 편의상 분류하는 범주이다. 양란이라는 말은 서양이 자생지(원산지)인 난을 뜻하는 것이 아니라, 원산지가 어디든 상관없이 영국을 중심으로 한 서양에서 개발·보급된 난을 의미한다. 대부분 동남아시아와 남미, 아프리카 등의 밀립이나 열대, 아열대 지방에 자생하는 난으로, 꽃 모양과 색이 화려한 것이 특징이다.

양감과 유기적인 줄기의 조화이다. 시원스럽게 뻗어나간 줄기에 연하게 연결된 꽃잎들은 더 이상 단단한 물성의 금속을 연상시키지 않는다. 꽃잎을 푸르른 색감으로 맑게 채워가는 아크릴은 작품에서 색을 연출하는 주요 요소로써 가치의 재인식 보여주고 있다.(그림 78)

〈Botanic 3〉 이 작품은 줄기의 유기적인 선만으로도 화려한 자태를 자아낸다. 여기에 생동감 있게 뻗어 나온 꽃들은 난을 형상화한 작품 중 가장 섬세한 묘사력을 보여주고 있다. 꽃들은 다채로운 형태 변화를 가지며 유연하게 피어나고 다양한 빛의 색에 물들어 있다. 아크릴은 단아한 색감을 자아내고 크리스털은 여러 개의 상이 중첩되어 화려하게 빛난다. 푸른색의 크리스털은 붉은 색감들과 보색을 이루며 작품에 활기를 더해주고 있다.(그림 79)

〈Botanic 4〉 본 연구자가 막연하게나마 동경해오던 고즈넉한 자연의 풍경을 작품으로 그려내고 있다. 금속의 강인한 이미지는 사라지고 열매와 크리스털이 자아내는 추상적인 이미지는 서정적인 감성을 전달한다. 열매 내부에 부착된 크리스털은 그 원본의 이미지가 깨어져 실체를 알 수 없게 되었지만 더욱 미스터리 한 느낌을 전해주며 마치 수면에 비친 강렬한 꽃혹은 열매를 연상시킨다. 반복적으로 나열된 나뭇잎은 반사체와 적절히 면적 대비를 이루며 작업의 밀도를 높이고 있다.(그림 80)

〈Botanic 5〉 자연의 유기적인 형들과 반사체가 절묘한 조화를 이루며 서정적인 분위기를 자아내고 있다. 맑게 확산된 크리스털은 오묘한 빛을 내며 마치 수면위의 열매 혹은 달빛을 연상시킨다. 금속의 인공적인 이미지는 유기적인 선들에 부드럽게 중화되고, 작품은 마치 자연의 향기를 품은 듯 평안함으로 관찰자에게 사색의 시간을 선사한다. 부드러운 잎의 흐름은 크리스털과 연결되고 다시 열매로 시선이 이어진다. 금속의 다양한 색과 형들은 산만한 조합이 아닌 이러한 흐름을 통해 부드럽게 연결되며 조화를 이루고 있다.(그림81)



(그림 77) <Botanic 1> brooch, brass(white & gold plated), CZ., acryl, Dichroic flim, 98×55×25mm



(그림 78) 〈Botanic 2〉 brooch, brass(gold plated), CZ., acryl, pearls,  
120×45×18mm



(그림 79) 〈Botanic 3〉 brooch, brass(gold plated), CZ., acryl, Dichroic flim, crystal, 110×39×19mm

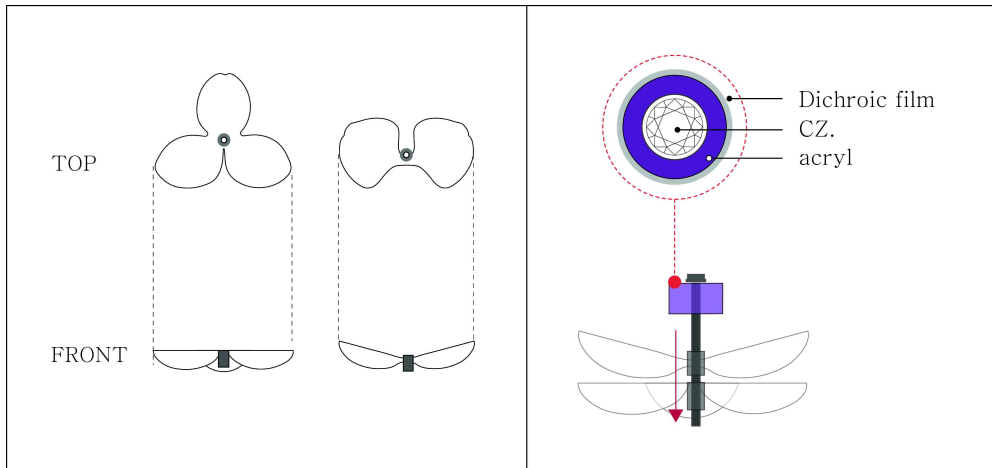


(그림 80) 〈Botanic 4〉 brooch, brass(white & gold plated), crystal,  
78×45×15mm

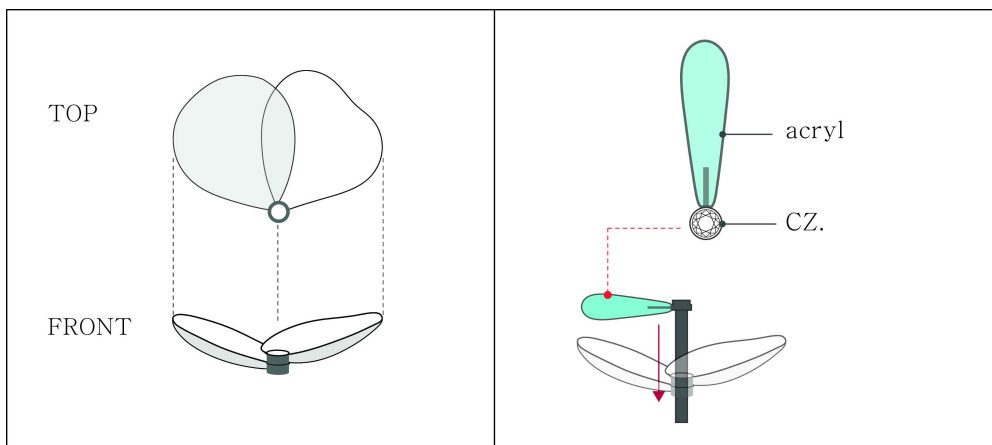


(그림 81) 〈Botanic 5〉 brooch, brass(white & black & gold plated), crystal,  
88×35×15mm

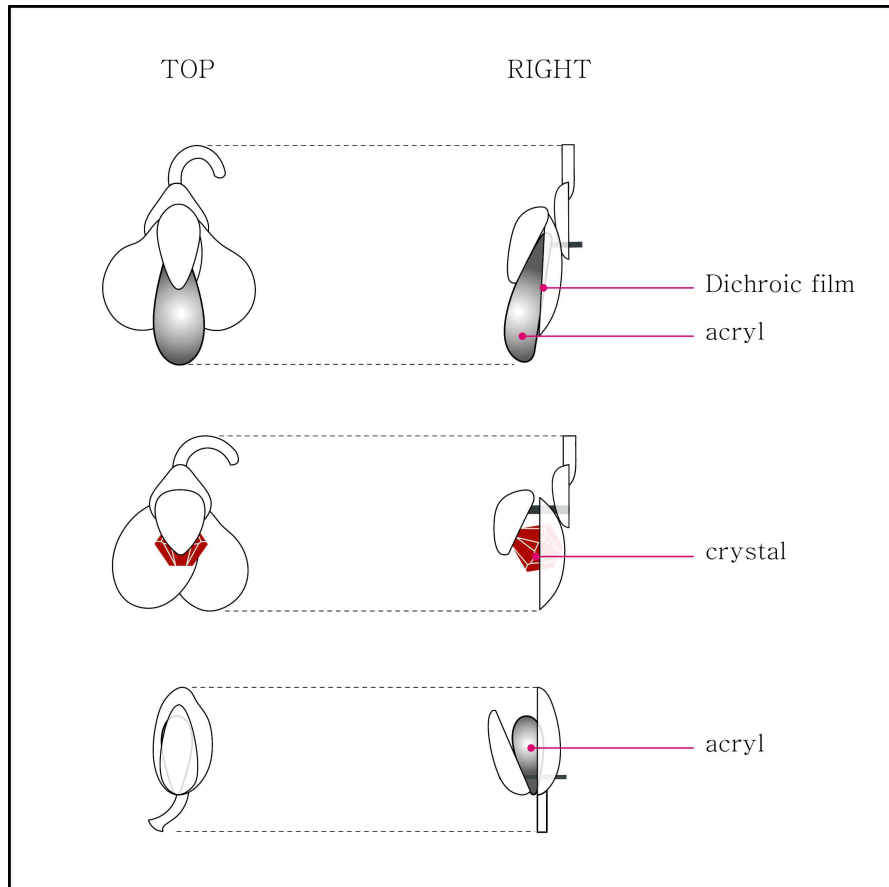
(도면 4) - 〈Botanic 1〉



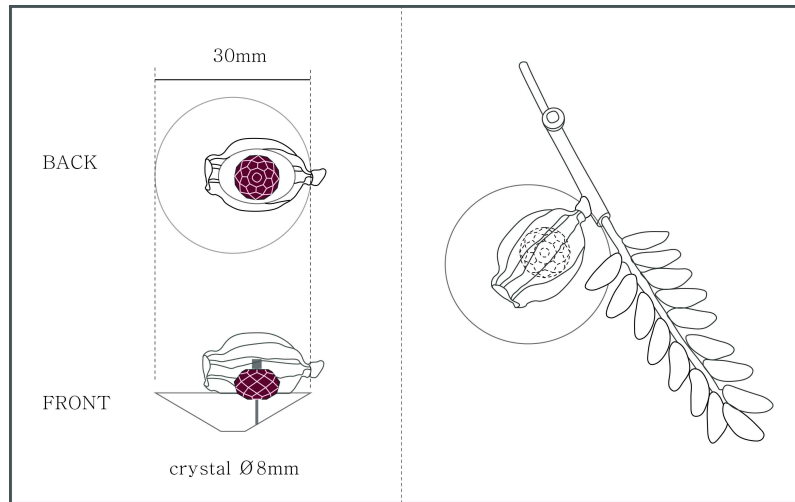
(도면 5) - 〈Botanic 2〉



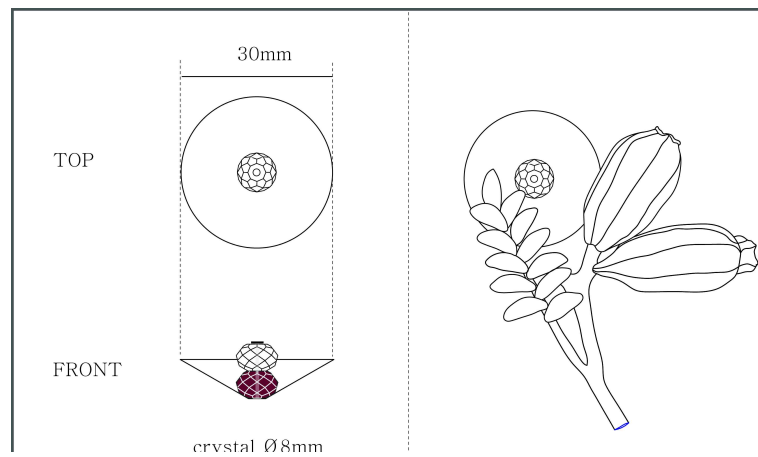
(도면 6) - 〈Botanic 3〉



(도면 7) - 〈Botanic 4〉



(도면 8) - 〈Botanic 5〉



본 연구의 유기적인 형은 금속의 인공적이고 차가운 이미지를 보다 부드러운 감성으로 완화 시키고자 한 것이다. 이로써 보타닉은 반사와 일루션의 또 다른 연출 가능성을 보여준 것이라 할 수 있다.

#### 4) 일루션 왈츠(Illusions waltz)

거울 속에는 우리 스스로의 눈으로 볼 수 없는 우리의 뒷모습과 그 뒤쪽의 세계가 있다.<sup>103)</sup> 우리는 어떤 대상을 여러 시점에서 동시에 볼 수 없는 시각구조를 가지고 있다. 그러나 반사와 왜곡은 마치 거울로 둘러싸인 공간을 연출하여 동시에 다(多)시점을 하나의 이미지로 그려낸다. 아크릴에 새겨진 선들은 반사로 반복과 연장을 통해 패턴을 이루며 실제와 환영은 하나의 이미지로 통합된다.

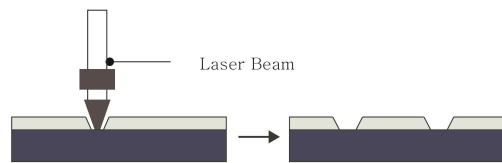


(그림 82) 박상희, 〈Illusion〉, pendant, 은, 아크릴, 2014

마치 게슈탈트 이론과 같이 우리의 눈은 비슷한 요소를 하나의 집합체 혹은 연속적 요인으로 읽고자 하는 경향을 보이는 것이다.(그림 82) 이처럼 반사와 일루션이 선보이는 연속적인 리듬은 실제와 조화로운 왈츠의 선율을 그려낸다.

##### ① 반사의 원형

주 재료인 로마크(Rowmark)는 두 개의 층으로 구성된 아크릴로 주로 레이저를 이용하여 선을 새기는 잉그레이빙(engraving)기법으로 가공된다. 그림에서 보듯 윗면의 아크릴에 레이저로 선을 새기면 아래층의 색이 드러나게 된다.(그림 83) 시중에 판매되는 아크릴의 컬러는 (그림 84)과 같다. 본 연구에서 사용된 아크릴과 패턴은 (그림 85)과 같다.

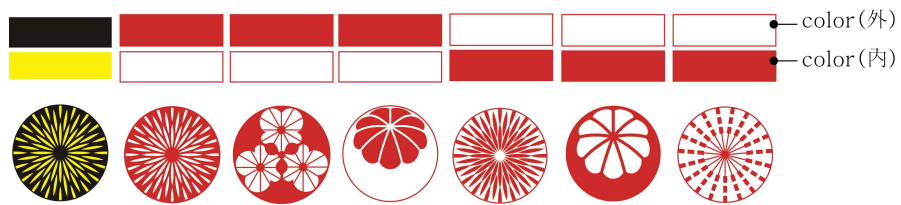


(그림 83) 로마크단면 및 레이저 가공

103) 윤난지, 『현대미술의 풍경』, 예경, 2000, p.168.



(그림 84) 로마크 컬러 칩 (Rowmark Color chips)



(그림 85) 작업 문양과 로마크 컬러

## ② 반사체

반사체는 상을 확대 또는 일그러짐을 위한 간결한 형으로 구성된다. 면이 평평하고 오목한 반사체의 상은 확대되고 선명하다. 부분적으로 급격한 볼륨을 가진 반사체는 상을 휘게 만드는데, 이는 문양의 특정부분을 강조하고자 반사체의 곡률 변화를 이용한 것이다.(그림 86)



(그림 86) 박상희, 〈Illusion〉, brooch, 황동, 아크릴, 로마크, 2014

### ③작품 설명

일루션 왈츠는 색채 또는 기하학적 조형들을 착시의 유희로 풀어낸 작품이다. 입체로 제작된 반사체는 평면에 비해 역동적인 공간을 만들며, 실제와 환영들은 연속적인 리듬으로 조화로운 왈츠의 선율을 그려낸다.

〈Illusions Waltz 1〉 반사체는 공간적인 이미지를 확연히 드러낸다. 문양들은 그들을 둘러싼 이 공간에서 확대와 일그러짐의 상을 경쾌하게 만들고 있다. 반구(hemisphere) 형태의 로마크는 반사체와 연속적인 작용을 통해 구의 형태로 끊임없이 이어지며, 존재와 부재를 상호 보완적인 관계로 통합한다. 무엇보다 일그러짐의 상은 강조와 변화의 도구가 되어 본래 이미지를 새롭게 각색한다. (그림87)

〈Illusions Waltz 2〉 일그러진 상이 각 개체를 긴밀하게 연결하며 흐르는 듯 리듬감을 준다. 두개의 공간으로 구성된 반사체들은 부드러운 선으로 연결되며 이로써 생겨난 볼륨을 따라 일그러짐의 상들이 자연스러운 시각적 흐름을 형성하며 연결된다. 로마크에 새겨진 반복적인 선들은 이러한 효과를 통해 생동감을 더하고 있다. (그림88)

〈Illusions Waltz 3〉 일그러짐의 상은 마치 왈츠의 선율이 느껴지는 리듬감과 생동감을 연출한다. 형태 그 자체는 움직이지 않으나 선의 경로를 따라 약동하고 생동하는 것이다. 이 작업의 원형은 구 형태로 제작되어 상이 더욱 크고 왜곡의 곡률도 커서 역동적인 움직임을 자아낸다. 구 형태의 원형은 두 재료로 구성되어 있는데 로마크와 단색의 아크릴, 로마크와 금속이 함께 어우러져 다채로운 반사의 상을 보여주고 있다. (그림 89)



(그림 87) <Illusions Waltz 1> 부토니에, brass(white & gold plated), silver, rowmark, CZ. 78×30×12mm

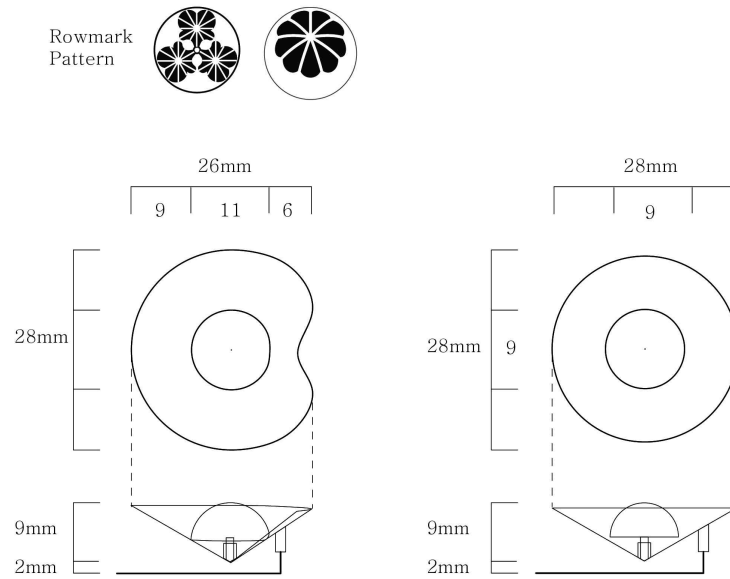


(그림 88) <Illusions Waltz 2> brooches, brass(white & gold plated), silver, rowmark, CZ. 28×55×30mm

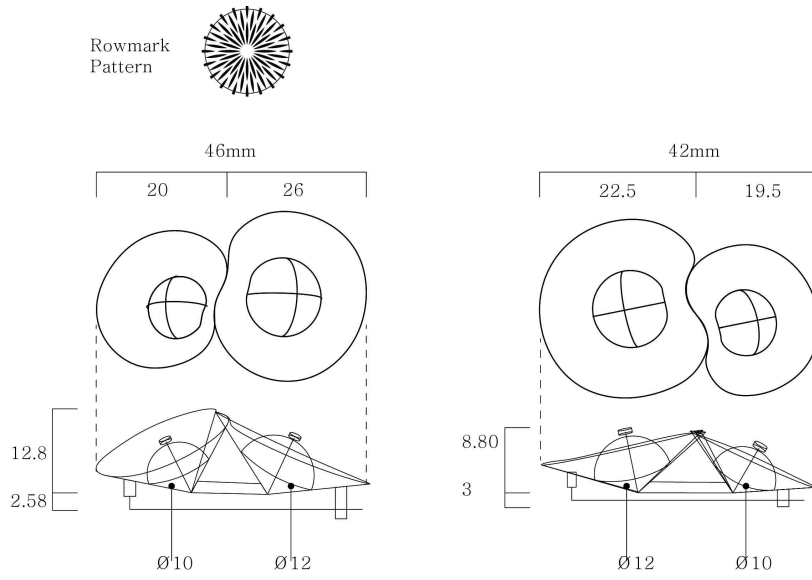


(그림 89) 〈Illusions Waltz 3〉 pendants, silver(white & gold plated), silver, rowmark, CZ. 188×100×9mm

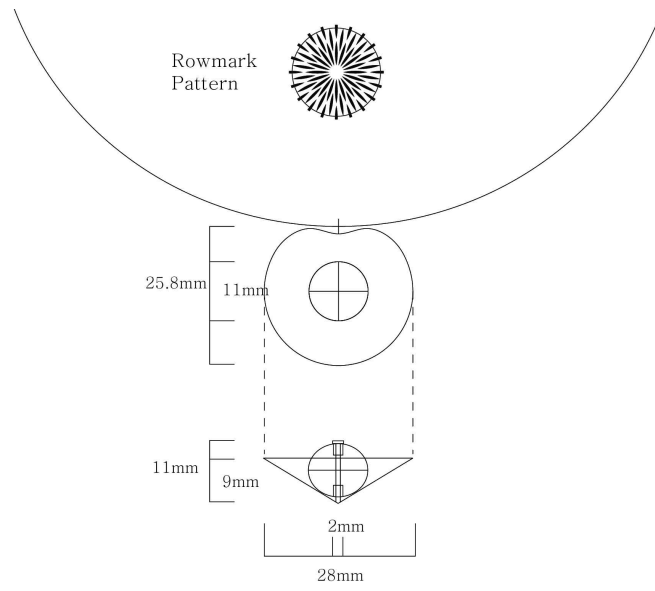
(도면 9) - <Illusions Waltz 1>



(도면 10) - <Illusions Waltz 2>



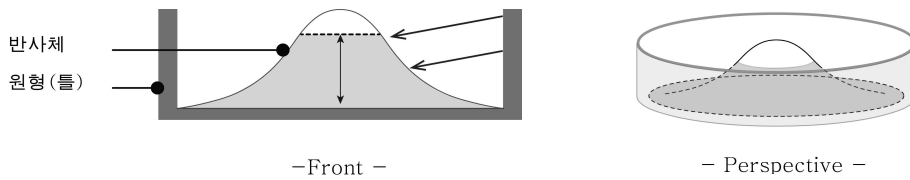
(도면 11) - <Illusions Waltz 3>



### 5) 오로라 세팅(Aurora setting)

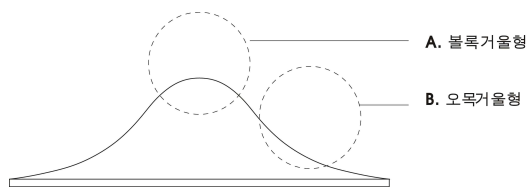
테마 오로라 세팅은 반사의 일루션 원리를 이용하여 환영의 보석을 만들어내는 것이다. 즉 반사가 일으키는 착시의 현상만으로 만들어지는 신 개념의 보석이라 할 수 있다. 이 테마는 오로라와 유사한 효과를 재현한다는 의미 뿐 아니라 자연이 주는 신비한 현상을 보석의 가치로 탄생시키는 데 의의를 두고 있다. 빛의 공간이 선사하는 이 아름다움은 비록 가상일지라도 실존이 주는 그 이상의 감동으로 다가온다. 반사 구조의 실체를 드러내지 않음으로 관객에게 실존과 환영의 구분은 더욱 모호하게 하고, 신비함의 감흥을 유도하여 다양한 사색과 질문을 이어가도록 한다.

구조적인 특징으로는 다른 작업들과 달리 반사체와 반사의 원형이 역으로 배치되는 것이다. 즉 원형은 ‘틀’ 구조로 제작되어 내부에 반사체를 둘러싸고 있으며, 원형의 상은 반사체에 그림과 같이 맺히게 된다.(그림 90)



(그림 90) 반사체와 원형 틀

반사체는 중앙 부분이 솟은 봉우리 형태로 오목과 볼록거울의 복합 현상이 일어난다. 아래의 그림을 살펴보면 A부분은 볼록거울로 축소의상이 맺히며 B는 오목거울로 상이 확대된다.(그림 91)



(그림 91) 원형의 복합 구조

이 테마에서 진행된 실험들을 순차적으로 제시하여 보다 상세한 이해를 돕고자 한다. 총 3단계의 실험으로 그 내용을 간단히 기술하면 아래와 같다.

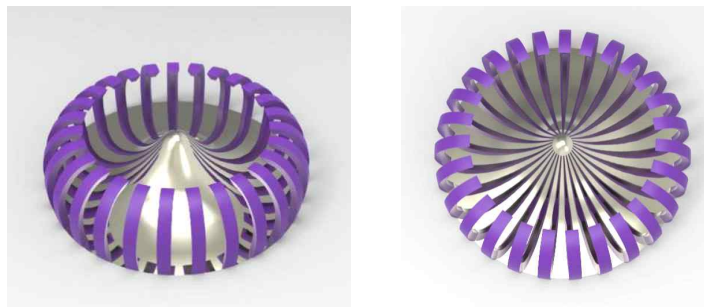
- ① 1차 - ‘틀’ 구조의 반사 원형 연구
- ② 2차 - 다이크로익(Dichroic) 필름 도입 연구
- ③ 3차 - 반사체의 변형과 컬러 연구

**① 1차- ‘틀’구조의 반사 원형 연구**

1차 연구는 반사의 원형을 ‘틀’ 구조로 변형했을 때 그 효과를 연구하는 단계로, 컴퓨터 시뮬레이션 과정을 거친 뒤 제작되었다. (그림 92)에서 보듯 반사체와(좌) 반사의 원형은(우) 조합했을 때 (그림 93)과 같은상이 멋지게 된다.



(그림 92) 반사의 원형과 반사체

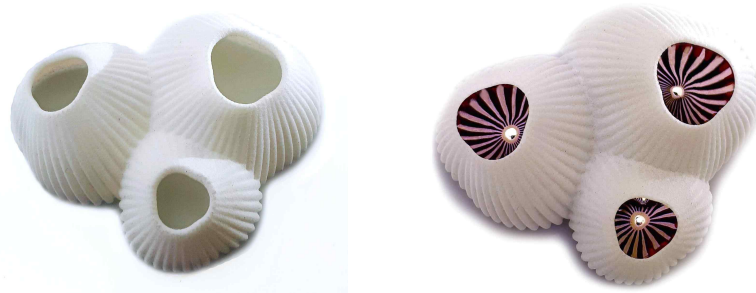


(그림 93) 반사의 원형과 반사체의 조합

이러한 실험을 기반으로 작업을 실제로 제작하였다.(그림 94) 사진에서 보듯 원형의 선들은 반사체의 표면을 따라 부드럽게 흐르는 상을 만든다. 또한 이를 숨김의 구조로 제시하여 미스터리한 여운 남기고자 흰색의 틀을 조립 하였다.(그림 95)



(그림 94) 틀 모양의 반사의 원형을 이용한 오브제



(그림 95) 숨겨진 구조

계속해서 보다 다양한 원형을 제작하여 그 효과를 알아보고자 시뮬레이션 도입하여 연구하였다.(그림 96) 그림과 같이 원형의 선들은 상상

을 넘어선 다양한 환영을 만들며, 더 이상 원본의 이미지만으로 예측할 수 없는 환상적인 현상을 그려내고 있다. 이를 기반으로 ‘틀’ 구조를 파악하였고 2, 3차 연구에서는 보석과 같은 착시 효과를 주고자 다이크로익 필름 및 아크릴을 도입하였다.

원형	반사체	원형 + 반사체
		
		
		
		

(그림 96) 다양한 실험의 결과를 시뮬레이션

② 2차 - 다이크로익 필름 도입 연구

2차 실험은 1차에 비해 심플하게 제작된 원형의 틀을 특징으로 한다. 이것은 반사체에 투영되어 마치 내부에 원석이 세팅 된 것 같은 착시를 일으킨다.(그림 97)

반사체	반사체 원형	반사체+ 원형
		
		
		
		

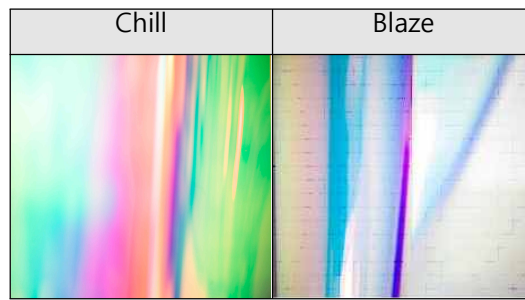
(그림 97) 반사의 원형과 반사체

여기에 보다 다양한 색감을 표현하고자 틀 내부에 다이크로익 필름을 부착하여 오로라 빛이 감도는 신비한 분위기를 연출하였다. 이 제품은 3M사가 개발한 다중 레이어 폴리머 필름(Multilayered polymeric film)으

로 여러 층으로 쌓여진 필름들이 보는 각도에 따라 다양한 색을 발색한다.(그림 98) 시판 형태는 비 점착타입과 점착타입이 있다. 점착타입은 접착력이 우수하고 하드 코팅이 되어있어 금속에 부착해도 지속력이 뛰어나다.<sup>104)</sup> 컬러는 'Blaze'와 'Chill' 두 종류이며(그림 99) 금속에 부착 시 붉은 색과 푸른색 컬러가 연출된다.(그림 100)



(그림 98) 오로라 빛의 다이크로익



(그림 99) 다이크로익 필름 컬러

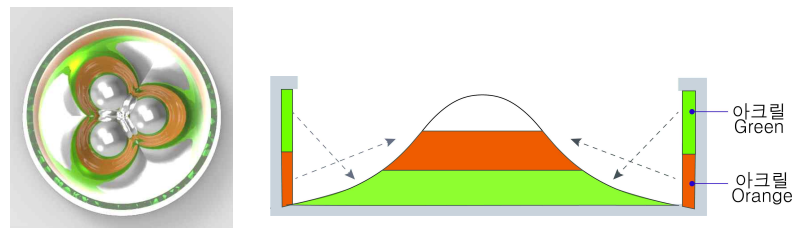
	Blaze	Chill	금속(동)
원형 높이 5.7mm(상) 5.9mm(하)			
반사체 높이 5.5mm			
다이크로익 부착사진			

(그림 100) 다이크로익 필름 부착 효과

104) [http://solutions.3m.com/wps/portal/3M/ko\\_KR/APACAMD/Home/GlassFinishes/DecoFilm](http://solutions.3m.com/wps/portal/3M/ko_KR/APACAMD/Home/GlassFinishes/DecoFilm)  
(2017.03.03.) 접속

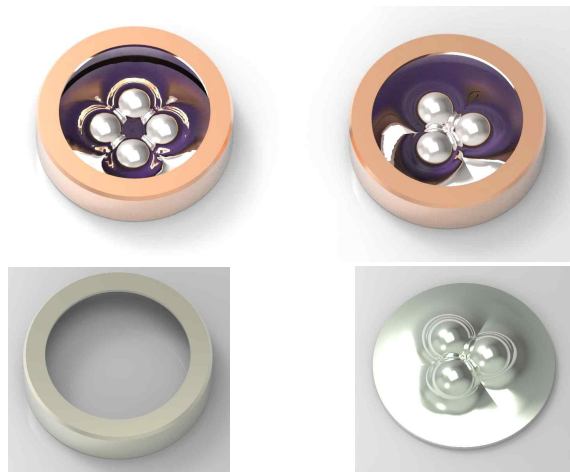
### ③ 3차 - 반사체의 변형과 컬러 연구

3차 연구에서는 보다 풍부하고 다양한 컬러를 위해 아크릴을 도입하였다. 아크릴은 단색 혹은 두 색으로 제작되었다. 단색 아크릴에는 다이크로익 필름을 부착하여 보다 신비한 색감을 연출하였다. 두 색의 경우는 아크릴이 상하로 적층 되어 있기 때문에 오목한 거울의 원리에 따라 색이 반전되는 도립상의 현상이 일어난다.(그림 101)



(그림 101) 내부에 설치된 아크릴의 도립 현상

반사체의 형태는 기존에 1개이던 봉우리를 3개 또는 4개로 제작하여 흥미로운 색의 흐름을 연출하였다.(그림 102)



(그림 102) 봉우리 3-4개 반사상

반사상의 색은 금속과 아크릴의 컬러 및 투명도의 영향을 받는데, 이와 관련된 효과를 시뮬레이션으로 제작하였다.(그림 103)



(그림 103) 아크릴과 금속의 다양한 색 예시

#### ④ 작품설명

〈Aurora setting 1〉 오로라가 주는 현상처럼, 자연은 경이롭고 신비한 현상으로 인간을 단순한 사유의 세계로 이끄는 힘이 있다. 이 작품은 구조를 파악할 수 없어 보다 미스터리한 여운을 남기며, 마치 오로라 빛의 맑고 영롱한 색을 담아낸 듯 착시를 보여준다. 관객은 전에 경험해 보지 못한 이 현상을 ‘보석’으로 지각하는데, 이것은 기억과 추론 등을 이용해 판단함으로써 발생하는 인지적 착시의 예이다.

구조적 특징은 사각형의 틀이 반사체에 다중 반사를 일으키는 것이다. 사각면의 상들이 서로 중첩되며 확대와 축소까지 더해져 시각적으로 판단 될 수 없는 오묘한 현상을 일으킨다. 틀 내부에 부착된 다이크로의 필름은 오로라의 색감을 연출하는 동시에 보는 각도에 따라 다양한 색을 발산한다. 이러한 원리들은 숨겨진 구조로 제시되어 관객에게 더욱 신비한 감흥을 일으킨다.(그림 104)

〈Aurora setting 2〉 아크릴은 다채롭고 신비함이 감도는 색감을 연출한다. 이것은 반사체의 형태에 따라 다양한 색의 맺힘과 풀림을 연출하고, 적층된 색들은 조화를 이루며 신비한 흐름을 그려낸다. 이 작품은 〈Aurora setting 1〉의 사각 틀과 달리 원형의 틀로 제작되어 난반사의 간섭은 비교적 덜하기 때문에 아크릴의 색은 보다 선명하게 인지된다. 색은 여러 개의 봉우리로 제작된 반사체의 표면을 따라 흥미로운 흐름을 보이며 더욱 미스터리한 현상을 그려낸다.(그림 105)

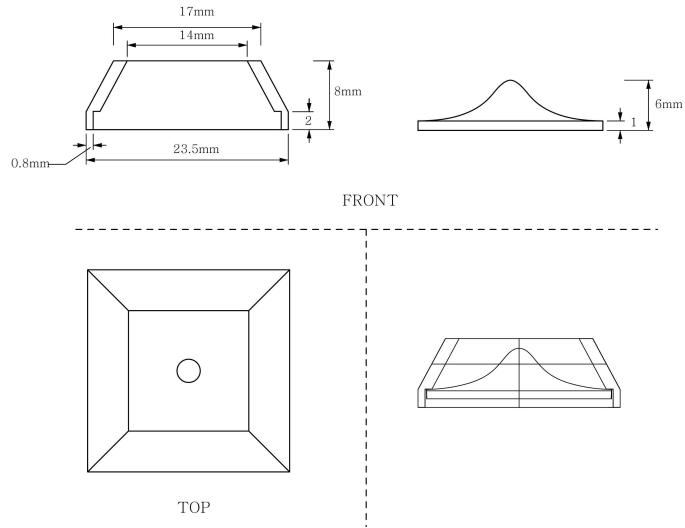


(그림 104) <Aurora setting 1> pendants, silver(white & gold plated), silver, crystal  
145×120×13mm

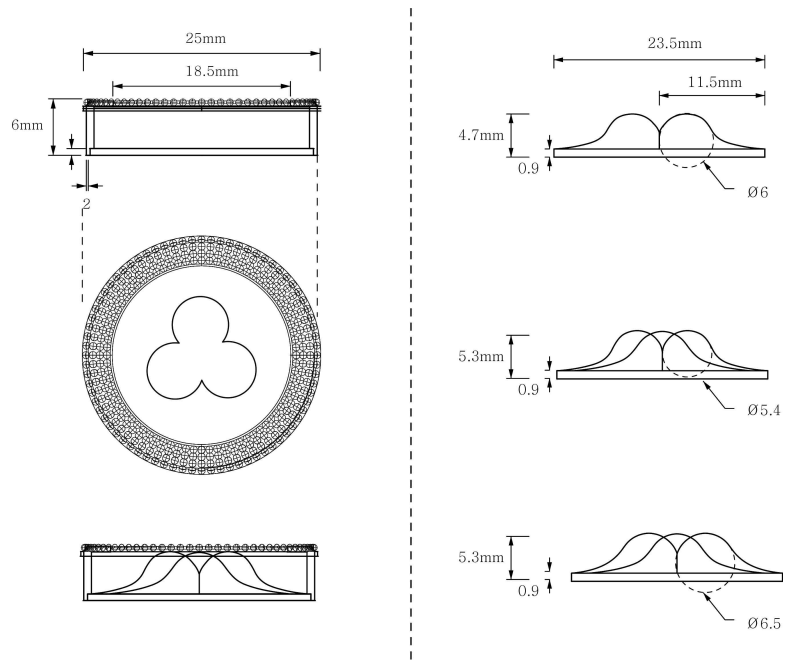


(그림 105) 〈Aurora setting 2〉 pendants, silver(white & gold plated), silver, crystal  
37×35×12mm

(도면 12) - <Aurora setting 1>



(도면 13) - <Aurora setting 2>



이 작품들을 통해 관객은 광학이 연출한 신비함의 향연에 새로운 의문과 끊임없는 사색을 이어가게 된다. 마치 신기루와 같으나 허무함과 소멸이 아닌 지속적인 영향력과 소통의 고리를 이어가는 것이다.

이 테마는 전통적 재현을 벗어난 가장 기발하고 조화로운 환영의 공간을 창조한다.

### 3. 작품연구 결론

지금까지 연구된 작업들의 제작 의도와 원리들을 아래와 같이 정리할 수 있다.

테마 ‘나르시스(Narcissus)’는 왜상기법을 장신구로 응용하는 새로운 시도로, 컴퓨터 시뮬레이션과 3D 프린팅을 통해 보다 정밀한 작업을 제작할 수 있었다. 다양한 사유를 담아낸 텍스트는 반사의 효과로 더욱 생명력 있는 울림을 가지며 관객과 소통의 공간을 이뤄갈 것이다.

테마 ‘여왕의 보석(Queens Gemstone)’은 모조석인 크리스털을 반사와 일루션을 통해 그 어떤 보석보다 신비하고 아름다운 색채를 자아내며 차별적인 가치로 재탄생시킨다. 재료가 가진 본연의 이미지로부터 독립된 새로운 이미지를 창조하고 역설로서 이것의 가치를 더욱 높여준다.

테마 ‘보타닉(Botanic)’은 금속 반사체의 인공적인 느낌을 자연의 유기적 형태를 통해 완화시키고자 하였다. 식물의 형태와 꽃 또는 열매의 모티브가 환영의 색과 어우러져 신비한 생명력을 자아낸다. 자연의 은유적인 느낌을 감성적으로 연출 할 수 있는, 반사의 일루션의 또 다른 연출을 보여준 것이다.

테마 ‘일루션 왈츠(Illusions Waltz)’에서는 실재와 환영이 선보이는 생동감으로 왈츠의 선율과 같은 조화를 보여준다. 무엇보다 특정 부위를 강

조하기 위한 의도적인 왜곡은, 반사체를 가장 효율적으로 사용한 연구라 할 수 있다.

테마 ‘오로라 세팅(Aurora setting)’에서는 광학이 연출하는 환영의 보석이 만들어 졌다. 현상으로 경이로움을 느끼듯 빛의 공간이 연출하는 신비함은 관객으로 하여금 실존과 환영에 대한 끊임없는 의문을 제기하게 하며 다양한 사유를 담아내는 소통의 도구가 된다. 다이크로익 필름을 도입하여 색과 분위기는 기존의 원석이 줄 수 없는 차별적인 미적 가치를 가지고 있다.

테마 1-5까지 반사체의 구조 및 형태, 재료, 상등을 다름 (표5)에 정리하였다.

(표 5) 각 테마별 반사체, 재료, 상의 비교

테마	반사체의 형	상의 형태	반사체와 원형의 배치	주 재료	
1 Narcissus	오목/ 기하학적 형태	확대, 일그러짐	반사체 내부에 반사 원형 배치	기 존 재 료 , 기 법	텍스트 3D printing
2 Queens Gemstone	오목/ 기하학적 형태				크리стал
3 Botanic	오목/ 유기적 형태				아크릴, 크리стал
4 Illusions Waltz	오목/ 기하학적 형태			새 로 운 재 료	이중아크릴
5 Aurora setting	오목, 볼록/ 기하학적 형태	확대, 축소	반사체 외부에 반사 원형 배치		아크릴, 다이크로익 필름

## VI. 결 론

지금까지 본 연구자의 일루션을 응용한 아트 주얼리의 이론적 배경 및 연구 작업을 살펴보았다. 특히 반사의 일루션이 가진 가치는 아래와 같이 정리할 수 있다.

첫째, 반사의 일루션은 착시를 통해 재료에 새로운 이미지를 부여한다. 현실과 환영의 이분법적인 대립이 무력화되고 명확한 구분이 유보되어 원본의 가치로부터 독립되어 새로운 이미지가 창조되는 것이다.<sup>105)</sup> 이로써 재료는 사회적 통념이 설정한 가치보다 착시의 효과에 따라 재정립된다. 관객들은 이성적으로 이해 할 수 없는 현상을 마주하고 시각적 판단이 완전한 도구가 아님을 인정하게 되며, 물질의 가치보다 현상에 집중할 수 있게 한다. 이로써 관습적인 사고는 사라지고 예술을 누리는 가장 순수한 접근이 되는 것이다.

둘째, 반사의 일루션은 금속을 환영의 색으로 무게도 없이 양감 있게 채워간다. 이 색감은 금속에 쓰인 그 어떤 착색보다 맑고 화사하며 착용자의 움직임에 따라 변화하여 생동감이 더해진다.

셋째, 반사의 일루션은 실재와 환영 즉 물질과 비 물질이 융합되는 새로운 시도이자 재료의 확장을 의미하는 것이다. 또한 착시라는 교감의 체계는 감각적 재료를 수용하는 의미도 된다. 즉 전통적 재현과 고정 관념의 영역을 넘나드는 것이다.

넷째, 신비함으로 이어가는 소통의 논리가 성립된다. 일상적이고 이성적인 이해를 무너뜨리는 착시는 기이한 감정을 일으키지만, 이로써 호기심이 자극되고, 궁금증을 유발시켜 현실의 재현보다 더 흡인력을 갖게 된

---

105) 김조욱, 앞의 책, p.17.

다. 이것은 관객과의 소통의 기폭제가 되어 상호 교류적인 예술을 누리게 된다.

본 연구의 일루션은 신기루와 같은 무(無)실체의 허무한 환각이 아닌 실존의 근원을 통해 생겨난다. 따라서 이 연구의 주요 요소인 실존은 반사체의 원형이며 반사체를 통해 환영의 근원이 되는 것이다. 이로써 실존과 환영이 조화롭게 공존하고 전통적 재현을 넘어서 새로운 이미지로 각색되는 공간이 탄생하게 된다.

작품연구에서 재료 선택의 난점은, 재료가 가진 본연의 이미지만으로 반사의 효과를 예측하는 것은 어렵다는 것이다. 재료는 반사상과 착시를 통하여 본래 이미지가 변형되고 새로운 이미지를 반추하도록 한다. 따라서 재료는 분석적인 접근보다 직접 대입하여 그 결과를 검토하는 과정을 거쳐야 했다. 그 효과를 검토하는 과정에서 컴퓨터 시뮬레이션의 도입은 몇몇 작품의 효율적인 진행을 도왔다. 이와 같이 재료의 선택에서부터 직관적 분석만으로는 통제되지 않는 부분이 있는데, 이는 오히려 상상하지 못한 우연의 효과와 재료를 발견하게 되었으며 이로써 기대 이상의 열린 가능성을 실감하게 되었다.

본 연구는 이렇게 선택한 실제의 재료와 환영의 조화를 장신구에 응용하여 미적 가치를 입증하고자 하였다. 재료의 범위는 기존 재료의 재인식과 신 재료를 도입하여 새로운 가치를 제시하는 것으로 설정 하였으며 총 5가지의 테마로 제작 했다. 작품들은 은유를 담아낸 텍스트로부터 화려한 색의 클래식한 목걸이, 빛을 머금은 듯한 자연물, 반복적인 패턴의 일루션 그리고 광학의 보석으로까지 다양한 결과가 산출 되었다.

본 연구의 일루션은 관찰자의 이성적 인지가 무력해지고 본질의 확고한 지각이 불가능해지며 작품과 관객은 새로운 소통을 써간다. 보다 다양한 연구로 대중과 소통하며 아트 주얼리의 대중화를 위한 작은 영향력이 되길 바란다.

## 참 고 문 헌

### <국내도서>

- 전경갑, 『문화적 인간과 인간적 문화』, 푸른사상, 2003,  
윤난지, 『현대미술의 풍경』, 예경, 2000.  
진중권, 『진중권의 서양 미술사』, 휴머니스트, 2008.  
최의현. 『최의현의 정신병리 강의』, 시그마프레스, 2008.

### <번역서>

- 니콜라 부리요 저, 현지연 역, 『관계의 미학』, 미진사, 2011  
모리스 메를로 폰티, 김화자 역, 『간접적인 언어와 침묵의 목소리』, 책 세상, 2014  
모리스 메를로 폰티, 김정아 역, 『눈과 마음』, 마음산책, 2008,  
벤 보바, Ben Bova, 이한음 역, 『빛 이야기』, 웅진, 2004,  
사빈 멜쉬오르 보네, 윤진 역, 『거울의 역사』, 에코 리브르, 2001.  
시릴바레트, 정미희 역, 『옅아트』, 미진사, 1987.  
올드리치 저, 김문환 역, 『예술철학』, 북코아, 1979.  
자크라캥, 권택영 역. 『욕망이론』, 문예출판사, 1994.  
존 버거, 강명구 역, 『영상 커뮤니케이션과 사회』, 나남, 1993.  
칸딘스키, 차봉희 역, 『점선면』, 열화당, 1983.  
하워드 리사티, 허보운 역, 『공예란 무엇인가』, 미진사, 2013.  
호르헤 루이스 보르헤스, 황병하 역, 『보르헤스 전집 4- 칼잡이들의 이야기』, 민음사, 1997.

### <학위논문>

- 강미정, 「C. S. 퍼스의 기호학 연구 : 신미술사의 철학을 위하여」, 서울대학교 박사학위 논문, 2007  
김승옥, 「천연소재를 활용한 실용적 비즈 디자인 개발 연구」, 서울시립대학교

- 석사학위논문, 2007.
- 김은정, 「현대 장신구의 융합 현상 및 융합 정도에 관한 연구」, 단국대학교 박사학위논문, 2012.
- 김조옥, 「거울을 통한 화화공간에 관한 연구」, 대구가톨릭 대학교 석사학위논문, 2010.
- 김혜영, 「현대예술의 소통 층위와 의미에 관한 연구」, 강원대학교 석사학위논문, 2014.
- 문순영, 「식물의 유기적 형태미를 응용한 금속 장신구(Jewelry) 디자인연구」, 이화여자대학교 석사학위논문, 2006.
- 박상숙, 「현대패션에 나타난 가변성 디자인 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2008.
- 신정주, 「현실과 비현실이 공존하는 극적 공간-본인의 단편영화 <비밀>을 중심으로」. 이화여자대학교 석사학위논문, 2014.
- 이의경, 「반사체에 투사된 가상표현에 관한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2004.
- 이운정, 「인지 과정에서의 착각과 공감각적 착시의 표현 기법」, 국민대학교 석사학위논문, 2009.
- 오설희, 「에니메이션에서 영상언어으로써 활용되는 인지적 착시의 유형적 분류 연구」, 2008.
- 오주연, 「거울의 왜곡된 상을 통한 욕망의 이미지 표현 연구」, 서울과학기술대학교 석사학위논문, 2013.
- 유영란, 「현대 타이포그래피에 나타난 공간성 연구」, 서울과학기술대학교 석사학위 논문, 2003.
- 윤성준, 「거울 유희로 본 타이포 그래픽의 유희적 표현에 대한 연구」, 홍익대학교 석사학위논문, 2007.
- 최솔구, 「아니쉬 카푸어(Anish Kapoor)의 조각의 신체성에 대한 연구」, 서울대학교 석사학위 논문, 2013.

#### <학술지>

- 김경남, 이면재, 「예술과 과학 기술의 융합을 통한 자기력기반 이미지 왜곡의

예술적 감성표현과 사용자 몰입」, 『디지털 융복합연구』 제13권 제8호, 2015

김동윤, 「언어와 몸, 그리고 미학적 존재론 : 소쉬르 언어학의 흔적과 모리스 메를로 폰티의 철학사상 연구」, 『기호학 연구』, 21권, 2007.

박상희, 「조형 장신구의 대중화를 위한 방안 모색 : 에디션 개념의 도입」, 『한국디자인문화학회지』, 제20권 제3호, 2014.

박상희, 「브루노 마티나찌의 장신구 연구」, 『한국디자인문화학회지』 18권 4호, 2012.

이광선, 「현대장신구의 예술성」, 『한국디자인문화학회지』 6권 1호, 2000.

이광선, 「케르트로트만의 장신구에 대한 연구」, 『기초조형학연구』 8권 4호, 2007.

이창림, 「조각예술에서 재료의 선택과 처리」, 『미술교육논총』 제13집 1호, 2002.

송대섭, 이은영, 「거울의 이중적인 구조에 대한 연구」, 『만화애니메이션 연구』 통권 제41호 2015.

#### 〈외국도서, 신문, 간행물〉

Anne-Barbara Knerr, 『Schmuck und Sinn: Fragen und Antworten zum Phänomen Schmuck』, Books on Demand GmbH, 2009.

Chntlianne Weber, 『Art Deoo Schmuck. Die internationale Schmuckszene der 20er und 30er Jahre』, Muenchen, 2000.

Daniel Birnbaum and Madeleine Grynstejn, 『Olafur Eliasson- The Weather Forecast and Now』, London and New York, 2002.

Den Besten, Liesbeth, 『On Jewellery: A Compendium of International Contemporary Art Jewellery』, Arnoldsche, 2011.

Florence de Meredieu, 『Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne』, Larousse, 1999, pp.1-3.

Fred Evans and Leonard Lawlor, 『Merleau Ponty's Notion of Flesh』, State University of New York, 2000.

Gaspar, Monica, 『Contemporary jewellery in post-historical times, in Maria Cristina Borgesio (ed.)』, Time Tales, 2007.

Maribel Koniger, 『A class of its own, in Florian Hufnag (ed.), The Fat

Booty of Madness』 , Arnoldsche, 2008.

<참고 사이트>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_jewelry](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_jewelry)

<http://terms.naver.com>

<http://pe2bz.philpem.me.uk/Lights>

<https://www.google.com.na/patents>

<https://www.pinterest.co.kr/pin>

<https://ko.wikipedia.org/wiki>

<http://www.pandora.net/ko-kr/universe/jewelleryguide/process/stonesprocess>

<http://www.boredpanda.com/anamorphic-cylinder-art>

[http://solutions.3m.com/wps/portal/3M/ko\\_KR/APACAMD/Home/GlassFinishes/DecoFilm](http://solutions.3m.com/wps/portal/3M/ko_KR/APACAMD/Home/GlassFinishes/DecoFilm)

<기타>

Jens-Ruediger Lorenzen, 『Zeitgenössische Schmuck und Gerät Gestaltung in Deutschland』 , 96 한국 독일 현대 장신구전, 현대 미술관, 1996.

이현, 「테마로 읽는 미술사 이야기 거울과 자화상」 , 『월간정보지』 , 예술의 전당, 2006년 2월호

# ABSTRACT

## Study on Art Jewelry applying Illusion of Reflection

Sanghee Park

Crafts Major

Department of Fine Arts

The Graduate school of

Sungshin University

The concept of traditional jewelry is the ornament of human body in accordance with the time and cultural type, and jewelry was produced depending on wearers' esthetic tastes and purposes. However, as the current of various types of art in the early 20th century came into the place of free expression, the movement to seek art also began in the area of jewelry. This is the birth of art jewelry. Proposing the possibility of art that was never deeply dealt with, artists have discussed the role and new values of jewelry. However, during its conversion into art, they came to encounter narrow-minded recognitions of jewelry, that is, jewelry was considered to be just decorative art not embracing artistic reasoning, or it had negative images caused by the preference to expensive materials. Countering this prejudice, artists expressed artistic

reasoning regarding the concept, materials, techniques, and wearing of jewelry, escaping from the existing mode and stereotype. In this way, artists have developed jewelry as an art that can communicate with the public.

This study tries to apply illusion of reflection, seek differentiated esthetic values, and thereby pass down art jewelry to communicate with people. The various phenomena of illusion produced by reflection are to convert original images to new values by having materials and the images of phantom coexist. Illusion, the phantom by visual perception, is called 'optical illusion', which generates visual derangement, destroys rational understanding, and produces mysterious emotion, but at the same time, stimulates curiosity to have the charm better than the reproduction of reality. Viewers come to realize that visual judgment is not a perfect tool, and thus they come to lay down the existing value and prejudice and then have pure and esthetic experience. This process creates the logic of communication with people leading to mystery, letting them experience the art of mutual interchange.

The purpose of this study is to prove the esthetic value of jewelry by applying the harmonious coexistence between existence and phantom made by illusion of reflection. This is the process of acceptance of material and immaterial materials, and the mystery created by optical illusion is reorganized as a differentiated value, which makes it possible to communicate with people. Through this communication, this study intends to provide various artistic experiences for people and contribute to proliferation of art jewelry that is currently not so widely recognized.

The content of this study consists of 6 chapters. Chapter 1 is Introduction, and Chapter 2 describes the concept, characteristics, and materials of art jewelry. Chapter 3 is to examine various discourses about the art and philosophy of reflection and understand its physical principles. Chapter 4 explains the concept of illusion and the distorted image expressed in this study. Chapter 5 deals with the value and meaning of introduction of illusion of reflection in the aspects of communication and materials. Chapter 6 contains analyses of works and detailed explanations. Research on works takes a large proportion of this study, which shows that there are many researchable works that have the capability to develop further. As illusion of reflection has potential expandability, this study expects it to communicate with more people in the future.