# 논 문  개 요

동양의 사상가 노자는 <도덕경>에서 인간을 자연의 일부, 자연적 본성을 지닌 존재로 그렸다. 자연의 섭리대로 살아가는 소박한 삶의 모습인 '무위자연' 사상을 논했다. 또한 서양의 사상가 루소(Henri Rousseau)는 '자연으로 돌아가라.' 며 자연을 빗대 인간의 본성, '인간 회복'을 추구했다. 현대 인간은 기계문명에 얽매이고 인위적인 제도 속에서 허덕이며 사는 한편 자연에 귀의하기를 꿈꾸며 살고 있다.

그런 가운데 예술이 인간과 자연을 연결해주는 매개체로서의 역할을 하고 있다. 오늘날의 조형예술에서 보더라도 자연 회귀를 갈망하는 모습들이 다양하게 나타나고 있는 것을 볼 수 있다.

또한  인간은 옛날부터 동물을 의인화하여 인간사회를 풍자하고 교훈과 유머를 주는 예가 많았다. 동물이 지니고 있는 본성을 바탕으로 인간의 정신적 가치를 표본으로 삼는 것과, 인간의 행위에 비유하여 우화적으로 표현하는 것을 좋아했다.

우화는 인간이 아닌 동물 또는 식물이 사람과 똑같이 행동하여 인간사회를 풍자함으로써 삶을 한결 윤택하고 아름답고 여유롭고 멋스럽게 해주는 역할을 한다. 그렇듯 자연과 사물에 또 하나의 생활 감정을 부여하고 교훈과 해학적인 재미를 주는 점이 본인으로 하여금 우화에 관심을 갖게 만들었다. 바로 그 점이 작품을 형상화하는데 동기가 되었다.

본 논문은 본인의 작품의 이론적 배경에서부터 소재의 상징성과 표현방법,

작품의 주제에 대해 논하고 있다.

본 논문은 총 3장으로 구성되어 있다.

제 1장 서론에서는 작품 주제설정 동기와 연구목적을 설명하였다.

제 2장 본론에서는 작품의 정신적 배경과 형태적 근거를 서술하였으며 개별 작품의 설명을 위하여 작품의 이미지를 통해 제작 의도와 제작 기법 등을 서술하였다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용을 총괄하여 본인 작품의 궁극적 목적을 서술하고 앞으로의 작업관을 확립하고 나아갈 방향을 제시하였다.

# 목 차

**논 문 개 요**

**I. 서 론** ····· 1

**II. 본 론** ····· 3

1. 작품의 이론적 배경 ····· 3

우화 ····· 3

2. 작품의 형태적 배경 ····· 6

1) 작품의 형태적 근거 ····· 6

2) 늑대의 상징성 ····· 7

3. 작 품 분 석 ····· 11

**III. 결 론** ····· 26

**참고 문헌**

ABSTRAC

# 작 품 목 차

【작품 1】 야(野)~후 - 브론즈 50 X 15 X 32 cm. 2006 ····· 12

【작품 2】 야(野)~후 - 브론즈 35 X 16 X 53 cm. 2006 ····· 14

【작품 3】 야(野)~후 - 브론즈 42 X 28 X 23 cm. 2007 ····· 16

【작품 4】 야(野)~후 - 오석. 검은 대리석 29 X 30 X 36 cm. 2007 ··· 18

【작품 5】 야(野)~후 - 브론즈. 유리. 메니큐어 39 X 20 X 57 cm. 2007 20

【작품 6】 야(野)~후 - 대리석 22 X 15 X 65 cm. 2007 ····· 22

【작품 7】 야(野)~후 - 대리석 15 X 15 X 30 cm. 2007 ····· 24

# I. 서 론

오늘날 우리의 가치와 경험은 과거보다 경제논리, 지식과 권력, 욕망의 통제 체계 등의 사회적 관계에 의해 규명되고 존재한다.

또한 새로운 가치와 변화를 요구하는 이 시대의 구호들이 오히려 현대인에게 더 큰 정신적 장애를 주고 있다. 즉 강자가 득세하고 약하고 어리석은 자는 생존할 수 없는 이 험한 세상에서 어떻게 살아남을 수 있는가에 대한 스트레스인 것이다. 이러한 시대에 우화는 현실적인 삶의 지혜를 가르쳐 준다.

우화에 동물이 많이 등장하는 것은 길들인 가축이든 야생동물이든 인간이 원시시대부터 동물들과 아주 가까이에서 생활했기 때문이다. 그 결과 동물들의 생활을 상상해보고 인간에게 어울리는 감정이나 행위의 동기를 부여하게 되었다. 그 예로 현재 남아있는 이솝(Aesop)[1]우화의 70% 이상의 작품 속에 동물이 등장한다. 따라서 우리는 우화하면 쉽게 동물 이야기를 연상하게 된다.

우화는 삶에 대처하는 보통 사람들의 생각을 반영하고 있다. 그러므로 옛 철학자들이 설파한 윤리적 덕목의 이상이나 덕성의 추구와는 별 관련이 없다. 우화가 내포 하고 있는 교훈은 엄밀한 의미에서의 도덕적 교훈이 아니라 인간 행동의 관찰에 의거한 세속적 지혜와 신중한 조심성의 권고인 경우가 많다.

이에 본인은 작품들을 표현하는 데 있어서 우화적인 특성들을 반영하여 본인 자신과 사회를 풍자하고자 했다. 또한 각박한 현대사회를 살아가는 사람들

---

1) 고대 그리스의 우화작가이며 작품 <이솝이야기>의 작자로 알려져 있다. 그러나 1784년 Gebhard라는 사람이 제기한 이후 오늘날 학자들은 일반적으로 이솝을 허구의 인물로 간주하고 있다.

에게 조금이나마 해학을 통한 작은 유머와 재미를 주고자 하였다.

이러한 가능성을 탐구하는 본인은 우화적 표현연구에 구체적인 동물-늑대를 등장시켜 우화적으로 표현하였다. 그리고 늑대의 외면적인 이미지의 의인화, 형태의 과장, 자세와 표정의 변화, 그리고 내면적인 본성을 상징화 하여 그 표현의 가능성을 조형화 하고자 했다. 그렇게 만들어진 작품들은 본인의 경험과 기억에 따른 상상력을 바탕으로 한다.

본 논문은 공격적이고 직설적인 비판보다는 작은 교훈과 해학적인 웃음을 표현하고자 한 본인의 작품들을 중심으로 서술하였다.

# II. 본 론

## 1. 작품의 이론적 배경

### 우화

우화<寓話>란 동물, 식물, 무생물 등을 통해 인간의 성격을 풍자적으로 표현하여 유익한 교훈을 일깨워주는 이야기이다. 즉 동식물을 인격화하여 인간적인 상황이나 인간의 행동을 묘사한다. 도덕적인 교훈이 담겨 있으며, 그 분위기가 아이러니하고, 현실적이며, 풍자<諷刺>와 해학(諧謔)[2]이 강하다.

그 어원의 기원은 독일 문예학에서 <Fabel>[3]의 라틴어인 'fabula'와 연결된다. 이는 메르헨<Marchen>이나 허구의 이야기라는 의미의 고대 프랑스어인 ‘fable'이라는 말을 거쳐 1515년 독일에서 'fabulieren'이라는 말로 변천하여 ‘환상적으로 이야기 하다’라는 개념으로 정착되었다.[4] 18세기에는 동물, 식물 혹은 사물들이 주도적인 역할을 하면서 어떤 특정 교훈을 이야기하는 형식의 장르 개념으로 이용되기 시작하였다.

우화의 가장 큰 특징은, 사람 대신 동물이나 식물, 무생물이 등장한다는 점이다. 특히 그리스의 수사학자들은 우화에 동물을 등장시킴으로써 무엇보다도

---

2) 풍자란 무엇에 빗대어 재치 있게 깨우치거나 비판하는 것을 말한다. 즉, 정치적 현실과 세상 풍조, 인간생활의 결함, 악폐, 허위 등에 가하는 기지 넘치는 비판적이고 조소적인 발언이다. 풍자는 문학, 회화, 영화 등 여러 예술 분야에서 많은 걸작들이 나오고 있다. 또한 해학이란 익살과 풍자적인 말이나 행동등을 이컫는다.

3) 독일 문예학에서는 독립된 하나의 문학 장르를 지칭하는 개념이다.

4) 김성한 <우화소설연구>(인천대학교대학원, 1997) p.4

그들의 특정 의도를 아무런 편견 없이 전달했다. 또한 전형적으로 대립 관계에 있는 짐승을 등장시켜 복잡한 인간세계에 나타나는 갈등관계를 도식적으로 단순하게 보여줄 수 있었다. 뿐만 아니라 모든 개인적, 역사적, 지역적인 연관관계에서 벗어날 수 있었다.

즉, 우화의 주인공들은 인간의 모든 기능을 갖춘 인격체로서 자유롭게 지껄이고 행동한다. 바로 그 점이 우화의 기교적 특색이라고 할 수 있다.

또한 우화의 특징은 시대와 장소의 배경이 막연하며, 본격적인 소설과는 달리 갈등이 심각하지 않다.

유명한 우화 작가로는 <이솝이야기>의 작가로 알려진 이솝(Aesop)을 첫 번째로 꼽을 수 있다. <이솝이야기>는 설화를 모아 만든 이야기로, 동물의 행동과 성격을 빌려와 일반 사람들에게 간결하고 명쾌한 문장으로 적절한 교훈을 보여주고 있다.

우화 작가 그리고레 알렉산드레스쿠(Grigore Alexandrescu)는, 우화에 주요한 소재로 등장하는 동물을 의인화 하여 인간의 도덕적인 결점을 드러냈다. 인간의 위선을 풍자하고 세기의 도덕성을 개탄하며 사회의 모순을 비난한다.

또한, 라 풍텐느(La Fontaine)[5]는 우화의 동물이 단순한 동물이 아니라 '아무리 보잘 것 없는 동물일지라도 우화에서는 인간의 스승이 된다.'라고 얘기한다. 라 풍텐느가 자신의 우화를 통하여 가장 지속적인 관심을 갖는 것은 '인간은 무엇인가, 인간의 본성은 무엇인가'하는 문제였다. 아무리 우화에 동물이 자주 등장한다 하더라도 그것은 동물들의 습성을 알려주고자 하는 것이 아니

5) (1621~1695)프랑스의 샹파뉴주에서 태어났으며 프랑스의 고전주의 시인, 우화 작가이다. 음악적, 회화적인 시구를 구사하여 자연스럽고 우아한 시를 썼으며, 그의 우화집은 동물에 빗대어 보편적인 인간 전형을 그린 우화 문학의 걸작으로 평가를 받는다. 작품에 〈우화시〉, 〈파브르〉 등이 있다.

라 궁극적으로 인간의 삶, 인간의 모습을 그리고자 한 것이다.

우리나라에서는 전승되어 오던 동물우화를 서설 형태로 발전시켜, 조선 후기에 다양한 동물우화소설[6]들이 나왔다. 그것은 그 시기 혼탁한 사회 분위기를 풍자하기에 적절한 방법이었을 것이다. 대표적인 예로, 조선시대 우화소설 중 하나인 <장끼전>[7] 을 들 수 있다.

우화작가들의 사상과 작품을 통해 알 수 있듯이 우화는 '예술과 도덕의 경계구역'에 있다. 또한 우화는 그 어떤 막연한 도덕적 교리가 아닌, 하나의 구체적 도덕 교훈을 포함한다. 우화작가는 인간의 천성을 해설하는 해설자이고, 작가가 살았던 그 시대의 관습을 검사하는 검사자이고, 명석하게 분별하는 진단자이기도 하다.

현대에 와서는 우화의 교육적 효용성이 다시 강조되고 있다. 우화를 놀이와 연극 등으로  변형하여 다루려는 작업이 늘고 있다. 새로운 우화 창작 작업과 기존 우화들을 비교하는 작업 등이 꾸준히 시도되고 있다. 이러한 시도를 통해 우화가 인식의 계발과 상상력 자극에 큰 도움이 된다는 점을 깨닫게 된다. 그런 의미에서 우화는 현대에 있어서도 지대한 관심의 대상이 되고 있다.

이에 본인은 이러한 우화의 특징과 주관적인 경험, 사상을 본인의 작품 기반에 두었다. 본인의 작품은 우화의 해학성과 풍자성을 바탕으로 표현하였다. 많은 사람들이 쉽고 재미있게 접근할 수 있는 우화는 본인의 사상을 표현하고 전달하는데 직설적인 효과보다 더 큰 결과를 기대할 수 있다. 따라서 예술로써의 우화는 자연과 인간, 인간과 인간이 공존할 수 있는, 자연과 인간의 회복

---

6) 조선후기 우화소설로는 <장끼전>, <서대주전>, <별주부전>등이 있다.

7) 여자의 말이라고 까투리의 말을 무시하다가 죽은 장끼와, 장끼가 죽은 뒤 곧바로 개가한 까투리를 통하여 남존여비와 개가 금지라는 당시의 유교 도덕을 비판, 풍자한 조선 후기 국문 의인 소설이다.

을 위한 정신적 가치의 필연성을 제공할 것이다.

## 2. 작품의 형태적 배경

### 1) 작품의 형태적 근거

자연은 인간에게 예술 활동에 있어서 무한한 소재를 제공해주었다. 인간은 자연을 끊임없이 탐구하고 느끼면서 체험한 감정들을 예술이라는 형식으로 표현했다.

인간의 사상과 감정은 문화적, 사회적, 역사적 배경을 바탕으로 한 환경에 의해 영향을 받아 형성 되었다. 그리고 예술작품은 인간의 그 사상, 감정과 더불어 작가의 조형미를 통해 창조 된다.

조형이란 여러 가지 것을 사용하여 어느 관념에서 형태를 부여하는 행위이다.[8] 또는 허버트 리드(Herbert read)[9]의 말처럼, 형태를 만들어 내려는 결과로 나타내는 현상으로 인간의 경험과 상징의 표상인 것이다.

예술가마다 대상을 대하는 심상의 차이에 따라 작품의 내용이 달라진다. 현실 상황에서 얻어진 경험과 주관적 관점에 따라 각기 다른 표현을 할 수 있다. 심상이란 마음에 떠오르는 감각적 성질을 가진 상이다. 우리 마음속에는 수많은 심상들이 있지만 각각 개념이 다르고 한 대상에서 나오는 심상이 누구

---

8) 한석우 <입체 조형 이론과 실제> 서울; 미진사,1991.P85

9) 1893~1968. 영국 시인, 예술 비평가이다. 예술을 과학이나 철학과 같이 유익한 지식의 자주적 형식이라고 논했다. 그의 저작은 강한 철학적 경향과 예술의 모든 문제에 대한 이론적이고 정열적인 접근을 특징으로 한다. 주요저서로는<벌거벗은 용사>,<예술의 의미>등이 있다.

에게나 같은 것은 아니다. 심상은 의식, 진실, 개념, 이미지 등을 포함하며 주관적이라 할 수 있다. 따라서 어떤 대상의 이미지를 표현할 때 각자마다 개개의 표현방식이 있을 수 있다.

본인은 대상에 대한 본인 개인의 경험과 기억에 따라 상상력을 덧붙였다. 상상력에 자극을 주어 내면 세계속의 여러 상징들과 기억들을 떠오르게 하여 연상 되어지는 이미지를 기초로 두고 있다. 이를 우화적인 내면의 언어로 표현하고자 하였다.

본인의 작품들은 늑대와 주변 상황들을 상징화시켜 우화적인 내러티브로 구성했다. 그 작품들은 본인의 심리적인 지형을 그려내고 있다.

### 2) 늑대의 상징성

**늑대**

예술작업에 있어서 동물은 이제 흔한 소재와 주제가 되었다. 예술가들은 동물의 단면을 다양한 접근방식을 통해 표현하고 있다. 본인은 동물 중 늑대를 선택하여 본인의 경험, 감정, 생각 등을 늑대의 내,외적 이미지와 접목시켜 표현하고자 하였다.

많은 야생동물 중 늑대만큼 우리가 부정적인 이미지로 바라보는 동물도 드물 것이다. 그런데 그 이미지들은 실재의 늑대와는 다른 면이 아주 많다. 늑대는 우호적이며, 사교적이고 사회성이 매우 강한 동물이다. 즉 늑대는 집단성과 위계질서가 강한 것으로 알려져 있다. 또한 대부분의 포유동물들이 다부다처제인 반면 늑대는 처음 교배를 한 상대방과 평생 동안 일부일처제로 '부부애

의 표본은 늑대' 라는 말이 중국고전에 있을 정도로 부부애가 강한 동물이다. 또한 늑대 사회에서는 특별히 새끼들을 아꼈다. 어미뿐만이 아니라 모든 암수 늑대들이 새끼들을 보호 했으며 어미를 잃어버린 새끼들에게도 먹이를 나누어 주며 보살펴 주었다. 야생동물 중에서 흔하지 않게 먹이 분배 과정에서 새끼들이 우위를 차지하고 있었다.

그럼에도 불구하고 일반적으로 우리는 늑대가 음흉하고 포악하다고 생각한다. 그 이미지는 약 1만 년 전 인간이 가축을 기르고 정착생활을 시작하면서부터 형성되었다. 인간과 늑대의 대립이 그때부터 시작된 것이다. 늑대는 목동이나 양치기개가 깨어 있을 때는 멀리서 배회하며 음흉한 눈길로 지켜보다가 목동이 한눈을 팔거나 잠든 사이, 아주 조용히 재빠르게 어린양을 감쪽같이 물고 달아나곤 했다. 그런 모습의 늑대를 바라보았으니 늑대에 대한 인간의 시선이 왜곡될 수밖에 없었다.

우화나 설화에서 늑대는 매우 포악한 이미지로 다뤄진다. 대표적인 예로 <아기돼지 삼형제>[10], <빨간 모자>[11] 등이 있다.

성서에도 늑대가 자주 등장하는데 주로 사나운 악으로 표현되고 있다.

그러나 신화 세계에서 늑대는 단편적으로 인간과 모순적이면서도 평화스러운 관계를 맺고 있다. 게르만 사회에 등장하는 펜리스(Fenris)[12]나, 로마 창건

---

10) 우리에게 가장 잘 알려진 내용의 <아기돼지 삼형제>는 조셉 제이콥스( Joseph Jacobs)라는 작가가 1898년 펴낸 우화집 <English Fairy Tales>에 실린 것이다. 이 작품에서 늑대는 착한 돼지 삼형제의 생명을 위협하는 악의 상징으로 등장한다.

11) 그림형제의 작품집에 실려 있는 작품이다. 늑대는 착하고 순진한 소녀를 위협하는 인물로 등장한다.

12) 파괴의 신 로키(Loki)와 거인 앙게르보다(Angrboda)의 아들로 아제신족에 의해 성장함.

신화의 주인공인 쌍둥이 형제 로물루스(Romulus)와 레무스(Remus)가 암 늑대의 젖을 먹고 자랐다는 이야기는 그 좋은 예가 된다. 그 신화들 속 늑대의 이야기는 현대에 들어와 소설과 영화, 애니메이션의 좋은 소재가 되었다. 늑대가 등장하는 작품으로 유명한 작품으로는 <정글북>[13],<원령공주>[14] 등이 있다. 두 작품 속에는 모두 늑대의 젖을 먹고 자란 주인공이 등장한다.

또한, 고대 그리스와 북구 신화에는 늑대인간[15]이 등장한다. 뿐만 아니라 늑대가 살거나 살았던 곳에는 예외 없이 늑대인간에 대한 전설이 있다. 이는 늑대가 온 세계에 서식하고 있었기 때문일 것이다.

우화에서는 물론이고 신화에서도 늑대는 인간의 일상에서 일어나는 사건들을 손쉽게 끌어내어 교훈적인 비교를 가능하게 하는 매개체의 역할을 충분히 하고 있다.

예술에서 표현되는 늑대상은 인간에게 숨겨진 늑대 속성을 투영해 주는 형상으로 이솝 이후 '강탈과 탐욕적인 인간의 경악스러운 모상'으로 오로지 힘과 권력에만 의지하는 비열한 인간 무리들의 화신으로 그의 우월성이 아주 강하게 부각되었지만, 늑대의 모습은 매우 자의적이면서 또한 아둔한 존재로 나타난다.

---

13) 조셉 루드야드 키플링(Joseph Rudyard Kipling)이 1894년에 발표한 <정글북>은 원래 일곱 개의 단편 소설로 이루어진 작품이다. 우리에게 알려진 모글리 이야기는 그 중 세 개의 이야기를 모아서 만든 것으로, 영화, 뮤지컬, 애니메이션 등으로 만들어져 더욱 유명해졌다.

14) 997년 일본의 미야자키 하야오 감독이 만든 애니메이션이다. 이 만화영화는 1997년 베를린 영화제에서 특별상과 최우수영화 음악상을 수상했다.

15) 늑대처럼 생긴 사람이 숲을 보호한다고 생각했던 것이 늑대 인간으로 발전된 것이다. 늑대인간은 평상시에는 인간으로 생활하지만 보름달이 뜨는 밤이면 늑대로 변하는 괴물이다.

또한 늑대는 현재 우리나라에서 남성의 본능적인 면을 표현하는데 자주 비유되고 있다. 유전자와 호르몬으로 인한 남성의 생물학적 특징을 비유하는 것이다. 과거 원시시대에는 남녀의 성적 행동들이 자유롭고 자연스럽게 표현되고 받아들여졌지만, 문화가 점점 발전하면서 성적 행동들이 규제되고 자제되어 왔다. 그러나 남성의 성적 본능은 원시시대와는 다르게 겉으로 모두 드러나지는 않지만, 여전히 내재하고 있는 음흉하고 강한 본능으로 비쳐지고 있다. 그런 점을 빗대 늑대가 음흉한 남성성으로 회자되고 있는 것이다.

자연이 파괴되면서 많은 동식물이 사라지고 있다. 늑대 역시 현재 지구상에서 멸종 위기[16]에 놓여 있는 종이다. 본인은 으스스한 밤에 저 먼 산꼭대기에서 울부짖는 늑대의 모습을 실제로 본적은 없다. 그러나 동물원에서 보거나, 많은 우화 속에 등장하는 늑대의 모습을 보면서, 늑대에 대한 본인의 이미지를 구축해갔다. 야생늑대의 생태적인 실제 모습과 우리가 가지고 있는 늑대이미지 사이의 차이점에서, 본인은 늑대의 모습을 다양한 형상과 이미지로 풀어 표현하고자 하였다.

즉, 본인은 우화나 신화 속에 나타난 늑대의 모습과 더불어 또 다른 의미를 작품으로 표현하고자 했다. 그것은 야생의 자연 속에서 살아가는 늑대의 속성이다. 그 의미는 인위적으로 길들여지지 않은 야생성, 가식적으로 꾸미지 않은 본성의 진실성 등이다. 그것을 본질성의 회복과 우화성의 표현으로 탐구하였다.

16) 우리나라에서는 1967년 경북 영주시 상망동에서 생포된 늑대 수컷 한 마리 이후 지금까지 한번도 발견된 적이 없다.

## 3. 작 품 분 석

본인의 작품에서는 표현방법으로 늑대를 의도적으로 축소하여 표현했다. 대부분 몸에 비해 전체적인 팔과 다리가 가늘며 실제 늑대보다는 인간의 팔과 다리의 비례로 표현됐다. 머리는 과장하여 형태상 크게 표현했으며, 꼬리는 털이 무성하며 길고, 꼬리의 방향은 상황에 맞게 표현했다. 전체적인 몸에 비해 얼굴 표정은 더욱 세밀하고 과장되게 표현했다. 그에 대비하여 상징화 된 사물들과의 형태상 조합을 통해 드러나는 우화적인 행위의 이미지들을 부각시키는 데에 주안점을 두었다. 버선, 나무, 망치, 사과, 집 등 상징화 된 사물들은 작아진 늑대와의 자연스러운 결합을 도모했다. 즉 포즈상에서 늑대를 의도적으로 꼬리만 남겨놓거나 몸을  등분화 시키며 왜곡된 과장 등의 변형을 주었다. 이러한 형태들을 통해 행위의 모습이 더욱 극명히 드러나게 표현하여 우화적인 특징을 보이게끔 의도 하였다.

본인의 작품에서 보여지는 늑대는 의도적인 왜곡과 의인화 과정의 표현을 통해 우리가 인생을 살아가면서 느끼는 여러 가지의 중압감이 내포한 모순을 표현하였다.

늑대와 주변의 상황들을 상징화 시켜 우화적으로 구성하고 있는 본인의 작품들은 개인의 심리적인 지형을 그려내고 있다. 버선을 오르기 위해 헐떡거리는 늑대의 얼굴 표정과 “야후”라고 외치는 장면, 시간의 흐름을 상징하는 달 위에 올라타 노를 저어가는 늑대의 얼굴 표정은 익살스러움과 해학의 모습을 지니고 있다. 본인의 감정을 늑대의 이미지로 차용하여 그 속에서 일어나는 해프닝들을 익살스럽게 표현하고, 본인의 삶의 모습과 또한 관객들도 함께 반성할 수 는 태도를 취하게 하는 점에서 우화적인 조각이라 할 수 있다.

【작품 1】 야(野)~후

【작품 1】 야(野)~후

재　　료 : 브론즈
크　　기 : 50 X 15 X 32 cm
제작 연도 : 2007
제작 방법 : 늑대와 버선의 형태를 흙으로 만든 후 석고 틀을 만들고 F. R. P로 성형한 후 실리콘 작업과 밀랍과정을 거쳐 브론즈로 주조 하였다.

늑대와 대비되는 버선은 본인의 초등학교 시절인 남도의 진도지방으로 거슬러 올라간다. 그 당시의 여인들이 전통적인 관습을 지키며 버선을 신고 다닌 것에 기인한다. 버선은 본인이 바라보는 어린 시절 여성의 이미지이다.

자화상을 상징하는 늑대는 어둡고 칙칙한 군청색으로 채색했다. 본인의 작품에서 늑대는 프로이트(Sigmund Freud)가 이야기하는 야성적인, 성적 본능에 충실하고자 하는 늑대의 모습이다. 버선의 색깔은 깊고 맑은 물의 빛깔과 같은 색상으로 채색했다. 버선의 모양은 최대한 곡선미를 살리기 위해 버선코를 위로 들어 올려 맵시 있게 표현했다. 발바닥 부분도 발의 선을 살려 가운데는 오목 들어가고 뒤꿈치는 부드럽게 둥근 선을 이루도록 만들어 전체가 유연한 곡선으로 이어진다. 둥근 발꿈치를 살짝 딛고 있는 형상이다.

버선의 모양과 색채의 조형은 전통적인 여성상을 그려내고 있다. 현대의 도시적인 이미지보다는 어머니처럼 따뜻하고, 고향과 같이 다정한 여성상을 추구하며 갈망하는 늑대의 모습을 표현하였다.

【작품 2】 야(野)~후

【작품 2】 야(野)~후

재　　료 : 브론즈

크　　기 : 35 X 16 X 53 cm

제작 연도 : 2007

제작 방법 : 늑대와 달의 형태를 흙으로 만든 후 석고 틀을 만들고 F. R. P로 성형한 후 실리콘 작업과 밀랍과정을 거쳐 브론즈로 주조 하였다. 늑대의 손에 쥔 긴  노는 동을 단조하여 제작하였다.

둥근 달은 시간의 흐름과 과거, 현재, 미래를 상징한다. 그 둥그런 달 위에 올라타 노를 저어 가는 늑대의 모습을 표현하였다.

늑대의 얼굴표정과 자세에서 힘이 있고 당차게 표현하여 도전적이고 무모한 행위의 희극성과 진취성을 강조하고자 하였다. 과거의 나약함과 지나가버린 시간보다는 자신의 미래를 위해 본질을 찾아 나아가는 삶의 모습을 표현했다. 달과 늑대의 중앙을 가로 질러 길게 내려진 노는 살아가는 사람들의 삶의 방향과 시간을 나눌 수 있는 상징으로 표현한 것이다.

【작품 3】 야(野)~후

【작품 3】 야(野)~후

재　　료 : 브론즈

크　　기 : 42 X 28 X 23 cm

제작 연도 : 2007

제작 방법 : 전체적인 늑대와 망치의 형태를 흙으로 만든 후 석고 틀을 만들고 F. R. P로  성형해 브론즈로 주조 하였다.

재판장에서 유죄 판결을 받는 장면을 연상시키듯 망치로 두들겨 맞아 산산조각 난 늑대의 모습을 형상한 작품이다. 이 작품의 형태와 늑대의 표정을 통해 본인의 과거의 행동들을 반성하는 모습을 은유적으로 표현하였다.

형벌을 받는 늑대가 담배를 들고 있다. 담배는 반항적이고 건방진 늑대의 모습을 효과적으로 연출하기 위한 것이다.

늑대가 누워있는 좌대 옆면의 거친 표면과 윗면을 매끈한 표면으로 대비시켜 망치에 맞는 늑대의 모습을 부각시키고자 하였다.

망치는 사회적이고 현상적인 형벌과 동시 본인의 무의식에 내재하고 있는 양심과 죄의식을 상징한다. 때로는 스스로 자신이 자신에게 가하는 양심의 심판이 가장 가혹한 형벌이 될 수 있다. 그 심판 밑에서 늑대는 비명을 지르며 자지러져 있다.

【작품 4】 야(野)~후

【작품 4】 야(野)~후

재　　료 : 오석. 검은 대리석

크　　기 : 29 X 30 X 36 cm

제작 연도 : 2007

제작 방법 : 전체적인 형상을 흙으로 제작한 후 다시 석고로 성형된 모형을 제작했다. 석고 모형을 바탕으로 돌을 가공하여 흙 작업 상태의 원형과 같은 형태로 제작하였다.

사과의 표면부분은 고운 사포로 연마하여 광을 내고 꼬리는 거친 느낌으로 처리한 후 사과에 드릴로 타공하여 고정하였다.

꼬리만 남겨 놓고 사과에게 전부 먹혀버리는 늑대의 모습이다.

늑대는 성경 속에서 이브의 유혹으로 사과를 먹어 에덴동산에서 쫓겨나는 아담과 같다. 이 작품에서 아담인 늑대는 오히려 사과에게 먹혀버리는 형국이다. 그런데, 늑대는 그 유혹 뒤에 오는 파멸을 생각하지 못한 채 현재 유혹의 달콤함에 젖어 꼬리를 세우고 있다.

흔히 사과는 화사하고 탐스러운 색을 띄지만 본인의 작품에서는 검은색 돌로 표현하였다. 유혹이란 중독성도 내재하고 있다. 결국 모든 것을 앗아갈 수 있는 블랙홀과 같이 인간을 유혹하여 파멸로 이끄는 이미지로 표현한 것이다.

【작품 5】 야(野)~후

【작품 5】 야(野)~후

재　　료 : 브론즈. 유리. 메니큐어
크　　기 : 39 X 20 X 57 cm
제작 연도 : 2007
제작 방법 : 우선 전체적인 형상을 흙으로 제작한 후 늑대와 가면을 F. R. P 로 성형한 후 브론즈로 주조하였다. 나무는 1cm 두께 5장의 유리판에 메니큐어로 꽃잎 형태를 그려 넣은 뒤 유리본드로 유리판을 고정시키고 석고로 성형된 나무 모형을 바탕으로 유리를 가공 제작하였다.

등 뒤에 나무를 두고 앉아 있는 늑대의 모습이다.

나무의 꽃잎들은 늑대에게 유혹을 당한 여성과 늑대의 과거를 상징한다.

나무는 속이 훤히 비치는 유리나무이다. 감춘다고 감추지만 속이 빤히 들여다보이는 인간의 속내 같은 것이다.

메니큐어로 색칠한 꽃잎이 무성하게 달린 나무 앞에 늑대가 앉아있다. 가면을 머리위로 제쳐놓고 깊은 생각에 잠겨있는 듯한 늑대다. 늑대의 가면은 인간의 얼굴이며 메니큐어로 채색되어있다. 늑대가 썼던 인간 가면은 가식적이고 인위적이고 계산적인 모습들을 의미한다. 즉 늑대의 본성이나 자연스럽고 진실한 내면을 가리고 감추는 역할을 했던 것이다.

이제 늑대는 그 가면을 벗고 화려한 가식적인 과거 보다는 앞으로의 삶을 위해 사색과 반성을 하고 있다.

자신들의 야심과 성공만을 위해 인간의 진실한 본성과 삶을 버리고 살아가는 모습들을 반성해보고자 표현한 것이다.

【작품 6】 야(野)~후

【작품 6】 야(野)~후

재　　료 : 대리석

크　　기 : 22 X 15 X 65 cm

제작 연도 : 2007

제작 방법 : 우선 형상을 흙으로 제작하여 성형된 석고 모형을 바탕으로 돌을 가공하였다. 집 형태의 표면은 고운 사포로 연마하여 광을 내고 꼬리 부분은 거친 느낌으로 처리하였다.

하얀 대리석으로 만든 집에 늑대의 꼬리만 문밖으로 나와 있는 형상이다. 집의 형태는 크게는 사회를 상징하며 늑대는 사회화의 과정으로 들어가고 있는 모습을 보여 준다. 또한, 집은 작게는 한 가정을 상징한다. 가정은 가장 기본적인 인간관계의 공간이며  작은 사회이다. 늑대가 그 안으로 들어가고 있다.

즉, 아집과 독선으로 점철된 혼자만의 세계에서 벗어나 타자와의 소통의 공간으로 이동하는 것이다. 하지만 그 안에는 무엇이, 어떤 것이 존재하는지 알 수 없다. 본인은 결혼을 앞둔 입장에서 작은 집이지만 행복한 가정(사회)을 꿈꾸며, 그 행복은 마음가짐과 노력에 있음을 표현하고자 하였다.

【작품 7】 야(野)~후

【작품 7】 야(野)~후

재　　료 : 대리석

크　　기 : 15 X 15 X 30 cm

제작 연도 : 2007

제작 방법 : 형상을 흙으로 제작한 후 석고로 성형된 모형을 바탕으로 돌을 가공하였다. 화분의 표면은 고운사포로 연마하여 광을 내고, 꼬리부분은 거친 느낌으로 처리 한 뒤 화분에 드릴로 타공하여 고정 시켰다.

본인은 남도의 섬 진도에서 태어나 드넓은 바다와 산과 호흡하며 어린 시절을 보냈다. 그 시절 뛰어다녔던 벌판과 산과 헤엄치며 놀았던 바다는 자유롭고 아름다운 공간이었다. 인공적인 도시생활의 삭막함과는 대조적인 낭만과 자유가 있었다. 그러나 어린 시절의 산과 바다는 이제 향수로만 남았다. 이 작품속의 늑대처럼 인공적인 공간에 갇혀 생존하게 되었다.

본인의 작품은 인공적인 화분 안에서 성장하고 있는 늑대의 모습이다. 화분에서 늑대의 꼬리가 자라나는 형상이다. 늑대는 야생으로서 자연과 함께 호흡하며 성장하지만 이 작품속의 늑대는 돌로 가공한 인위적 공간 속에서 밖으로 뛰쳐나가지 못한다. 자연성과 독립성을 잃어버린 늑대는 자유롭지 못하다. 즉, 본인의 작품은 도시화에 의한 현대인의 삶을 표현한 것이다.

# III. 결 론

늑대를 소재로 한 본 연구에서 본인은 어린 시절의 기억들과 현재 탐구하고 있는 주관적인 심상들을 끄집어내었다. 그것을 우화적인 조각의 형태로 재해석하여 표현했다.

본인은 현대인들의 삶 속에 내재되어 있는 무의식적 상징들과 내적욕구의 형상적 이미지를 드러내는 작업에 있어서, 인간의 다면적 심리와 존재의 근원을 찾기 위해 본인 자신의 내적욕구를 늑대와 상징물들의 형상에 감정이입하여 우화적인 조각으로 표현했다.

본 연구에서의 우화조각은 인간 본연의 감성과 감각을 일깨워 주는 역할을 할 것이라 생각한다. 뿐 만 아니라 무한한 상상력을 제공해주는 예술의 터전으로 인식될 수 있다. 또한 작업과정을 통해 형태적 측면에서 발생하는 조형성의 문제와 본인의 내부로부터 발견되는 이미지의 조형의식과 문제를 체험하게 되었다.

조선시대 우화소설의 백미 중 하나인 <장끼전>에서, 우화와 풍자를 통해 그 시대의 남성 중심 사회 제도의 인습 타파 등, 사회의 부조리나 사회의 불합리한 구조에서 벌어지는 인간의 허위적인 태도를 번뜩이는 재치로써 신랄하게 비판하는 것과 같이, 본인은 자신의 심리적인 변화과정을 늑대의 모습을 통해 우스꽝스럽고 익살스럽게 표현하였다. 그러한 장면과 더불어 냉정하게 바라볼 수 있는 감성으로써 사회현상을 냉철하게 들여다보고 그 구조를 해석해내며

반성해가는 모습을 그리고자 하였다. 본인은 사회현실의 부조리와 모순, 그리고 본인 자신의 그것들을 유순한 형태의 우화와 풍자로 파헤쳐 보고자하는 작업을 앞으로 더 깊이 연구하고 천착할 것이다.

# 참 고 문 헌


백준기, 「 자연과 예술 」, 전주교대 논문 제11집, 1980

한석우, 「 입체 조형 이론과 실제 」, 미진사, 1991

카 구스타프 융(Carl Gustav jung), 「 인간과 상징 」,이윤기 역, 열린 책들, 1990

이중재, 「 우리 시대의 알레고리와 또는 우화 」, 문학과 창작, 1998

원종익, 「 우화 현실을 이야기하다 」, 프랑스 고전문학 연구 제8집, 2005

김성한, 「 우화소설연구 」, 인천 대학교 대학원, 1997

팔리 모왓(Farley Mowat), 「 울지 않는 늑대 」, 이한중 역, 돌베게,2003

임융웅, 「 늑대의 오류이야기 1,2 」, 예문당, 2003

월간 미술, 「 세계 미술용어 사전 」 , 서울; 중앙일보 출판사,1996

# ABSTRAC

## A Study on the Modeling Nature of Inside through Fable

- Centering around My Work -

cho, jung

Majored in Sculpture

Graduate School of Plastis Arts

Sungshin Womem's University

A thinker of the East, Lao-tzu described human being as a part of nature, the existence to have natural original nature in <moral scripture>. He discussed the thought of 'idle nature' which is the form of simple life to live as the providence of nature. In addition, a thinker of the East, Henri Rousseau sought human original nature, 'human restoration' through nature, saying, 'Return to nature.' While modern human beings live, being bound by machine civilization and being exhausted in artificial system, they live, dreaming to embrace nature.

Then, art is playing the role of medium to link human beings and nature.

To see in the plastic art of today, we can see that forms to thirst for nature recurrence are appearing diversely.

In addition, there were many cases that human beings satirized

human society and gave instruction and humor by personifying animal from old times. They like to make spiritual value of human being as model on the basis of original nature that animal has and to express allegorically by comparing to the action of human being.

Fable plays the role of making life rich, beautiful, comfortable, and smart by satirizing human society as animal or plant which is not human being acts just like human being. Like that, point to give another life feeling to nature and thing and give instruction and humorous interest made me have interest about fable. Just that point became the motive for making work into form.

This thesis is discussing symbolical nature of material, expression method, and subject of work from the theoretical background of my work.