creative commons
COMMONS DEED

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

dCollection

김 성 복 교수 지도
석사학위 청구논문

우화를 통한 인간표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2019

성신여자대학교 문화산업예술대학원
문화산업예술학과 공공미술전공
조 경 훈

우화를 통한 인간표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

김 성 복 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2019년 5월

성신여자대학교 문화산업예술대학원

문화산업예술학과 공공미술전공

조 경 훈

인 준 서

조경훈의 석사학위 논문으로 인준함.

2019년 5월

심사위원장_____(인)

심 사 위 원_____(인)

심 사 위 원_____(인)

성신여자대학교 문화산업예술대학원

논 문 개 요

인류가 발전할수록 생산량은 기하급수적으로 늘어나고 생활은 더 편리해졌지만 기계화된 세상 속에서 인간은 부속품처럼 변해가고, 일부 사람들은 상대적으로 결핍과 박탈감을 느끼며 살아간다. 자본주의사회는 또 다른 서열을 만들어내고 매스컴(mass communication)을 통하여 접하게 되는 기사들은 가진 자들의 횡포와 그렇지 못한 자들의 억울함으로 흔히 대변되며 대리만족의 표상인 일부 유명인들의 가십거리로 매스컴은 늘 소란스럽다. 특히, 사회적으로 중추적인 역할을 해야 할 청년들은 온갖 고난과 역경을 딛고 국가를 재건한 기성세대들로부터 늘 나약하고 탐탁지 않은 미생적인 존재로 치부되면서 자연스럽게 콤플렉스(complex)와 트라우마(traumat)를 경험하게 된다.

예로부터 예술인들은 이러한 정치, 경제 논리 등의 사회적 모순에 대해 많은 관심을 갖고 해학과 풍자를 가미한 작업들을 쏟아내며 비판적인 자세를 취하였고, 이러한 접근들은 예술을 단순히 즐기기 위한 수단으로서의 가치를 넘어, 우리 사회를 재조명하고 선동할 수 있는 요소들을 세상에 제시해왔다.

본인은 미술, 조각이라는 장르에 풍자·해학적인 요소를 가미하여 관객들이 조각 작품을 관람하며 한 편의 짧은 소극, 반전극을 보는듯한 느낌을 얻을 수 있도록 극화된 연출을 보여줌으로써 상처받은 현대인들에게 웃음을 주고, 다소 우울할 수 있는 현실을 극복하고 희망과 위안을 얻을 수 있도록 코믹한 요소에 집중하였으며 의인화된 반려견의 해학적이고 풍자적인 모습을 통해, 살면서 마주할 수 있는 웃지 못 할 상황을 회피하기보다 그것을 오히려 전환점으로 활용하여 딛고 나아갈 수 있는 심리적 치유에 중점을 두었다.

본 논문은 2019년 석사학위 청구전에서 발표된 작품을 중심으로 다음과 같이

구성되어 있다.

제Ⅰ장 서론에서는 본인 작품의 연구 방향과 목적에 대해 서술하였다.

제Ⅱ장 본론에서는 문제의식에 대한 사회적 배경과 본인의 경험, 사회문제에 대해 풍자와 해학을 통한 작품을 형성하게 된 배경을 서술하였고, 의인화된 반려견의 우화적이고 캐릭터적인 표현 방식과 색채 표현에 대해 서술하였으며, 이를 토대로 본인의 작품에 대하여 개별적으로 분석해 보았다.

제Ⅲ장 결론에서는 본 논문을 통해 서술한 내용을 정리하고 본인의 작품을 표현하는 방법에 대한 발전 과제와 나아가야할 방향에 대하여 서술하였다.

목 차

논문개요

Ⅰ. 서 론 ····· **1**

Ⅱ. 본 론 ····· **4**

1. 작품 형성 배경 ····· 4

1) 사회적 배경 ····· 4

2) 풍자와 해학 ····· 6

3) 반려견에게서 발견한 우화적 기호 ····· 9

2. 작품 표현 방법 ····· 10

1) 표현의 특성 ····· 10

2) 채색 조각 ····· 14

3. 작품 분석 ····· 16

Ⅲ. 결 론 ····· **32**

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】 크흑! / 30×30×60 (Cm)/ polyester / 2019 ····· 17

【작품 2】 복 날 / 39×30×51 (Cm) / polyester / 2019 ····· 19

【작품 3】 3포로 가는 길 / 31×29×57 (Cm) / polyester / 2019 ····· 21

【작품 4】 Justice is just... / 43×40×70 (Cm) / polyester / 2019 ····· 23

【작품 5】 멍! / 30×33×40 (Cm) / polyester / 2019 ····· 25

【작품 6】 호옵! / 37×26×62 (Cm) / polyester / 2019 ····· 27

【작품 7】 갑과 을 / 44×39×63 (Cm) / polyester / 2019 ····· 29

【작품 8 】 탈모? / 36×47×53 (Cm) / polyester / 2019 ····· 31

도 판 목 차

【도판 1】 3포로 가는 길 / 31×29×57 (Cm) / polyester / 2019 ····· 13

【도판 2】 크흑! / 30×30×60 (Cm)/ polyester / 2019 ····· 13

【도판 3】 멍! / 30×33×40 (Cm) / polyester / 2019 ····· 13

【도판 4】 Justice is just... / 43×40×70 (Cm) / polyester / 2019 ····· 13

【도판 5】 갑과 을 / 44×39×63 (Cm) / polyester / 2019 ····· 13

【도판 6】 복 날 / 39×30×51 (Cm) / polyester ····· 13

Ⅰ. 서 론

기계가 발달하면서 산업은 급속도로 성장하였다. 그로 인해 물질의 생산량은 끊임없이 증가하고 인간의 삶은 윤택해졌지만, 산업의 급격한 발달은 빈익빈 부익부 현상을 초래하였으며 그 과정에서 자연스러운 경제논리에 의해 사회는 또다시 계급화 되어갔고, 많은 부를 갖지 못한 사람들은 마치 거대한 공장의 부속품이 된 마냥 개성을 잃고 쳇바퀴 속을 살아가는 지경에 이르렀다. 일찍이 영국의 희극인 찰리 채플린(Charles Chaplin)은 영화 '모던 타임즈(Modern Times)'[1]를 통해 기계 속에 갇힌 인간, 인간을 옥죄는 거대한 기계문명[2]을 표현하며 당시 현대사회의 모순과 부조리를 풍자적이고 해학적인 장면들로 그려내며 일명 'Black comedy'[3]라는 장르를 선보였고 이후 많은 예술가들이 그 맥을 이어갔다.

특히, 한국 사회는 36년간의 일제강점기와 한국전쟁을 겪으면서 초토화 되었던 국토를 방어하는 일과 경제성장 위주의 발전에만 몰입하다보니 경제적으로는 선진국 반열에 올랐지만 정치적, 인문학적인 기반은 채 다져지지 못했고, 온갖 시련과 고난을 감수하며 때로는 대의 이익을 위해 소의 희생이 요구되는 분위기 속에서도 자신을 버려가며 악착같이 눈부신 경제성장을 이루어 낸 기성세대들에게 요즘 젊은 세대들은 나약하고 버릇없고 이기적인 존재들로 비추

---

1) 자본주의의 인간성 무시에 대한 격렬한 분노를 고발하는 1936년 작 미국영화.
두산백과 (http://www.doopedia.co.kr)

2) 기계는 인간을 노동으로부터 해방시켜 줄 거라는 근대적 합리성의 기획물이었지만 결국, 근대적 합리성은 인간의 삶 역시 체계화하고 조직화하였다. 박승억, 『찰리의 철학공장』, 프로네시스, 2008, p.21

3) 아이러니한 상황이나 사건을 통해 웃음을 유발하는 코미디의 하위 장르. 냉소적이며 음울하고 때로는 공포스러운 유머 감각에 기초하고 있다. 1940년 프랑스 초현실주의 작가 앙드레 브르통(André Breton)이 『블랙 유머 선집』이라는 책을 발간하면서 블랙 유머, 블랙 코미디라는 말이 쓰이기 시작했다.
[네이버 지식백과] 블랙 코미디 [black comedy] (영화사전, 2004. 9. 30., propaganda)

어지면서 세대 간의 갈등은 갈수록 골이 깊어져만 가고 있다.

성취 욕구는 높아졌지만 성취감은 오히려 낮아진 사회적 분위기 속에서 많은 청년들은 입지를 잃었다. 그래도 이전 세대들은 본인의 의지와 노력에 따라 부의 축척과 신분 상승이 가능했다면 현대의 청년들은 흔히들 금수저, 흙수저를 논하며 타고난 배경 없이는 자수성가하거나 신분 상승이 어려운 시대에 처하여 노력해도 안 되는 벽에 부딪혀 스스로를 비관하고 사회 비판적인 자세를 취하다 보니 삶의 중요한 부분을 포기해버리는 이른바 3포 세대, 5포 세대, 7포 세대에 이어 N포 세대[4]까지 등장하기에 이르렀다. 또한 자연스럽 콤플렉스를 겪게 되고 알 수 없는 우울증(melancholy)과 패배감을 느끼며 물질 만능주의와 외모지상주의에 의해 갑을 관계가 나뉘고 상대적 박탈감을 느끼며 신체적으로는 일명 현대병에 시달린다.

본인의 작품은 이렇게 아이러니한 현대사회에 대한 문제의식으로부터 시작되었으며 고정된 관념적 사고보다는 그것을 해학적인 모습으로 빗대어 연출함으로써 단순히 비판을 넘어 그것을 웃음으로 승화시키고 개선할 수 있는 여지를 만드는 것에 그 의의를 두었다. 그러기 위해 형태적으로는, 직접적인 인체 표현보다는 의인화된 강아지의 모습으로 우회하는 방식을 택하였고. 반려견의 엉뚱한 행동에서 얻었던 영감들을 바탕으로 이솝 우화에 등장하는 여러 형태적, 행동적 특성을 가진 동물들에게서 다양한 사람들의 모습을 발견하듯이 불테리어(Bull Terrier), 불 도그(Bulldog), 차우차우(Chow Chow)의 외형적 특성과 우화적인 형상으로 보여줄 수 있는 완벽하지 않은 인간의 모습을 통해 현실을 풍자하고자 하였다. 또한 본인을 비롯하여 비관적으로 현대사회를 살아가는 청년들에게 위로와 격려의 메시지를 전하고 작가와 관객이 동반 치유될

---

4) N포 세대(N抛世代)는 N 가지를 포기한 사람들의 세대를 말하는 신조어이다. 처음 삼포세대로 시작되어 'N가지를 포기한 세대'로 확장되었다. 삼포세대(三抛世代)는 연애, 결혼, 출산 3가지를 포기한 세대를 말하며, 오포세대(五抛世代)는 집과 경력을 포함하여 5가지를 포기한 것을 말한다. 칠포세대(七抛世代)는 여기에 희망/취미와 인간관계까지 포함하여 7가지를 포기한 세대를 일컫는다.
위키백과사전 (https://ko.wikipedia.org/wiki)

수 있는 과정을 감상자들과 공유하고자 한다. 또한 본인의 작품 표현 방식에 대하여 분석하고 재검토함으로서 향후의 작업 진행 방향을 보완하고자 하는 것에 그 목적이 있다.

본 연구내용 및 방법으로는 본인의 작품을 중심으로 작품 형성배경과 표현 방법을 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

첫째, 다양한 예술에서 활용되었던 우화의 사례에 대해 알아보고 반려견에게서 발견하였던 유사한 경험을 바탕으로 풍자와 해학의 시각적, 극적 요소들과 표현 방식에 대하여 연구하였다.

둘째, 캐릭터 조각의 특성과 사례에 대해 알아보고 본인의 작업에서 나타나는 동물조각의 형태적 특징과 의미, 색채사용과 표현 방식 등에 대하여 검토하였다.

셋째, 본인 작업의 제작기법과 의미에 대하여 서술하였고 분석과 함께 향후 나아가야 할 방향을 제시하였다.

Ⅱ. 본 론

1. 작품 형성 배경

1) 사회적 배경

본인의 작품은 “Black comedy”라는 주제로 전시 되었는데, 이는 앞서 언급했던 현대사회의 모순과 대한민국의 청년으로 살아가면서 겪었던 지난 10여 년간의 경험, 주변인들과 대중매체를 통한 간접 경험들을 바탕으로 청년기를 지난 대한민국의 국민이라면 누구라도 쉽게 공감할 수 있는 객관적이고 보편적인 상황들을 ‘문제의식을 가진 예술가적 관점으로 세상을 바라보기’라는 주관적 시선에서 시작되었다. 통계에 따르면 13세 이상 청소년 중 ‘우리 사회는 공정하다.’라고 생각하는 비율은 53.7%로 절반 정도는 그렇지 않다고 생각하며 나이가 많은 집단일수록 그 비율이 낮아져, 사회에 대한 낮은 신뢰도를 보였고 “스트레스를 받고 있다”고 답한 청소년(13~24세)은 45%나 됐다. 1년간 2주 내내 일상생활을 중단할 정도로 슬프거나 절망감을 느끼는 우울감 경험률 조사에서도 2018년 고등학생 기준으로 28.7%나 나타났으며 한국 청소년의 주요 사망원인도 자살이(2017년 기준 7.7%) 가장 높게 나타날 정도로 젊은 세대들이 느끼는 사회에 대한 반감과 부당 심리는 매우 높게 나타난다.[5] 통계에서도 보여 지듯 대한민국에서 청년으로 산다는 것은 겉으로 드러나지 않는 많은 고충을 수반한다. 어린 시절부터 일찍이 시작된 주입식 교육은 잠재되어 있는 수많은 가능성과 개성을 무시한 채 사람들을 획일화 시켰고 전쟁 직후 배고팠던 시절부터 경제의 고속성장 이후에도 IMF 경제 위기 등을 겪으면서 돈은

5) 한국일보 2019. 05. 02 청소년 절반 “우리 사회 공정하지 않다” 박준석 기자 (자료 통계청)

늘 사람들의 주된 관심사이자 주요 잣대가 되었다. 또한 기성세대들은 개개인의 적성이나 능력, 꿈을 무시한 채, 청년들에게 많은 돈을 벌 수 있는 전문직 직장인이나 안정적인 공무원의 길을 가도록 요구해왔다. 세계 3대 투자자로 꼽힌다는 짐 로저스(Jim Rogers)는 한국 방문 당시, 청년과 청소년들의 꿈이 공무원인 나라는 전 세계적으로 한국이 유일하다며 젊은이들이 안정만을 추구하고 있는 한국의 상황을 빗대어 절망적이라며 일침을 가한 바 있다.[6)]

한국의 청년들 대다수가 공무원을 꿈꾸게 된 계기로는 여러 이유가 존재하겠지만 결국은 극소수의 전문직 이외에는 달리 타고난 신분이나 배경을 바꿀 수 있는 가능성이 희박한 사회에서 그나마 위험부담 없이 직장을 유지하고 상부로부터 소위 갑질이라도 당하지 않으려면 그 길이 최선이라고 많은 사람들이 여기기 때문일 것이다. 또한 그것은 오랜 세월 동안 경제성장만을 최우선으로 여기다 보니 인문학적 배경이 부족한 환경에서 일부 가진 자들의 횡포가 난무한 현실을 지켜보았던 기성세대들의 사회경험으로부터 비롯된 것임을 부인할 수 없다.

본인에게도 한국 사회에서 타고난 배경 없이 청년으로 산다는 것은 쉬운 일이 아니었다. 청년작가로서 냉혹한 미술계의 높은 문을 실감하였고 피하고만 싶은 두려운 나날들이 연속되었다. 때로는 현실을 비관하며 가족들의 기대를 저버린 채 일정 부분을 포기하고 무기력하게 지냈으며 종종 억울한 일을 당했지만, 변호사를 선임할 수 없을 정도로 경제적 사정이 여의치 않아서 오랜 기간을 고통받기도 했다. 때로는 부당한 결과에 승복해야만 했고 때로는 권력을 가진 사람들에게 갑질도 당해봤으며 그런 경험들로 인해 콤플렉스와 트라우마를 경험하였다. 그리고 언급했던 모든 일들은 현재까지도 진행형이다.

이 같은 경험들을 바탕으로 우리 사회와 청년들이 가지고 있는 '패배, 좌절, 회피, 포기, 물질만능주의, 부당, 콤플렉스, 외모지상주의, 갑질, 스트레스' 등의

---

6) 머니 투데이 2017. 08. 03 '투자왕' 짐 로저스가 한국에 날린 일침 "한국 미래, 비관적" 박광범 기자, 임성균 기자

문제의식을 키워드로 하여 패러디, 과장법, 해학을 가미한 총 8점의 풍자된 작품들을 제작하기에 이르렀다. 【작품 1】, 【작품 2】에서는 인생에서의 좌절과 패배감, 현실을 회피하고자 하는 청년층의 비애를 이야기하였고, 【작품 3】, 【작품 4】에서는 사회 구성원으로서의 당연한 일부분을 포기하고 살아가는 모습과 경제 논리에 의해 겪었던 부당함을 그렸다. 【작품 5】, 【작품 6】에서는 누구나 한가지쯤은 가지고 있을 사적 영역에서의 콤플렉스와 외모지상주의 사회에서 고통받는 일명, 못난이 콤플렉스를 연출하였고 【작품 7】, 【작품 8】에서는 권력자로부터의 갑질과 횡포, 스트레스로부터 발병한 후천적 질환을 표현하였다.

2) 풍자와 해학

풍자는 어떤 부정적인 상황을 말할 때 직접적으로 표출하지 않고 해학을 곁들여 돌려서 말하는 것으로, 사회나 개인에 대해 비판적인 내용을 담고 있으면서도 모욕적인 언사로 받아들여지기보다는 보거나 듣는 이를 웃음 짓게 만드는 유머가 담겨 있는 것이 특징이다. 패러디(parody), 벌레스크(burlesque), 과장 등을 활용하여 표현하기도 한다. 문학 기법으로도 자주 사용된다.[7)]

해학은 주어진 현실을 과장하거나 비꼬아서 표현하는 것으로서 웃음을 유발한다는 점에서는 풍자와 유사하지만, 풍자는 비난의 대상을 공격하는 반면 해학은 피해자에 대한 동정심과 공감을 유발한다는 점에서 풍자와는 다소 차이가 있다.

동서고금을 막론하고 풍자는 예술가들에게 늘 활용도가 높은 수단이었으며 전통적으로 계급에 대한 불만이나 저항의 표현으로 사용되어 왔다.[8)] 일찍이

---

7) 위키백과사전 (https://ko.wikipedia.org/wiki)
8) 류중영, 『웃음의 미학』, 유로, 2005, p.32.

서구문학에서 세르반테스(Miguel de Cervantes Saavedra)는 소설 돈키호테를 통해 얼빠진 기사를 주인공으로 등장시킴으로서 지배계급을 비판하였고[9] 마네(Edouard Manet)는 미술에서 신이 아닌 인간의 나체는 금기시되던 시대에 나체의 창녀 등을 서슴없이 작품 속에 그려 넣으며 암적으로 행해지던 귀족들의 저질적인 행태와 부조리를 풍자하였다.

특히, 한국인들은 곤경에 처할 때마다 그것을 뚫고 나아가기 위해 다수의 동의를 얻을 수 있는 방법으로서 회심의 미소 즉, 해학미로써 전환하는 길을 택해왔다.[10] 우리나라는 예로부터 '풍자와 해학의 민족'이라고 해도 과언이 아닐 정도로 많은 예술가들이 다양한 장르에서 이를 보여주었는데, 민화에서 나타나는 까치와 호랑이를 비롯하여 가면극이나 마당놀이 등에서도 자주 등장하며 특히 문학에서는 양반전을 비롯한 태평천하, 홍길동전, 흥부 놀부 등 다양한 풍자작품들이 존재한다. 특히, 일제 강점기를 지나면서 많은 문학가들이 국가가 처해있는 상황과 일본의 만행을 풍자를 통해 세상에 알리고자 하였으며 현대에는 여러 개그 프로그램들과 시사만화, 만평에 이르기까지 그 범위가 확대되었다.

풍자와 해학이 가지고 있는 가장 큰 무기는 바로 웃음이다. 웃음의 가장 큰 혜택은 바로 화해적 기능인데, 웃음을 통한 소통은 상대방에 대한 진정한 이해를 가능하게 하며 더 나아가 서로 다른 두 개인이나 집단을 치유 또는 화해시키는 기능을 하기에 충분하다.[11] 웃음이란 본디 수많은 동물들 가운데에서도 사람만이 할 수 있는 유일한 감정으로 보통은 즐거움이나 친근함, 여유를 느꼈을 때 마음의 긴장이 갑자기 무너지면서 자신도 모르게 터져 나오는 행동이지만 반대로 허탈감이나 상실감, 극에 달한 슬픔이나 분노의 감정 등을 느

9) 돈키호테는 시대 착오적인 인물의 행보를 통해 당대 스페인의 부조리와 분열, 기사도라는 저물어가는 낭만을 풍자하는 이야기다. 씨네 21, 2019. 05. 22, <돈키호테를 죽인 사나이> 현실과 환상을 오가는 기묘한 모험, 송경원

10) 한국문화교류연구회, 『해학과 우리』, 시공사, 1998, p.82

11) 엄혜진 , 『해학의 미학』, 문화더하기 콘텐츠(2), 2013. p.58.

꼈을 때에 나오거나 어이없는 상황을 접하거나 대하고 싶지 않은 상대를 만났을 때 새어 나오는 경우도 있는데, 이것은 결국 웃음으로써 내면의 상처를 자가 치유하려는 방어적 반응이다. 처해있는 상황이나 감정에 따라 웃음은 다양한 종류로 나뉘지만[12] 이는 모두 스트레스 관리 및 분노, 우울 등의 정서조절, 관계의 증진, 상호 의사소통 증진, 통증의 경감 등 면역계, 신경 호르몬계, 심혈관계 등에 작용하여 자가 치유의 역할을 수행하며 별도의 부작용이나 합병증이 없기에 의학계에서도 일명 '웃음 치료'에 관한 연구가 여러 차례 학계에 보고된 바 있으며 정신건강 의학과에서는 진료 과목으로 채택하고 있을 정도이다. 실제로 웃음은 면역계와 신경호르몬계 심혈관계에 직접적으로 치료 효과가 있고 그 밖의 다른 질병에도 개선 효과가 있음이 입증되었다.

이러한 맥락에서 풍자와 해학은 치유의 기능을 동반한다. 단순히 감상자에게 웃음을 선사하고 사회의 문제점을 꼬집는 데에서 그치는 것이 아니라 어떤 상황으로부터 상처받은 이들에게 그 상황의 모순을 역으로 이용하여 위로와 즐거움을 주고 작가와 감상자가 동반 치유 될 수 있는 계기를 제공한다는 점에서 풍자와 해학은 사회 문제를 완화하고 해소할 수 있는 예술의 한 수단으로서 충분한 가치가 있다고 볼 수 있다.[13]

---

12) 미소(微笑)·고소(苦笑:쓴웃음)·홍소(哄笑)·냉소(冷笑)·조소(嘲笑)·실소(失笑) 등이 있다. 또 웃음은 신체적 자극에서, 기쁨에서, 우스꽝스러움에서, 겸연쩍음에서, 연기(演技)로서, 또 병적(病的)인 데서 오는 것으로 분류할 수도 있다. 두산백과(http://www.doopedia.co.kr)

13) 1. 면역계: 웃음은 면역계 관련 물질의 변화를 일으킨다. 인터페론 감마(interferon-δ), 백혈구와 면역 글로블린이 많아지고 면역을 억제하는 코티졸(cortisol)과 에피네프린이 줄어든다. 암세포를 죽이는 NK세포가 웃음에 의해서 강력하게 활성화된다는 보고도 있다.

2. 신경호르몬계: 웃음은 뇌에서 엔도르핀(endorphin)이나 엔케팔린(enkephalin)같은 통증을 줄이는 신경전달물질의 분비를 증가시킨다. 이는 웃음이 통증에 대한 내인성을 높이는 효 혈액 내 농도를 감소시킨다.

3. 심혈관계: 웃음은 혈관을 이완시켜서 혈압을 떨어뜨리고 순환을 촉진시킨다. 호흡과 산소 이용도를 증가시킨다.

그 밖에도 알레르기 개선 효과나 당뇨병 개선 효과, 운동 효과를 보고한 연구들도 있다.

-제공처 서울대학교병원 의학정보 (http://tv.naver.com/snuh)

3) 반려견에게서 발견한 우화적 기호

본인의 작업에 등장하는 강아지는 잃어버린 반려견 바우이다. 불테리어 종인 바우는 지능이 낮고 근성이 강하여 유독 돌발행동이 많고 엉뚱하다. 생김새도 우스꽝스럽고 다른 견종들과 비교했을 때 외모가 많이 특이해서 사실, 별도의 캐릭터화 작업이 없이도 이미 그 자체로 충분한 캐릭터 적 요소를 가지고 있다. 밖으로 굽은 특이한 열굴 라인과 찢어진 눈, 짧은 털과 탄탄한 근육, 특히 콧등이나 귀 앞쪽부분, 배 부분에서 나타나는 분홍색 색감은 의인화하기에 이상적인 특징 중 하나이다. 작업실에서 함께 생활하던 바우는 일상 속에서 늘 많은 영감을 주었는데, 이를테면 화가 나서 핏대를 세울 때면 마치 영화 속 악당과 같은 모습이었고, 간식 앞에서 비굴한 모습을 보일 때는 간신배 같았으며, 주변 사람들이나 다른 개들에게 치근대는 모습은 눈치 없는 꼰대 아저씨와도 같았다. 그런 모습들은 마치 어린 시절 우화 속에서 접해오던 주인공들을 연상시켰고, 만화에서 볼 수 있는 말풍선이나 이모티콘 같은 환상적 기호들을 동반하면서, 영화 속이나 현실 속의 특정 인물들과 비교되어 창작 욕구를 자극하였다.

우화란 인간 이외의 동물 또는 식물에 인간의 생활감정을 부여하여 사람과 꼭 같이 행동하게 함으로써 그들이 빚는 유머 속에 교훈을 나타내려고 하는 설화(說話)[14]로 선사시대부터 사람들은 그 시대의 생활문화나 종교, 관념 등을 표현하기 위해 어떠한 의미를 띄고 있는 동물상징(動物象徵)을 많이 사용했다.[15] 여러 동식물들이 가지고 있는 내외형적 특징을 사람과 빗대어 그 성격을 더 부각시키고 웃음을 줄 수 있는 여지가 있기 때문이다. 예술에서뿐 만 아니라 우리는 일상 속에서도 많은 사람들을 동물에 대입하여 이야기한다. 음흉한 사람은 늑대에 비유하고 잔꾀가 많고 교활한 사람은 여우에 비유한다던

14) 두산백과 (http://www.doopedia.co.kr)
15) 천진기, 『한국동물민속론』, 민속원 ,2003, p.1

가, 외형적으로 뚱뚱한 사람은 돼지에 비유하고 머리가 나쁘면 닭에 비유하는 등 많은 우화적 요소들이 사람들 사이에서 관념화 되어있다. 이는 많은 사람들이 어린 시절부터 접해온 옛날이야기에서 받은 영향이 크다. 특히 전 세계적으로 잘 알려진 이솝우화는 이러한 관념이 만들어지는 데 크게 일조했다.

사람들이 우화를 좋아하는 이유는 일단 우화가 가지고 있는 유머러스(humorous)함 때문일 것이다. 사람들이 사는 이야기이지만 그와 닮은 동식물들이 등장했을 때에는 인간 특유의 영특함이 결여된 완벽하지 않은 인간의 모습으로 표현되며 자연스레 웃음을 자아내고 인간에게 요구되는 완벽함으로부터 자유로울 수 있는 여지가 만들어진다. 또한 사람의 형상으로는 접근하기 어려운 동물 특유의 귀여움 이라던가 대하기 편한 느낌 등의 장점을 취할 수 있는데, 그것이 여러 종류의 인형이 만들어지고 애니메이션이 흥행하는 이유일 것이다.

2. 작품 표현 방법

1) 표현의 특성

본인의 작업에 나타나는 전형적인 방식은 동물의 의인화이다. 의인화란 사람이 아닌 것, 즉 인간 이외의 무생물, 동식물, 사물 등을 사람에 비기어 사람처럼 표현하는 수사법으로서 인격화라는 용어와 혼용되기도 한다. 이는 존재론적인 은유다. 현대에 와서 의인화는 사전적 혹은 문학적 의미에서 벗어나 현상이나 특성에 인격을 부여하기도 한다. 상담이나 심리치료의 장에서 의인화는 현대에서는 아주 중요한 기법이다.

의인화는 전래동화나 고대의 신화에서부터 현대의 만화나 애니메이션

(animation)에 이르기까지 사람들과 소통이 가능한 동식물이나 사물, 반인반수(半人半獸)[16] 등의 형태로 다양하게 나타났다. 서양에서는 고대 그리스와 고대 로마시대부터 사람의 얼굴에 사자의 몸을 가진 스핑크스(Sphinx)나 대표적인 반인반수 형태의 켄타우로스(Centauros)[17], 지금은 스타벅스 커피의 로고로도 많이 알려진 반인반어(半人半魚) 형태의 세이렌(Seiren)[18] 등으로 표현되어왔고 우리나라에서는 민족의 시조라고 할 수 있는 단군신화에서부터도, 사람이 되기 전의 곰과 호랑이가 인간의 언어를 이해하고 의식적으로 쑥과 마늘을 먹는 등의 행동으로 이미 인격화되어있다던가 그 밖의 여러 구연동화 속에서도 동물들이 인간에게 은혜를 갚고 대화를 하는 등의 행동으로부터 시작되어 형제를 맺고 둔갑을 하는 등의 형태와 형상은 다를지언정 완벽한 인간의 행동을 구사하는 식으로 다양하게 나타난다. 이는 사람들이 동식물이나 사물에 인격을 부여함으로서 이야기의 다양화를 추구하고 창작물 속에서의 편협한 구조를 파괴하여 그 영역을 확장시키는 방식으로 이용되어왔다.

동물의 이미지는 인간의 상상력을 통해 다양한 유형으로 미술 작품으로 재탄생 되었는데, 실재 동물의 모습을 변형시키거나 여러 동물의 형태를 합성하여 새로운 개체를 만들어내기도 하고 온전히 상상력만으로 새로운 동물이 창조되기도 했다.[19]

본인의 작품 속에서 나타나는 형상들은 주로 강아지의 얼굴에 사람의 몸을 띄고 있는 형태인데 그 특징들이 교묘하게 섞여있어서 얼굴도 완벽한 동물의 것이라 할 수 없고 몸도 완벽한 사람의 것이라 할 수 없다. 이를테면, 얼굴의 형태는 전형적인 강아지의 골격구조에 가깝지만 인상을 찡그리고, 눈물을 흘리고, 윙크를 하고 웃음을 짓는 등, 실제로 동물에게서는 나타날 수 없는 전형

16) 반은 인간이고 반은 짐승인 괴물. 표준국어대사전
17) 그리스 신화에 나오는 괴물. 상반신은 인간이고 하반신은 말인 야만적인 종족으로 테살리아의 페리온 산에 살았는데 그 성질이 음란하고 난폭하였다고 한다. 표준국어대사전
18) 그리스 신화에 나오는 바다의 요정. 여자의 얼굴과 새 모양을 한 괴물로, 이탈리아 근해에 나타나 아름다운 노랫소리로 뱃사람들을 홀려 죽게 했다고 한다. 표준국어대사전
19) 장소연, 『동물의 미술』, 열화당 1979, p.27

적인 인간의 특징들이 나타난다. 특히 얼굴에서 대부분의 인상을 좌우하는 눈매는 눈꺼풀의 모양이나 눈동자의 크기와 방향 등에서 동물과는 차별화된다. 입술이나 치아, 혀의 모양도 사람에 가까운 형태로 제작되어, 몸의 형태를 제외하고 얼굴만 보더라도 동물과 사람의 모습이 공존한다. 몸은 직립보행이 가능하고 손을 사용하여 사물을 잡을 수 있는 등, 전형적인 사람의 모양을 하고 있지만 손발과 손발톱의 모양, 척추계의 형태와 퇴화되지 않은 꼬리 등에서 전형적인 동물의 형상을 남겨놓았다. 각각의 주제와 형태에 따라 의인화의 정도는 조금씩 다르게 나타나는데, 예를 들어【작품 7】에서 불도그의 경우에는 하체를 비롯한 전반적인 골격구조가 거의 사람에 가깝지만, 불테리어의 경우는 하체 관절의 꺾이는 방향 자체가 사람과 달리, 원래 강아지에 가까운 쪽으로 나타난다. 결국, 켄타우로스나 세이렌처럼 특정 부위가 정확하게 나누어진 반인반수는 아니지만 전체적으로 교묘하게 뒤섞여있는 반인반수의 형태로 대부분의 작품들을 제작하였으며 이는 인간과 동물의 중간쯤에 있는 형태로 인간처럼 현명하지도 않고 동물처럼 어리석지도 않은 입장에서 양쪽 시선의 모든 동정을 받을 수 있는 미생적인 존재로서의 가치를 갖게 된다. 또한 강아지에게서 나타나는, 주인에게 혀로 핥고 몸을 비비며 애정을 나타내거나 배를 보여줌으로써 복종심을 드러내는 등의 행동적 언어[20] 중에서 꼬리는 중대한 역할을 하고 있는데, 이를테면 강아지들은 반가울 때 일반적으로 꼬리를 흔들고 공격성향을 보일 때 꼬리를 치켜세우며 의욕이 없을 때는 꼬리를 늘어뜨리고 겁에 질렸을 때는 가랑이 사이로 꼬리를 감춰버린다. 이러한 특징들을 감안하여 각 주제별로 나타나는 감정 상태를 꼬리의 표현을 통해 드러내고자 하였다.

【도판 1】,【도판 2】,【도판 3】에서는 무기력한 모습으로서 꼬리를 힘없이 늘어뜨린 모습으로 표현하였고, 【도판 4】,【도판 5】의 좌측에서는 활동

20) 찰스 다윈, 『인간과 동물의 감정표현에 대하여』, 서해문집, 1998, p.99~124

적으로 꼬리를 치켜세운 모습을 볼 수 있으며 【도판 5】의 우측, 【도판 6】에서는 겁에 질려 가랑이 사이로 꼬리를 감춘 모습으로 작업을 진행하였다. 경우에 따라 꼬리의 형태가 주는 느낌이 오히려 형태적으로 감상에 방해가 된다거나 작품 속에서 착용하고 있는 복장의 형태에 따라서 꼬리를 생략하기도 한다.

【도판 1】

【도판 2】

【도판 3】

【도판 4】

【도판 5】

【도판 6】

또한, 조각은 움직이지 않는 단 한 장면만을 보여줄 수 있다는 제약이 따르지만, 연상 작용을 통해 그 한 장면에서도 움직임을 상상할 수 있고 전후의 상황을 쉽게 유추할 수 있는 연출을 통해 감상자가 마치 한편의 짧은 상황극을 보는듯한 느낌을 얻을 수 있도록 극적인 요소에 집중하였다.

2) 채색 조각

이미지는 크게 '언어적 이미지'와 '시각적 이미지'로 전달된다. 언어적 이미지는 반드시 해석이 필요하지만 시각적 이미지는 번역하지 않아도 쉽게 전달된다. 눈으로 보고 느끼는 색채는 언어를 뛰어넘는 훌륭한 커뮤니케이션 수단이다. 여러 가지 색의 특성들을 소통 수단으로 적절히 활용하는 것이 컬러 이미지 전략이다.[21] 본인의 조각들은 모두 색을 가지고 있다. 색을 통해 명시성을 높이고, 캐릭터적인 특성과 작품이 가지고 있는 본래의 의미를 더욱더 부각시키기 위해 채색 조각의 방식을 다년간 고수하였다. 하지만 사실, 이 기법은 학부의 교육과정과 초창기의 작업 활동을 지나는 동안 많은 선생님들과 선배들로부터 지적을 받아왔다. 조각은 회화나 만화가 아니기 때문에 조각이 가지고 있는 특유의 물성과 그로부터 파생되는 양감과 질감, 덩어리 감을 잘 보여주려면 재료 본래의 색이거나 모노톤(monotone)[22]이어야 한다는 것이 일부 사람들의 견해였다. 또한 색이 들어간 조각은 저급하게 여겨지거나 상품 혹은 제품에 가까운 취급을 받기 일쑤였다. 사실, 최근에 밝혀진 바에 의하면 고대 그리스의 조각품들도 대부분 색을 가지고 있었다. 독일의 고고학자 빈첸츠 브링크만(Vinzenz Brinkmann)과 울리케 코흐 블링크만(Ulrike Koch-Brinkmann)은 고대 예술가들의 의도와 당시 작품들의 진짜 모습을 발견하기 위해 X선 형광분석과 적외선 분광법 등의 첨단 기법을 동원하여 연구하던 중, 작품의 표면에서 도료의 흔적을 발견하였고 분석을 통해 천연 재료와 광석의 혼합물로 만들어진 안료로 채색되었다가 오랜 시간 풍화작용으로 인해 지금처럼 순백색의 대리석이나 청동의 색으로 남게 되었다는 사실을 입증하며 고대 조각에 대한 편견을 전환시킨 바 있다. 오히려 오랜 세월로 인하

21) 김경호, 『일단은 첫인상』, 팬덤북스, 2017, p.68
22) <미술> 흰색, 회색, 검은색 따위의 한 가지 색조로 나타내는 일. '단색조'로 순화.
표준국어사전

여 뜻하지 않게 생긴 오해가 “백색의 순수한 조각”이라는 새로운 장르를 만들어낸 셈이다.[23]

본 연구자는 주로 아크릴 물감을 사용하여 작품을 채색한다. 흰색 락카 페인트로 바탕을 칠하고 흰색, 여러 톤의 분홍색, 옷 색, 눈동자, 멍의 순서로 색을 칠하고 매트 바니쉬로 코팅하는 것이 일반적인 순서이다. 작업에서 나타나는 색채의 특징 중에서 가장 대표적인 것은 사람의 살과 같은 느낌이다. 원래 불테리어 종이 가지고 있는 특유의 색 자체가 짧은 흰색 털에 부분적으로 보이는 분홍색인데 여기에 살구색을 조합하여 더욱더 사람의 색깔에 가깝게 배색하였다. 사람들이 어떠한 이유로 열이 오르면 피부가 빨갛게 변하는 현상을 작업에도 대입하여 작품별 상황에 따라 붉은색이 사용되는 정도가 달라지며 이는 형태적 특징과 더불어 더욱 더 의인화에 효율성을 높이는 수단으로 활용된다. 【작품 6】과【작품 7】에서는 불테리어가 아닌 다른 견종, 차우차우와 불도그가 등장하지만 이 두 작품도 역시 사람의 살과 같은 느낌을 주기 위해 비슷한 느낌의 색을 배합하였다. 그 외에 형태나 느낌에 따라 눈동자의 색깔을 검은색, 갈색, 푸른색 등으로 다양화 하였으며, 【작품 4】,【작품 8】에서는 차용한 세일러 문과 황비홍 캐릭터의 본래 색감에 충실하였고 【작품 2】, 【작품 6】,【작품 7】에서는 블랙 코미디가 가지고 있는 어두운 느낌의 색을 주로 사용하였다. 【작품 5】에서는 멍과 계란의 색깔을 부각시키기 위해 이외의 색을 사용하지 않았고,【작품 3】에서는 백수의 상징이 되어버린 운동복의 파란색을 집중적으로 사용하였으며【작품 6】에서는 열정과 상처를 동시에 드러낼 수 있는 붉은색을 주색으로 사용하여 작품들이 가지고 있는 의도를 배가시키고자 하였다.

23) BesTan 토픽 2013. 3. 9. 고대 조각상들의 진짜 모습 (https://bestan.tistory.com/158)

3. 작품분석

【작품 1】 크흑!

【작품 1】 크흑!
제작연도 : 2019년
작품크기 : 40x30x52(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법
1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명
얼굴과 온몸은 실컷 얻어맞은 듯 상처투성이고 양쪽 어깨, 두 귀와 꼬리는 힘없이 축 늘어졌다. 분한 듯 울음이 터져 나오고 눈에는 눈물이 흘러내린다. 권투시합에서 패배한 직후의 모습을 표현하였다. 누구나 한 번 쯤은 느껴보았을 패배와 좌절을 권투 경기장에 빗대어 표현하였다. 사람들은 시험에서의 낙방, 경쟁에서의 패배, 능력 밖의 일, 과도한 업무, 사랑하는 사람과의 이별 등 여러 가지 요인에 의해 시련을 경험하게 된다. 특히, 그 일에 최선을 다했고 집중했을 때 돌아오는 좌절감은 더욱 심하다. 하지만 그 좌절감과 패배가 두려워서 도전하지 않았다면 시련은 없었을지언정 발전과 성공에 대한 기대치마저도 없었을 것이다. 아무것도 하지 않으면 아무 일도 일어나지 않는다. 실패가 두려운 청년들에게 전하고 싶은 메시지로서, 패배자에게 던지는 “넌 진 게 아니야!” 라는 모순적인 코멘트로 현실 앞에 마주한 패배는 인생 전반으로 보았을 때 결국 패배가 아니라는 역설적이지만 교훈적인 메시지를 담고자 하였다.

【작품 2】 복 날

【작품 2】 복 날
제작연도 : 2019년
작품크기 : 39x30x51(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 스테인리스 스틸, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법
1. 스테인리스 스틸을 용접하여 영정 틀 모양의 오브제를 미리 제작한다.
2. 미리 제작한 오브제와 연결하여 나무와 철사로 뼈대를 만들고 유토를 붙여 작품을 성형한다.
3. 오브제가 물려있는 상태로 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 다시 석고 틀에서도 오브제가 물려있는 상태로 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
4. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
5. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명
보편적으로 복날(伏-)은 여름철 쇠약해진 기력을 회복하고 영양을 보충하는 날이지만, 개의 입장에서는 줄초상을 면할 수 없는 날이다.
상복을 입은 바우는 숨어보려고 무언가를 집어들었는데, 그것은 다름 아닌 영정 틀이어서 스스로가 영정사진의 주인공이 되고 만다. 누구에게나 피하고 싶은 날이 있다. 학생에게는 시험 날이, 주부들에게는 명절날이 그런 날일 것이다. 항상 좋은 날만 있는 것은 아니기에 적지 않은 스트레스를 주지만, 힘든 날을 극복하고 견뎌내고 나면 인생은 더한 가치를 갖게 된다.
때로는 비극과 소극에서 더욱 재미를 느낄 수 있다. 어쩌면 그것이, 끝이 뻔한 해피엔딩보다 우리들의 인생과 더 닮아있고 더욱더 삶의 재미를 느낄 수 있는 묘미로 작용하여 인생이라는 무대의 극적 효과를 높여주는 좋은 요소이기 때문이다.

【작품 3】 3포로 가는 길

【작품 3】 3포로 가는 길
제작연도 : 2019년
작품크기 : 31x29x57(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법
1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 같은 방법으로 별도 제작 된 오브제를 서로 결합한다.
5. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명
요즘 젊은 세대들을 일컬어 흔히들 3포 세대라고 표현한다. 취업난, 물가상승 등의 요인으로 삶이 여의치 않다 보니 많은 청년들이 연애, 결혼, 출산 3가지를 포기한 것이다. 이 용어는 여러 매체를 통해 빠르게 확산되었고 급기야 5포 세대(3포 세대 + 내 집 마련, 인간관계)와 7포 세대(5포 + 꿈, 희망)로 까지 확장되었다. TV의 한 개그 코너에 등장하면서 백수의 상징이 되어버린 파란색 삼선 운동복에 삼선 슬리퍼를 착용한 바우는 근처 편의점에서 소주 한 병과 안줏거리가 든 검은색 비닐봉지를 들고 집으로 향한다. 기성세대들이 요구하는 청년으로서의 바람직한 삶은 물론, 외모도 부끄러움도 다 포기해버린 모습이다. 이는 현대의 수많은 청년들의 모습이며 또한 본인의 모습이다. 여기에 작품 속 오브제인 소주 이름을 '처음처럼'에서 '그들처럼'으로 바꾸어 희화하고 80년대 인기곡인 가수 강은철의 "삼포로 가는 길"을 제목으로 차용하여 가난한 젊은 세대들의 애잔함과 우리 사회가 당면한 과제를 해학적으로 표현하고자 하였다.

【작품 4】 Justice is just...

【작품 4】 Justice is just...
제작연도 : 2019년
작품크기 : 43x40x70(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 철, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법

1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉 하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 별도로 제작 한 오브제(요술봉)를 결합한다.
5. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.
6. 철을 용접하여 양팔 저울을 만들고 작품에 결합한다.

작품설명

고전인 정의의 여신상을 모티브로 하였고 애니메이션 '세일러 문'의 모습을 차용하였다. 만화 속 세일러 문은 "정의의 이름으로 널 용서하지 않겠다!"라고 외치며 악을 응징하지만, 작품 속 양팔저울은 돈이 있는 쪽으로 기울어져있다. 경제사회가 심화되면서 정의조차도 돈을 좇는 사회가 되어버렸다. 정경유착 관계와 수많은 부당 거래들은 이미 사회 속에서 자연스러운 듯 자리를 잡았고 "유전무죄 무전유죄"라는 신조어가 나올 정도로 이 세상은 돈에 의해 많은 것들이 좌우되고 있다.
정의를 외치는 영웅의 모습과 비정상적으로 기울어진 양팔 저울의 모습을 모순적으로 결합시키고 "정의는 단지 돈"이라는 의미를 내포하고 있는 "Justice is just..."라는 말장난의 조합으로 물질만능주의 사회의 어두운 단면을 해학적으로 표현하였다.

【작품 5】 멍!

【작품 5】 멍!
제작연도 : 2019년
작품크기 : 30x33x40(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법
1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.
5. 같은 방법으로 별도 제작 된 오브제를 서로 결합한다.

작품설명
불테리어 견종에서 흔히 나타나는 한쪽 눈가의 멍에서 작품의 구상이 시작되었다. 사람들은 흔히들 무언가에 맞아서 눈가에 멍이 들었을 때, 그것을 없애기 위해 계란으로 마사지를 한다. 하지만 바우의 멍은 후천적인 것이 아니라 선천적인 것이라서 계란으로 지울 수가 없다. 하지만 바우는 그것을 지우기 위해 계란으로 문지르고 있는 아이러니한 장면을 연출 하였다. 비록 의인화 되었지만 완벽한 인격체가 아닌, 지성적으로는 조금 모자란 듯한 이러한 행동과 표정은, 인생의 이야기를 하고는 있지만 완벽한 사람이 아닌 동물의 어리석음으로써 돌려 표현할 수 있는, 우화적 장점을 살릴 수 있는 주요 요소이다. 사람들이 천성적으로 가지고 있는 콤플렉스나 지우고 싶은 트라우마를 멍에 빗대어 표현하였다. 작품 속 바우는 알지 못하겠지만 실은 불테리어 견종의 매력 포인트 중 하나가 바로 한쪽 눈가의 멍임을 관객들에게 인지시킴으로서 누군가에게는 지우고 싶은 콤플렉스도 반전매력으로 승화 시킬 수 있는 여지가 있다는 메시지를 담았고, 눈에 든 '멍'과 강아지가 짖을 때의 의성어인 "멍", 그리고 멍한 표정을 지을 때의 '멍' 등의 동음이의어를 활용하여 시각적 재미에 언어의 유희를 더하였다.

【작품 6】 호옵!

【작품 6】 호옵!
제작연도 : 2019년
작품크기 : 37x26x62(cm)
작품재료 : 폴리에스터, 철, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법
1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 원형의 이음새 부분에 합성수지(polyester)반죽을 덧발라 헤라로 긁으면서 모양과 면을 잡고 사포로 갈아낸다.
4. 철사와 합성수지(polyester)를 이용하여 얇은 끈 모양을 직조한다.
5. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명
견종의 특성상 원래 뚱뚱한 외형을 지닌 차우차우는 거울 앞에 서서 어떻게든 날씬해 보이기 위해 숨을 참고 코르셋을 조이고 있다. 단순 인간관계로부터 연애, 취업 등 사회 곳곳에서 외모지상주의가 난무하면서 많은 사람들은 내면보다 외형에 더 많은 관심을 갖는 듯하다. 먹고 싶은 음식들을 참아가며 다이어트 하는 것은 기본이고 성형수술에 지방흡입까지 온갖 수단들을 동원하며 아름다워지기를 갈망한다.
미인대회까지 만들어가면서 TV나 잡지 등의 매체를 통해 이 사회가 조장해온 여성들의 외모지상주의는 수많은 여성들을 외모의 굴레로부터 자유롭지 못하게 구속하고 있으며 특히, 대한민국의 강남지역은 성형의 성지로 불릴 만큼 많은 성형외과들이 생겨나 외국인들까지 줄지어 찾아오는 지경에 이르렀다.
누구나 문제인지는 알지만 쉽게 벗어나지 못하는 외모지상주의를 풍자하였다.

【작품 7】 갑과 을

【작품 7】 갑과 을

제작연도 : 2019년

작품크기 : 44x39x63(cm)

작품재료 : 폴리에스터, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법

1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명

우리 사회에는 수많은 갑, 을 관계들이 존재한다. 돈, 권력, 집안 배경 등의 힘을 가진 자와 그렇지 못한 자의 관계에서 온전한 계약 관계 혹은 법적 관계의 도를 넘어 일방적으로 부당한 거래가 요구되거나 심지어 폭력까지 동원되는 등의 억울한 일들이 매체를 통해 매일 쏟아져 나오며 사회 구성원 개개인들도 비공식적으로나마 그러한 일들에 휩싸이기 십상이다. 최근 '버닝 썬 사건'이나 '양진호 회장 갑질 논란' 에서도 그 단면이 보였듯이 세상은 온갖 비리로 인해 공권력에까지 그 영향이 미치고 있으며 일명 "갑질"은 시간이 지나도 좀처럼 해결되지 않는 사회악적인 존재로 자리 잡았다.

제복을 입고 있는 불도그에게 덜미를 잡힌 채, 맨몸으로 저항해보지만 별로 소용이 없는, 왜소한 바우의 불균형적인 대립 구도를 통해 이 사회의 갑을 관계를 풍자적으로 연출한 작품이다.

【작품 8】 탈모

【작품 8】 탈모

제작연도 : 2019년

작품크기 : 40x30x52(cm)

작품재료 : 폴리에스터, 아크릴 물감, 바니쉬

제작방법

1. 구상한 작품을 간략하게 드로잉하고 전체적인 형태를 고려하여 나무와 철사로 뼈대를 만든 뒤 유토를 붙여 성형한다.
2. 유토로 제작된 작품에 석고를 발라 겉틀을 제작하고, 그 안에 합성수지(polyester)를 발라 굳힌 후 겉틀을 깨내어 내형으로부터 분리한다.
3. 겉틀에서 분리된 원형을, 모양과 면을 잡아주면서 연마한다.
4. 아크릴 물감으로 채색 후 보존을 위해 바니쉬로 코팅한다.

작품설명

문명이 발달하면서 수많은 공해들이 생겨나고, 청년들은 취업난과 사회생활의 극심한 스트레스 등의 요인으로 인해, 많은 사람들이 후천적 탈모 증상을 앓고 있다. 이는 유전적으로는 탈모에 영향을 받지 않는 여성들에게도 나타나며, 스트레스로 인해 빠지는 머리카락은 【작품 6】에서 언급했던 외모지상주의와 맞물려 더욱더 스트레스를 배가시킨다. 이는 과거에는 없었던 증상으로 소위 현대병, 문명병 등으로 불리며 현대인들에게는 흔한 경계대상이 되었다.

영화 속 주인공인 '황비홍'의 머리는 탈모 증상에 의한 것은 아니었고 원래 중국의 옛 풍습인 변발에 의한 것이지만 작품의 해학성을 위해 황비홍의 캐릭터를 차용하였다. 제목을 보기 전까지는 단순히 황비홍의 캐릭터를 생각하며 작품에 접근하겠지만 제목을 보고 난 후 관객들에게서 드러나는 단순한 캐릭터적 호감에서 그로테스크한 웃음으로의 반전 효과를 기대하였다.

Ⅲ. 결 론

본인은 각박한 현대사회에서 일어나는 웃지 못할 이야기들을 소재로 하여 풍자와 해학의 방식으로 웃음을 유발할 수 있는 조각 작업을 진행하였다. 이는 풍자적인 방식을 취하고는 있지만, 사회비판의 목적보다는 사회 구조 속에서 상처받은 현대인들에게 위로를 주고 제작자와 관람자가 동시에 치유를 얻을 수 있는 목적성을 가지고 있었고 특히, 기성세대들로부터 인정받지 못하고 힘의 논리에 의해 억압받는 상처 많은 청년들에게 예술을 통한 위안을 주고 싶었다. 매스컴을 통해 접하게 되는 불편한 현실들은 늘 우리들을 분노하게 만들고 때로는 어쩔 수 없음에 더욱더 억울함을 느끼지만 예술적 관점으로 재해석 된 작품들은 같은 상황도 조금은 다른 시각으로 바라볼 수 있도록 감상자들을 배려하였으며 제작자의 입장에서도 어둡고 힘들었던 기억들을 웃음으로 승화시킬 수 있는 계기를 만들어주었다. 당초의 계획대로 본 연구는 제작과정과 전시 및 정리의 시간을 통하여 작가와 관객이 동반 치유 되는 과정을 경험하였으며 그동안 무미건조하게 혹은 냉소적으로만 받아들이던 사회 현상과 그 안에 처해있는 본인의 현실도 다시 한 번 되짚어보고 향후의 작업으로 이어 나갈 수 있는 초석을 마련하게 되었다.

표현방법에 있어서는 아직도 더 많은 연구가 필요함을 절실히 느꼈다. 그동안은 공산품처럼 보이지 않기 위해 의도적으로 사포 자국이나 붓 자국 등 핸드메이드의 느낌을 작품에 남기려고 노력해왔다면 향후에는 더욱 더 다채로운 표현방법과 다양한 채색기법, 표면의 느낌과 마감 등에 더 많이 집중하여 한 층 더 밀도 있고 완성도 높은 작업을 구사하기 위해 정진할 것이다.

시작은 반려견을 잃어버린 후의 단순한 상실감 때문이었지만 그로 인하여 기억 속의 바우는 언제나 신선한 영감을 주는 뮤즈가 되었고, 자연스레 접할

수 있었던 우화적 특성은 심각한 주제로도 관람자들과 쉽게 소통할 수 있는 윤활제의 역할을 해주고 있다. 물론, 많은 작가들이 의인화된 동물을 작업의 소재로 다루고 있기 때문에 그 가운데에서 개성을 잃지 않고 독보적인 특성을 가진 동물의 의인화 작업을 선보이기 위해 부단한 노력이 필요할 것이다. 직설과 함축, 은유와 역설 등을 적절하게 활용하여 본인만의 독특한 조형언어를 만들고, 많은 사람들이 그것을 함께 향유할 수 있는 심도 있으면서도 대중적인 작업을 진행하는 것을 향후 과제로 삼을 것이며 그렇게 만들어진 작품들이 공공의 영역에서도 무난히 사용되어지기를 바란다.

참 고 문 헌

《 단행본 》

· 박승억, 『찰리의 철학공장』, 프로네시스, 2008

· 류종영, 『웃음의 미학』, 유로, 2005

· 한국문화교류연구회, 『해학과 우리』, 시공사, 1998

· 엄혜진, 『해학의 미학』, 문화더하기 콘텐츠(2), 2013

· 천진기, 『한국동물민속론』, 민속원, 2003

· 장소연, 『동물의 미술』, 열화당, 1979

· 찰스 다윈, 『인간과 동물의 감정표현에 대하여』, 서해문집, 1998

· 김경호, 『일단은 첫인상』, 팬덤북스, 2017

《 참고논문 》

· 이건우, 「현대미술에서 표현된 동물형상에 대한 연구」, 강원대학교 대학원, 2011

· 김판삼, 「해학과 풍자의 표현 특성 및 요인」, 전남대학교 대학원, 2017

《 인터넷 사이트 》

· 두산백과사전 http://www.doopedia.co.kr/

· 네이버 지식백과용어사전 http://terms.naver.com/

· 위키백과 우리 모두의 백과사전 https://ko.wikipedia.org/wiki/

· 국립국어원 표준국어대사전 http://stdweb2.korean.go.kr/

《기타》

· 한국일보 2019. 05. 02 청소년 절반 “우리 사회 공정하지 않다” 박준석 기자

· 씨네 21, 2019. 05. 22, <돈키호테를 죽인 사나이> 현실과 환상을 오가는 기묘한 모험, 송경원 영화평론가

· 머니 투데이 2017. 08. 03 ‘투자왕’ 짐 로저스가 한국에 날린 일침 “한국 미래, 비관적” 박광범 기자, 임성균 기자

· BesTan 토픽 2013. 3. 9. 고대 조각상들의 진짜모습 https://bestan.tistory.com/158

ABSTRACT

A Study on the Expression of Man through Fables

-Focusing on the researcher's work-

Cho, Kyeong hun
Public Art Major
Graduate School of Cultural Industry and Arts of
Sungshin Women's Universit

As human beings develop, production increases exponentially and life becomes more convenient, but other problems that arise from them make human beings more vulnerable, and some people live in relative deprivation and deprivation. Economic society creates another pecking order, and the articles encountered through the media are often represented by the tyranny of the haves and the injustice of the have-nots, and the gossip of some celebrities who are a sign of the vicarious masses, so that society cannot be quiet for a day. Especially, the young people who need to play a pivotal role in society are always dismissed as weak and unsavory Incomplete body by the older generation who have rebuilt the nation against all kinds of hardships and hardship. As a result, they naturally experience complex and traumat

Since ancient times, many artists have taken great interest in these social contradictions, including politics, economic logic, and other works of

humor and satire, and have taken a critical stance, and these philosophical approaches have presented the world with elements that can re-examine and instigate our society, not just a means to enjoy art.
I added a black comedy element to the genre of art, sculpture, to make audiences feel like watching a sculpture and seeing a short pass, an anti-war drama. Through dramatized production, I gave laughter to injured modern people, focused on comic elements so that they could overcome a somewhat depressing reality and gain hope and comfort, and used the humorous and satirical features of the personified anti-government to avoid the situation.

This thesis is composed of the works published before the request of master degree in 2019 as follows.

Chapter I's introduction describes the research direction and purpose of his work.

Chapter II The main body described the social background of problem consciousness, personal experience, and social problems, and the background for forming work through satire and humor, and explained the allegorical, characteristic expression and color representation of anthropomorphic dogs, and analyzed each of their works individually.

The conclusion of Chapter III is that we're going to summarize what we've described in this paper, and we're going to show you our work. Describes the development tasks and directions for how to express them.