



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](#)

장 욱 희 교수 지도
석사학위 청구논문

인간의 욕망으로 탄생된 동물 표현
연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2024

성신여자대학교 대학원

조 소 과

박 은 지

인간의 욕망으로 탄생된 동물 표현 연구

- 본인 작품을 중심으로 -

장 욱 희 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2023년 11월

성신여자대학교 대학원


조 소 과


박 은 지

인 준 서

박은지의 석사학위 논문으로 인준함

2023년 11월

심사위원장 김성복 

심사위원 장옥희 

심사위원 정정주 

성신여자대학교 대학원

논문개요

지구에는 다양한 생명체가 존재한다. 인간을 비롯한 여러 생명체는 서로 영향을 주며 살아간다. 시간이 지날수록 인간은 많은 생명체에게 영향을 주는 존재가 되었다. 반려동물은 인간에게 가장 많은 영향을 받고 있는 동물이다. 반려동물을 대표하는 동물 중 하나는 ‘개’이다. ‘개’를 통해 인간이 도움을 받기 위해 길들인 동물의 시작부터 소유하고자 하는 욕심으로 만들어진 동물까지 인간 곁에서 변화되고 있는 동물의 모습을 엿볼 수 있다. ‘애완동물’이라는 명칭은 완구(장난감)처럼 유희의 대상이라는 뜻을 가진다는 이유로 ‘반려동물’이라는 명칭으로 변경되었다. ‘반려동물’이라는 명칭 속엔 장난감이 아닌 인간과 정서적인 교감을 나누며 더불어 살아가는 존재라는 의미가 담겨있다. 하지만 반려동물이라고 불리는 품종동물은 인간의 유희를 위해 생산되고 너무 쉽게 죽어가며 매년 그 수는 계속 증가하고 있다. 이러한 현실을 통해 인간은 아직도 동물이 우리와 같은 생명이 아닌, 하나의 장난감 또는 자랑할 만한 수집품이나 장식품과 같은 물건이라고 착각하고 있는 것은 아닌가 하는 생각을 하게 된다.

유희를 위해 만들어진 장난감은 대부분 가벼운 플라스틱 소재로 만들어져 단시간에 대량 생산되어 판매된다. 장난감은 유행에 따라 오래된 것은 새로운 것에 의해 교체되고 오래된 것들은 버려져 폐기된다. 공장에서 계획되어 빠르게 생산되는 장난감처럼 반려동물이라고 말하는 동물들은 인간에 의한 강제교배와 출산의 반복으로 수많은 만들어져 판매되고 있다. 공장의 물건처럼 계획되고 생산되는 반려동물은 유행에 따라 그 모습들이 달라진다. 이와 같이 현실에서 발생되고 있는 일을 보면 한 시기에 유행하는 동물의 시작과 끝이 유행하는 장난감의 모습과 닮아있음을 느끼게 한다.

본 논문은 인간의 유희로 인해 만들어진 품종 동물 또한 인간과 같은 살아있는 생명이며, 인간과 동물은 서로 영향을 받는 존재임을 본인 작품을 통해 알아본다. 또한 이를 배아라는 상징적인 이미지를 통해 인간을 비롯한 모든 생명체는 대등한 생명을 가진 존재임을 표현하고자 하였다. 생명체는 ‘배아’라고 불리는 단계가 있다. 배아는 하나의 개체를 알아 볼 수 있는 태아 상태의 전 단계를 말하며 인간을 포함한 동물들의 배아 형태는 비슷하여 종을 쉽게 알아 볼 수 없다. 본인 작품에 등장하는 동물과 인간은 모두 배아의 형상으로 존재한다. 반려동물이라고 불리는 여러 품종 동물의 배아 형상과 인간의 배아 형상은 하나씩 제작되어 작품 속에서 순서 없이 불규칙하게 뒤섞인 방식으로 진열되고 있다. 약육강식이나 자연 속 흐름에 존재하는 순서가 아닌 뒤섞여 하나씩 진열되어 설치된 모습과 종을 구분할 수 없는 배아 형상을 통해 생명의 동등함을 표현하고 있다. 이를 토대로 생명의 동등함을 의미하는 상징적인 형상과 인간이 만들어낸 품종동물에 관하여 본인이 느끼고 있는 감정을 기초하여 다양한 설치 방법을 통해 연구하였다.

본 논문은 2023년 석사청구전에 출품한 작품을 중심으로 2020년부터 2023년도까지의 연구작품이 다음과 같이 구성 되어 있다.

제1장 서론에서는 본인 작품의 연구 방향과 목적에 대해 서술하였다.

제2장 본론에서는 인간에 의해 만들어진 생명의 문화와 역사적 배경을 살펴본다. 반려동물의 사회적 문제에 대한 본인이 느낀 감정을 토대로 배아 형상의 상징적인 이미지를 통해 작품을 형성하게 된 배경을 서술하였다. 반려동물이라고 만들어진 품종동물과 인간이 다르지 않음을 배아라는 상징적인 형상을 통해 묘사하고 표현한 방식에 대해 서술하고 있으며 이를 토대로 본인의 작품에 대하여 개별적으로 분석하였다.

제3장 결론에서는 본 논문의 내용을 정리하고 앞으로의 작업방향을 제시하였다.

목 차

논문개요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품형성배경	3
1) 유기적으로 존재하는 생명	3
2) 유희로 인해 만들어진 품종동물	5
2. 작품표현방법	10
1) 유사한 배아 형상	10
2) 소비 유통되는 생명	12
3. 작품분석	15
III. 결 론	40

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】	개, 고양이, 쥐 그리고 인간 스컬피, 글리세린, 유리병 오브제 2x2x3cm 가변설치, 2021	15
【작품 2】	교환 혹은 환불 스컬피, 크리스탈 레진, 비닐 포장지, 스티커 6x8x3cm 가변설치, 2022	18
【작품 3】	A급 분양합니다 스컬피, 글리세린, 유리병, 드라이플라워, UV레진, 글리터, 스티커 12x12x19cm, 8x8x12cm, 2022	21
【작품 4】	타의적 선택의 갈림길 스컬피, 크리스탈 레진, 뽑기 기계 오브제 25x25x61cm, 2023	24
【작품 5】	정서발달을 위한 스컬피, 다마고치 오브제, 크리스탈 레진, 포장용기 10x15x4cm 가변설치, 2023	27
【작품 6】	회귀하고 이색적인 도자기, 액자 오브제, 40x60x25cm, 2023	30
【작품 7】	순종 스컬피, 실, 철장 오브제, 36x20x18cm, 2020	33
【작품 8】	유희동물 스컬피, 크리스탈 레진, 생물봉투, 낚시줄 4x4x9cm 가변설치, 2023	36

I. 서론

우리는 살아가며 많은 동물들과 마주한다. 눈을 뜨는 순간부터 자신을 제외한 인간들과 여러 생명체를 만나며 살아간다. 생명체는 단독으로 살 수 없기에 다양한 생명체의 영향을 받는다. 길을 걷다 보면 인간을 제외한 여러 동물들이 우리 곁에 살고 있다는 사실을 알 수 있다. 도심에 살고 있는 야생동물부터 인간과 함께 집을 공유하는 반려동물까지 인간은 다양한 동물과 삶을 공유하고 있다.

인간이 가장 쉽게 만날 수 있는 동물은 반려동물이라고 부르는 동물이다. ‘애완동물’에서 ‘반려동물’로 명칭이 바뀌게 되면서 인간 곁에 있는 동물에 대한 인식이 변화되기 시작했다. 동물은 인간이 마음대로 사용할 수 있는 물건이 아닌 인간과 같은 살아가는 생명이라고 생각하게 되었다. 하지만 대한민국에선 시간이 지날수록 판매를 위한 동물과 버려지는 동물의 수가 크게 증가하고 있다.

동물은 인간과 밀접한 관계를 가지고 있는 생명체로 미술에서도 동물의 모습을 찾아볼 수 있다. 인류 최초의 그림이라고 여겨지는 동굴 벽화에서도 동물이 등장한다. 구석기 시대부터 현재까지 인간은 수많은 그림과 조각으로 동물을 표현했다는 사실을 알 수 있다. 인류의 미술 속에 등장하는 동물의 모습은 농경사회부터 현대에 이르기까지 다양하게 변주되었다.

본인은 판매를 위해 상품처럼 만들어지는 동물에 대해 복합적인 감정을 느끼고 있다. 반려동물이라고 명칭을 바꿔 부르며 가족과 같은 생명이라 말하면서 현실은 상품 취급하며 팔리는 품종 동물들의 현실이 기이하게 느껴졌다. 인간의 유희로 인해 여러 형태로 개량되는 수많은 동물들을 보며 인간이 동물을 생명으로 느끼고 있는지에 대해 의문이 들었다. 이러한 의문점은

본인 작업에 대해 큰 영향이 되었다. 인간과 동물은 모두 같은 생명임을 표현하기 위해 상징적인 형상과 오브제를 사용하여 생명을 표현하였다. 또한, 본인은 공간에 많은 수의 상징적인 형상을 순서 없이 배열하는 설치를 통해 인간에 의해 만들어져 쉽게 팔리고 죽어가는 생명과 인간은 다르지 않다는 생각을 담아냈다. 본 논문에서는 본인이 느끼고 있는 생명의 평등함과 현실에서 일어나고 있는 사건의 충들로 발생하는 감정이 작품의 시작이 된다. 이러한 감정이 작업에 개입되며 본인이 겪은 감정을 바탕으로 인간에 의해 만들어진 품종동물의 현실에 대해 표현한 연구를 진행하고자 한다.

II. 본 론

1. 작품 형성 배경

1) 유기적으로 존재하는 생명

지구엔 다양한 생명체가 존재한다. 살아있는 생명체가 존재하기 위해선 다양한 연결이 필요하다. 인간은 본래 가치를 지닌 존재임을 주장하며 스스로가 존엄한 존재라고 인식해왔다. 본래 가치 있는 존재인 인간에게 수단으로써 취급하는 행위가 도덕적으로 옳지 못한 행동이라고 생각하면서 인간을 제외한 다른 동물에게 도구적 관점으로 바라보며 혜택을 받기 위한 도구로 취급하고 있다. 인간뿐만 아니라 모든 살아있는 생명체는 절대적인 가치를 지닌 존재이다.

시간이 지나갈수록 인간은 가장 많은 생명체에게 영향을 미치는 존재가 되었다. 1만년 전 신석기시대의 인간이 야생동물의 가축화를 성공하면서 인간은 빠르게 진화하며 도구로써의 동물을 이용하기 시작했다. “동물은 도구일 뿐이다.” “동물은 도덕과는 아무 상관없는 존재다.” “동물은 마음이 존재하지 않는 움직이는 인형일 뿐이다.” 이렇게 완성된 동물에 대한 인식은 의심이나 비판도 없이 고대에서 현재까지 고스란히 이어 내려왔다.¹⁾ 과학과 산업이 발전되며 시간이 지날수록 인간은 동물을 멸종위기동물, 가축동물, 실험동물, 애완동물 등 다양한 명칭으로 동물을 분류하며 이용하고 있다.

인간의 결엔 항상 동물이 존재했다. 야생동물을 가축화 시켰던 선사시대부터 현재까지 인간의 미술사에선 동물의 모습을 찾아 볼 수 있다. 프랑스

1) 마크 블렌즈, 『동물의 역습』, 윤영삼 옮김, 달팽이, 2004, p.6

남서부에 위치한 라스코(Lascaux)동굴에 남아 있는 벽화들이 입증하듯, 인간이 죽음으로 그린 그림은 바로 동물화였다.²⁾ 인간이 야생동물을 가축동물로 변화시키기 전까지 동물은 인간이 지배할 수 없는 존재였다. 고대인들이 보기에 그 동물들, 소와 말, 사슴들은 인간과 지구자연, 삶과 죽음의 신비를 품은 존재였다.³⁾ 야생동물은 인간에게 위협한 존재였고 그러한 야생동물의 모습은 다양한 그림과 조각으로 표현되었다. 이집트 미술⁴⁾에 등장하는 동물의 얼굴을 하고 있는 다양한 신들의 모습이나 신화를 주제로 만들어진 작품에서 이상화된 동물의 모습을 볼 수 있다.

인간은 야생동물을 길들이기 시작했고 인간의 필요함에 따라 동물을 여러 명칭으로 구분하였다. 가축동물은 인간이 길들인 야생동물로 인류 생활에 유용하도록 개량된 동물을 말한다. 대표되는 가축동물로 개, 소, 말을 뽑을 수 있다. 미국의 화가 윌리엄 워커(William Aiken Walker, 1839-1921)의 이 그림에서 보이듯, 예전에 소는 식량원이기 이전에 인간의 노동력을 대신해주던 노동력원이었다.⁵⁾ 미술사에 등장하는 발굽을 가진 가축동물들은 인간을 대신하여 짐을 옮기는 모습으로 묘사되었다. 그와 반대로 시간이 지나 가축동물에서 반려동물이라고 명칭이 변화된 개는 다양한 모습으로 미술 속에 등장한다.

개는 인간이 최초로 길들인 가축으로 회색 늑대가 가축화된 동물이다. 고대 미술에서 개는 인간과 함께 동물을 사냥하는 모습으로 기록되었다. 가축에서 인간과의 관계변화에 관한 내용은 동물로 본 서양미술사에서 자세히 찾아볼 수 있다.

개는 인간에게 도움을 주는 유용한 동물이지만 동시에 야생동물로 돌변해 언제

2) 우석영, 『동물 미술관』, 궁리출판, p.9

3) 우석영, 위의 책, p.9

4) 이집트인은 자연현상이나 동물 등을 신으로 숭배했으며, 지상의 삶보다는 내세의 영생을 중시하여 생전에 매장물을 수집하고 사자(死者)를 후장(厚葬)했다. 이에 따라 이집트 미술도 내세와 영원성을 조형화 하는 것을 주 목적으로 삼았고, 개성적이고 사실적인 표현보다는 추상적, 개념적, 관습적 표현이 주를 이루었다. (두산백과)

5) 우석영, 위의 책, p.34

공격할지 모른다는 두려움을 주는 동물이었다. 그래서 고대 그리스 로마시대를 지나 중세까지 개는 환영받지 못한 동물이었다. 르네상스를 지나며 개는 지금의 충직하고 충실한 이미지로 자리 잡았다. 특히 함께 목숨을 걸어야 하는 사냥에서 이런 충성심은 절대적이다. 16세기 서양미술사에서 빠질 수 없는 피터르 브뤼헬(Pieter Brueghel, 1526/1530~1569)은 눈 속에서 사냥을 하는 한 무리의 개와 사냥꾼을 그림 전경 외편에 배치하고 있다.⁶⁾

많은 그림 속에 개는 인간을 도와 사냥하는 모습의 사냥개로 묘사된다. 시간이 흐르며 인간은 다양한 품종의 개를 만들었다. 개의 모습이 달라지면 서 개는 가축으로써 노동력에 활용되는 개와 사람들에게 보살핌을 받는 개로 나뉘게 되었다. 따라서 귀족과 함께 그려진 그림 속의 개는 사치나 향락의 이미지로 묘사되거나 신뢰와 충성심의 이미지로 표현되곤 하였다.

18세기 이후 산업 혁명이 시작되며 농경 사회에서 이용되던 가축 동물의 역할은 변했다. 교통수단이자 농업에 이용되던 말과 소는 여가와 스포츠 동물로 바뀌었고 개는 인간 사회가 발전함에 따라 늑대와 닮았던 과거의 개의 모습에서 현재의 다양한 모습의 개로 변화되었다. 미술 속에서도 변화된 개의 모습을 찾아 볼 수 있다. 19세기 영국 화자 찰스 바버(Charles Barber, 1845~1894)의 <친구 또는 적> 그림에는 어린이들과 반려동물들이 많이 등장한다. 여자 아이는 사태의 관찰자라는 점에서, 개, 고양이와 전혀 다르지 않게 그려져 있다.⁷⁾ 이처럼 개는 인간과 동등한 가족, 동료의 의미를 가진 반려동물이 되었다.

2) 유희로 인해 만들어진 품종동물

사냥을 하거나 농사를 짓는 과거와 달리 산업과 과학이 발전되며 인간은

6) 이동섭, 『동물로 본 서양미술사』, 네이버 지식백과

7) 우석영, 『동물 미술관』, 궁리출판, p.155

더욱 편리한 삶을 살 수 있게 되었다. 하지만 거대한 자본주의 사회로 변하며 그로 인한 문제점도 발생되었다. 인간은 지구가 마치 인간을 위해 존재하는 것처럼 행동하기 시작했고 인간을 중심으로 생각하는 사상은 인간을 제외한 다른 생명체에게 생명 경시라는 큰 영향을 끼치고 있다. 마크 톨랜즈⁸⁾의 견해를 정리하면 다음과 같다. “동물을 인간의 도구로써 사용하기 위해선 동물은 그런 취급을 받아도 상관없는 존재가 되어야 한다. 감각이나 감정이 존재하지 않는 물건이어야 한다. 아직 말을 배우지 못한 아거나 말을 하지 못하는 사람이 통증을 느낀다고 생각할 수 있다면, 인간 이외의 다른 동물들도 통증을 느낀다고 생각할 수 있는 수많은 근거들이 존재한다.⁹⁾ 동물에 관한 연구 결과, 포유동물도 불안전달 물질들이 인간과 똑같은 경로로 벤조디아제핀 수용체에 작용한다는 사실이 입증되었다. 이러한 발견에 대한 가장 타당한 설명은 인간이외의 많은 동물들 역시 공포와 불안으로 고통 받는다는 것이다.¹⁰⁾” 이처럼 동물 또한 아픔과, 감정을 느낄 수 있는 존재이다. 고통과 현실을 인간의 말로 표현할 수 없을 뿐 그들과 인간은 다르지 않는 살아있는 존엄한 존재임을 알 수 있다.

과거와 달리 현재의 인간은 동물이 우리와 같이 고통을 느끼는 존재임을 부정할 수 없다. 그럼에도 수많은 동물은 인간의 필요성이나 이익과 같은 다양한 이유들로 죽어가고 있다. 매순간 죽어가는 많은 동물들 중 인간의 유희로 인해 만들어진 생명체가 있다. 흔히 우리가 부르는 ‘애완동물’이다. 애완동물의 시작은 야생동물에서 가축동물로 변화된 동물이 산업혁명을 지나 인간과 함께 지내며 생긴 개념이다. 애완동물에서 대표되는 동물인 개는 모든 인류 사회에서 인간과 함께 존재해왔다. 개는 인간이 이용할 수 있는 특성이 많았고, 이는 현대의 개가 겪는 믿기 힘든 변화의 토대가 되었다. 개는 민첩하

8) 마크 톨랜즈는 영국 웨일스 뉴포트 출신의 철학자이자 현재 미국 마이애미 대학교 철학과 교수이다. 주요 저서로 대표작 ‘철학자와 늑대’를 비롯해 ‘동물권’ ‘동물의 역습’ ‘동물은 윤리적일 수 있는가’가 있다.

9) 마크 톨랜즈, 『동물의 역습』, 윤영삼 옮김, 달팽이, 2004, p.31

10) 마크 톨랜즈, 위의 책, p.33

고 용맹하며 똑똑한 인간의 협력자였다.¹¹⁾ 회색늑대의 외형에서 현재 ‘개’라고 불리는 동물의 모습으로 변화되기까지 인간의 영향이 가장 크다고 볼 수 있다. 엠마 밀네¹²⁾의 견해를 정리하면 다음과 같다.

인간은 개를 사냥에 적합한 덩치가 큰 견종과 작은 굴에서 사냥한 동물을 가져올 수 있는 덩치가 작은 견종으로 분리하여 만들어냈다. 개는 가축화된 늑대의 모습이 아닌 인간에게 필요한 동물의 형태로 개량되었다. 그리고 마침내 고작 지난 한 세기 동안 인간은 200종이 넘는 개의 품종을 만들었고 이름도 지었다. 쉽게 말해 인간이 개와 친구로 지낸 기간을 한 시간으로 친다면 이 수많은 품종을 만드는 데 걸린 시간은 고작 9초에 지나지 않는다.¹³⁾ 이제 인간은 더 이상 개를 필요로 하지 않고 그저 원하기만 한다.¹⁴⁾ 의식주를 해결하기 위해 가축화된 동물이 인간이 과시하고 보여주고 싶어하는 존재가 되어버렸다. 누구의 개가 가장 훌륭한지 꼽으려 했고, 그 판단 기준은 오로지 개의 외모였다. 어떻게 생겨야 다른 개보다 더 나은 것인지 떠들어 댔다. 인간이 개의 품종과 외양에 집착하면서 수백만 년 동안 지켜온 대자연의 섭리는 잊혔고 건강이라는 가치는 더는 주목받지 못했다. 인간이 보기에 좋은 머리의 형태, 다리 길이, 적당한 크기와 예쁜 모양의 무늬 등이 ‘가치 있는’ 동물을 판단하는 주요 기준이 되었다.¹⁵⁾

다양한 모습의 개들이 생겨났고 현재도 인간은 다양한 견종이 섞여 새로운 종을 만들어내려고 시도하고 있다. 이렇게 필요로써 존재하다고 했던 동물은 한순간에 인간의 유희를 위한 존재가 되어버렸다. 개를 비롯하여 고양이,

11) 엠마 밀네, 『수의사가 알려주는 품종 개 고양이의 비극 순종 개, 품종 고양이가 좋아요?』, 최태규, 양효진 옮김, 책공장더불어, 2021, p.11

12) 엠마 밀네는 수의사이자 동물복지 활동가며 작가이다. 1996년 브리스톨 수의대를 졸업하고 세머셋의 시골 동물병원에서 일하며 영국 BBC의 <동물병원의 수의사Vets in Practice>에 출연해 ‘최고 다큐멘터리상’에 선정되었다. TV,라디오 프로그램에서 동물 이야기를 하고, 신문과 잡지를 통해 동물 문제, 특히 동물복지에 대해 강한 목소리를 내고 있다.

13) 엠마 밀네, 위의 책, p.11

14) 엠마 밀네, 위의 책, p.11

15) 엠마 밀네, 위의 책, p.12

설치류, 파충류, 조류, 다양한 동물들이 인간에 의해 무분별하게 개량되어 만들어졌다. 인간이 말하는 예쁜 모습을 만들기 위해 많은 생명체들이 강제로 만들어지고 죽어간다.

‘애완동물’이라는 명칭에는 완구(장난감)처럼 유희의 대상이라는 뜻을 포함하고 있어 현재는 ‘반려동물’이라는 명칭으로 전환되어 부르고 있다. 1983년 오스트리아 빈에서 열린 국제 심포지엄에서 최초로 ‘반려동물’에 해당되는 영어인 ‘Companion animal’이 제안되었다. 반려동물의 명칭 속엔 ‘동반자’, ‘동료’라는 의미가 담겨있다. 인간 곁에 있는 친밀한 동물은 이제 가축동물에서 ‘애완동물’을 지나 ‘반려동물’로 명칭이 변경되었다. 하지만 인간과 정서적인 교감을 나누며 더불어 살아가는 존재라는 의미를 가진 ‘반려동물’은 명칭과 다르게 인간의 유희로 인해 만들어지고 있다. 인간의 유희로 인해 매년 많은 수의 동물들이 만들어지고 쉽게 죽어가고 있다. 유희로 인해 만들어졌다 죽는 동물을 보며 아직도 인간은 동물이 인간과 같은 생명을 지닌 존재가 아닌 가지고 노는 하나의 장난감 또는 자랑할 수 있는 수집품이나 장식품과 같은 물건이라고 착각하고 있는 건 아닌가 하는 생각을 하게 된다.

장난감은 노는 데 쓰이는 여러 가지 놀이 도구를 의미한다. 인간의 유희로 인해 만들어지는 장난감은 대부분 플라스틱 소재로 빠르고 많이 복제되어 생산된다. 장난감은 유행에 따라 오래된 것은 새로운 것에 의해 교체되고 오래된 것들은 버려져 폐기된다. 공장에서 계획되어 빠르게 생산되는 장난감처럼 반려동물이라고 불리는 동물들 또한 인간에 의한 강제교배와 출산의 반복으로 수없이 생산되어 판매되고 있다. 산업화에 따른 반려동물 산업은 돈을 위해 생명을 경시한다. 팔리기 좋은 형태의 상품을 만들기 위해 강제 교배와 출산의 반복을 당연한 것으로 여긴다. 청결하지 못하고 불법적인 공간에서 태어난 돈을 벌기 위해 만들어진 반려동물은 어미 젖도 떼지 못한

채 펫숍에 납품되어 팔리기 위해 진열된다. 공장의 물건처럼 계획되고 생산되는 반려동물은 유행에 따라 모습이 달라진다. 이와 같은 현상을 보면 한 시기에 유행하는 동물들의 시작과 끝이 유행하는 장난감의 모습과 닮아있음을 보여준다. 이처럼 생명을 쉽게 생각하여 발생하는 여러 사회 문제가 본인이 자라면서 생각하는 것에 많은 영향을 주었다. 본인의 작품은 인간과 동물의 모습을 '배아'라는 형상을 통해 산업화로 인한 생명경시에 반하여 생명의 동등함에 대해 표현하고 있다.

2. 작품 표현 방법

1) 유사한 배아 형상

본인이 태어난 대한민국에선 반려동물 산업에 관련된 문제가 계속 기사화 되고 있다. 본인이 어렸을 때부터 사람들이 계속 언급하고 있는 문제점은 해결되지 않은 채 점점 끓아 세상에 터져 나오고 있다. 2023년 9월 최근까지도 반려동물 산업의 폐해인 불법 번식장 사건이 발생했다. 화성시 팔탄면에 있는 열악한 환경에 방치되어 있는 1천 4백여 마리의 강아지를 경기도 특별사법경찰단과 동물구조단체가 합심하여 구조한 사건이다. 적발된 번식장은 상품가치가 떨어지는 개를 죽여 냉동실에 사체를 보관하거나, 임신한 어미 개를 죽이고 새끼를 꺼내 팔면서 동물보호법을 위반했다. 인간의 유희를 위한 사람들이 원하는 상품을 만들기 위해 살아있는 생명은 멸시되고 있다.

허버트 리드¹⁶⁾는 “일반적으로 예술은 예술가의 의식에서 떠오르는 감정이나 직감을 상징화 하여 창조하는 것을 의미한다. 예술가는 다른 사람 앞에서 창조해낸 상징물을 발표하는 사람이다. 미술가는 어떤 공동의 경험을 기록하거나 또는 특별한 장면을 묘사하기 위해 자기의 예술적 재능을 이용한다. 따라서 미술가의 주도하에 있는 창조적인 의도는 근본적으로 개인적인 것이 아니라 사회적인 것이며, 자기가 속한 시대의 시각적인 관념을 작품에 반영한 것이다.”¹⁷⁾ 라고 말하고 있다. 본인이 속한 자본주의 사회는 돈을 위해 생명이 경시 당하는 사회이다. 본인은 인간이라는 이유로 다른 종

16) 허버트 리드는 영국의 시인이자 예술 비평가이다. 예술을 과학이나 철학과 같이 유익한 지식의 자주적 형식이라고 논했으며, 그의 저작은 강한 철학적 경향과 예술의 모든 문제에 대한 이론적이고 정열적인 접근을 특징으로 한다.

17) 허버트 리드, 『조각이란 무엇인가』, 이희숙 옮김, 열화당미술책방, 1984, p.95

을 함부로 대하는 행위가 당연한 것이 아니라고 생각한다. 인간을 비롯한 모든 생명체는 평등하고 존중받아야 하는 존재라고 생각해왔다.

본인의 작품에서 나타나는 배아 형상은 사실적으로 묘사되어있다. 미술사에서 사실주의의 본래 의미는 단순히 자연을 정확하게 묘사하는 데 있는 것이 아니라, 현실 그대로의 일상생활을 주제로 삼는 것을 뜻한다.¹⁸⁾ 본인 작품에서 인간과 반려동물이라고 불리는 품종동물의 모습은 모두 배아 형태로 존재한다. 인간을 포함한 모든 동물들은 비슷한 발생 단계를 거치는데 수정 후 하나의 완전한 개체가 형성되기 전까지의 발생 초기 단계를 말한다. 수정이 일어나 정자와 난자가 합쳐진 것을 접합체라고 한다. 이 접합체는 세포분열을 통해 여러 개의 세포가 되고, 이 세포들은 세포분열과 분화를 거쳐 배아를 형성한다. 그리고 배아는 임신 기간을 거치면서 하나의 개체로 발생하게 된다.¹⁹⁾ 하나의 개체로 발생하기 전 초기에 인간을 포함한 동물은 모두 같은 모습을 하고 있다. 본인 작품에서 배아는 사실적인 묘사로 표현되었다. 인간과 동물 모두 동등한 생명임을 배아라는 상징적인 형태를 통해 현대 사회에서 발생하는 생명 경시를 바탕으로 발생되고 있는 문제를 시각화하여 표현하였다.

호주의 예술가 파트리샤 피키니니(Patricia Piccinini)는 조각, 사진, 비디오 설치를 통해 유전자 조작과 복제 등 생명기술에 의해 인공적으로 창조된 들연변이 생명체를 구현해낸다. 그럼으로써 “신체가 기술에 의해 폐지되거나(unmade) 재구성되는(remade) 것의 의미, 그러한 일을 둘러싸고 발생하는 선택, 책임, 윤리적인 문제들”을 논쟁적으로 표면화한다. 물론 피키니니는 막연히 상상을 통해 작품을 제작하고 문제제기를 하는 것이 아니다. 그녀는 호주의 멸종 위기 동물 혹은 식물을 구하기 위한 환경 정책 및 실제 있었던 일에서 주로 영감을 얻어, 가까운 미래에 탄생할

18) 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999, p.214-215

19) 배아, 네이버 지식백과용어사전(<https://m.terms.naver.com>, 2023.11.28 검색)

수 있을 법한 새로운 생명 형태를 고안해 낸다.²⁰⁾

피키니니의 작품들은 실리콘, 합성수지, 고무 등의 재료를 가지고 살아있는 사람의 피부, 눈, 귀, 손가락 같은 정밀한 묘사를 통해 높은 완성도를 자랑한다. 혼성물 혹은 돌연변이로 태어난 아기를 표현한 <신생아(newborn)>(2010) 작품 또한 사실적으로 표현되었다. 누워있는 아기를 표현한 작품을 보면 시각적인 충격이 느껴지고 그 이후엔 아기 형태를 통해 따뜻한 시선과 걱정, 측은함과 연민을 의도적으로 유도한다. 본인 작품 중 배아 형상이 아닌 태아를 닮은 동물과 인간의 모습이 뒤섞인 형태의 【작품 7】은 피키니니의 작품과 비슷한 형상적 특징을 볼 수 있다. 【작품 7】은 펫숍에서 판매되는 품종 동물 중 하나인 개의 모습을 형상화한 작품이다. 인간 태아를 닮은 갓난 아기와 ‘순종’이라고 불리는 품종 동물의 형태가 뒤섞인 새로운 생명체의 모습이다. 긴 허리와 짧은 다리, 눌린 코와 커다란 눈, 잘려진 귀와 꼬리는 인간들이 많이 구매하는 품종견의 대표적인 모습이다. 인간과 품종견의 형태가 뒤섞인 생명체의 형상은 본인이 바라보는 품종동물의 모습이 표현하고 있다.

2) 소비 유통되는 생명

예술가가 다른 감상자와 다른 것은, 자신이 행하는 감상의 전략을 명확히 하여, 다른 이들이 그 체험을 따를 수 있도록 한다는 점이다. 그러려면 당연히 하나의 장소가 필요하다. 그것은 설치 장소이며, 오늘날의 설치미술은 미술 현장에서 특히 두드러진 역할을 하게 되었는데, 그것은 바로 이 방법이, 생산자에게 감상자로 변모함과 동시에 감상하는 시선의 전략을 노출하기 위한 최적의 가능성을 가져다주기 때문이다. (...) 설치미술은 특정 오브제나 회화를 감상자의 시선에 제공하는 것이 아니라, 오히려 그

20) 전혜숙, 『포스트휴먼 시대의 미술』, 아카넷, 2015, p232

시선 자체를 형성하는 것이다.²¹⁾ 본인 작품에서 표현되는 배아 형상은 대체로 작은 유리병이나 비닐 속에 들어있다. 유리병이나 비닐 포장지는 펫숍에서 판매되는 품종동물의 진열된 모습과 인간이 품종동물을 생명이 아닌 팔기위한 물건으로 취급하는 행동을 표현한 것이다. 하나의 객체마다 포장되어있는 배아 형상은 양육강식이나 인위적인 순서가 아닌 같은 공간에 하나씩 배열하여 설치되는 작업이다. 오자키 테즈야는 현대미술에서의 설치미술에 관하여 다음과 같이 설명한다.

카바코프가 자신의 설치 미술을 <총체적(토탈)>이라고 부르는 이유를 ‘모든 전시공간이 전면적으로 변용되고, 관객도 통상의 길거리나 미술관이라는 상태에서 쫓겨나 관객을 위해 작가가 구축한 특별한 세계 속으로 들어가게 되기 때문이라고 요약했다. 총체적 설치미술이라는 것이, ‘공간이 작품 내부로 들어가는 것을-관객을 포함해-전면적으로 삼키는것’이라면, 그것은 필시 ‘건축 공간의 내부’가 될 것이다. 오늘날의 아티스트는 분명 총체적 설치미술을 지향하고 있다. 이전에 인용했던 그로이스의 문장에도, ‘현대미술은 컨셉추얼한 아트라고 가장 먼저 정의할 수 있다’라고 쓰인 바 있다. 이에 더해, ‘현대미술은 설치미술을 지향한다’라고도 할 수 있을 것이다. 그것은 예술가와 감상자가 서로 뒤바뀌고, 시각 정보가 기하급수적으로 늘고 있는 이 시대가 지향하는 특징이다.²²⁾

설치미술은 관객으로 하여금 작품에 더욱 몰입하거나 작품과 동기화 될 수 있게 만드는 작업이다.

2015년, 해양에 버려지는 플라스틱 쓰레기의 심각성을 알리고자 그리피스가 800여 개의 플라스틱 백(비닐봉지)을 엮어 오스트리아 빈의 거리에 ‘플라스틱 물고기’ 형상물을 설치한 적이 있다. ‘플라스틱 물고기’형상물은 어떤 설치미술 작품보다도 큰 울

21) 오자키 테즈야, 『현대미술이란 무엇인가』, 원정선 옮김, 북커스, 2023, p536

22) 오자키 테즈야, 『현대미술이란 무엇인가』, 원정선 옮김, 북커스, 2023, p537

림을 남겼다. 그리고 이올림은 2015년 오스트리아를 넘어서 계속 이어졌다. 2017년엔 런던의 리사이클링 회사 바이워터스Bywaters가 10미터 길이의 ‘플라스틱 고래’ 조각상을 제작했다. 이 조각상의 무게는 1초마다 바다에 버려지는 플라스틱의 총량과 같았는데, 무려 250킬로그램이었다. 이 조각상은 2017년 하반기, 유럽을 순회했다.²³⁾

간단한 형태로도 작은 하나의 작품이 아닌 공간에 크게 설치된 미술작품은 관람자에게 큰 시각적인 충격을 준다. 본인의 작품 중 【작품 2】 과 【작품 8】 는 공간에 설치되는 작업이다. 그 중 【작품 2】 는 바코드가 붙여있는 비닐 봉투를 걸기위해 설치되는 공간 벽에 370개의 편이 박혀있다. 370개는 하루에 유기되어 버려지는 동물의 수를 통계한 숫자이다. 하루에 유기되어 버려지는 동물의 수는 약 260~370마리로 추정된다. 이는 농림축산식품부와 실시간 유기동물 통계 사이트 ‘포인핸드’가 2019년부터 2021년까지 3년간 집계한 유기·유실 동물의 수를 바탕으로 통계되었다. 300개가 넘는 작은 배아 형상이 담긴 비닐 봉투는 박혀진 편에 설치된다. 관람자는 한 눈에 하루에 유기되는 동물의 수를 볼 수 있다. 370개 중 중간에 빠져있는 공간은 <교환 혹은 환불> 작품 제목처럼 펫숍에서 판매된 품종 동물을 표현한 것이다. 【작품 2】 는 하나의 작은 배아 형상이 모여 큰 작품으로 설치되는 작업이다. 작품 속 배아 형상은 ‘반려동물’이라고 불리는 펫숍에서 판매되는 대표적인 품종 동물인 개와 고양이, 설치류(햄스터) 그리고 인간의 배아 형상이 뒤섞여 바코드 속 비닐 봉투 속에 들어있다. 순서 없이 배열된 품종 동물과 인간의 배아 형상을 통해 본인이 말하고자 하는 생명의 동등함을 표현하였다.

23) 우석영, 『불타는 지구를 그림이 보여주는 것은 아니지만』, 마농지, 2022, p153

3. 작품분석



【작품 1】 개, 고양이, 쥐 그리고 인간

【작품 1】 개, 고양이, 쥐 그리고 인간

연도: 2021

크기: 2x2x3cm

재료: 스킨피, 글리세린, 유리병 오브제

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스킨피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스킨피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굽어진 1차 형상에 색이 다른 스킨피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
6. 굽은 배아 형상을 꺼내 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
7. 유화 물감이 마르는 동안 유리병에 넣을 글리세린을 조색한다.
8. 유리병에 배아 형상을 넣고 조색된 글리세린을 넣어 밀봉한다.
9. 완성된 작품을 진열대에 설치한다.

작품설명

진열대 위에는 작은 유리병 속에 배아 형상이 하나씩 놓여져 진열되고 있다. 전시 공간에서 관람자는 한 줄씩 나열되어 있는 유리병 속의 배아 형상을 바라본다. 본인 작품 속 작은 유리병에 놓여져 진열되고 있는 생명체를 닮은 형

상은 배아 형태로 생명의 동등함을 담아내고 있다. 작품 속 배아형상은 우리가 흔히 반려동물이라고 부르는 개와 고양이, 햄스터, 토끼와 같은 소동물의 배아형상과 인간의 배아 형상으로 구분할 수 없이 뒤섞여 나열되어 있다.

모든 생명체에겐 ‘배아’라고 불리는 단계가 있다. 배아란 하나의 개체를 알아볼 수 있는 태아 상태의 전 단계를 말한다. 배아 단계의 생명체는 서로 모습이 비슷하여 종이 무엇인지 쉽게 구분할 수 없다. 세포에서 시작되어 세상에 태어날 때까지 식물을 제외한 생명체는 인간을 포함하여 모두 같은 모습을 하고 있다.

본인이 바라보는 세상에서 인간은 마치 신이라도 된 것처럼 생명을 서로 구분하고 순위를 매긴다. 세상에 태어나 형태가 달라진 생명들은 인간의 필요함에 따라 서로 구분되고 분류된다. 그러한 모습을 보면서 인간과 다른 형태를 가진 생명체가 인간과 같은 살아 숨 쉬는 생명임을 부정하는 것처럼 보였다. 본인 작품에서 배아는 인간을 비롯한 모든 생명체는 구분될 수 없는 하나의 같은 생명임을 표현한 대표적인 형상이다.

【개, 고양이, 쥐 그리고 인간】 작품 속 유리병에 들어있는 배아 형상은 양육장식이나 인위적인 순서가 아닌 같은 장소, 공간에 특별한 순서 없이 한 줄씩 배열되어 있다. 진열대 위에 순서 없이 배열되어 있는 배아형상을 통해 관객의 시선을 균일하게 이끌어내고 하나의 동등한 생명임을 나타내려 하였다.



【작품 2】 교환 혹은 환불

【작품 2】 교환 혹은 환불

연도: 2022

크기: 6x8x3cm

재료: 스컬피, 크리스탈 레진, 비닐 포장지, 스티커

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스컬피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스컬피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굽은 1차 형상에 색이 다른 스컬피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
6. 굽은 배아 형상을 꺼내 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
7. 유화 물감이 마르는 동안 비닐 포장지에 넣을 크리스탈 레진을 준비한다.
8. 크리스탈 레진의 주제와 경화제를 2:1 비율로 교반한다.
9. 비닐 포장지에 배아를 넣고 혼합된 레진을 넣어 밀봉한다.
10. 밀봉된 비닐 포장지에 구멍을 뚫고 배아 형상에 맞는 스티커를 붙인다.
11. 위의 방법을 반복하여 작품 개수를 늘린다.
12. 벽에 일정한 길이로 핀을 꽂고 배아 형상을 걸어 설치한다.

작품설명

길을 걷다보면 ‘펫숍’이라고 불리는 동물을 파는 가게를 볼 수 있다. 가게를 지나다 보면 유리창 뒤 수많은 작은 공간에서 인간에게 팔리기 위해 전시되어 있는 새끼 동물의 모습이 보인다. 살아가기 좋은 환경이 아닌 하얗고 좁은 공간과 화려하게 비춰지는 조명 아래의 새끼 동물은 마치 주얼리 진열대 속 보석처럼 진열되어 있다. 인간은 그 어린 생명을 쉽게 살 수 있다. 좁은 공간에 적혀있는 금액을 지불하면 생명을 살 수 있는 것이다. 그리곤 집으로 데려가고 어느 일정한 기간 안에서 생명은 물건처럼 교환이나 환불을 통해 교체 받을 수 있다.

【교환 혹은 환불】 작품 또한 【개, 고양이, 쥐 그리고 인간】 작품과 같은 방식의 작품이다. 전시장을 들어가면 수많은 바코드가 붙여진 포장 비닐이 관람자를 마주한다. 바코드가 찍힌 비닐 속에는 다양한 형태의 배아가 들어있고 수많은 배아 형태는 배열되어 관람자를 대면하고 있다. 비닐 속에는 ‘펫숍’에서 팔리는 개, 고양이, 햄스터의 배아 그리고 인간의 배아형상이 뒤섞여 들어 있다. 개, 고양이, 햄스터, 인간의 배아형상은 뒤섞여 균일하게 배열된 모습에서 생명의 평등함을 담아내려 하였다. 비닐 포장지 위에 붙여있는 바코드에는 포장지 속에 들어있는 배아의 종 이름과 인간에 의해 만들어진 개체 수, 변형된 수가 숫자화 되어 나타나있다. 판매를 위한 바코드를 붙이고 진열된 배아들은 자신이 팔리는 존재임을 모르는 채 포장지 속에 담겨있다. 동등한 생명임을 알아야하는 존재들이 돈을 통해 물건처럼 사고 팔리는 현실을 바코드 붙여진 배아형상을 통해 표현하였다.



【작품 3】 A급 분양합니다

【작품 3】 A급 분양합니다

연도: 2022

크기: 12x12x19cm, 8x8x12cm

재료: 스컬피, 글리세린, 유리병, 드라이플라워, UV레진, 글리터, 스티커

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스컬피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스컬피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굳어진 1차 형상에 색이 다른 스컬피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 굽고 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
6. 유화 물감이 마르는 동안 유리병에 넣을 글리세린을 조색한다.
7. 유리병 바닥에 레진을 섞은 모래를 깔고 배아 형상과 드라이플라워를 넣어 배치한다. 이때 고정하기 위해 바닥부분을 UV램프로 굳혀준다.
8. 조색한 글리세린에 글리터를 넣어 섞는다.
9. 유리병에 글리터를 넣은 글리세린을 넣고 밀봉한 뒤 바코드 스티커를 붙여 완성한다.

작품설명

생명을 파는 가게에선 생명체가 살아갈 수 있는 환경이 아닌 구매자의 눈

길을 끌기 위한 화려하고 장식적인 공간에 생명을 넣어 진열한다. 대표적으로 수족관이나 특수동물 펫숍에서 그러한 공간을 볼 수 있는데 강렬한 조명 아래 꾸며진 공간 속에선 판매를 위한 생명체가 전시되어 있다. 본인은 작품을 구상 할 때 작품을 보는 관람자가 ‘펫숍’이나 ‘수족관’에 팔리기 위해 전시되어 있는 생명체가 있는 공간이 얼마나 기이한 모습인지에 대해 생각해 볼 수 있길 원했다. 생명에 등급을 매기며 꾸며진 공간에 전시하는 모습의 이질감을 표현한 작업이 【A급 분양합니다】 연작이다.

【A급 분양합니다】 제목의 작품은 화려하게 꾸며진 유리병 속에 배아 형상이 들어있는 작품이다. 작품을 멀리서 감상한다면 좌대 위에 있는 화려한 관상 어항 같다고 느낄 수 있다. 본인은 이 작품을 제작하면서 드라이플라워와 인조 풀 모형으로 유리병 안 속 공간을 화려하게 꾸몄다. 물처럼 보이는 글리세린 액체 속엔 여러 종류의 글리터를 넣어 조명 아래 작품이 반짝거릴 수 있도록 연출하였다. 조명 아래 빛나는 유리병과 꽃과 인조 풀로 꾸며진 환경은 팔리기 위한 존재를 더욱 상품처럼 보여준다. 반짝이 글리터가 가득 들어있는 유리병과 살아있는 듯한 모습의 배아 형상을 통해 충돌되는 이미지를 보여준다. 이는 관람자로 하여금 본인이 느꼈던 펫숍에 진열된 작은 공간과 판매되는 생명의 이질감을 공유하고자 한 것이다.

본인은 인간에게 팔리기 위한 펫숍의 동물을 동물과 인간의 배아 형태로 표현하였다. 배아의 형상에서 우리는 진열된 동물의 종을 구분 할 수 없고 탄생에 위한 경이로운 생명으로 마주한다. 본인의 작품에서 모든 배아, 즉 모든 생명은 평등하다. 그렇지 못한 현실을 과하게 꾸며진 유리병 속 배아 형상으로 표현하였다. 이 작품을 통해 살 수 없는 환경에 놓인 생명을 바라보는 불쾌하고도 안타까운 감정을 받을 수 있길 원했다. 복합적인 감정을 통해 생명의 평등함을 담아낸 작품을 관람할 수 있도록 표현하였다.



【작품 4】 타의적 선택의 갈림길

【작품 4】 타의적 선택의 갈림길

연도: 2023

크기: 25x25x61cm

재료: 스컬피, 크리스탈 레진, 뽑기 기계 오브제

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스컬피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스컬피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굳어진 1차 형상에 색이 다른 스컬피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
6. 굳은 배아 형상을 꺼내 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
7. 유화 물감이 마르는 동안 크리스탈 레진을 주제와 경화제 2:1 비율로 교반한다.
8. 혼합된 레진에 조색제를 넣어 섞고 구 형태의 실리콘 틀에 레진을 넣는다.
9. 레진이 살짝 굳으면 배아 형상을 넣고 남은 레진을 넣는다.
10. 굳은 레진을 꺼내 밑부분을 사포로 연마한다.
11. 위의 내용을 반복하여 여러 개의 배아 형상이 담긴 구를 제작한다.
12. 완성된 배아 형상을 뽑기 기계에 넣어 전시한다.

작품설명

【타의적 선택의 갈림길】은 구 형태의 많은 배아형상이 뽑기 기계에 담겨져 전시장에서 관람자를 마주하고 있다. 전시장에 들어가면 수많은 배아형상이 다양한 형태로 진열되어 있지만, 작품 특성상 많은 배아형상들은 한 군집으로 모여져 작품을 이루고 있다. 이는 하나의 객체를 각각의 동등한 생명으로 의미하지만 현대 사회에서 상품처럼 무더기로 팔리는 동물들의 모습을 표현한 것이다. 본인은 작품을 설치할 때 많은 개수의 배아 형상을 진열한다. 이는 인간에 의해 만들어진 수많은 생명을 묘사한 것이다.

배아의 형태에서 인간은 자연스럽게 인간의 배아를 상상한다. 하지만 전시장에 진열되어있는 다양한 배아들은 생명이 존재할 수 있는 공간이 아닌 곳에 배열되어있다. 이를 통해 관람자는 인간의 배아모습을 보여 기이함과 불쾌함을 마주할 수 있다. 작품 속에 표현된 기이함과 불쾌함은 본인이 바라보는 인간 주변의 동물의 모습에서 느끼는 감정이라고 말할 수 있다.

배아 형상은 붉은색 뽑기 기계 안에서 캡슐 형태로 들어있다. 설치된 작품을 통해 관람자는 주변에서 흔히 보이는 뽑기 기계를 연상시킨다. 저렴하면 500원, 비싸도 3000원, 5000원의 돈을 내고 뽑을 수 있는 뽑기 기계의 장난감은 펫숍에서 팔리는 품종 동물의 모습으로 나타낸다. 저렴한 가격으로 쉽게 생각하여 구매한 장난감은 실증이 나면 쉽게 버려진다. 또한 펫숍에서 쉽게 사고 팔리는 동물들 또한 그렇다. 귀엽고 특이한 모습에 매료되어 쉽게 구매한 생명은 인간의 변덕으로 쉽게 버려져 죽어간다. 본인은 이러한 현상을 가볍고 저렴한 가격으로 구매하는 뽑기 기계 속 물건으로 생명을 표현하여 관람자에게 본인과 같은 감정을 전달할 수 있도록 작품을 설치하였다. 오브제를 선택하여 그 속에 전시하는 방법은 주변에서 볼 수 있는 물건으로 전달하고 싶은 감정을 관람자에게 보여 줄 수 있는 가장 좋은 방법이라고 보았다.



【작품 5】 정서발달을 위한

【작품 5】 정서발달을 위한

연도: 2023

크기: 10x15x4cm

재료: 스컬피, 다마고치 오브제, 크리스탈 레진, 포장용기

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스컬피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스컬피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굳어진 1차 형상에 색이 다른 스컬피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
6. 굳은 배아 형상을 꺼내 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
7. 유화 물감이 마르는 동안 다마고치 게임기를 해체하여 안에 화면과 회로를 제거한다.
8. 해체한 다마고치 틀을 다양한 색으로 도색한다.
9. 다마고치를 조립하고 비어진 부분에 배아 형상과 크리스탈 레진을 넣는다.
10. 다마고치 배경지를 만들어 인쇄한다.
11. 배아 형상이 들어간 다마고치와 배경지를 포장용기에 넣어 완성한다.
12. 완성된 작품을 벽에 걸어 설치한다.

작품설명

본인은 어렸을 때 문구점이나 초등학교 앞에서 파는 다양한 생명들과 마주하였다. 어린 아이의 정서발달을 위한 존재로 다양한 생명들이 작은 공간에 놓여져 팔리기를 기다렸다. 어린 인간들은 값싼 돈을 내면 생명을 너무나도 쉽게 살 수 있었다. 구매 후 집으로 가져간 생명은 살 수 없는 열악한 환경에 놓여져 관찰 일기나 정서 발달을 위한 시간으로 이용되었다.

【정서발달을 위한】 작품도 다른 작품과 마찬가지로 여러 개의 작품이 배열되어 하나의 작품으로 보여지는 설치 작업이다. 벽에 걸려진 많은 수의 게임기(다마고치) 오브제 안에는 배아 형상이 들어있다. 다마고치는 일본의 반다이 회사에서 발매한 알 형태의 게임기를 말한다. 기계 안에서 가상의 애완동물을 키우는 게임으로 처음에는 알 상태에서 시작하여 알이 부화되면 새끼가 나오는데 어떻게 키우느냐에 따라 다양한 형태로 진화하는 게임이다. 다마고치 게임 유저는 기계 속 가상의 애완동물을 진화시키기 위해 밥을 주고 배설물을 치우며 놀아줘야 한다. 원하는 모습이 아닐 경우 쉽게 삭제하고 다시 알부터 시작한다. 값싸게 산 생명을 쉽게 키우는 것처럼 게임기 속 가상의 디지털 생명은 쉽게 키워지고 죽임 당하는 것을 반복한다. 이러한 행동은 어린 아이에게 생명을 쉽게 생각 할 수 있는 계기를 만든다.

본인은 이 작품을 제작 할 때에, 귀엽고 가볍게 보이기를 희망했다. 【정서발달을 위한】 에서 보여진 가벼움은 인간이 취하고 있는 동물을 향한 태도를 표현한 것이다. 또한 작품의 개수를 다양하게 만들어 진열함으로써 공장에서 만드는 상품과 같은 모습의 생명을 표현하고자 하였다. 생명의 평등함과 소중함을 알지 못한 어린 아이는 커서도 쉽게 생명을 사고 팔수 있는 어른으로 성장한다. 인간의 유희로 만들어진 수많은 생명의 고통은 이러한 사회현상 속에서 계속 반복된다. 【정서발달을 위한】 작품은 가벼운 플라스틱이라

는 매체를 통해 사회에서 다루는 가벼운 생명의 현실을 표현했다. 동시에 우리가 느끼는 생명을 게임기를 통해 많은 생명체가 물건처럼 만들어지는 환경을 묘사하였고 이를 통해 많은 생명들이 게임기 속 디지털 생명처럼 쉽게 태어나고 죽어가는 현실을 전달하고자 하였다.



【작품 6】 회귀하고 이색적인

【작품 6】 희귀하고 이색적인

연도: 2023

크기: 40x60x25cm

재료: 도자기, 액자 오브제

제작방법

1. 점토로 배아 형상을 제작한다. 이때 배아 부분의 팔 다리 부분은 각각 따로 제작한다.
2. 만들어진 배아 형상으로 석고 틀을 제작한다.
3. 석고 틀을 건조 시킨 후 슬립(흙물)을 넣어 슬립 캐스팅을 한다.
4. 흙을 810도로 초벌 후 물 사포질을 하여 다듬고 건조시킨 후 1200도의 온도로 재벌 하여 단단하게 가마에서 구워낸다.
5. 재벌 된 도자기가 나오면 물 사포질을 하고 차이나 페인트로 채색한다.
6. 채색 된 도자기를 가마에 넣고 720도로 구워낸다.
7. 액자 오브제를 미색으로 도색한다.
8. 가마에서 꺼낸 배아 형상의 도자기를 액자 오브제에 연결하여 완성한다.
9. 완성된 작품은 벽에 일정한 거리를 두고 배치한다.

작품설명

【희귀하고 이색적인】 작품은 고부조 형태의 헌팅트로피로 벽에 설치되는 여러 연작으로 이루어진 작업이다. 흰색의 액자 속엔 화려한 색감을 가진 배아 형상이 관람자를 마주한다. 【희귀하고 이색적인】 작품에는 반려동물

이라고 불리는 개, 고양이, 소동물(햄스터, 토끼, 기니피그 등)부터 도마뱀을 포함한 여러 파충류까지 다양한 동물과 인간의 배아 형상이 표현되어 있다. 여러 종의 배아들은 순서 없이 하나의 평등한 공간에 배열되므로써 모두 동등한 생명임을 보여준다.

SNS와 미디어 속엔 항상 예쁘고 귀여운 동물 또는 화려한 무늬를 가진 외향이 특이한 동물들이 소개되곤 한다. 강아지, 고양이만 해도 자연에서 발생된 품종이 아닌 인간의 유희로 인해 만들어진 품종이 대부분이다. 인간들은 특이한 동물의 모습을 원하고 가지고자 하는 욕심에 다양한 품종 동물을 만들어내고 있다. 미디어 속에는 특이한 모습을 가진 특정 품종 동물이 유행하게 되고 유행하는 동물을 보며 인간들은 동물을 물건처럼 쉽게 소비한다. 시간이 지나며 유행하는 품종 동물은 계속 변화되고 유행이 지난 동물들은 주변에서 사라진다. 유행이 지난 품종 동물은 유기동물 보호소에 가면 쉽게 찾아 볼 수 있다.

【회귀하고 이색적인】 작품에서 배아 형상에는 화려한 색감을 볼 수 있다. 화려한 패턴과 색감을 가진 있는 배아 형상은 부분적으로 절단되어 프레임 속에 박제 되어있다. 흰색으로 통일 된 화려한 프레임 속에 배아 형상은 미디어 속의 유행했던 품종 동물의 현실과 죽음을 표현한 것이다. 인간의 유희로 인해 매년 많은 품종 동물들이 만들어지고 죽어간다. 【회귀하고 이색적인】 작품은 이러한 현실처럼 다양한 색감과 형태의 배아를 통한 여러 연작으로 이루어진 한 작업이다. 벽에 걸려있는 다양한 색감의 배아들은 인간의 유희로 인해 물건처럼 생산되고 있는 품종동물의 모습을 담아내고 이를 통해 품종 동물이 겪고 있는 현실을 전달하고자 하였다.



【작품 7】 순종

【작품 7】 순종

연도: 2020

크기: 36x20x18cm

재료: 스킨피, 실, 철장오브제

제작방법

1. 구상한 작품의 전체적인 크기와 형태를 고려하여 심재를 만든다.
2. 심재 위에 스킨피를 붙여 태아 형상을 제작한다. 이때 태아 형상은 인간과 동물의 모습이 섞인 형상이다.
3. 스킨피로 1차 형태를 잡고 오븐에 넣고 구워낸다.
4. 굳은 스킨피를 꺼내 얼굴, 귀, 손, 발등 형태를 묘사하며 점토를 붙인다.
5. 묘사된 태아 형상을 오븐에 굳히고 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
6. 단미, 단이를 표현한 귀와 꼬리부분에 실을 넣어 매듭지어 준다.
7. 철장 오브제를 낡은 느낌이 나도록 채색한다.
8. 완성된 태아 형상을 철장 오브제에 넣어 설치한다.

작품설명

【순종】 작품에는 배아 형상이 등장하지 않는다. 이 작품은 【작품 1】부터 【작품 6】까지 형식과 달리 어찌면 병 속에 존재했던 배아 형상이 세상에 존재했을 때의 모습이라고 볼 수도 있다. 차가운 철장 속에는 태아로 보이는 어떤 생명체의 형상이 들어있다. 열악한 환경 속의 낡은 철장에 들어있는 태아와 닮은 형상은 보는 이들에게 위태로움의 감정을 느끼게 한다. 작품 속의

태아를 닮은 형상은 우리가 반려견이라고 부르는 개의 모습이다. 정확히는 펫숍에 납품되고 사람들에게 판매되기 위해 기다리는 강아지를 의미한다. 본인의 작품 속 개의 모습은 흔히 알고 있는 개의 형태가 아닌 갓난 아기와 ‘순종’이라고 불리는 품종 동물의 형태가 뒤섞인 새로운 생명체의 모습이다. 뒤섞인 생명체의 모습에는 본인이 바라보는 품종동물의 모습이 담겨있다. 작품 속 품종 동물은 사람들의 유희로 인해 만들어진 인형(人形) 또는 장난감과 같은 존재이다.

긴 허리와 짧은 다리, 눌린 코와 커다란 눈, 잘려진 귀와 꼬리는 인간들이 원하는 품종동물의 대표적인 모습이다. 변형된 잔혹한 모습 속에서 인간은 변형된 품종동물에게 귀여움 혹은 아름다움을 느끼거나 소유하고 싶은 욕망을 느낀다. 혼자서는 살아갈 수 없는 기이한 형태로 만들어진 ‘순종’이라고 불리는 개의 모습은 유행에 따라 달라진다. 미디어 속 유행하는 품종 개를 따라 우리 주변에서 볼 수 있는 개의 모습 또한 유행에 따라 교체된다. 인간의 유희로 인해 만들어진 개들은 유행이 지난 장난감처럼 생산되고 폐기되기를 반복하는 생명이 아닌 존재가 되어버렸다.



【작품 8】 유희동물

【작품 8】 유희동물

연도: 2023

크기: 4x4x9cm 가변설치

재료: 스컬피, 크리스탈 레진, 생물봉투, 낚시줄

제작방법

1. 형상에 맞는 작은 심재를 만든다.
2. 스컬피로 배아 형상을 제작한다. 이때 혈관 부분은 털실을 풀어 스컬피에 붙여 표현한다.
3. 만들어진 1차 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
4. 굽은 1차 형상에 색이 다른 스컬피로 눈을 표현하고 손, 발 형태를 묘사한다.
5. 묘사된 배아 형상을 오븐에 넣고 굽는다.
6. 굽은 배아 형상을 꺼내 유화 물감으로 피부톤을 채색한다.
7. 유화 물감이 마르는 동안 생물 봉투에 넣을 크리스탈 레진을 준비한다.
8. 크리스탈 레진의 주제와 경화제를 2:1 비율로 교반한다.
9. 생물 봉투에 혼합한 레진을 넣고 10분정도 굳힌다. 살짝 굳은 레진 위에 배아를 넣고 레진을 부어 밀봉한다.
10. 위의 방법을 반복하여 여러 개의 작품을 만든다.
11. 완성된 배아 형상이 담긴 생물 봉투를 낚시줄에 연결한다.
12. 설치 공간 천장 부분에 와이어를 연결한 뒤 작품을 걸어 설치한다.

작품설명

걸어가던 중에 특수 소동물이나 수중 생물을 파는 수족관이 이어져 있는 거리를 지나간 적이 있다. 거리에는 작은 철장들이 쌓여있고 그 안에는 다양한 동물들이 담겨있었다. 거리를 지나가는 사람들은 밖에 진열된 동물들을 구경하며 지나갔다. 그 중 어린 아이와 보호자로 보이는 어른은 귀여워하며 작은 동물을 샀다. 많은 사람들이 거리를 지나가며 작은 공간에 놓여진 동물의 모습을 보며 귀여움 같은 감정을 느꼈다. 즐 지어진 많은 철장과 비닐 포장지 속에 있던 생명과 그 모습을 귀여워하는 사람들을 보며 복합적인 불쾌함이 느껴졌다. 철장과 비닐 포장지를 보면 그 때의 불쾌한 감정이 생각나곤 한다.

【유희동물】 작업은 공중에 여러 개의 비닐 포장지가 묶여 설치되는 작품이다. 투명한 낚시줄로 묶여진 비닐 포장지는 비취지는 조명을 받아 수많은 그림자를 만들어 낸다. 비닐 포장지 속에는 투명한 레진에 담긴 배아 형상을 볼 수 있다. 투명한 레진으로 공기 방울을 만들고 배아 형상을 넣어 비닐 속에 살아있는 듯한 생명을 표현하였다.

본인 작품 속에 작은 공간과 비닐 포장지는 인간의 유희를 위해 판매되는 품종 동물이 팔리고 있는 공간이자 현실을 담아낸 오브제이다. 공기 방울이 들어있는 비닐 포장지 속에 배아 형상은 생명이 살아갈 수 없는 공간의 오브제와 대조된다. 판매되는 동물을 보며 느꼈던 복합적인 감정을 차가운 비닐 포장지와 레진으로 만들어낸 공기방울, 배아 형상을 통해 연출하고자 한 것이다. 이 작품에서 오브제로 사용된 비닐 포장지는 생명과 대조되는 공간을 표현하는 매체로써 【교환 혹은 환불】이나 【정서발달을 위한】, 【A급 분양합니다】와 같은 작품을 제작하는데 있어 영향을 끼쳤다.

Ⅲ. 결 론

본 연구는 시대의 변화에 따라 달라지는 인간과 동물의 관계에서 발생하는 사회적 문제점에서 출발하였다. 초기의 인간과 동물은 인간의 의식주 마련을 위해 가축화되거나 서로의 공존을 위해 길들여진 관계였다. 인간은 가축화된 동물 중 친근하게 지내는 동물에게 애완동물, 반려동물이라는 명칭을 붙여 가축 동물과 구분하였다. 하지만 지금의 반려동물은 반려, 동료의 의미를 가진 존재가 아닌 인간의 유희로 인해 만들어지고 죽어가는 상품화된 존재가 되었다. 반려동물 산업이 발전될수록 생명 경시와 생명 윤리에 대한 문제가 발생하고 있다. 본인은 인간을 비롯한 지구상에 존재하는 생명체는 모두 존중받아야 하는 동등한 생명이라고 생각해 왔다. 이를 바탕으로 종을 구분할 수 없는 배아 시기의 형상을 통해 인간과 동물, 모든 생명의 동등함을 상징적으로 표현하였다. 동등함을 상징하는 인간과 개, 고양이, 설치류 등의 반려동물이라고 불리는 동물의 배아 형상을 바탕으로 다양한 설치 작업을 통해 상품화되고 있는 품종 동물의 현실을 고찰하였다. 반려동물이라고 불리는 동물 중 대표적인 “개”는 미술사에서도 다양한 모습으로 찾아볼 수 있다. 기록 형식의 동굴 벽화부터 정직함이나 충성을 의미하는 존재로 묘사되거나 사냥을 함께하는 동료이자 친구로 표현되었다. 현대의 미술에선 “개”가 처한 상황과 반려동물 산업으로 인해 발생하는 다양한 사회 문제를 담아낸 작품으로 표현되고 있다. 사회를 비롯하여 미술사 속에도 동물에 관한 문제가 거론되고 변화되고 있는 이유는 동물을 인간이 사용하는 물건이 아닌 동등한 생명체로 대하는 사람들이 늘어나고 있기 때문이라고 생각한다. 인간에 의해 희생되는 동물은 과거부터 현재까지 수많이 존재했다. 지금도 인간이 먹기 위해 기르는 가축의 수는 인

구보다 많으며 유희로 인해 만들어지는 품종 동물은 수를 정확히 알 수 없는 현실이다. 인간과 종이 다르다는 이유로 인간의 편의만을 위해 고통스럽게 동물을 착취하는 행동은 옳다고 말할 수 없다.

본 연구로서 본인은 생명은 모두 동등한 존재라는 개인적인 생각을 바탕으로 사회에서 발생하고 있는 반려동물 문제를 생명의 동등함이라는 상징적으로 표현된 배아 형상을 통해 작품으로 표현하였다. 인간이 살아가기 위해선 인간을 포함한 모든 생명체가 깊게 연결되어 존재한다는 사실을 기억해야 한다고 생각한다. 앞으로 이를 표현하며 생명 경시 태도로 인한 사회적 문제에 관하여 더 나은 삶을 위한 사회의 이야기를 담아낼 수 있는 작품을 구현할 수 있는지 고찰하고자 한다.

참 고 문 헌

《단행본》

- 마크 롤랜즈, 『동물의 역습』, 윤영삼 옮김, 달팽이, 2004
- 우석영, 『동물 미술관』, 궁리출판, 2018
- 엠마 밀네, 『수의사가 알려주는 품종 개 고양이의 비극 순종 개, 품종 고양이가 좋아요?』, 최태규, 양효진 옮김, 책공장더불어, 2021
- 허버트 리드, 『조각이란 무엇인가』, 이희숙 옮김, 열화당미술책방, 1984
- 오자키 테츠야, 『현대미술이란 무엇인가』, 원정선 옮김, 북커스, 2023
- 전혜숙, 『포스트휴먼 시대의 미술』, 아카넷, 2015
- 우석영, 『불타는 지구를 그림이 보여주는 것은 아니지만』, 마농지, 2022

《참고논문》

- 맹옥재, 「생명의 관계성을 표현한 도자조형 연구-생태주의적 관점을 중심으로」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원, 2015
- 원지연, 「식물과 인체의 이미지 변형을 통한 생태학적 시각 표현 연구」, 국민대학교 대학원, 2011
- 이해미, 「종차별적 디스토피아의 외상적 표현 연구」, 인천대학교 대학원, 2020
- 윤수정, 「'버려진 것들' 에 대한 미술적 사실주의 표현 연구-동물학대와 유기견의 소재를 중심으로」, 세종대학교 대학원, 2015

《인터넷 사이트》

- 네이버 지식백과용어사전 <https://m.terms.naver.com>
- 두산백과사전 <https://www.doopedia.co.kr/>

ABSTRACT

A study on the expression of animals born from human desire

- Focusing on the researcher's work -

Park, Eun ji

Department of Sculpture

Graduate school of Sculpture

Sungshin Women's University

A variety of life forms exist on Earth. Many living things, including humans, live by influencing each other. Over time, humans have become a being that affects many living things. Companion animals are the animals most affected by humans. One of the representative pets is 'dog'. From the beginning of animals that humans tamed for help to animals born out of greed to own, we can get a glimpse of animals that are changing along with humans through 'dogs'. The name 'pet' was changed to 'companion animal' because it meant an object of entertainment like a toy. The name companion animal implies that it is not a toy, but a being that shares emotional communication with humans and lives together. However, the pet breed of animals produced for human entertainment dies too easily, and their numbers continue to increase every year. This reality makes me

wonder whether humans still mistake animals for things to be proud of, such as toys, collectibles, or decorations, rather than living creatures like us.

Recreational toys are mostly made of light plastic materials and are mass produced and sold in a short period of time. As toys become popular, old toys are replaced by new ones, and old toys are discarded and discarded. Like toys that are quickly planned and produced in factories, animals called companion animals are made and sold in large quantities through repeated forced breeding and birth by humans. Pets are planned and produced like factory products, and their appearance changes according to trends. When you look at things that are happening in reality like this, you get the feeling that the beginning and end of a popular animal resembles a popular toy.

This paper examines through my work that animal breeds created through human entertainment are living beings just like humans, and that humans and animals are beings that are influenced by each other. Additionally, through the symbolic image of the embryo, we wanted to express that all living things, including humans, have equal lives. Living things have a stage called 'embryo'. An embryo refers to the previous stage of the fetal state in which an individual can be recognized, and the embryonic form of animals, including humans, is similar, making it difficult to easily recognize the species. All animals and humans that appear in my work exist in the form of embryos. Embryos of various animal species called companion animals and human embryos are produced one by one and mixed irregularly and displayed in the work. The equality of life is not

expressed through the order that exists in the flow of nature, but through the appearance of embryos that appear mixed up one by one to the point where species cannot be distinguished. Based on this, various installation methods were studied based on the symbolic form that signifies the equality of life and the feelings felt toward the breeds of animals created by humans.

This paper consists of the following research works from 2020 to 2023, focusing on the works exhibited for the Master Degree Exhibition in 2023.

Chapter 1, introduction, described the research direction and purpose of my work.

Chapter 2, the main text, examines the culture and historical background of life created by humans. Based on thoughts on social issues related to companion animals, the background for the creation of the work was explained through the symbolic image of an embryo. We described how animal species, including companion animals and humans, are depicted and expressed through the symbolic form of embryos, and based on this, the artist's works were individually analyzed.

Chapter 3, Conclusion reviews the content of the body and proposes the direction of future work.