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 청구 논문

# 캐릭터 형상에 관한 해학적 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-

2015

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 공공미술전공

이 명 훈

# 캐릭터 형상에 관한 해학적 표현 연구

-본인의 작품을 중심으로-

김 성 복 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2015년 5월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 공공미술전공

이 명 훈

# 인 준 서

이명훈의 석사학위논문으로 인준함

심사의원장_____(인)

심사의원장_____(인)

심사의원장_____(인)

성신여자대학교 융합예술디자인대학원

# 논 문 개 요

본 논문은 2014년 석사학위 청구 전 에서 전시된 본인의 작품을 중심으로 하였다. 본인의 작품은 사회를 살아가는 자아를 일기 적 형식을 가져와 긍정적 해석과 해학적 표현에 중점을 두었다.

본인의 작품의 시각은 소설에 비유하자면 전지적 작가시점에서 자아를 바라보고 있는 3인칭 시점이라 할 수 있겠다. 이는 자각과 자아성찰을 통해 사회적 소통으로부터 발전하고 싶은 욕구와 소외 되지 않기를 바라는 양가적 측면을 가지고 있다. 또한 본인의 형상작업을 통해 약자의 입장에서 살아가는 사회를 낙관론자의 시각으로 바라보고 웃으며 극복하려는 의지도 담았다. 사회와 소통하고 화합하며 끌어주고 밀어주는 사회를 바라고 있지만, 그렇기에는 자본주의의 틀에 '부익부빈익빈'이 팽배해진 시점에서 본인과 같은 서민들과 혹은 상처받은 이들과 본 작품을 통해 한번 의 실없는 웃음과 공감으로 승화하려 한다.

본인의 주재료인 화강석은 우리가 흔히 볼 수 있는 경계석과 같은 돌을 주로 사용한다. 상당한 강성을 가지고 있지만 땀 흘리며 가공하는 과정이 서민들의 삶과 흡사하다. 그리고 큰 가치가 없어 보이던 재료가 가공 후에 미(美)를 갖게 되는 부분은 미래의 더 나은 부분의 희망을 갖고자 함이다.

# 목 차

논문개요

Ⅰ. 서 론 ····· 1

Ⅱ. 본 론 ····· 3

1. 작품 형성의 배경 ····· 3

1)캐릭터의 정의 ····· 3

2)캐릭터를 통한 자아(自我)의 연구 ····· 5

2. 작품의 표현방법 ····· 6

1)해학(諧謔)적 표현 ····· 6

2)석조상감(象嵌)기법 ····· 9

3. 작품분석 ····· 11

Ⅲ. 결 론 ····· 26

참고문헌

ABSTRACT

# 작 품 목 차

【작품 1】번개 기다리기 X 1440rpm 240x185x690mm 오석, 마천석, 포천석 2014 ····· 11

【작품 2】혼자놀이 X 1440rpm 340x150x320mm 오석, 대리석, LED 2014 ····· 13

【작품 3】나 잘하고 있는 거냐ㅋ X 1440rpm 300x190x670mm 오석, 마천석, 스텐레스 스틸 2014 ····· 15

【작품 4】개조심 X 1440rpm 500x700x680mm 마천석, 사암, 대리석, 포천석 2014 ····· 17

【작품 5】그래도 웃자 X 1440rpm 200x200x320mm 오석, 마천석, 포천석, 대리석 2013 ····· 19

【작품 6】꿈에 X 1440rpm 400x370x300mm 오석, 황등석, 스텐레스 스틸 2014 ····· 21

【작품 7】서른즈음에 X 1440rpm 350x200x250mm 오석, 황등석, 대리석 2013 ····· 23

# Ⅰ. 서 론

본인의 작품은 자아의 형상에 관한 해학적 표현 연구를 통해 자각과 유머(Humour)를 표현하려 하였다. 작품의 주재료는 석조와 금속이 이용되었는데, 전반적으로 다루기 쉬운 부드러운 물성보다는 단단하고 무게감이 있는 물성을 다루는 것이 본인의 성향에 맞았다. 이렇게 힘든 물성의 재료들을 다룸으로서 작업을 통해 본인이 전하고자 하는 이야기들은 쉽게 공감할 수 있는 작품들로 풀어내려고 하였다.

본인은 작품을 통해 해학적 표현을 연구하는데 의의를 두었으며, 일기 적형식을 가져와 X 1440rpm이라는 기호를 하루에 일어나는 현상이라 생각하고 표현하였다. 작품 속에 등장하는 캐릭터의 형상은 본인의 이미지를 단순화하여 조형적으로 나타내었다. 그리고 본인의 캐릭터를 이용한 작업을 통해 일상에서 경험하는 모순적인 상황을 해학적으로 표현하려고 노력하였고, 이를 통해 전시 공간속에서 감상자들과 같이 공감하고자 하였다.

본론의 작품형성의 배경에는 캐릭터 정의와 캐릭터를 통한 자아의 연구로 나뉘는데, 캐릭터의 정의에서는 개념과 정의에 대해 집중하고, 캐릭터를 통한 자아의 연구에서는 옵티미스트(Optimist)[1]의 개념과 그에 대한 작품들의 방향

1) 1) 낙관주의자 또는 낙천주의자로 번역된다. 비관이나 우울함, 불행, 이기주의, 외로움 등과는 반대되는 개념이지만 모든 것을 긍정만 하는 것과는 차별된다. 옵티미스트는 어려운 환경이나 스트레스에 대해 적극적으로 대처하고 해결 방법을 찾아내는 사람을 지칭하는 말로 '행동하는 긍정주의자'라고 할 수 있다. [네이버 지식백과] 옵티미스트 (매일경제, 매경닷컴)

에 대해 서술하고자 하며, 더불어 본인의 자각 표현을 작품에 대입시키는 집중하고자 한다.

작품의 표현방법에서는 해학(諧謔)적 표현과 석조상감기법에 대해 서술하고 해학적 표현에서는 개념과 해학에 대한 작품분석을 하고자 한다. 그리고 석조상감기법에서는 유래와 석조상감기법의 표현방법에 관해 서술하고자 한다.

# Ⅱ. 본 론

## 1. 작품형성의 배경

### 1) 캐릭터의 정의

캐릭터는 오늘날 여러 분야 에서 다양하게 활용되는 만큼 다양하게 정의 내릴 수 있는 개념이다. 그러므로 캐릭터에 대해 연구하기 위해서 우선적으로 일반적인 개념을 알아봄으로서 더욱 분명한 토대위에 이론적 배경을 구축할 수 있을 것이다.

캐릭터(character)를 사전적인 개념에서 알아보면 ①물건의 특성, 특질, 성질 ②사람의 성격, 인격, 품성③ 명망, 평판④ 문자 자체, 사체, 알파벳 등의 기호, 활자⑤소설의 등장인물 연극의 극중 인물 등을 의미한다. 캐릭터라는 말은 소설과 희극 등의 등장인물의 의미 즉 인물의 성격이 강조된 의미로 사용되는 것이 보편적 이었으나 최근출판 된 만화 및 만화영화 그리고 이들 주인공이 활용된 상품에 대한 관심의 증대와 더불어 캐릭터라는 말이 대중화 되면서 오늘날에는 주로 '연극, 영화, 만화, 등에 나오는 등장인물'이라는 의미로 그 범위가 확장되었다. 이에 대해 세종대 영상만화학과의 한창완 교수는 "영상매체와 인쇄매체에 의해 가상적 이미지가 형성된 일정 형태의 등장인물" 로 그 의미를 종합 하고 있다. 그러나 캐릭터는 일반적으로 '자기만의 성격과 특징을 통해 생명력을 가지는 형상을 그림이나 사진으로 표현한 모든 것' 을 총칭한다. 또한 캐릭터는 특징이나 성격이 강하게 나타나는 대상물을 무엇이든 모

두 포괄하는데, 인물을 비롯해서 형태, 색채, 소리, 동작 등에서 다른 것과 차별화 되는 분명한 특징을 가지고 있을 때이다. 이럴 때는 캐릭터가 강하다거나 약하다고 표현하는 일상적 용어로 쓰이기도 한다. 캐릭터의 정의에 대한 분분한 의견에 대하여 강우현의『멀티캐릭터 디자인』에서는 좀 더 자세히 분류하여 정의 내리고 있는데 수많은 사전적 정의들의 공통점을 '시각화' 또는 '시각적 연상' 을 전제로 함을 지적하고 있다. 만화가 모두 캐릭터가 될 수 없듯 개성의 산물이되 대중적 관심과 인기가 동반 되어야 하는 것으로 캐릭터는 '연상성이 강한 이미지 물' 이라고 정의 내린다. 또한 그것이 상품 또는 커뮤니케이션 매체에 적용 되었을 때 캐릭터라 하고 이의 대중화 단계를 캐릭터 산업이라고 한다. 디자인 용어사전에서는 캐릭터를 일정한 기업이나 상품의 판촉 활동과 광고에서 특정대상을 연상시킬 수 있도록 반복해서 사용되는 인물이나 동물의 일러스트레이션 이라고 되어있다. 디자인에서 캐릭터란 특정한 시각표현으로서 그자체가 독특한 성격을 강하게 지닌 시각적 대상물이며 독립적으로 존재 하거나 기업이나 단체제품 서비스 아이디어 행사 등을 위한 대상을 상징화하기 위하여 창조된 형태라고 규정지을 수 있다. 그 표현양식은 동식물과 같은 대상의 구체적인 표현 에서부터 서체 추상적인 패턴 또는 색채 등의 모든 그래픽 표현을 포함하는 단위 형태나 형태그룹 또는 움직임, 사운드 등으로 나타난다. 즉 캐릭터란 하나의 인격을 갖는 형태로서 움직임과 표정이 살아있는(animated) 대상이며 인쇄매체, 영상매체, 제품, 게임 등에 적용하여 부가가치를 높일 수 있는 디자인물이다. 캐릭터는 단순히 그림이나 형상으로 그치는 것이 아니라 지속성과 동일성을 가지고 있어야 한다는 것이 특성이라 할 수 있다.[2)]

2) 강정은,「현대미술에반영된캐릭터이미지연구」,학위논문2015, p.4

### 2)캐릭터를 통한 자아(自我)의 연구

캐릭터를 통한 자아의 연구에서는 첫째로 무의식에 관한 재료적 특성과 이유에 관한 설명을 하였는데, 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)는 무의식의 발견을 통해 의식과 무의식으로 구분한다. 어린아이들이 미술치료 교육 중 어떤 아이는 부드러운 물성에 관심을 갖고 어떤 아이는 단단한 물성에서 재미를 느낀다. 본인 또한 부드러운 물성보다는 단단한 물성에 호감을 느끼고 사상하여 작업하는 이유가 무의식에서 나오는 본인 성향에 이유라 하겠다. 형상의 재현이나 변형보다는 창조적 캐릭터를 통해 자신을 대변하는 이유 또한 어린 시절의 환경과 배경에서 나오는 무의식이라 하겠다.

두 번째로 본인의 작품들은 대부분 힘든 상황과 배경에서도 웃을 수 있는 여유와 옵티미스트(Optimst)적 성향을 담고 있다. 옵티미스트란 낙관론자 또는 긍정주의자로 정의하는데, 우리나라에서의 옵티미스트는 조금 다르게 정의하고 있다. 마냥 잘될 거라는 근거 없는 낙관론자가 아닌 행동하는 긍정주의자로 정의한다. 즉 “잘 될 거야” 가 아닌 긍정으로 풀어내려는 행동을 함으로서의 노력인 것이다. 본인의 작품들은 사회적 폐단에서 오는 절망적 상황이나 고독함을 배경으로 삼고 있다. 그러한 배경에서 오는 상황들을 옵티미스트 적 성향으로 극복하려는 의지를 웃고 있는 모습으로 나타내었고, 긍정적 해결 방안을 찾고 나아가 비상하고자 하는 옵티미스트의 의지를 담고자 하였다.

또한  작품을 통해 투영하며 직면하고 자기반성을 함으로서 자가발전과 자아정체성이란‘ 나는 누구인가’의 의문을 가지며 자아를 관찰하고 자각하는 본인의 모습을 조각으로 표현하였으며 이를 통한 공감으로 소통하려 하였다.

## 2. 작품의 표현방법

### 1) 해학(諧謔)적 표현

해학(諧謔)은 한국의 유머라 할 수 있다. 유머(Humour)는 중세에는 생리학 용어로서 개개인의 기질과 관계되는 네 가지의 체액을 뜻하였다. 이 단어가 '우습고 재밌는 것'이라는 뜻을 가지게 된 것은 18세기 이후부터이다. 원 뜻에서도 짐작할 수 있듯이 유머는 사람의 기질에 관련된 것이다. 이것은 언어 뿐 아니라 태도, 동작, 표정, 말씨 등에 광범위하게 나타나는 것으로 이러한 점에서는 언어적 표현에 의해 웃음을 유발하게 하는 위트(wit)와는 구별된다. 또한 풍자나 조롱과는 달리 선의의 웃음을 유발하는 것으로 인간에 대한 동정과 이해, 긍정적 시선을 전재로 한다.[3] 『【작품 1】 번개 기다리기 X 1440rpm』 는 우산을 세우고 번개를 기다리는 무모한 장난을 치고 있다. 본 형상은 우산을 피뢰침 역할로 은유하여 역경도 회피가 아닌 직면함으로서의 긍정적 내용을 표현하려 하였다.『【작품 4】 개조심 X 1440rpm』에서는 개처럼 엎드린 본인이 자아형성을 하기 전 독불장군처럼 혹은 돈기호테 처럼 살아가려고 했던 모습을 개가 집을 지키려는 모습에 비유하여 해학적으로 표현하려 하였다. 수직 절벽을 암시하는 거친 돌 위에 캐릭터가 쉬고 있는 『【작품 3】 나 잘하고 있는 거냐ㅋ X 1440rpm』에서는 작업하며 살아온 인생을 잠시 뒤돌아본다.『【작품 5】 그래도 웃자 X 1440rpm』에서는 이마에 반창고

3) 한국문화교류연구회편, 『해학과 우리』, 시공사, 1998.

붙인 채 씩 웃고 있는 캐릭터를 통해 끝없이 타인과 경쟁해야하는 현대인을 상처 아물 날 없는 권투선수에 해학적으로 비유한다. 『【작품 6】 꿈에 X 1440rpm』에서는 사회적 비상을 바라는 모습을 경비행기를 타고 있는 모습으로 은유하여 표현하려 하였다. 눈사람 같은『【작품 2】 혼자놀이 X 1440rpm』에서는 곧 녹아내릴 모습을 고독하고 슬픈 상황을 은유하여 나타내려 하였다.『【작품 7】 서른 즈음에 X 1440rpm』에서는 본인이 서른을 앞두고 성충으로 변태를 준비하는 애벌레 같은 모습으로 표현하려 하였으며 노래제목을 작품제목으로 인용하여 재미를 더하려 하였다. 아이 같은 모습의 본인의 분신인 캐릭터는 성장을 거부하고 성인 사회의 게임원칙에 대항한 본인만의 게임원칙을 관철시키려 하는 데는 본인의 진지한 성격을 인정하기 싫은 부분도 담겨있다.

작품 속 해학적 상황 설정은 모던 타임즈[4]의 찰리 채플린의 '인생은 멀리서 보면 희극이고 가까이서 보면 비극'라는 말을 인용한다. 본인 작품에는 멀리보기, 즉 타인은 물론 스스로를 바라보는 방관자적 시선이 있다. 캐릭터라는 대역을 설정한다는 것은 본인의 삶을 연극무대와 같은 거리감을 두고 관찰하려 함을 뜻한다. 이는 회피적 시선이나 방관자적 시선이 아닌 긍정적 시선으로 본인의 형상(形象)을 단단한 재료들로 작품을 만들어 내는 시간으로 인해 잘못된 견해나 관념들을 자각하고 더 넓은 시야를 통해 관객들과의 소통하려 함이다. 본인의 작품은 캐릭터라는 전형적 인물을 주인공으로 한다는 점에서 희극적인 요소가 있다고 본다. 앙리 베르그송[5]은 [웃음; 희극의 의미에 관한

4) 모던타임즈(1936년에 개봉된 영화)찰리 채플린이 연출하고 직접 주연을 맡은 무성영화. 찰리 채플린은 공장에서 나사 조이는 일을 반복하는 공장 노동자로 등장해 기계시대의 인간소외를 코믹하게 그려낸다. 찰리 채플린이 떠돌이 캐릭터로 등장한 마지막 영화다. [네이버 지식백과]

5) 앙리 베르그송(Henri-Louis Bergson, 1859년 10월 18일 ~ 1941년 1월 4일)은 프랑스의 철학자이다.

시론]에서 비극이 되풀이 될 수 없는 유일한 성격과 상황을 암시한다면, 희극은 우리가 이전에 만났고, 앞으로도 살다보면 다시 만나게 될 성격들을 묘사한다고 지적한다. 베르그송은 사건들 속에 기계적인 어떤 질서를 부여하면서도 그것들에 그럴듯한 삶의 모습을 지니게 하는 것, 즉 반복은 고전주의 코미디가 즐겨 사용하는 수법이라고 말한다. 그것은 새로운 상황에 처한 동일한 사람들 사이에서건 또는 똑같은 상황에 있는 새로운 사람들 사이에서건, 한 장면이 되풀이되도록 사건을 꾸미는 것이다. 거리를 둔 모방은 희극의 주요 요소이다.

유일한 개체라고 할 수 있는 비극적 인물에 비한다면, 꼭두각시같이 무언가에 조종되는 희극적 인물은 단순화된 모조품이라고 할 수 있다. 희극은 깊은 공감보다는 외적인 관찰에 의거한다. 베르그송은 희극적 유형에서 '생명적인 것에 심어진 기계적인 것'을 찾아낸다. 유연한 것, 끊임없이 변화하는 것, 생동적인 것에 반대되는 경직된 것, 기성적인 것, 기계적인 것 그리고 주의에 반대되는 방심, 요컨대 자유스러운 활동성에 대립되는 자동주의, 이것이 결국 웃음이 강조하고 교정하려고 하는 결점이라는 것이 베르그송의 결론이다. 전시부제는 물론 모든 작품 제목 뒤에 포함된, 하루를 나타내는 코드인 'x 1440rpm'은 하루 24시간을 분으로 나누어 1440분을 1440으로 표현하였으며, 뒤에 붙는 rpm(revolutions per minute)은 분당 회전수이다. 즉 이 부분의 문자들을 기호화하여 일기라는 부분을 본인만의 해학적 풀이로 담았다.

본 작품들은 이항대립 속의 역설은 작품의 재미 적 요소를 주는 효과이고 희극이라 기도 비극이라 기도 할 수 없는 역설적 세계에 옵티미스트 적으로 대처하는 본인의 자세를 표현하려 하였다.

### 2) 석조상감(象嵌)기법

상감기법은 금속·도토(陶土)·목재 따위의 소지(素地) 표면에 여러 무늬를 새겨서 그 속에 같은 모양의 금·은·보석·뼈·자개 따위 다른 재료를 박아 넣는 공예기법이다. 상안(象眼)·상감(相嵌)·전감(塡嵌)·꽂을땜·봉박이 등의 비슷한 말이 있다.

기법에 따라 표면이 같은 평(平)상감, 표면이 두드러진 고(高:高肉)상감, 앞뒤가 같은 모양이 되도록 뚫어서 박은 절(切)상감, 실 같은 가는 선의 무늬를 박아 넣는 사(絲:鐵絲)상감, 천의 올 무늬와 같은 줄을 파서 금속을 그 속에 박아 넣는 천 무늬 상감[布目象嵌], 작품의 표면에 흠집을 만들고 거기에 옻[漆]을 사용해서 금박 등을 박아 넣는 소입상감(銷槽象嵌) 등이 있다. 이들 상감은 거의 철 등의 소지에 금 ·은 등의 금속을 박아 넣는 금속상감에 쓰는 기법이다.[6)]

본인의 작품들은 석조를 이용하여 평(平)상감, 고(高:高肉)상감으로 표현하였는데『【작품 1】번개 기다리기 X 1440rpm』『【작품 2】혼자놀이 X 1440rpm』『【작품 4】개조심 X 1440rpm』에서 구분할 수 있겠다. 캐릭터 얼굴부분은 측면에서 관찰하면 평면이 아닌 고(高:高肉)상감으로 표현하였다. 그리고『【작품】1번개 기다리기X1440rpm』에서 몸 쪽 상단에 주머니,『【작품 2】혼자놀이 X 1440rpm』에서의 달무리,『【작품 4】개조심 X 1440rpm』에서 집의 창문부분을 평(平)상감으로 표현하였다.

---

6) 상감[象嵌] (두산백과)

본 작품들은 석조상감(象嵌)기법으로 표현하였는데, 석조를 하면서 색감에 대한 다양성을 연구하던 중 찾은 방법 중에 하나이다. 작품에 여러 가지의 색감을 다룰 수 있는 부분의 절충 안 이였다. 재료마다의 특성이 있듯, 돌마다의 특성들도 다르다. 첫째, 대리석과 화강석에는 점도, 밀도, 강성의 차이를 들 수 있다. 여기서의 점도는 끈적거림의 정도를 표시하는 것으로 화강석보다 대리석이 점도가 더 강하고 밀도도 높다. 석조상감기법으로 표현하기에는 화강석보다 이점이 많다. 하지만 화강석보다 강성이 떨어지므로 표현 중 조심성을 요구한다. 반대로 화강석은 점도가 약하고 밀도도 낮아 표현도중 모서리 부분이 깨지는 단점이 있다. 본인은 그런 점을 보안하고자 화강석으로 표현 시 모서리 주변에 강력접착제를 바르고 마른 뒤 표현한다.

사암은 강성이 제일 약한 편에 속하지만, 점성이 가장 높고 밀도가 높은 편이며 수정이 용이하다. 둘째는 표현방법으로 상감을 할 돌을 선택한 뒤 모양을 잡는다. 이때 측면을 수평으로 잡는 게 중요하다. 직각이 잡힌 측면을 라인을 그린 후 15도 정도의 각으로 다시 빗각이 되게 잡는다. 이 부분은 석조상감을 하기 위한 두 번의 진행방법이나 다량으로 표현하고자 할 때는 워터젯(waterjet)[7]절단이 용이하다. 빗각이 되어 있는 상감을 박을 자리에 놓고 두꺼운 펜으로 라인을 그리고 라인이 보이지 않도록 2Cm를 파낸 후, 수평으로 1Cm 정도 들어 갈수 있게 상감이 박힐 돌만을 수정하며 맞춰본다. 모양이 맞게 되면 석조용 에폭시를 박힐 부분에 바른 후 공기가 세어 나오는 소리가 나올 때 까지 비벼서 넣는다. 그 이유는 안에 공기층을 만들지 않기 위함이고 계절에 의해 생기는 결로현상과 결빙현상으로 인한 이탈을 막고자함이다. 마지막으로 고무 끈을 이용하여 고정될 수 있도록 묶은 후 24시간 뒤에 사상하여 마감방법을 결정 후 마무리 한다.

---

7)(작은 구멍에서) 분출하는 물, 분수

## 3. 작품분석

【작품 1】번개 기다리기 X 1440rpm

## 【작품 1】 번개 기다리기 X 1440rpm

크기 : 240x185x690 mm

재료 : 오석, 마천석, 포천석

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 큰 틀에 돌의 겉 돌을 모양대로 털어낸다. 이때 9인치나 12인치 핸드 그라인더를 이용하며 기본 날은 물 날을 사용한다.
3) 진행 후 4인치 핸드그라인더를 이용하여 어느 정도의 모양이 나올 때 까지 사상하고 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞춘 후 석조용 에폭시로 고정한다.
4) 우산은 제작 전에 힘을 받을 수 있도록 큰 틀에 돌을 스텐레스 스틸 환봉이 들어갈 수 있도록 해머드릴을 이용하여 앞뒤로 뚫고 우산모양으로 사상한다.
5) 캐릭터는 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른 색 돌들을 핸드 그라인더 인치를 결정 하여 다듬은 후 우산과 같이 마감 방법을 정해 완성한 후 표정은 에어툴 작업으로 마감한다.

내용 : 본 형상은 경험담으로 무의식 중 우산을 피뢰침 삼아 번개를 기다리는 모습을 표현하였고, 역경도 회피가 아닌 직면함으로서의 긍정적 내용을 해학적으로 담아내려 하였다.

【작품 2】 혼자놀이 X 1440rpm

## 【작품 2】 혼자놀이 X 1440rpm

크기 : 340x150x320mm

재료 : 오석, 대리석, LED

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 12인치 핸드그라인더를 이용하여 모양에 맞게 겉 돌을 처낸 후 대리석용 4인치 날로 눈사람 모양으로 사상한다.
3) 진행 후 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞춘 후 석조용 에폭시로 고정한다.
4) 배경으로 쓰여 지는 검은색 판석에 표현되어지는 달무리에 LED를 설치 후 평상감기법 으로 제작하여 콘센트에 연결, 조명확인 후 판석 뒤쪽에 전기선 라인을 에폭시로 보양한다.
5) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른 색 돌들을 4인치 핸드그라인더로 다듬은 후 물갈기나 정질과 에어툴 작업으로 마감 방법을 정해 완성한 후 표정은 에어툴 작업으로 마감한다.

내용 : 본 형상은 고부조 형식으로 표현하였고, 혼자 있는 외로움을 눈사람의 형태로 은유하였고 웃고 있는 모습으로 옵티미스트적 시선으로 나타내려 하였다.

【작품 3】 나 잘하고 있는 거냐ㅋ X 1440rpm

**【작품 3】 나 잘하고 있는 거냐ㅋ X 1440rpm**

크기 : 300x190x670mm

재료 : 오석, 마천석, 스텐레스 스틸

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태의 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴 후 12인치 핸드그라인더를 이용하여 모양을 잡는다.
2) 모양이 어느 정도 나오면 석조용 버너를 이용하여 자연석처럼 튀겨낸다.
3) 캐릭터는 금속 장비들을 이용하여 스텐레스 스틸에 용접후 사상하고 포르싱 공법으로 마감한다.
3) 진행 후 캐릭터 얼굴부분은 상감기법을 통해 오석을 끼워 맞춘다.
4) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 오석은 석조용 그라인더로 다듬은 후 마감 방법을 정해 완성한 후 표정은 에어툴 작업으로 마감한다.

내용 : 본 형상은 작업을 하며 온 시간을 절벽으로 표현하였고 날개는 그 동안의 배움과 긍정적 노력으로 나타내었고 쉬고 있는 모습은 선택에 기로에서 멈춰있는 자아를 표현하고자 하였다.

【작품 4】 개조심 X 1440rpm

**【작품 4】 개조심 X 1440rpm**

크기 : 500x700x680mm

재료 :마천석, 사암, 대리석, 포천석

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 12인치핸드그라인더로 모양을 잡은 후 코아기를 이용하여 속을 파내고 표면을 4인치 핸드 그라인더로 사상한 후 벽돌 사이를 파내어 흰색 에폭시를 채워 놓는다. 캐릭터는 같은 방법으로 사상한다.
3) 진행 후 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞춘다.
4) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른 색 돌들을 4인치나 6인치 핸드 그라인더로 다듬은 후 물갈기로 마감 방법을 정해 완성한 후 표정은 에어툴 작업으로 마감한다.

내용 : 본 형상은 자아형성을 하기 전 독불장군처럼 혹은 돈기호테처럼 살아 가려고 했던 모습을 개가 집을 지키려는 모습에 비유하여 해학적으로 표현하려 하였다.

【작품 5】그래도 웃자 X 1440rpm

**【작품 5】 그래도 웃자 X 1440rpm**

크기 : 200x200x320mm

재료 : 오석, 마천석, 포천석, 대리석

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 12인치 핸드그라인더를 이용하여 큰 틀에 돌을 마무리 과정 전까지 진행한다.
3) 진행 후 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞추고 반창고와 글러브는 따로 모양을 잡고 사상한다. 이때 대리석은 약하므로 신중을 요한다.
4) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른 색 돌들을 사상하고 다듬은 후 물갈기로 마감 방법을 정해 완성한 후 표정은 에어툴 작업으로 마감한다.

내용 : 본 형상은 사회를 살아가는 모습을 복싱으로 표현하였고, 상처와 역경을 딛고 이겨 내려는 모습을 해학적으로 나타내려고 하였다.

【작품 6】 꿈에 X 1440rpm

**【작품 6】 꿈에 X 1440rpm**

크기 : 400x370x300mm

재료 : 오석, 황등석, 스텐레스 스틸

제작 년도 : 2014

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 비행기 날개는 롤링한 뒤 프라즈마를 이용하여 날개모양으로 잡은 후 레이저 컷팅한 비행기 모양을 용접으로 조립한다.
3) 용접 후 용접자국을 사상하고 포르싱 공법으로 마감한다.
4) 캐릭터는 석조 장비들을 이용하여 큰 틀에 돌을 마무리 과정 전 까지 진행한다.
4) 진행 후 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞춘 후 석조용 에폭시로 고정한다.
5) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른색 돌들을 석조장비로 다듬은 후 물갈기 마감 방법으로 정해 완성한다.

내용 : 본 형상은 꿈에서 비상하려는 욕구와 사회적 비상을 바라는 모습을 경비행기를 타고 있는 모습으로 은유하여 표현하려 하였다.

【작품 7】 서른 즈음에 X 1440rpm

**【작품 7】 서른 즈음에 X 1440rpm**

크기 : 350x200x250mm

재료 : 오석, 황등석, 대리석

제작 년도 : 2013

제작 방법 :

1) 전체적인 형태와 느낌은 드로잉을 기본으로 하고, 이를 토대로 모델인 캐릭터를 돌에 그림으로 옮긴다.
2) 12인치 핸드그라인더를 이용하여 겉 돌을 쳐낸다.
3) 4인치로 사상하여 모양을 잡은 후 상감기법을 통해 다른 색 돌을 끼워 맞춘다.
4) 상감기법으로 인해 튀어 나와 있는 다른 색 돌들을 핸드그라인더로 다듬은 후 에어툴과 물갈기 마감 방법으로 정해 진행한다.
5) 진행 후 표정은 에어툴로 완성한다.
6) 눈 쌓인 모습의 흰색 대리석은 대리석용 4인치날을 이용해 사상한 후 돈사포로 마감방법으로 정해 마감한다.
7) 흰색 대리석 마감 후 캐릭터 모양과 비교하여 맞춘 후 석조용 흰색 에폭시로 고정하여 완성한다.

내용 : 본 형상은 성충이 되기 직전의 유충의 모습을 표현한 것으로 유충의 변이과정을 침낭으로 나타내려 하였다.

# Ⅲ. 결 론

본 연구에서는 자아의 연구와 해학적 표현 그리고 표현기법에 중점을 두었으며 자아의 연구는 미술치료의 이론을 바탕으로 하였고 해학적 표현은 본인의 작품에서의 관람객과의 공감대를 형성 하고자 하였다. 석조상감기법에서는 경험을 통한 표현기법을 연구하였다.

'인생은 멀리서 보면 희극이고 가까이서 보면 비극'라는 말을 다시 한번 인용한다. 찰리채플린의 무성영화를 통해 사회를 바라보는 시선을 본인 작품에 타인은 물론 스스로를 바라보는 방관자적 시선으로 보았다. 보고 싶은 것만을 보고 듣고 싶은 것만 듣고 어떻게 듣고 어떻게 생각하느냐에 따라 방관자적인 시점에서 달리 보였다. 회피에 대한 반사회적시선이라기 보다 긍정적인 생각으로 느끼고 풀어나가려는 의도를 담으려 하였다.

일기라는 형식을 빌려 작품 연구에 집중하였으며 앞에서 언급하였듯이 X 1440rpm은 그 표현방식이고 문자를 통한 본인만의 해학이기도 하다. 형상은 본인의 사회관을 통해 단절된 사회와의 끊임없는 의사소통의 노력들이 본인의 주관적인 상징이미지로 표현하려 하였으며 표현방법에서의 해학은 같이 웃고 느낄 수 있는 공감대로 형성하려 하였다 .

마지막으로 사고의 전환으로 긍정적으로 바라보기와 소통하는 방법들의 대한 부분이 아직은 미흡하고 옵티미스트 적 성향을 표현하는데 있어 운동감부

족이 아쉬웠다. 본 논문과 청구 전을 통해 자각의 시간을 갖고 본인의 작업을 재정립 할 수 있는 기회가 되었다. 지속적인 작품 활동을 통해 심도 있는 작업으로 나아갈 것을 추후 과제로 삼겠다.

# 참 고 문 헌


## 1. 단행본

한국문화교류연구회편, 『해학과 우리』, 시공사, 1998.
옵티미스트『로렌스 쇼터 지음』2010,
노.영.자.,《개정미술과교육과정초등학교교사용지도서미술3,4실3험본》,교학사 2009,p.139
박선희《디자인용어사전》,미진사1990,p.280
박대순《현대디자인용어사전》,디자인오피스1993,p.202.

## 2. 국내 논문

강정은,「현대미술에반영된캐릭터이미지연구」,학위논문2015, p.4
구연모,「캐릭터디자인에서이미지복제를통한의미부여의전개」,학위논문2012,p.4
이영미「효과적커뮤니케이션수단으로서의캐릭터에대한연구」,학위논문2000, p.6

## 2. 홈페이지

두산 백과사전 http://www.doopedia.co.kr/\
네이버 http://www.naver.com/

# ABSTRACT

## A Study on the expression humorous character shape

### - ON THE BASIS OF MY WORK -

Lee, Myeong Hoon
Major in Public Art
Dept. of Convergence Design And Arts
Graduated School of Convergence Design And Arts
Sungshin Women's University

**This** thesis was based on the author's work which was exhibited in the exhibition of 2014 master's degree. The author's work focused on the positive interpretation and the humorous expression by bringing the diary form of the author who lived in the society. The viewpoint of the author's work is the third person that watches the ego in the omniscient viewpoint in the novel. It has a desire to develop from the social communication through the self-awareness and the self-examination and the ambivalentaspect of hoping not to be alienated. Also, it includes a will to overcome the society living in the position of the weak by watching and smiling at the optimist's viewpoint through the author's image work. Although the author hops for a society of communicating, harmonizing, leading, and pushing, the gap between the rich and the poor is too big to

do so in the frame of the capitalism. The author would sublimate this difficulty into the silly laugh and the sympathy with ordinary people and people who were hurt through this work.

The granite stone, a main ingredient of the author, mainly uses a stone such as the boundarystone we can see easily. Although it has a high intensity, the process of processing getting into a perspiration is similar to the ordinary people's life. And the part that the ingredient which seemed to be valueless came to have a beauty after the processing was intended to have a better hope in the future.