

미술학석사 학위논문

**액체의 유동적 현상을 모티브로 한
도자조형 연구
-스크래치를 중심으로-**

A study on the Formative Ceramic Art Motivated by the
Fluid Phenomenon of Liquid
-Focused on Scratch-

2014년 2월

서울과학기술대학교 산업대학원
도예학과

송 경 진

액체의 유동적 현상을 모티브로 한
도자조형 연구
-스크래치를 중심으로-

A study on the Formative Ceramic Art Motivated by the
Fluid Phenomenon of Liquid - Focused on Scratch-

지도교수 김 종 현

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2014년 1월

서울과학기술대학교 산업대학원
도예학과

송 경 진

송경진의 미술학석사 학위论문을 인준함
2014년 1월

심사위원장 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

목 차

요약	i
표목차	ii
도목차	ii
작품목차	iii
 I. 서 론	1
1. 연구의 배경 및 목적	1
2. 연구 방법 및 범위	2
 II. 이론적 배경	3
1. 유동성에 대한 고찰	3
1) 유동성의 개념 및 현상	3
2) 액체의 유동성	4
3) 유동적 이미지	6
4) 관련 작품 사례	8
2. 선과 스크래치	13
1) 선의 일반적 고찰	13
(1) 선의 의미	3
(2) 선의 유형과 특성	4
2) 스크래치에 대한 고찰	7
(1) 스크래치 개념 및 전개	7
(2) 관련 작품사례	9
 III. 작품제작 및 해설	22
1. 작품계획	22
2. 제작과정	26
3. 작품해설	33
 IV. 결론	39

참고 문헌	41
영문 초록 (Abstract)	3

요 약

제목 : 액체의 유동적 현상을 모티브로 한 도자조형 연구 -스크래치를 중심으로-

유동성은 액체와 같이 흘러 움직이는 성질로, 이는 환경이나 타의적인 요소에 의해 움직임을 가지고 변화된다. 또 불확정성, 가변성, 우연성 등의 특성으로 인해 그것을 규정짓거나 정확히 예측하는데 어려움이 있다. 반면 유동성은 많은 가능성을 내포하고 있어 새롭게 생성, 제거, 확장하는 특징을 가지고 있다. 이와 같은 유동적 현상에서 발견되는 다채로운 형상은 예술로서 표현하는데 새로운 영감과 동기를 제공한다.

본 연구는 액체의 유동적 현상을 모티브로 하여 유동하는 실체를 도자조형을 통해 나타내고자 한다. 액체 안에서 변화되는 물감형상을 관찰하고 현상에 대한 이해를 통해 초기, 중기, 후기 단계별 각각의 형태적 특징을 발견하였고, 이를 바탕으로 각각의 단계에서 나타나는 특징을 입체적으로 형태화하였다.

제작 과정에서 형태의 특성상 굴곡이 많고 축적된 형상을 나타내기 위해 형태 변형과 균열을 최소화할 수 있는 백색조형토 소지를 사용하였다. 반면 백색조형토의 특성상 낮은 백색도와 표면에 분포된 샤모트 입자를 최소화하기 위해 어두운 색의 유약과 색화장토를 사용하여 색상과 샤모트 질감을 최소화하여 나타냈다.

스크래치를 통해 바탕색과 표면색의 대비를 표현하고자, 재벌이 완료된 표면에 테라시질라타를 도포한 후 스크래치를 통해 반복된 선을 나타냈다. 스크래치를 통해 나타나는 두 가지 색상의 결합은 반복의 선으로 형태적인 굴곡을 따라 이동하며 선의 이동은 어느 시점에서 단절되지 않고 형태의 굴곡을 따라 계속적으로 연결되어 나타나도록 하였다. 이때 나타나는 스크래치 선은 반복을 통해 일정한 무늬를 형성하고 이는 시각적으로 움직임을 느끼게 해준다. 또한 스크래치에 나타난 선의 움직임과 질감은 유동적 현상에서 느낄 수 있는 역동성, 방향성, 시간성을 간접적으로 나타내는 극적요소로 작용하였다.

본 연구는 시간의 흐름에 의해 유동하는 물질의 움직임과 상반되는 정지된 상태의 도자 조형물로 실체에서 나타나는 각 과정의 특징과 변화를 다각도로 제시하고, 스크래치를 통해 액체의 유동적 현상이 가지는 역동성, 방향성, 시간성을 효과적으로 표현하였다.

표 목 차

[표 1] 스크래치 작업	2
[표 2] 소성도표	8
[표 3] Terra Sigillate (10g기준) 안료 혼합량	9 2
[표 4] Terra Sigillate (10g기준) 안료 혼합 실험 결과	9 3

도 목 차

[도 1] 물감의 확산 과정	4
[도 2] 물의 유동성	6
[도 3] 모래의 유동성	6
[도 4] 연기의 유동성	6
[도 5] 불의 유동성	7
[도 6] Alberto Seveso. 「The Black Trap in Munich」, 2012.	8
[도 7] Hussain Almossawi. 「Fluid Type」,	8
[도 8] Mia Pearlman. 「Eye」, 2008.	9
[도 9] Tara Donovan. 「Untitled」, 2008.	9
[도 10] Zaha Hadid. 「Heydar Aliyev Cultural center」,	9
[도 11] Carlos Cruz-Diez. 「Couleur additive-worn2」, 2009.	9 1
[도 12] Eva Hild. 「Sinuous」, 2010.	10 1
[도 13] 가토우 토모나리. 「올라가는 형상」, 2005.	11
[도 14] 조신현. 「선의 흐름」,	1
[도 15] Tony Cragg. 「Pair」, 2011.	2 1
[도 16] Hans Arp. 「Human Concretion」, 1935.	2 1
[도 17] Sol Lewitt. 「Splotch」,	2 1
[도 18] Max Ernst. 「파상의 지진」, 1927.	8 1
[도 19] Max Ernst. 「젯빛 숲」, 1926.	8 1
[도 20] Jean Fautrier. 「인질」, 1928.	9 1
[도 21] 이중섭. 「사나이와 아이들」,	9
[도 22] 김대훈. 「무제」, 2010.	9 1
[도 23] Giovanni Cimatti. 「Rosa」, 1993.	10 2
[도 24] 박정근. 「도구 II」, 2008.	10
[도 25] 박현수. 「C-Single-BW」, 2010.	12
[도 26] Hubert scheibl. 「This is a very nice drawing」, 2010.	12
[도 27] 물감의 확산	2
[도 28] 물감의 확산 과정	8

[도 29] 성형 과정	8
[도 30] 혼합 과정	9
[도 31] 스크래치 작업 과정	3
[도 32] 나무 도구	3
[도 33] 철 브러시 도구	3
[도 34] 스크래치 도구	2

작 품 목 차

[작품 1, 2] Fluid Phenomenon_ 7, Fluid Phenomenon_ 8	3 3
[작품 3, 4, 5] Fluid Phenomenon_ 1, 3, 13	4 3
[작품 6, 7] Fluid Phenomenon_ 10, 12	5 3
[작품 8] Fluid Phenomenon_ 11	6 3
[작품 9, 10] Fluid Phenomenon_ 15, 16	7 3
[작품 11] Fluid Phenomenon_ 6	8 3

I. 서 론

1. 연구의 배경 및 목적

본 연구는 물속에 물감을 떨어트렸을 때, 물감이 액체와 혼합되는 과정에서 발생하는 과학적 현상인 유동성을 바탕으로 한다.

물속의 물감은 물 입자와 부딪혀서 액체 안에서 확산된다. 이 과정에서 다채로운 형상으로 변화되어 나타난다. 물감은 물속에서 혼합되는 짧은 시간동안 자유롭고 부드러우며 작고 굴곡진 모습으로 사방에 퍼져나간다. 확산과정에서 나타나는 물감의 이동 흔적은 굴곡의 연속된 축적과 결합을 통해 유동적 공간의 집합체를 이룬다. 유동적 형체는 공간적 깊이가 모호하고 복잡한 형태로 기체, 연기와 같은 형상으로 몽환적인 느낌을 준다. 이와 같은 유동적 현상에서 나타나는 유동적 형태의 다양성과 불확실성은 본연구자에게 연구동기와 새로운 영감을 제공하였다.

유동적 현상은 가변성, 불확정성, 우연성, 모호성 등의 특성에 의해 실재를 정확히 예측하거나 규정짓기 어렵다. 또 유동적 현상에서 나타나는 움직임은 비대칭과 정형화 되지 않은 불확실성을 내포하고 있다. 반면에 그 안에 많은 가능성을 내포하고, 규칙적으로 정할 수 없는 특성으로 인해 덧붙여 생성, 제거 될 수 있는 가능성을 지닌 특징을 가지고 있다.

스크래치란 미술에서 쓰이는 일반적인 용어로 바탕색 위에 다른 색을 도포한 후 날카로운 도구로 표면을 긁어서 표현하는 기법으로 주로 선에 의해 표현된다. 선은 다양한 표현을 위한 매개체로 점의 이동에 의한 흔적을 통해 운동감과 방향성, 확장성을 표현할 수 있으며 최소한의 노력으로 최대한의 효과를 얻을 수 있다.

이에 본 연구는 유동적 형태 위에 스크래치 기법을 통해 나타난 반복된 선의 흐름으로 시각적 무늬를 완성함으로써 액체의 유동적 현상에서 느낄 수 있는 시간성, 방향성, 움직임, 역동성을 표현해 보고자 하였다. 또한 액체의 유동적 현상에서 관찰된 유동하는 실체에 대한 해석과 변형을 통해, 유동하는 물질의 움직임과 상반되는 정지된 상태의 도자예술로 나타냄으로서, 유동적 현상에서 발견된 유동적 공간의 생성과 변화 과정을 함축적으로 제시하고자 한다.

2. 연구 방법 및 범위

본 연구는 액체의 유동적 현상에서 나타나는 물감의 다양한 움직임 표현하기 위해 다음과 같은 방법을 통해 연구하였다.

첫째, 액체의 유동적 현상에서 발견되는 유동성에 대한 이론적 자료와 예술작품을 통해 나타난 다양한 사례를 조사하였다.

둘째, 실험과정을 통해 액체의 유동적 현상을 관찰, 포착함으로써 형태적 특징을 발견하여 형태를 계획, 연구하였다.

셋째, 실험으로 나타난 다양한 굴곡의 이동과 그 과정에서 형성된 유동적 공간 전체를 발견하고, 그 공간에 대한 해석과 변형을 통해 다양한 형태의 굴곡을 연구하였다.

넷째, 액체의 유동적 현상에서 나타나는 유동하는 실체의 움직임을 효과적으로 표현하기 위한 극적요소로 스크래치 기법을 사용하였고, 스크래치에 대한 이론적 자료와 예술작품으로 표현된 사례를 조사하였다.

다섯째, 형태에 나타난 다양한 굴곡을 따라 이동된 반복적 스크래치를 통해 시각적인 움직임과 역동성을 표현하였다.

본 연구의 범위는 다음과 같다.

첫째, 액체의 유동적 현상을 통해 나타나는 유동성에 대해 이론적으로 이해하고, 실험과정을 통해 변화되는 물감의 다양한 움직임을 관찰하였다. 또한 사진을 통해 형태적 특징을 자료화하고 이를 형태화 하였다.

둘째, 작품의 소지는 형태적 특성상 굴곡이 많고 겹침이 많은 형태제작을 위해 가소성이 좋은 백색 조형토를 사용하였고, 성형 방법은 코일링 기법을 이용하였다.

셋째, 스크래치 표현을 위해 바탕색과 표면색을 구분지어 색상을 선택하였다. 바탕색으로는 색화장토와 유약을 사용하였고, 표면색상으로는 안료와 테라시질라타를 혼합하여 사용하였다. 두 가지 색상의 선으로 나타나는 반복된 선의 표현을 통해 역동감과 유동적 이미지를 더욱 효과적으로 나타내고자 하였다.

넷째, 표면에 도포된 테라시질라타를 효과적으로 굽어내기 위해 강철선을 이용한 붓을 제작하여 사용하였다.

다섯째, 소성은 1차 소성 800℃, 2차소성은 1250℃로 소성하였다. 또 유약과 테라시질라타의 밀착력을 높이기 위해 3차 소성에서는 1080℃로 소성하였다

II. 이론적 배경

1. 유동성에 대한 고찰

1) 유동성의 개념 및 현상

유동성은 사전적 의미로 액체와 같이 흘러 움직이는 성질¹⁾로서, 환경이나 타의적인 요소에 의해 가변성을 가지고 움직이는 특성을 지니고 있으며, 규정되어 있지 않아 얼마든지 덧붙여지고 지워지고, 떨어져 나갈 수 있는 무정형인 것을 뜻한다.²⁾ 또한, '살아있어서 진행되는 것'의 표상으로 이원적인, 서로 상반되는 요소들의 결합을 표현할 수 있는 매개체이다.³⁾

유동성은 현상을 통해 인식되고 변화되어 나타난다. 현상은 시각적으로 나타나는 것을 볼 수 있는 상태를 말하며, 현상은 기본적으로 인식의 객관적 타당성을 주장할 수 있는 대상, 또는 영역을 의미한다.⁴⁾ 이러한 시·지각의 과정은 시각을 통해 외부환경에 다양한 상태를 인식하고 해석하는데, 이와 같은 과정은 시각적 대상의 변화를 탐구하는 과정이기도 하다. 대상에 대한 관찰자의 인식은 항상 동일하게 나타나지 않는다. 개인의 심리, 감정, 감각, 상태, 흥미, 경험 등에 의해 대상을 인식하는데 많은 영향을 준다. 이는 예술에서도 동일하게 반영된다. 대상을 지각하는 예술가에 의해 사물은 새로운 의미와 가치가 부여되고 새로운 시각예술로 표현되어 나타난다.

인간은 대상을 시각적으로 인지하고 지각한다. 이러한 인지, 지각의 과정에서 유동적 현상은 시간성, 가변성, 방향성을 내포하고 있다. 이는 시간의 흐름에 의해 생성되고, 변화, 소멸하는 불확정적인 성격을 나타내고, 유동적인 움직임을 통해 고정되지 않고 언제든지 변화될 수 있는 상태로 가변적 성격을 가지고 있다. 또 그 진행과정에서 다음 변화과정까지 고정된 상태로 존재한다는 보장 또한 없다.

유동적 현상은 가변적, 불확정적 성격, 우연적이고 모호한 특성에 의해 규

1) 국립국어원 표준국어대사전

2) "국어대사전" 中 (2008) 삼성문화사, p.2080

3) 송관숙, (1997) 「유동적 형상에 관한 본인작품연구」, 동국대학교 대학원 석사학위 논문, p.1

4) 사카베 메구미 등, 이신철역, (2009) "칸트사전", 도서출판 b

칙적으로 정하고 예측하는데 어려움이 있다. 유동적 현상에서 나타나는 움직임은 비대칭, 정형화 되지 않은 불확실성을 내포하고 있다. 반면에 그 안에 많은 가능성을 내포하고 있고, 규칙적으로 정할 수 없는 특성으로 인해 덧붙여 생성, 제거 될 수 있는 가능성을 지닌 특징을 가지고 있다. 따라서 유동적 현상에서 나타나는 형상은 다양한 의미로 해석이 가능하고 그 각각의 형상은 유일성, 자율성의 특성을 갖는다.

2) 액체의 유동성

물은 유동성을 가진 상온에서 색·냄새·맛이 없는 액체⁵⁾로 자연의 모든 색과 냄새, 맛을 받아들이는 특징을 가지고 있다. 물은 화학적으로 산소와 수소의 결합물로, 지구표면에 고체, 액체 기체의 세 상태로 나타나며, 기온에 따라 0℃이하에서는 고체, 100℃이상에서는 기체, 0℃ - 100℃이하에서는 액체의 성질을 갖는다. 고체 상태 물은 일정한 모양과 부피가 있지만 모습이 쉽게 변형되지 않는다. 기체 상태 물은 각각의 분자가 자유롭게 이동하며 일정한 부피가 없다. 액체일 때의 물은 일정한 모양이 없는 유동적인 속성을 지니고, 상온에서 물은 일정한 부피를 가지되 그 고유한 형태를 가질 수 없어 그것이 존재하는 환경과의 관계에서 그 물리적 한계와 형태가 결정된다.⁶⁾

물은 그 실체를 구체화하기 어렵다. 하지만 타의적 요소에 의해서 나타나는 움직임을 통해서 실체에 접근할 수 있다.



[도 1] 물감의 확산과정

[도 1]과 같이 미동이 없는 물속에 물감을 떨어트렸을 때 휘저어주지 않아도 물감은 자연스럽게 물 안에서 퍼져 나간다. 이와 같은 현상은 액체를 통

5) 두산백과사전 www.doopedia.co.kr

6) 우에다이라 히사시, 오진곤 역, (1994) "물이란 무엇인가", 전파 과학사, p.35

해 변화되는 물감의 유동적 현상으로 과학적 원리인 브라운 운동을 통해 설명할 수 있다. 브라운 운동은 액체나 기체 안에 떠서 움직이는 미소입자의 불규칙한 운동을 말한다. 물체가 전체적으로는 움직이지 않는 평형상태라도 물체를 이루는 미소입자는 열운동하고 있어서 다른 미소입자와 부딪히면서 병진운동을 하기 때문에 일어나는 현상이다.⁷⁾

이러한 물 분자의 운동에 영향을 받아 물감은 저절로 물속에서 천천히 퍼진다. 이것을 분자확산이라 한다. 이때 혼란된 물에서 물감이 번져나가는 것을 분산이라 한다.⁸⁾ 분자의 확산에서 나타나는 운동은 물속 물감을 다양한 형상으로 변화시킨다.

이때 물감의 움직임은 불규칙하고 불확실한 상태로 예측할 수 없는 기체와도 같은 새로운 형상으로 변화되어 진행된다. 일정한 시간이 경과되면 물과 물감의 완전한 혼합으로 물감의 형상은 사라진다.

7) 네이버 지식백과 <http://terms.naver.com>

8) 표영평, (2001) "상수도 공학", 동화기술교역, p.16

3) 유동적 이미지

유동성은 가변성, 불확실성, 우연성 등 그 특성에 의해 정형화되거나 규정 짓을 수 없다. 유동성은 그 특성상 언제든지 변화될 수 있는 상태를 가지고 있어서 고정되어 머무르지 않는다. 또 다음과정까지 이어지는 상태에서 항상 고정된 상태로 존재하지 않는다. 이에 유동적 현상에서 발견되는 특징들을 각각의 도판과 함께 살펴보려고 한다.

[도 2]는 물의 유동적 이미지이다. 물의 유동성을 통해 액상화라는 특성을 발견할 수 있다. 액상화는 초자연력에 의한 변형 또는 외부 영향과 내부 영향에 의해 형태가 부여되는 가소성 혹은 가변성을 가진 준 안전성으로 표현된 형태의 본질이다. 액상화 현상은 어느 한 순간의 형태에 고정되어 머무르지 않고 시간의 흐름에 의해 끊임없이 변화한다.



[도 2] 물의 유동성

또한 [도 3]은 모래의 유동적 이미지이다. 이와 같은 유동적 현상을 통해 우연성의 특징을 발견할 수 있다. 우연성은 원인을 알 수 없고, 양상의 범주의 하나로 어떻게 해서 그런 일이 생겼는지 이해할 수 없는, 필연성의 모순 대당적 개념이다.⁹⁾



[도 3] 모래의 유동성

[도 4]에 나타난 연기의 유동적 이미지를 보면 그 형상에서 모호성을 발견할 수 있다. 이는 하나의 대상 또는 공간을 통해 모호하다고 표현하고, 느끼는 것은 대상 자체가 분별할 수 없는 특성을 지니고 있는 것이다.

또는 대상이 현대 과학이나 철학 등에서 규정 짓을 수 없는 현상, 대상과 대상 혼합 또는 관계에 의해서 정의되는 상대적인 개



[도 4] 연기의 유동성

9) 두산백과 www.doopedia.co.kr

념으로 본래 대상의 의미가 다변적, 다의적 성격을 지니게 되는 현상이다.

[도 5]는 불의 유동적 이미지이다. 불타오르는 불의 이미지에서 역동성을 발견할 수 있다.

역동성은 어떤 물체 내에서 혹은 상호간에 서로 잡아당기고 억제하는 작용의 힘 또는 긴장을 이루는 상태를 말한다. 이러한 긴장 상태는 동적인 역동성을 나타내게 된다. 또 역동성은 크기와 방향을 가지고 있는 심리적 힘이라고도 할 수 있다. 이는 미학적 관점에서의 역동성에 대한 표현으로 인간의 인지력에 따라 어떤 물체나 형태에 나타난 심리적인 힘, 긴장감 또는 운동감은 곧 역동성을 의미한다.

역동성이란, 정형적인 요소인 수평, 수직, 순수기하학적 형태와 공간을 탈피한 사선, 파동하는 곡선, 부정형, 불규칙, 불안정한 특성을 가지고 있는 비선형의 공간의 역동성을 인간이 수많은 형태를 지각하면서 얻게 되는 형태들의 조형이미지로부터 비롯하게 되는데 이러한 조형이미지는 폭 넓은 반응, 사상, 느낌 등을 불러일으킨다.¹⁰⁾



[도 5] 불의 유동성

10) 이현정, (2007) 「디지털기법에 의한 공간의 액상화 표현 경향에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.53

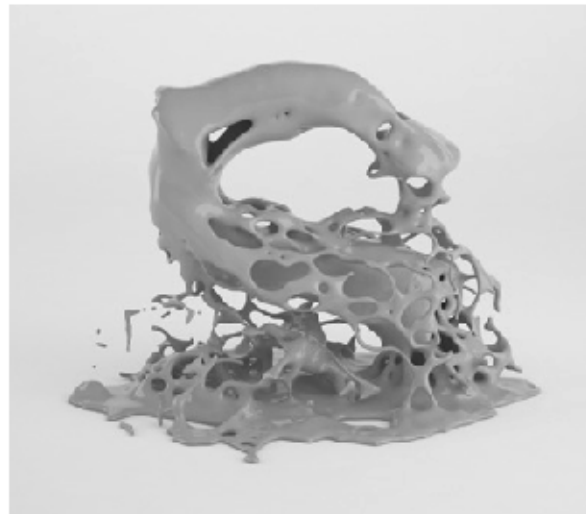
4) 관련 작품사례

[도 6]은 이탈리아 출신의 포토그래퍼 Alberto Seveso의“The black trap in Munich”시리즈 사진 작품이다. 이 작품은 물속에 혼합된 잉크를 넣고 초고속 카메라를 사용해 사진으로 담아내는 과정의 작업이다. 찰나에 변화하는 물감의 유동적인 현상을 사진을 통해 나타냄으로써 물감이 살아 움직이는 것과 같은 환상적인 느낌을 표현한다.

[도 7]은 Skyrill Design에 소속 디자이너 Hussain Almosawi의 실험적 프로젝트로 디자인된 타이포 그래픽“Fluid Type”이다. 글자를 액체의 형태로 보고, 3D Max를 이용해 먼저 각각의 3D 글자를 만든 뒤 Real flow의 시뮬레이터를 사용하여 가상의 액체를 이용하여 그 안을 채운다. 그 다음 액체의 용기 역할을 했던 본래의 모양을 제거해 액체가 넘쳐흐르는 형태가 되도록 나타낸다. 이때 글자 모양을 따라 굴곡진 액체가 중력의 영향을 받아 흘러내려 나타난다. 서체는 액체가 튀기며 흐르는 유동적인 형태로 표현되어 생동감을 준다.



[도 6] Alberto Seveso.
『The Black Trap in
Munich.』 . Photography.
2012.



[도 7] Hussain Almosawi,
『Fluid Type』 . 3D Max.

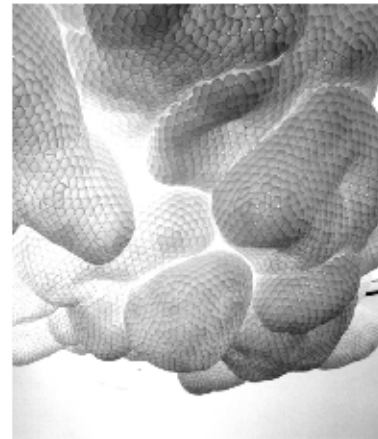
[도 8]은 페이퍼 커팅에 의해 나타난 다양한 형태를 만드는 설치 작가 Mia Pearlman의 작품이다. 작품“Bye”는 하늘에서 소용돌이치는 구름의 형상이다. 작품이 설치된 실제 공간이 보이는 현실세계와 물리적 개념의 공간을 넘

어선 보이지 않는 또 다른 세계에 걸쳐서 존재하는 것과 같이 보인다. 작가의 작업 과정은 매우 자발적인 결정에 의해 직관적이다. 대지 위에 기본선을 잉크로 드로잉 작업을 한다. 드로잉 된 선과 선의 특정 구역을 잘라낸다. 최종 설치물은 3-80개의 조각으로 만들어진 다. 이때 설치는 2-3일에 거친 실험과 시행착오에 의해 조절되어 설치된다. 종이를 통해 나타나는 작품은 유동적인 형태로 작가에 의해 즉흥적인 작업으로 환상적인 느낌을 준다.



[도 8] Mia Pearlman.
『Eye』. 2008.

[도 9]는 미국의 설치미술가 Tara Donovan의 Styrofoam Cups을 이용한 설치작업이다. Tara Donovan는 스카치테이프, 스티로폼 컵, 빨대 등과 같은 일상적 소재를 이용하여 대규모 조각 작품을 제작한다. 제작과정에서 분해, 조립과정을 거치기도 하며, 자연을 재현하는 작품이 아닌 자연의 방법을 인용하는 작업을 한다. 일회용 컵으로 만든 거대한 산과 같은 유동적인 형태의 조형물을 통해 산업사회 물질문명이 만든 폐해에 대해 직접적으로 표현하고 있다. 작품의 재료가 마치 산업 생산물이나 폐기물이 아닌 자연이 만든 창조물과 같이 역설적으로 나타내는 것이 Tara donovan 작품의 큰 특징이다. 예술의 대상으로 산업폐기물이나 생산물을 바라보는 것이 아니라 그 물성자체를 자연으로 회귀코자하는 은유적 메시지를 담고 있다.



[도 9] Tara Donovan.
『Untitled』. 2008.

[도 10]은 세계적인 여성 건축가 Zaha Hadid가 디자인하고 건설한 아제르바이잔의 수도 바쿠에 위치한“헤이다르 아리에프(Heydar Aliyev) 문화센터”이다.

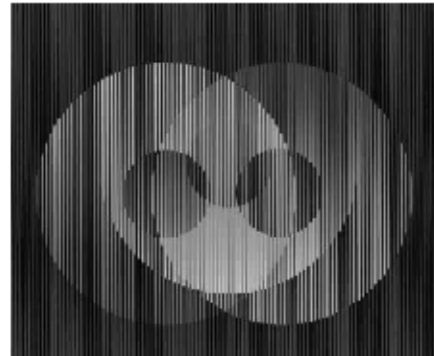


[도 10] Zaha Hadid,
『Heydar Aliyev CulturalCenter』

Zaha Hadid만의 유동적이고 부드러운 곡선을 특징으로 담고 있다. 약 3만3천 평의 대지면적 위에 건평 약 1만 6천 평으로, 전체적인 건축물은 철제 구조물에 의해 액체가 떨어지는 것과 같은 유기

적인 모양으로 흘러내리는 느낌의 부드러운 곡선이 특징이다.

[도 11]은 Carlos Cruz-Diez의 회화 작품이다. Carlos Cruz-Diez는 2차원의 회화적 표현을 통해 3차원의 공간을 경험하게 하는 키네틱아트, 옵아트를 대표하는 작가이다. 색채의 장력을 통하여 순수하게 시각상의 효과를 추구한다. 또한 빛, 색, 형태를 통하여 움직임을 나타낸다. 작품은 방향에 따라 색조의 변화를 나타낸다. 단순한 도형, 선, 색의 조합으로 이루어진 작품은 단순하게 보이지만, 작가는 모든 것을 계획하고 성문화된 것이라고 말한다.



[도 11] Carlos Cruz-Diez.
「Couleur additive-worn2」.
2009.

Carlos Cruz-Diez는 자신의 감정과 자유로울 수 있는 과정은 색채를 선택하고 결합하는 과정에서만 활동한다고 하여 작업의 전

반적인 부분이 체계적 계획에 의해 진행됨을 알 수 있다. Carlos Cruz-Diez는 밝고 다양한 원색의 선들을 모아 도형을 만들고, 그 도형으로 형상을 이루어 전혀 새로운 빛깔과 형태의 환영을 탄생시킨다. Carlos Cruz-Diez의 작업은 형식적이고 정확한 기하학적인 추상화인 것이다. 매우 과학적이고, 계산적인 방법으로 완성된 작품을 통해 시각적 환영, 눈의 착시 효과를 불러 일으켜 관람객으로 하여 자신이 가지고 있는 색과 도형에 대한 심리적 잔재를 다양하게 자극한다.

[도 12]는 스웨덴의 도예작가 Eva Hild의「Sinuous」이다. 작품에 유기적 형상은 유동하는 생명력을 느끼게 한다. 작품 형태는 Topological양식으로 이것은 수학적인 기하학을 말하는데 반복과 영향, 흐름, 내부에서 외부로 변화를 표현하고 있다.



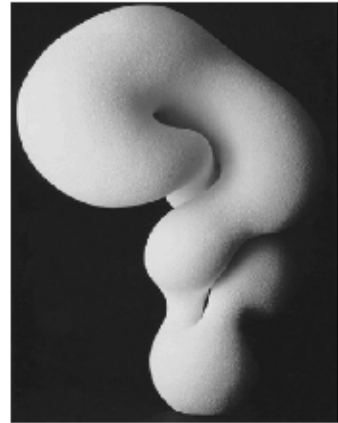
[도 12] Eva Hild
「Sinuous」. 2010.

작품은 Hand-building 방법으로 하여 건조와 함께 일정한 두께로 방향을 바꾸어 나가

며 작업한다. 백색 석기질 점토를 주재료로 하며 작품의 특성상 형태에 다양한 변형과 함께 크랙을 방지하기 위해 다른 요염재료를 첨가하여 수축률을 줄인다. 또 유약을 시유하지 않고 백색 고령토 분말을 건조된 기물 표면에 입혀준 후 1230~1250℃로 48시간이상 소성한다. 작품 표면은 희고 매끄러운

며 물결과 같이 형태는 매우 유동적으로 내부와 외부의 경계선이 사라진 서로 얹힌 관계의 형태를 나타낸다.

[도 13]은 가토우 토모나리 작품이다. 작품의 높이 164cm로 아래쪽에서 위로 겹쳐 쌓는 단순한 구조로 되어 있다. 반면 단순함과 동시에 뒤틀린 구조가 특징이다. 이와 같은 구조는 원형의 테두리가 겹쳐지지 않도록 비켜서 쌓아 올리는 방법으로 필연적인 조형의 뒤틀림이 생성하는 것이다. 또한 이 작품의 구조는 어떤 한 부분을 잘라 펼치면 한 장의 판 상태가 된다. 이와 같은 구조 역시 기(器)를 만드는 구조와 같다. 도예의 조형에 있어서 내부에 공간을 가진 기(器)의 구조는 복잡한 구조를 만들 때에도 필수적인 요소를 가지고 있다는 것을 입증하는 작품이기도하다.



[도 13] 가토우 토모나리
「올라가는 형상」. 2005.

[도 14]는 도예가 조신현의 작품이다. 조신현의 작품은 석고 위에 색슬립을 사용하여 한 겹 한 겹 원하는 두께를 만들어 간다. 이때 구상한 작품을 조각할 수 있는 크기가 될 때까지 과정을 반복한다. 반복된 과정을 통해 완성된 형태는 건조 후 계획한 디자인에 의해 스케치하고 표면을 조각하는 방식이다.

작품을 통해 나타난 선의 반복은 우연한 결과물이 아닌 작가의 흔적과 노력의 결과물이다. 표면에 장식으로 나타난 선은 마치 조각처럼 만져질 듯하다. 또 원근법적 질서에 의해 재현된 공간 안에 배치해 놓을 뿐만 아니라 색채와 형태의 유희라고 밖에 할 수 없는 추상적인 공간으로 까지 그려내기 시작한다. 이러한 선의 양식은 물감이 흘러내리는 것과 같이 유동적인 색채의 움직임은 보여준다.



[도 14] 조신현.
「선의 흐름」.

[도 15]는 영국 출신의 세계적 조각가 Tony Cragg의 작품이다. Tony Cragg는 1980년대부터 영국 조각의 새로운 세대의 중심인물로 미술계의 주목을 받기 시작했다.

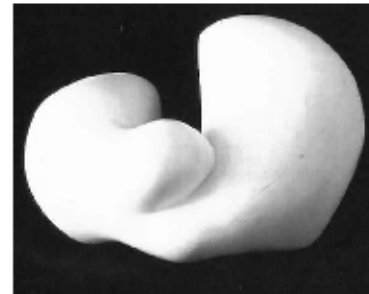
Pair는 작가가 10년 이상 꾸준히 작업해온 대표 시리즈 이성적 존재

(Rational Beings) 연작에 속하는 작품이다. 작품은 브론즈나 강철 혹은 석조를 재료로 한다. 수직 축으로 회전하는 횡단면이 쌓이며 만들어진 긴 형태가 특징이다. 이러한 형태적 특성 때문에 감상자는 작품을 감상하는 시점에 따라 형태가 다른 3차원적 변형체를 볼 수 있다. 작품에서 얼굴의 옆모습으로 보이는 구상적인 면을 발견할 수 있다. 작품은 약 400kg로 무게에 비해서 그 형태는 매우 유동적이며 서정적인 느낌을 준다.



[도 15] Tony Cragg.
『Pair』, 2011.

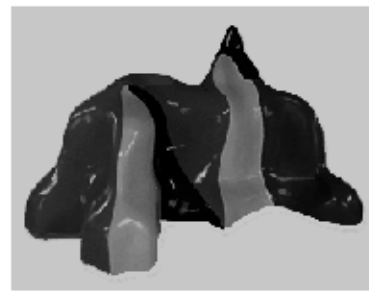
[도 16]은 프랑스의 화가 및 조각가 Hans Arp의 “Human Concretion”이다. 회화에서 부조를 거쳐 환조에 이르기까지 그의 작품은 극도로 단순화된 형태로 나타난다. 하지만, 초현실주의와 추상주의의 중간인 유기적 추상으로, 탄력이 넘치는 근원적인 인간의 생명력을 작품을 통해 보여준다.



[도 16] Hans Arp.
『Human Concretion』, 1935.

작품을 보면 녹아내릴 것 같은 유동적 느낌으로 나타난 형태를 통해 작품의 고정된 상태가 아닌 변화될 것 같은 생동감을 느끼게 한다.

[도 17]은 미니멀리즘과 개념미술의 대가 Sol Lewitt의 부정형조각“Splotch”연작이다. Splotch 연작은 2001년 휘트니 뮤지엄 회고전에서 처음 선보인 작품이다. 원색의 물감이 쏟아지는 것과 같은 유동적인 형태로 작품제목에서 나타내는 것과 같이 얼룩을 의미하고 나타낸다. 원색으로 나타난 다양한 색상과 굴곡진 형태를 따라 나타나는 유동적인 색채 경계의 곡선은 흘러내리는 것과 같은 느낌과 함께 생동감을 느낄 수 있게 한다.



[도 17] Sol Lewitt.
『Splotch』.

2. 선과 스크레치

1) 선의 일반적 고찰

(1) 선의 의미

선은 점이 이동한 흔적이며, 모든 형태에 나타나는 윤곽이다. 기하학에서는 점과 점의 이동으로 나타난 공간에 측정의 수단으로, 시각적 형태를 규정 짓는 기본 요소이다. 선은 길이와 위치, 폭, 방향은 있지만 그 폭과 부피는 없다.

미술에서의 선은 조형요소로서 표현적인 선을 의미한다. 미술작품에서 선은 작품에서 볼 수 있는 선, 개개의 작품 속에 주제가 되는 재료나 색채를 연결시키거나 그들의 조화에서 생기는 상상위의 선을 가리키는 것으로 표정을 가진 역동적인 선을 의미하며, 가장 오래된 예술의 매개체로 받아들여진다.¹¹⁾

선은 표현되는 성격에 의해 그 움직임이 매우 다양한 형태로 변화하며 선은 계속의 이어짐을 의미하고, 또 선에는 운동감과 방향성, 확장성을 가지고 있다. 점의 이동에 의한 흔적을 통해, 그 흔적은 어떠한 행위에 의해 나타나는 결과물로, 선에는 인간의 행위에 의한 운동성이 포함된다. 이와 관련하여 칸딘스키는 “선은 운동에 의해 생기며 정지된 상태에서 벗어난 것이기 때문에 정적인 것에서 동적인 것으로 변화하며, 직선은 일반적으로 명쾌, 단순하며 강하고 남성적인 느낌을 주며 무한의 운동성을 나타내는 가장 간결한 형태이다.”¹²⁾라고 하였다.

선은 나타나는 방향과 길이에 의해 서로 다르게 느껴지고, 선을 나타내는 힘의 세기, 도구, 재료에 따라 각기 다른 느낌으로 표현된다. 선은 두께, 형태, 연속성, 일관성, 방향성 등의 속성을 가지고 있으며, 이러한 속성은 각각의 고유한 물리적, 심리적 효과를 자아내며, 이는 복합적으로 결합함에 따라 다양한 효과를 나타낼 수 있다. 선은 성격과 무게, 움직임과 행동, 윤곽, 연상, 감정의 이미지를 표현하며, 선의 운동 방향의 감각은 반복에 따라 리듬도 느끼게 한다.¹³⁾

선의 표현에 대하여, 데이비 라우어는 선은 표현을 위한 매우 풍부한 수단

11) 이경성, (1975) “미술이란 무엇인가”, 일지사, p.34

12) W.Kandinsky, 차봉희 역, (2000) “점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여”, 열화당, p.47

13) 한석우, (1991) “입체조형”, 미진사, p.52.

으로서 최소한의 노력으로 모든 정서나 분위기를 나타내 줄 수 있는 최대한의 의미를 지니고 있다고 말하였다.¹⁴⁾

(2) 선의 유형과 특성

① 선의 유형

조형의 요소로서 선은 크게 무기적인 선과 유기적인 선으로 구분할 수 있다. 무기적인 선은 자, 컴퍼스 등으로 그어 나타난 선과 같이 기하학적이고, 기계적인 일정한 선을 말한다. 이는 명료함, 질서를 상징하고, 똑같은 상황이 아니어도 같은 결과의 선을 나타낼 수 있다.

반면, 유기적인 선은 생물의 전체나 부분의 모양을 이루고 있는 선, 또는 인간에 의해 손으로 직접 그려진 선으로 이에는 인간의 감정이 포함된 형태로 자유로운 형식이며, 복잡하고 변화가 많은 선으로, 무기적인 선과 대조되며 동일하게 재현하기 힘들다.

이외에도 다른 선으로는 3대 기본선으로 직선과 곡선, 절선(節線: 각이 있는 선)이 있다.

①-1 직선

직선은 외부로부터 가해지는 힘이 어떤 방향에 점으로 이동할 경우 하나의 선으로 표현되는 간결한 선으로, 직선은 고정된 방향성을 가지고 있다.

이처럼, 직선은 무한한 움직임의 가능성을 지닌 가장 간결한 형태라 볼 수 있다.¹⁵⁾ 직선의 유형으로는 수평선, 수직선, 대각선이 있다. 직선은 일반적으로 남성적, 강직함, 단순, 명료함, 속도감, 긴장감, 직접성, 예리함, 명쾌, 간결 등의 느낌을 가지고 있다.

①-2 곡선

곡선은 직선에 두 개의 힘이 동시에 작용하여 나타난다. 곡선은 일반적으로 울동감을 나타내고 곡선의 정도에 따라 다양한 느낌을 나타낸다. 곡선은 직선에 비해 정확한 측정이 용이하지 못하기 때문에 복합적인 감정을 자극하는 요인을 지니고 있다. 곡선은 일반적으로 여성적이며, 동적이고, 유순한

14) 한석우, (1991) "입체조형", 미진사, p.51

15) W.Kandinsky, 차봉희 역, (2000) "점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여", 열화당, p.47

성격을 지니며, 약간 휘어진 곡선이나 물결치듯 한 선은 자유롭고 신축성이 있다.¹⁶⁾ 곡선은 진행과정에서 방향이 계속 변화될 수 있기 때문에 직선에 비하여 운동감이 나타난다.

①-3 절선

절선은 각이 있는 선을 말한다. 절선은 최소 2개의 선으로 이루어지고, 선과 선의 각도에 의해 예각, 직각, 둔각으로 나뉜다. 예각은 절선 중 가장 긴장감을 주고, 날카로움, 불안함, 능동성 등에 특성을 나타낸다. 직각은 기하학적, 감정의 억제, 냉정함, 안정성 등 특성을 가진다. 마지막으로 둔각은 수동적, 무력감, 수평 등 특성을 가지고 있다.

② 선의 특성

선을 지각하는 사람에 따라 그 느낌은 다르기 때문에 그 특성을 정확하게 규정짓기 어렵지만 선에 나타난 선의 속도, 선의 크기, 선의 질감, 선의 명암, 선의 반복에 의해 그 성격을 이해할 수 있다.

첫째, 선에서 나타나는 선의 속도이다. 일반적으로 속도는 빠르고 느린 정도를 말하는데, 선의 속도는 선을 나타내는 인간의 손에 의해 그 속도가 빠르고 느리게 움직이는 것이다. 또 그어진 선이 빠르고 느리게 느껴지는 시각적 속도를 말한다. 속도의 조절을 통하여 긴박감을 줄 수 있기도 하다. 우리가 빠르게 느끼는 선은 보통 강한 운동감과 역동성이 나타난다. 반대로 느린 속도의 선은 부드럽고 온화한 느낌을 주면 완만한 형태이다.

둘째, 선의 크기는 선에 나타난 두께와 길이를 말한다. 두께가 다른 두선이 같은 선상에 위치하면 그 거리가 달라 보이는 효과가 있다. 이 같은 효과는 얇은 두께의 선이 두꺼운 선보다 더 뒤쪽에 위치하는 것과 같은 시각적 착각을 일으킨다.

셋째, 선에서 나타나는 질감이다. 질감이란 부드럽고 거친 정도로 어떤 물건을 만졌을 때 느낌을 말하고 이는 촉감과 밀접한 관계를 가지고 있으며, 이것은 대상을 사실적으로 표현하는데 중요한 역할을 한다. 선의 질감은 선

16) Maitland Graves, 배만실 역, (1965) "디자인과 색채", 이대출판부, p.111

자체의 표면상의 특징과 선의 사용방법에 따라 나타나는 시각적 질감이 있다.

선 자체의 표면상의 질감은 선을 나타내는 도구의 선택에 있어서 부드럽거나 딱딱한 정도에 따라 나타나는 표면적 특징이다. 부드러운 도구는 선을 나타낼 때 딱딱한 도구에 비해 마찰이 적어 부드러운 선을 나타낼 수 있다.

이와는 반대로 선을 나타내는 바탕 선택의 결정에서도 같은 결과를 나타내는데, 같은 도구를 사용하여 나타내더라도 표면이 거친 종지와 매끄러운 종지에는 질감이 다르게 나타날 수 있다. 또 선을 반복함으로써 선의 질감을 나타낼 수 있다. 동일한 선이 반복되어 그려지거나 유사한 선이 반복되어 그려지면서 무늬를 형성하고 이 무늬는 시각적 질감을 나타낸다.

넷째, 선에 나타난 명암이다. 명암은 밝고 어두운 정도를 말한다. 선의 폭이 넓고 짙으면 명암이 어둡게 나타나고, 선의 폭이 좁고 색이 밝으면 명암이 밝게 나타난다. 선과 선은 배열을 통해 명암을 시각적으로 인식할 수 있다. 선과 선의 간격이 넓으면 밝게 보이고, 선과 선의 폭이 좁으면 어둡게 보인다. 이는 회화에서 어떤 대상을 드로잉할 때 외곽선만으로 그린 것은 평면적으로 느껴지기 때문에 원래의 물체가 가지고 있는 입체감을 나타내기 힘들다. 반면에 여러 개의 선을 반복적으로 나타내거나 이를 겹쳐서 나타냄으로써 다양한 명도의 표현이 가능해진다. 이와 같이 명암을 통해 나타내고자 하는 대상의 입체감 더욱 사실적으로 표현할 수 있다.

다섯째, 선의 반복을 통한 리듬이다. 반복은 동일한 요소나 대상을 단위로 하여 둘 이상을 배열하는 것으로 형태와 형태 사이, 공간과 공간 사이에서 나타나는 패턴의 연속이며 윗동적인 회전을 말한다. 반복은 내적인 동요를 상승시키는 강렬한 수단이고, 동시에 단순한 리듬을 만드는 수단이기도 하며, 이 리듬은 어떤 예술에서든지 일차적인 조화를 꾀하는 수단이 되고 있다.¹⁷⁾ 규칙적인 선의 반복은 리듬감을 형성하며 윗동적인 효과를 지니게 된다. 또 반복적인 요소를 통해 시각의 흐름을 이동시켜 주며 시선을 유도한다. 시각을 통해 느끼는 운동감은 대상의 움직임을 통해서 일어나기도 하지만 대상의 반복을 통해서도 일어날 수 있다.

17) W. kandinsky, 차봉희 역, (2000) "점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여", 열화당, p.30

2) 스크래치에 대한 고찰

(1) 스크래치 개념 및 전개

스크래치는 마찰이나 긁어내기를 뜻하는 말로 일반적으로 미술에서 쓰이는 용어이다. 크레파스, 유화물감 등을 바탕색으로 색칠한 뒤 다른 색을 덧칠하여 예리한 도구를 이용해 바탕색을 드러나게 하는 방법으로 그 방식에 따라 표현의 차이가 나타나지만, 표면을 긁어내는 표현을 통틀어서 스크래치라고 한다. 스크래치는 긁어내는 힘의 정도와 도구에 따라 선의 성격과 강약이 다르게 표현되어 나타난다. 또한 도포한 색의 두께에 따라서 미묘한 조형적 효과를 나타낼 수 있다. 스크래치에 사용되는 도구는 그 두께와 종류에 따라 세밀한 묘사부터 넓은 면적까지 다양하게 표현이 가능하다.

스크래치는 초현실주의 자동기술법에 사용된 기법 중 하나로, 화가 막스 에른스트의 작품을 통해 나타났다. 막스 에른스트가 실천해 온 초현실주의는 순수한 정신을 자동기술하는 것으로, 사람이 입으로 말하듯, 붓으로 쓰듯, 또는 다른 어떤 방법으로든 사고의 참된 움직임의 표현을 목표로 하였다. 초현실주의자들은 사고는 이성애 의한 통제, 심미적, 도덕성을 벗어난 상태에서 기록되는 상태라고 주장하였다.

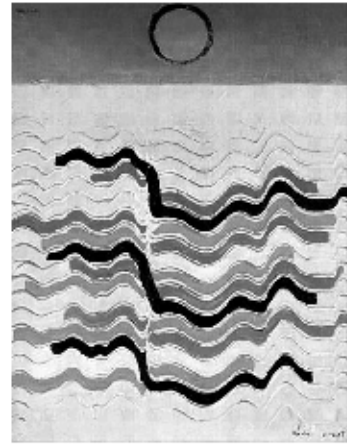
초현실주의자들은 자동기술법을 바탕으로 하여 프로타주(frottage), 그라타주(grattage), 데칼코마니(decoumanie)와 같은 기법을 개발하였고, 우연성에 근거한 우주적 법칙이나 우연성을 통해 드러나는 환상, 무의식을 통해 진실성에 다가가고자 하였다.¹⁸⁾

막스 에른스트는 끊임없이 다양한 형태와 재료에 대한 실험을 계속하였고, 자동기술법의 한 기법으로 소묘에만 활용하였던 프로타주를 유화에 적용하였다. 이 시기에 마르지 않는 물감을 빗으로 긁어서 물감이 묻어있는 종의 밑 캔버스 면이 드러나도록 하였다. 이를 통해 물감이 도포된 부분과 긁혀 나타나는 부분의 대조되는 효과를 나타냈다.

그라타주는 프랑스어로 ‘긁다’라는 뜻을 가지고 있다. 그라타주 기법은 1950년대 후반부터 1960년대 초반에 본격적으로 그의 작품을 통해 도입되었다. 그라타주는 대상의 질감을 그대로 종이라는 한정된 재료 대신 유화와 캔버스의 작업을 통해 우연성의 효과를 노리고자 하였다.

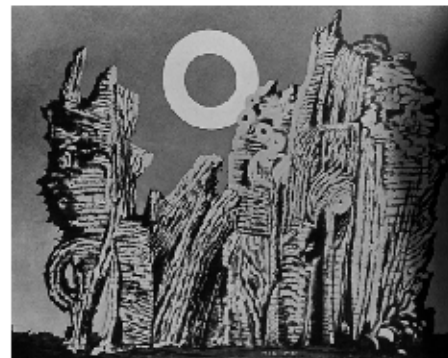
18) 위정희, (2010) 「매체의 특성이 반영된 우연한 효과에 의한 감성표현 연구: 본인의 작품을 중심으로」, 국민대학교 대학원 석사학위 논문, p.23

막스 에른스트의 작품 [도 18]을 보면 유화물감을 칠한 바탕을 긁어내서 하나의 무늬를 만들어 표현하였다. 이러한 무늬는 자동기술에 의한 표현 방식인 그라타주에 수동적인 기법을 이용하여 나타나고 있다. 화면에 나타난 흔들리는 대지 위에 청색, 황색, 흑색의 꿈틀대는 것과 같은 구불거리는 모양의 선이 나타나고 먼 지평선 위로는 달이 떠 있다. 이 화면에서 시도하고 있는 그라타주 역시 프로타주와 같이 물질의 촉감과 내적인 환상을 직결시키려는 수법으로 볼 수 있다. 이와 같은 모습은 프로타주와 마찬가지로 그라타주는 물질의 촉감과 내적인 환상을 직결시키기 위한 기법으로 표현됨을 의미한다.



[도 18] Max Ernst.
『화상의 지진』. 1927.

그라타주 기법은 독자적으로 사용하기보다 프로타주, 데칼코마니등과 함께 작품에 표현되었다. [도 19]의 작품에서 데칼코마니와 프로타주 기법을 함께 사용하여 작품 배경에 나타남을 볼 수 있다. 작품 중간에 그라타주 기법을 사용해 3개의 원을 나타내고 가장 안쪽의 원만을 다시 덧칠하고 있다. 원 주변에는 가늘고 날카로운 선이 규칙적으로 굽혀 나타나고, 바깥쪽은 넓은 나이프를 사용해 굽힌 흔적이 나타난다. 작품에 사용된 그라타주 기법을 통해 색이 굽혀 나간 부분들을 색이 바랜 것과 같은 느낌을 준다.



[도 19] Max Ernst. 『햇빛 숲』. 1926.

이처럼 자동기술법의 다양한 기법을 함께 사용하여 여러 가지 형상의 구조물로부터 새로운 사물의 매개체가 인식되어 진다. 그 매개체 속에서 무의식의 형태를 항상 환상적인 관심에서 새로운 의미의 주제를 취한다고 생각한다. 기억의 심층에 저장되어 있는 이미지는 형태나 구조를 의미하고 어떤 자극에 따라 인간의 상상력을 표현한다.¹⁹⁾

19) Werner Haftman, (1976) "Painting in the Twentieth Century", Praeger Publishers, p.267

(3) 관련 작품사례

[도 20]의 작품은 스크래치 기법을 사용한 대표적인 프랑스 화가인 Jean Fautrier의 “인결”이다. 이 작품은 1945년 발표한 연작이다. Jean Fautrier는 캔버스에 종이나 석고 등을 바른 뒤 릴리프 상태의 바닥을 만들고 그 위에 잉크, 수채, 과슈 등으로 빠르게 선을 그렸다. 또한 표면을 칼 등으로 긁고, 거기에다 물감이나 파스텔을 이용해 채색을 하여 나타냈다. 스크래치를 통해 작품에 풍부한 재질감과 독특한 색채 효과를 나타냈으며, 장식적인 효과도 함께 주었다. 작품에 나타난 선은 유동적으로 나타난다.



[도 20] Jean Fautrier.
「인결」. 1928.

[도 21]은 한국에 근대 미술을 대표하는 이중섭의 유화작품이다. 작품은 가족에 대한 그리움이 담긴 작품으로 이중섭과 아이들을 그린 것이다. 작품 속 아빠의 발가락 사이 줄에 꿰어 있는 물고기를 아이들이 잡으려는 상황으로, 아빠와 아이들 간에 실랑이 속에 버둥거리는 장면이다. 작품에 종이 위에 일정한 유채 안료를 도포한 후 예리한 나이프와 연필 등을 사용하여 대상의 윤곽을 나타내었다.



[도 21] 이중섭. 「사나리와 아이들」.

[도 22]는 도예가 김대훈의 도판 작품이다. 도판은 스크래치와 콜라주 기법을 통해 회화적으로 구성한다.

김대훈의 작품은 사라지는 것이 있어서 아름답고, 나이 들어서 죽어간다는 것이 아름답다는 과거의 기억들을 담아서 보여주는 작업이 주를 이룬다.

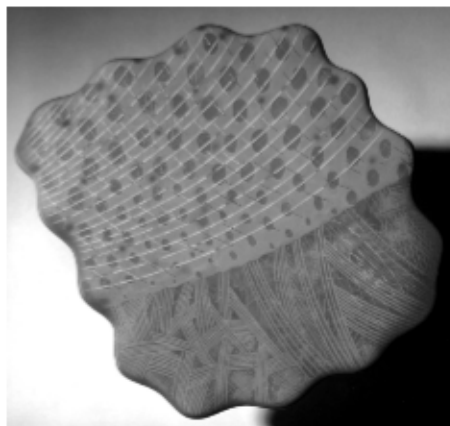
작품에 나타난 작가의 자신모습처럼 빈 벽에 대고 공허한 이야기를 하고 있는 모습을 형상화하고 있다.



[도 22] 김대훈. 「무제」. 2010.

[도 23]은 이탈리아의 도예가 Giovanni Cimatti의 도자작품이다. 작업 과정은 색화장토를 사용해 각각의 색을 도포한 뒤 겹겹으로 쌓여진 색화장토를 스크래치 하는 작업이다.

[도 24]는 도예가 박정근의 도자작품이다. 작품은 도시민의 바쁜 일상을 표현하고 있다. 사람들은 매일 반복된 삶을 살고 있다. 이러한 현대인의 일상에서 빼놓을 수 없는 도구 중의 하나인 바퀴를 소재로 나타내고 있다. 바퀴 형태 위에 도시의 풍경과 기계 이미지를 나타내고 있다. 작품에 나타난 꽃으로 된 기계와 화려한 색채로 변형된 타이어의 형태와 어우러져 아름답게 보이고자 하였다. 문제를 인식하면서도 물질적 풍요에서 자유로울 수 없는 현대인이 본질적인 문제를 화려하게 포장하여 가리는 것과 같은 이중성을 표현한 것이다. 작품에 사용된 색상은 황색, 녹색, 적색, 청색 계열의 화장토를 사용하여 색을 순차적으로 배치하여 나타냈고 색을 입히고 이를 음각 칼을 이용하여 반복해서 벗겨낸다.



[도 23] Giovanni Cimatti.
「Rosa」. 1993.

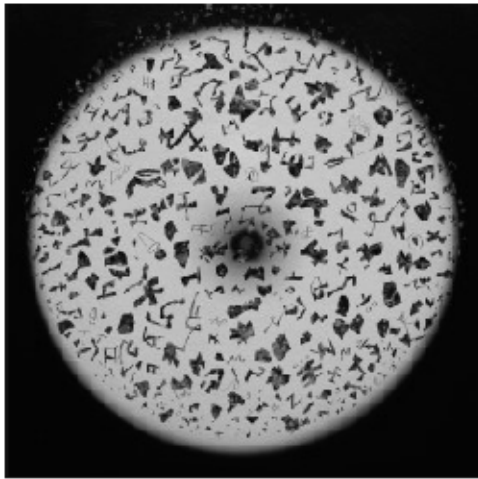


[도 24] 박정근. 「도구 II」. 2008.

[도 25]는 박현수의 회화 작품이다. 박현수는 붓에 물감을 찍어 캔버스에 흠뿌리고 그 위를 다시 균일한 붓질로 덮은 뒤에 고무판으로 부분을 긁어내 형상을 만들어낸다. 흘리고 뿌린 뒤에 긁어내는 작업의 과정은 여러 층으로 쌓여 이뤄지는 자연, 인간, 우주의 생성과정을 은유적으로 나타낸다. 이는 인간이 다양한 인종과 문화로 살아가고 있지만 개개인은 모두 하나에서 나온 것이 아닌가하는 메시지를 표현하는 것이다. 하나의 화면 위에 분절되어 나타나는 다양한 크고 작은 형상들은 각기 다른 인간, 우주, 문화 일 수도 있

다. 또 큰 우주 위에 배열된 작은 형상들은 각기 고유의 특성을 지니고 이 또한 하나의 소우주로서 존재한다고 작가는 말한다.

[도 26]은 오스트리아 현대 회화의 대표 작가인 Hubert Scheibl의 회화 작품「This is a very nice drawing」이다. 여러 색의 층을 이룬 회화와 드로잉 작품이다. 표면에 나이프로 긁어 나타나는 흔적이 특징적이다. 그의 작업은 여러 해에 걸친 드로잉을 바탕으로 한다. 대부분 흰색으로 바탕색을 도포하고 스크래치 작업을 통해 드러내는 방식이다. 행위를 통해 나타난 여러 층으로 된 작품은 그의 흔적의 자취를 느낄 수 있는 것이 특징이다.



[도 25] 박현수, 「C-Single-BW」, 2010.



[도 26] Hubert Scheibl
「This is a very nice drawing」.
2010.

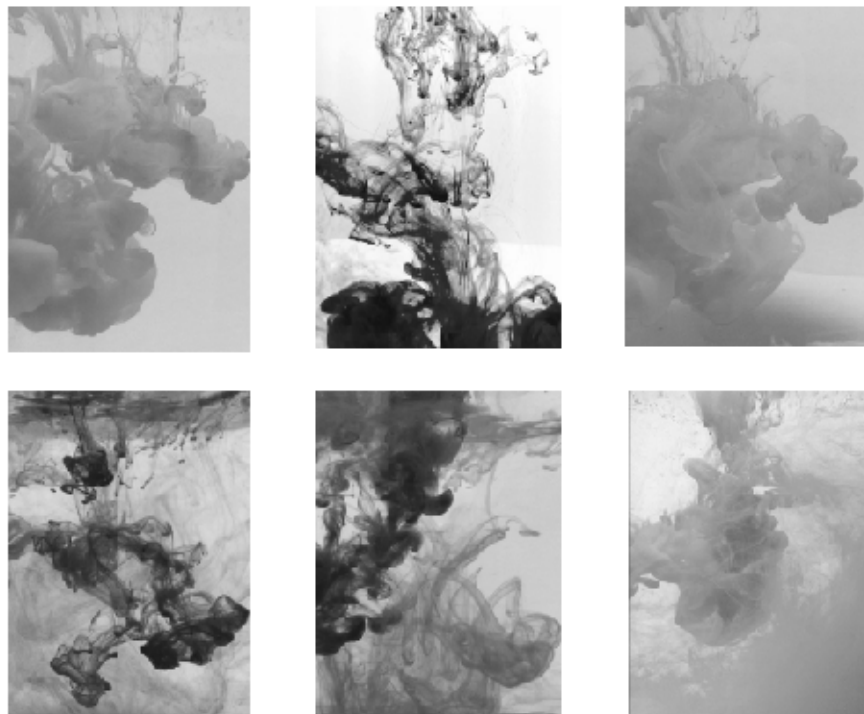
Ⅲ. 작품제작 및 해설

1. 작품계획

본 연구는 액체의 유동적 현상을 바탕으로 한 도자조형 연구로, 유동적 현상은 정해지지 않은 형상으로 변화하여 그 형태를 규정짓거나 예측할 수 없다. 이에 물과 물감의 혼합과정에서 변화하는 물감의 움직임과 변화 과정을 깊이 있게 관찰하고 포착하여 유동적 형태와 반복된 스크래치 선을 통해 유동하는 물감의 역동성과 운동감을 나타내고자 다음과 같이 형태계획, 스크래치계획, 소성계획 하였다.

1) 형태연구

본 연구는 시간의 흐름에 따라 변화하는 물감 혼합에 유동적 현상을 관찰하고, 연구자의 시·지각에 의해 집적되어, 관찰자의 관념적 형상으로의 재해석을 목표로 한다. 하지만 물과 물감의 혼합과정에서 물감의 움직임은 빠르게 변화하고 시간이 경과되어 확산되는 과정에서는 희미한 형상으로 인해 구체적인 형태 인식에 어려움이 있었다.



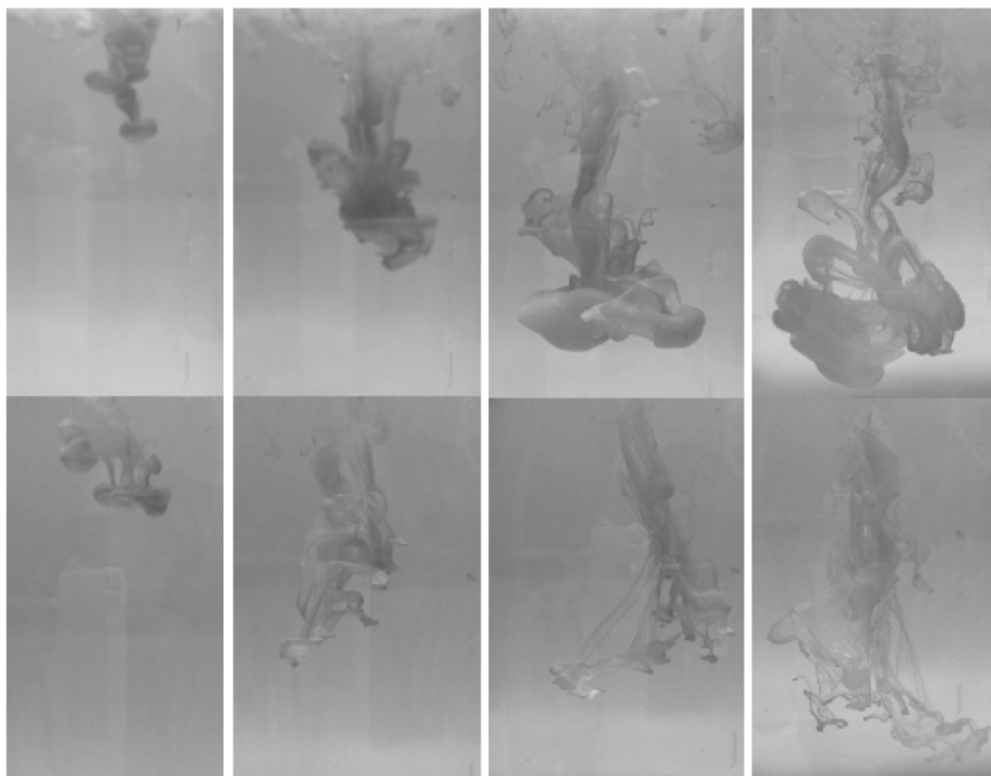
[도 27] 물감의 확산

이에 본 연구는 [도 27]과 같이 사진을 통해 액체 혼합에서 나타나는 유동하는 물감형상을 포착하고, 이를 바탕으로 액체의 유동적 현상을 더욱 심도 있게 관찰하였다.

실험 과정은 약 30cm 깊이에 물을 가득 채운 유리관과 수성물감을 물에 풀어 각각 준비한다. 준비된 물감은 스포이드를 이용해 10cm 간격을 두고 유리관 안에 떨어트린다. 이때 한번 혼합된 유리관 속의 물은 재사용하지 않았다. 물을 재사용 시, 육안으로 물감형상이 희미하게 나타나 형상을 관찰하는데 용이하지 않으므로 사용 후 새로운 물로 교체한다.

실험을 관찰하면서 그 변화과정과 형상에 대한 시각적 인식은 가능하지만, 매번에 실험에서 다른 결과가 나타나기 때문에 형상을 깊이 있게 관찰하고 다각도로 해석하는데 어려움이 발생하였다. 이후 실험에서는 사진기를 통해 [도 28]과 같이 정지된 이미지를 포착하여 더욱 심도 있게 형태를 연구할 수 있었다.

유동하는 물감의 특성상 실험결과로 나타난 물감의 형상은 매번 다르게 나타났다. 하지만 계속된 실험, 관찰 과정에서 그 진행 시점에 따라 물감형상의 유사한 형태의 특성을 공통적으로 발견할 수 있었다.



[도 28] 물감의 확산 과정

물감은 진행시점에 따라 각각 초기, 중기, 후기 3단계로 두드러진 특징을 보였다. 물감이 물속으로 입수되면서 나타나는 초기, 물감이 물속에서 퍼지면서 변화되는 중기, 물과 혼합을 이루기 직전까지 형상인 후기단계로 각각의 단계를 통해 형태적 특징을 찾을 수 있었다.

초기에는 스포이드를 통과하여 낙하하는 힘에 의해 물과 부딪히면서 작고 복잡한 굴곡으로 퍼져나가며 변화되었다. 중기에 오면서 굴곡과 형상의 반경은 넓어지고 굴곡의 크기 또한 점점 커지면서 휘감는 형태로 변화를 이루어 갔고 유동적인 공간을 형성하였다. 또 물과 물감의 완전한 혼합 이전상태인 후기에 접어들면서 가장 큰 굴곡이 형성되었고 전체 과정을 통틀어 가장 확장된 형상으로 부분과 전체 형태에서 유동적 공간이 형성되어 나타났다.

또한 이는 초기부터 형성된 물감의 형상이 유리관 하단 부분까지 이동하여 전체적으로 긴 형태와 부분적으로 작은 굴곡과 함께 큰 굴곡이 특징적으로 나타났다. 물감형상은 초기에서 후기로 갈수록 점점 확산되면서 옅은 색으로 변화되었고 형태적으로 작고 큰 굴곡이 휘감아 진행되어 나타났다. 또한 물감 형상이 뚜렷한 이미지에서 시간이 경과됨에 따라 육안으로 형태를 단정 짓기 모호하고 희미하게 관찰되었다.

이와 같은 결과를 통해 물감의 확산과정에서 변화되어 나타난 형태적 특징에 대한 이해와 해석을 통해 각각의 단계에서 발견된 굴곡의 특징과 형태를 모델링과정을 통해 다각도로 연구하였다.

2) 형태계획

형태는 유동적 현상에서 나타난 초기, 중기, 후기 형태의 특징을 바탕으로 초기 제작과정에서는 굴곡이 많고, 전체적으로 작은 형태로 제작하였다. 이후 굴곡이 완만하고 긴 형태로 전체 크기도 확대하였다. 후기 진행된 작업에서는 굴곡의 크기가 복합적으로 성형된 형태로 작은 굴곡과 넓은 면적의 굴곡이 하나로 맞물린 형태로 하였다. 이후에는 기본적 형태에서의 변화로 마무리 단계에서 윗부분을 개방된 형태로 마무리 하여 외부의 굴곡과 반대되는 내부의 모습도 함께 보여주고자 하였다.

3) 스크래치 계획

스크래치는 유동적 현상에서 나타나는 운동감과 변화과정의 역동성, 방향성을 나타내기 위한 극적요소이다. 본 연구에서 스크래치에 나타난 반복된 선은

형태와 결합하여 리듬감을 부여하고, 무늬를 형성하여 시각적 움직임과 질감을 나타낼 수 있다.

스크래치는 그 특성상 두 가지 이상 색상을 덧칠하여 긁어내는 표현기법으로, 본 연구에서 스크래치는 1차 도포 색상을 바탕색, 2차 도포된 색상을 표면색으로 용어를 정리하였다. 바탕색은 표현하고자 하는 색상에 따라서 색화장토와 여러 가지 종류의 유약을 사용하고 표면색은 테라시질라타와 안료를 혼합한 시편 실험을 통한 결과를 바탕으로 색을 선택하여 사용하고자 하였다.

4) 소성계획

소성은 800℃에서 1차로 소성한 후 고화도 유약으로 시유하여 2차 소성에서 1250℃로 산화 소성할 계획이다. 2차 소성이 완료된 기물 표면에 테라시질라타를 도포하고 스크래치 작업을 한 뒤 1080℃로 기존 테라시질라타 소성온도보다 30℃ 높여 기물표면과 테라시질라타의 밀착력을 높일 수 있도록 3차 소성할 계획이다.

2. 제작과정

1) 성형



① 기초 형태 제작



② 석고틀 사용한
기본형 제작 과정



③ 흙 접합 과정



④ 도구를 사용한
표면 정리 과정



⑤ 도구를 사용한
안쪽 형태 정리 과정

[도 29] 성형 과정

성형의 방법은 흙 판을 이용하여 형태를 만들었다. 성형에 사용된 흙은 백색조형토를 사용하였다. 백색조형토는 큰 형태의 작품 제작 시 샤모트를 많이 함유하고 있어 성형이 용이하고, 굴곡이 많은 형태를 제작하는데 있어서 갈라짐이 적다. 본 연구 형태 또한 굴곡이 많고, 겹쳐짐이 많은 형태이기 때문에 백색조형토 사용이 적합하다 판단되었다.

형태의 시작 부분 성형은 가로 25cm, 세로25cm, 두께 0.5cm의 흙 판으로 밀대를 이용하여 밀어준다. 그리고 판의 가장자리를 곡면으로 잘라 준 후 구부러가며 형태의 기초를 만들어 반정도 건조시킨다. 이때 성형된 형태에 따라 바닥에 중심을 잡기 힘든 형태는 반구형의 석고틀을 사용하여 반건조한다. 가로 40cm, 세로40cm, 두께 0.5cm 판을 밀고, 폭 3cm 정도로 잘라준다.

이 판을 이용해 성형된 형태에 붙여서 쌓아간다. 전체 크기의 1/3 정도에서 바닥면의 위치를 변경하여 바닥면을 정한다. 그리고 다시 흙 판을 접합하고 구부려서 형태를 만든다. 굴곡진 형태 성형 시 큰 굴곡의 형태는 안쪽에 흙을 이용해 지지대를 만들어 지탱하여 형태가 변형되고 주저앉는 현상을 보완할 수 있다. 판 성형 시 붓과, 도구를 교체하며 사용하여 표면에 샤모트를 최대한 다듬어 준다. 이는 표면의 요철을 최소화 하여 스크래치 작업 시 빠르고 강한 운동감에 유연한 곡선을 나타내기 위해서 이다.

성형 마무리 단계에서는 사용 흙보다 수분의 함유를 높이고 흙 판의 두께도 0.3cm 정도로 얇아진 판을 사용하여 형태의 굴곡이 전체적인 형태와 자연스럽게 이어지도록 마무리 하였다.

형태는 유동적 현상에서 나타난 초기, 중기, 후기 형태의 특징을 바탕으로 초기 제작과정에서는 굴곡이 많고 작은 형태의 굴곡을 제작하였으며, 이후 제작에서 굴곡이 커지고 작품의 크기도 확대되었다. 후기 진행된 작업에서는 굴곡의 복합적인 형태로 작은 굴곡과 크고 넓은 면적의 곡선으로 전체적인 형태가 커졌다. 이후에는 앞선 작업의 기본형의 변화로 마무리 단계에서 윗부분이 뚫린 형태로 마무리 하여 변화를 시도하였다.

2) 유약 및 소성

표면색
바탕색
소지표면

【표 1】 스크래치 작업

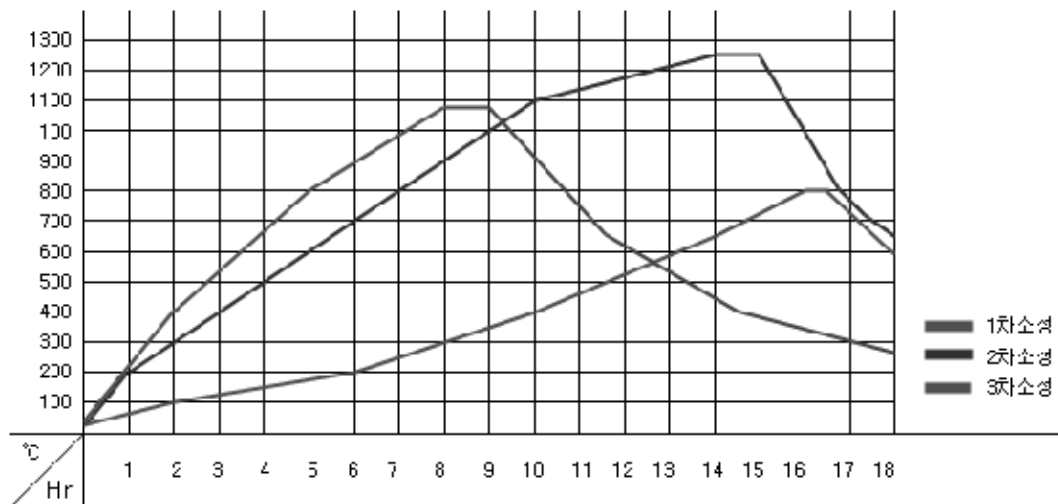
본 연구에 나타난 스크래치 방법에 의해 [표 1]과 같이 소지표면을 기준으로 1차 도포 색상을 바탕색, 2차 도포된 색상을 표면색으로 용어를 정리하였다. 1차 소성이 된 기물은 바탕색에 따라 화장토와 유약을 각기 다르게 사용하였다. 백색조형토의 특성상 성

형 중간 중간 샤모트를 최대한 다듬었지만, 완벽히 매끈한 표면을 나타내는데 부족한 부분과 백색도에서 좋지 못한 부분이 있었다. 이를 이유로, 밝은 색상의 바탕색은 색화장토와 색 비침이 적은 유약을 사용하였고 어두운 색상은 어

두운 계열의 유약을 사용하여 나타냈다. 시유방법은 성형된 형태와 각 유약의 특성상 스프레이, 덤핑, 브러쉬 등으로 각기 다른 방법으로 진행하였다.

[표 2]는 소성도표이다. 소성과정은 총 3차 소성으로 이루어 졌다. 1차 소성은 800℃로 소성하였고, 2차 소성은 고화도 유약을 사용하여 1250℃로 재별 소성하였다. 이후 3차 소성은 테라시질라타에 밀착력을 높이기 위해 1080℃로 소성하였다. 소성 그래프를 분석하면, 400℃에서는 기물에 남아있는 수분이 배출되고, 650℃에서는 결정수가 증발한다.

특히 2차 소성 그래프에 나타난 1000-1100℃에서는 본격적으로 기물에 수축이 일어나는 시기로 1100℃부터 4시간동안 소성온도를 서서히 올려서 안정되게 소성하였다. 또 마지막 최고온도에서 1시간 동안 같은 온도로 유지한 후 소성을 완료하였다.



[표 2] 소성도표

3) 스크래치

(1) Terra Sigillate (테라시 질라타)

표면에 스크래치기법을 사용하기 위해 바탕색과 표면색을 구분하였다.

표면에 보이는 색은 테라시질라타를 사용하여 나타내었고, 바탕에 나타나는 색상은 화장토와 유약으로 나타냈다. 백색조형토의 특성상 성형 중간 중간 샤모트를 최대한 다듬었지만, 완벽히 매끈한 질감을 나타내는데 어려움이 있다.

또 백색도가 좋지 못해 밝은 색상과 샤모트 입자로 인해 비침이 있는 유약을 사용하지 않았다. 백색 테라시질라타는 기본 색상이 흰색으로, 테라시질라타에 색안료를 혼합하여 사용하였다.

[표 3]은 테라시질라타 10g기준으로 각각 안료²⁰⁾를 혼합하여 실험한 결과표이다. 실험 결과를 바탕으로 다양한 색상의 테라시질라타를 제작하였다. 혼합 과정은 준비된 유발에 안료와 소량의 물을 넣고 유봉을 이용해 잘 풀어준다. 이때, 안료 입자가 물에서 풀어지면 테라시질라타를 넣어 혼합하였다. 혼합된 테라시질라타는 사용 시 중간에 저어주어 안료가 침전되어 분리되는 현상을 방지하였다. [도 30]




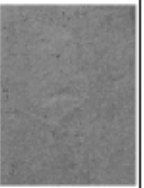








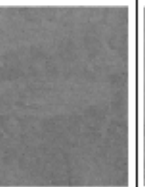
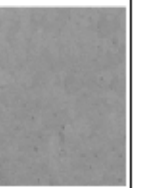




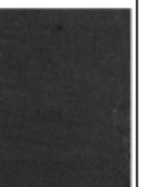


[도 30] 혼합 과정

시편 번호	안료 색상 (번호)	안료 양 (g)	시편 번호	안료 색상 (번호)	안료 양 (g)
1	White	-	11	Brown (H460) Yellow (H200)	4.5 3
2	Yellow (H200)	1	12	Yellow (H200) Red Brown	4 4
3	orange (M13)	1	13	Magenta	1
4	Pink (B300)	1	14	Blue (H510) Red (N771)	5 1
5	Red (N771)	1	15	Blue (H510)	1
6	ochre		16	Blue (H510) Red (N771)	5 7
7	Brown (H460) Yellow (H200)	5 3	17	Black (K02) Brown (H460) Yellow (H200)	5 2 5
8	Green(M55)	1	18	Black (K02) Blue (H510)	1 1
9	Green (M151) Yellow (H200)	1 1	19	Black (K02)	2.5
10	Blue-green (M128) Yellow (H200)	6 1	-	-	-

[표 3] Terra Sigillate 안료 혼합량 (10g 기준)

20) 대원도개, 우리도개 안료

1	2	3	4	5	6	7
						
8	9	10	11	12	13	14
						
15	16	17	18	19	-	-
					-	-

[표 3] Terra Sigillate 안료 혼합 실험결과

(2) 테라시 질라타 도포와 스크래치

테라시질라타와 혼합된 안료는 단색과 두 가지의 색상을 함께 도포하는 혼합 도포의 방법을 이용하였다.

2차 소성이 완료된 기물 표면에 테라시질라타를 평붓을 사용하여 균일하게 도포한다. 또 표면이 완전히 건조되면 다시 덧발라주었다. 이 과정은 총 3번에 나누어 반복한다. 이때 부분적으로 유약의 비침이 있는 부분은 다시 덧발라주고, 전체 도포가 완료되면 바닥면에 테라시질라타를 도포하여 마무리한다.

혼합된 테라시질라타와 안료는 중간에 저어준다. 이는 안료의 침전을 막아 일정한 색상을 나타내기 위함이다. 표면이 건조된 테라는 철 브러시를 이용해 형태의 굴곡을 따라서 선을 이동시켰다. 브러시의 속도는 처음에는 느리게 굴곡의 방향에 따라 이동하여 나타낸다. 이때 생긴 스크래치 선을 기준으로 브러시의 속도를 높여 빠르게 쓸어 긁어준다. 또 스크래치 작업 중간에 테라시질라타 가루의 뭉침이 생기지 않도록 마른 붓을 사용하여 제거해 준다.

스크래치에 사용된 철 브러시의 두께는 제작된 작품의 크기에 따라 그 폭과 밀도가 다른 도구를 사용하였다. 큰 기물은 브러시의 폭이 크고 간격이 넓은 것을 사용하였고, 작은 기물은 브러시가 촘촘한 좁은 폭의 도구를 사용하였다. [도 31]

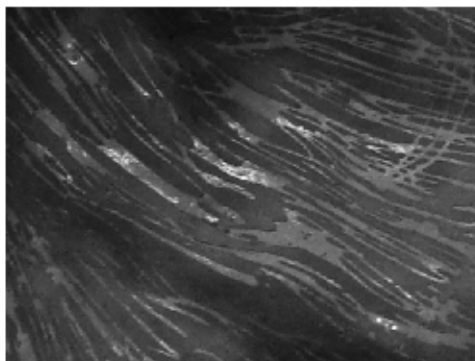


[도 31] 스크래치 작업 과정

(3) 스크래치 및 도구 제작

스크래치는 그 사용 도구에 따라서 선의 성격과 시각적 질감이 달리 표현될 수 있다. 초기 스크래치 작품연구에서는 나무 도구를 사용하여 선 하나 하나 유동적 형태의 방향을 따라 진행하였는데, 선의 간격과 두께가 일정하지 않아 약한 운동감을 가지는 선이 나타났다. [도 32]

이후 작업에서는 철 브러시를 제작하여 사용함으로써 선의 간격과 두께가 비교적 일정하게 나타났고, 철 브러시가 가지고 있는 탄성으로 빠르고 강한 운동감의 예리한 선을 나타낼 수 있었다. [도 33]



[도 32] 나무 도구



[도 33] 철 브러시 도구

브러시 제작은 니퍼를 사용하여 철심을 동일한 크기로 절단하여 평붓 틀에 접착제를 넣어 부착시킨 뒤 니퍼를 사용하여 눌러서 고정되도록 제작하였다.

이때 전체 심의 길이는 3~4cm 정도로 하여 굴곡이 많은 형태의 특성상 굴곡을 따라 이동되는 선을 나타내기 위해 적당한 탄력을 가질 수 있도록 하였다. 또한 형태의 굴곡과 크기에 따라 브러시의 폭과 심의 길이가 다른 것을 사용하였다. [도 34]



[도 34] 스크래치 도구

3. 작품해설

[작품 1, 2] Fluid Phenomenon_7, 8

Fluid Phenomenon_7은 굴곡이 좌우로 퍼져나가면서 이어지는 형태로 물감의 변화과정에서 확산되는 시기에 나타나는 형태와 유사하다. 좌우로 퍼진 굴곡은 위쪽으로 올라가면서 다시 감싸 안는 형태로 마무리 된다. 표현된 스크래치 또한 좌우로 이어지는 굴곡으로 나타나다 아래로 말려 들어가 선의 시작과 끝을 알 수 없게 마무리 되어 나타난다.

Fluid Phenomenon_8은 성형 초반에는 반구형 틀을 기반으로 하여 성형된 형태로, 강한 굴곡을 통해 역동적인 효과를 준다. 형태의 위쪽으로 이어질수록 점점 굴곡이 완만하게 이어진다. 바탕에 검정색 유약 위에 두 가지 색상의 테라시질라타를 겹쳐서 도포하여 표면에 오묘한 색상이 어우러져 나타난다. 또 세 가지로 나타나는 다양한 색은 형태에 굴곡을 따라 선으로 나타나 시각적으로 역동적이고 솟아오르는 이미지를 나타낸다.



[작품 1] Fluid Phenomenon_7
500×320×520mm



[작품 2] Fluid Phenomenon_8
320×320×530mm

[작품 3, 4, 5] Fluid Phenomenon_1, 3, 13

Fluid Phenomenon_1, 3, 13 작품은 작은 굴곡만으로 형성된 형태로, 작은 굴곡으로 이루어진 형태는 움츠러든 것과 같은 물감의 확산 전 단계에서의 모습과 닮아 있다.

세 작품 모두 형태를 놓는 위치에 따라 두 가지 경우에 바닥면이 나타난다. 형태는 보는 위치에 따라 선과 굴곡의 조화로 인해 시각적으로 각기 다른 속도감을 나타낸다. 표면에 나타난 테라시질라타 색상은 형태에서 나타나는 작은 굴곡을 따라 나타난 바탕색과 어우러져 복잡한 선을 통해 관찰자로 하여금 형태를 빠르게 인식할 수 있도록 유도한다.



[작품 3, 4, 5] Fluid Phenomenon_ 1, 3, 13

195×200×190 mm, 260×180×290mm, 150×230×170 mm

[작품 6, 7] Fluid Phenomenon_10, 12

사진 왼쪽 작품은 Fluid Phenomenon_10으로 바닥면 성형에서 반구형 틀을 기반으로 하여 제작된 형태로, 강한 굴곡이 한쪽으로 쏠리면서 불안정한 느낌으로 계속 이어지는 형태이다. 휘어질 것 같은 불안정한 무게 중심이 다시 위쪽으로 이어지면서 굴곡은 점차 완만해지고 중심축으로 무게감을 주어 전체적인 형태가 보는 각도에 의해 불안정한 느낌과 안정된 느낌을 동시에 나타내고 있다. 바탕에 나타난 스크래치는 약한 광택에 유약으로 푸른빛으로 표면에 노란 테라시질라타와 어우러져 시각적으로 모호한 느낌을 자아낸 작품이다.

Fluid Phenomenon_12 역시 전체 형태에서 중심축을 기준으로 휘어져 나타나는 굴곡으로 인해 불안정한 느낌을 주지만 위쪽으로 성형된 굴곡에서 무게를 주어 아래쪽 형태와 균형을 맞추어 긴장감과 역동적인 느낌을 나타내고 있다.



[작품6, 7] Fluid Phenomenon_ 10, 12

370×230×510mm, 280×190×370mm

[작품 8] Fluid Phenomenon_11

Fluid Phenomenon_11은 바닥면과 윗면이 뚫린 형태이다. 전체적인 형태를 보면 총 세 개에 큰 볼륨을 중심으로 작은 굴곡이 감싸 안는 형태로 이어진다. 형태에서 보이는 굴곡은 길게 이어져 물감의 확산 단계에서 시간이 진행된 중기, 후기의 모습과 유사하다. 또한 뚫린 형태를 통해 나타난 내부의 굴곡은 외부의 굴곡과 전혀 다른 새로운 공간을 보여준다. 전체적으로 긴 형태는 하부에서 상부까지 빠른 스크래치 선을 통해 빠르게 확산되는 역동적인 느낌을 준다.



[작품 8] Fluid Phenomenon_ 11

300×320×530mm

[작품 9, 10] Fluid Phenomenon_15, 16

하나의 작품으로 보이는 Fluid Phenomenon_15, 16은 서로 상반된 이미지의 두 작품이다. 작품 표면에 표현된 색상이 서로 반대되어 나타난 작품으로 사용된 색상은 같지만 서로 다른 효과를 주는 작품이다.

Fluid Phenomenon_15는 뚫린 형태로 외부로 나타난 굴곡의 형태와 더불어 반대되는 내부의 형태를 통해 외부에서 느낄 수 있는 부드러운 곡선과 상반되는 느낌을 느낄 수 있다.

반대로 Fluid Phenomenon_16은 하나의 굴곡이 강약에 의해 형성된 형태로 응집된 느낌이 강한 작품이다. 액체의 유동적 현상 초기 물감의 입수 단계에서 빠르게 확산되기 직전의 응집된 모습을 표현하고 있다.



[작품 9, 10] Fluid Phenomenon_ 15, 16

220×200×200mm, 260×190×180mm

[작품 11] Fluid Phenomenon_6

Fluid Phenomenon_6 유동적 현상 시리즈 작업 중 입수된 후 퍼지면서 굴곡이 커지는 형태를 나타내는 중기의 모습을 모티브로 제작된 작품이다.

전체적으로 나타난 굴곡은 부드러운 곡선이 아닌 완만하고 큰 형태로 응집된 상태의 모습으로 확산될 것 같은 느낌을 준다. 스크래치를 통해 나타나는 선은 형태가 가지고 있는 시각적 운동감을 한층 극대화 시킨다. 또 스크래치를 통해 드러나는 바탕의 황색유약은 복잡한 형태의 윤곽을 더욱 강조하고 형태에 대한 시각적 이동을 도와준다. 또한 낮고 넓은 바닥면 형태의 답답함을 벗어나 주변으로 둘러싸 올라오는 굴곡의 다양한 형태를 통해 유동적 현상에서 나타나는 변화과정에서 시작 이후 확산되는 단계의 모습과 흡사하다.



[작품 11] Fluid Phenomenon_ 6

20×290×230 mm

IV. 결론

본 연구는 액체의 유동적 현상을 통해 발견된 유동하는 실체를 관찰하고 포착하여 이를 바탕으로 도자조형으로 표현하기 위한 작품 연구이다. 본 연구를 통해 다음과 같은 결론을 도출하였다.

첫째, 과학적 현상을 바탕으로 물 분자의 운동에 의해 물감이 변화되는 현상의 원리를 이해할 수 있었다. 또 유동성은 가변성, 불확실성, 우연성 등에 특성으로 인해 정형화되거나 규정지을 수 없고 언제든지 변화될 수 있는 상태를 가지고 있어 고립되어 머무르지 않는다. 또 다음과정까지 이어지는 상태에서 항상 고정된 존재를 보장할 수 없는 성질을 이론적 이해를 할 수 있었다.

둘째, 유동하는 실체의 변화과정을 관찰, 포착하여 움직이는 다양한 형상들을 발견할 수 있었다. 발견된 형상은 초기, 중기, 후기로 시간의 경과에 의해 3가지 단계에 형태적 특징으로 정리할 수 있었다. 형태적 특징은 물감이 이동한 흔적으로 굴곡의 연속을 통해 축적되어 유동적 공간을 형성하였고 유동적 공간의 생성으로 이뤄진 전체는 공간적 깊이가 모호하고 복잡한 형태로 기체, 연기와 같은 형상으로 몽환적인 느낌으로 나타남을 발견할 수 있었다.

이를 바탕으로 제작된 작품 초기 형태는 물감의 입수 초기에 생성되는 작은 굴곡의 연속으로 제작하였고, 이후 작업에서는 중기와 후기 현상의 특징인 유동적 공간의 확대를 통해 나타난 형태로 더욱 큰 굴곡으로 제작하였다. 또 후반에 진행된 작업에서는 전체가 개폐된 기본 작업의 변형으로 윗부분이 개방된 형태를 제작하여 다양한 표현을 할 수 있었다.

셋째, 유동적 현상의 특징을 표현하기 위한 기법으로 스크래치를 사용하였다. 스크래치 작업과정에서 표면에 도포된 테라시질라타를 긁어내기 위한 도구로 철을 이용한 붓을 제작하여 붓과 철이 가지고 있는 효과를 동시에 나타내는데 용이하였고, 선의 이동시 탄력을 높일 수 있어서 굴곡이 많은 형태를 긁어내는데 효과적이었다.

넷째, 다양한 굴곡의 형태 제작과 함께 표현기법으로 나타난 스크래치를 통해 유동적 현상에서 발견되는 움직임, 역동성, 시간성, 방향성을 나타낼 수

있었다. 일정한 선의 반복은 무늬를 형성하고 이를 통해 시각적 움직임과 리듬감을 나타냈다. 형태에 굴곡과 함께 이어지는 스크래치 선에 반복을 통해 시각적 움직임과 역동성을 효과적으로 표현할 수 있다.

다섯째, 액체의 유동적 현상에서 관찰된 유동하는 실체에 대한 구체적 형태화로 유동하는 물질을 통해 변화되는 현상과정과 상반되는 정지된 상태의 대상을 표현할 수 있었다. 또한 유동하는 물감의 과정에서 나타나는 굴곡의 변화와 특징을 관찰, 해석을 통해 변형된 형태로 현상을 다각도로 제시할 수 있었다.

다각도로 제시된 도자조형을 통해 유동하는 실체에 대한 인식과 상반된 정지된 이미지 안에 역동성과 조형미를 효과적으로 표현할 수 있다.

본연구자는 유동적 현상에서 나타나는 유동적 실체에 대한 이론적 이해, 관찰 과정에서 형태적 특징을 발견할 수 있었고, 이를 정지된 조형물로 제작하여 스크래치를 통해 함축적으로 나타낼 수 있었다. 또한 본 연구를 통해 도출된 형태연구와 스크래치 연구 결과를 바탕으로 앞으로의 작업에서는 더욱 다양한 형태변화와 색상변화를 모색하여 발전된 조형성을 제시하기 위한 연구를 하고자 한다.

참고문헌

단행본

- [1] Ernst H.J.Gombrich, 차미례역. (2003). “예술과 환영”, 열화당.
- [2] Maitland Graves, 배만실역. (1965). “디자인과 색채”, 이대출판부.
- [3] Phaidon. (2009). "Vitamin 3D New Perspectives in Sculpture and Installation". Phaidon Inc Ltd.
- [4] Rudolf Arnheim, 김춘일역. (2003). “미술과 시지각”, 미진사.
- [5] W.Kandinsky, 차봉희 역. (2000). “점, 선, 면 회화적인 요소의 분석을 위하여”, 열화당.
- [6] Wernr Haftman. (1976).“Painting in the Twentieth Century”, Praeger Publishers.
- [7] Werner Spies. (1979). “막스 에른스트”, 열화당.
- [8] 우에다이라 히사시, 오진곤 역. (2000). “물이란 무엇인가”, 전파과학사.
- [9] 이경성. (1975). “미술이란 무엇인가”, 일지사.
- [10] 사카베 메구미 등, 이신철역. (2009) “칸트사전”, 도서출판 b.
- [11] 표영평. (2001). “상수도 공학”, 동화기술교역.
- [12] 한석우. (1991). “입체조형”, 미진사.

학위논문

- [1] 구성하. (2012). 「에른스트 작품세계의 작품형성과 회화기법연구」, 군산대학교 대학원 석사학위논문.
- [2] 김보라. (2009). 「물을 이용한 생명력에 관한 표현연구」, 본인작품중심으로, 성신여자대학교 아트디자인대학원 석사학위논문.
- [3] 김지미. (2007). 「물의 유동적 이미지 표현연구」, 성신여자대학교 대학원 석사학위논문.
- [4] 김태수. (2005). 「비선형 공간에 나타난 유동적 특성에 관한 연구」, 건국대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- [5] 송관숙. (1997). 「유동적 형상에 관한 본인작품연구」, 동국대학교 대학원 미술학과 석사학위논문.
- [6] 위정희. (2010). 「매체의 특성이 반영된 우연한 효과에 의한 감성표현 연구, 본인 작품을 중심으로」, 국민대학교 대학원 석사학위논문

- [7] 이성민. (2007). 「디지털 공간의 유동적 표현특성 연구, 들뢰즈의 생성 사유를 중심으로」, 국민대학교 테크노디자인전문대학원 석사학위논문.
- [8] 이인순. (2008). 「해금산조의 선을을 시각화 한 의상디자인 연구, 스크래치 기법을 중심으로」, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- [9] 이현정. (2007). 「디지털기법에 의한 공간의 액상화 표현 경향에 관한 연구」, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- [10] 정은주. (2005). 「선의 이해를 통한 그리기지도 방안 연구」, 진주교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- [11] 채미지. (2009). 「물의 유동성에 관한 조형적 표현 연구」, 본인작품 중심으로」, 성신여자대학교 아트디자인대학원.
- [12] 최청호. (2008). 「Max Ernst에 관한 연구, 표현기법과 이미지에 관한 분석」, 강릉원주대학교 대학원 석사학위 논문.

정기간행물

- [1] 월간도에 2007. 9월호

참고사이트

- [1] <http://burdu976.com>
- [2] <http://metamuseum.tumblr.com>
- [3] <http://miapearlman.com>
- [4] <http://terms.naver.com>
- [5] <http://www.clayPark.net>
- [6] <http://www.doopedia.co.kr>
- [7] <http://www.korean.go.kr>
- [8] <http://www.miapearlman.com>
- [9] <http://www.skyrill.com>

Abstract

Title : A Study on the Formative Ceramic Art Motivated by the Fluid
Phenomenon of Liquid
- Focused on Scratch -

Song, Kyung Jin
(Supervisor Kim, Jong Hyun)
Dept. of Ceramic Arts
Graduate School of Industry and Engineering
Seoul National University of Science and Technology

Fluidity is a property to flow and to move like liquid and changes with motion through its environment or external factor. And because of its characteristics such as uncertainty, variableness and contingency, it is difficult to define or predict accurately it. But fluidity implicates many possibilities of generating, removing and expanding. Colorful forms discovered in these fluidic phenomena provide new inspirations and motivations to express as an art.

This study aims to express a substance to flow through ceramic plastic art based on the motive of fluidic phenomena of liquid. By observing form of paints changed in liquid and understanding the phenomena, characteristics of forms in initial, middle and late stages, respectively were discovered and based on them, characteristics appeared in each stage were shaped in three dimensions.

In the production, in order to express a very crooked and accumulated shape in the aspect of form, white grogged clay body was used for minimizing shape transformation and crack. And dark glaze and colored clay were applied to minimize lower whiteness and chamotte grains.

To express contrast between background color and surface color through scratches, the surface finished with second-baking were applied with Terra Sigillate and then repeated lines were expressed with scratches. Combination of

two colors appeared by scratches is moving in accordance with winding shape with repeated lines while motion of lines is expressed in continuous connection according to winding of forms without discontinuity in a moment. The line of scratches forms regular patterns through repetition and it makes visual motion. And motion and texture of line on the scratches function as dramatic factor to show dynamic, direction and temporality in fluidic phenomena.

The work is a ceramic plastic art of static status, which is opposite to motion of matter to flow by time, suggesting multilaterally characteristics and changes of each stage in reality and expressing effectively dynamic, direction and temporality of fluidic phenomena of liquid by scratches.