

미술학석사 학위논문

사물을 이용한 확산적 사고방식의
도자조형 연구
- 불편한 자를 중심으로 -

A Study on the Ceramic Sculpture of Divergent Thinking
by Utilizing the Objects
- Focused on Uncomfortable 'Ruler' -

2018년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

오 진 희

사물을 이용한 확산적 사고방식의
도자조형 연구

- 불편한 자를 중심으로 -

A Study on the Ceramic Sculpture of Divergent Thinking
by Utilizing the Objects

- Focused on Uncomfortable 'Ruler' -

지도교수 이명아

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함

2018년 1월

서울과학기술대학교 일반대학원

도예학과

오 진 희

오진희의 미술학석사 학위논문을 인준함

2018년 1월

심사위원장 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

목 차

요약	i
표목차	iii
도목차	iii
작품목차	iv
I. 서 론	1
1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	2
II. 이론적 고찰	4
1. 일반적 이론 고찰	4
1) 사물의 이론적 개념 및 특성	4
2) 확산적 사고의 일반적 개념 및 특성	4
2. 사물을 통한 확산적 사고방식의 예술적 고찰	6
1) 사물을 통한 예술적 표현 특징	6
2) 확산적 사고를 통한 사물의 예술적 가치 및 특징	8
3) 사물을 통한 확산적 사고방식의 예술적 표현 분류 및 사례	8
3. 사물 ‘자’에 대한 고찰	16
1) 사물 자의 일반적 개념 및 분류	16
2) 사물 자의 예술적 표현 특징	18
III. 작품제작 및 해설	20
1. 작품계획	20
2. 제작과정	21
1) A형식(일반적인 자)을 대상으로 한 조형계획	21
(1) 형태적 표현	21
(2) 제작방식(원형 및 석고몰드)	22
(3) 표면장식(전사기법)	25
2) B형식(삼각자)을 대상으로 한 조형계획	27
(1) 형태적 표현	27
(2) 제작방식(원형 및 석고몰드)	28
(3) 표면장식(전사기법)	30

3) C형식(모양자)을 대상으로 한 조형계획	30
(1) 형태적 표현	30
(2) 제작방식(도판 성형)	31
3. 작품해설	32
1) A형식(사용하기 불편한 일반적인 자)	32
2) B형식(사용하기 불편한 삼각자)	38
3) C형식(사용하기 불편한 모양자)	42
4) Display	46
IV. 결론	49
참고문헌	51
영문초록(Abstract)	53

요 약

제 목 : 사물을 이용한 확산적 사고방식의 도자조형 연구

- 불편한 자를 중심으로 -

현대 사회에는 다양한 정보와 기술이 넘쳐나고 있다. 이러한 상황 속에서 인간은 실패할 확률을 최소화하기 위해 합리적 또는 이성적인 대상에 상대적인 안정감과 가치를 느낀다. 이는 획일적인 사고방식과 고정관념을 초래하고, 유연한 사고를 하는데 어려움이 생기게 되며 다양한 가능성을 제약받게 된다. 때문에 현대 사회는 인간의 가장 고차적인 사고능력으로써 지능과 별개로 창의성을 더 중요하게 생각한다. 모든 분야를 막론하고 확장된 사고력은 우리 사회의 경제 발전 및 그 가능성으로써 높이 평가받고 있다. 특히 예술 분야에서 그 가치는 더 높이 평가되고 있다. 많은 예술가들이 일상속의 사물을 이용하여 그들만의 확장된 사고력으로 예술적 의도를 표현한다. 그들은 획일적인 사고방식에서 벗어나 새로운 발상으로 다양한 가능성을 제시하기도 한다.

이렇듯 확산적 사고방식은 대상의 본질을 파악하고 인지하는 것을 넘어 광범위하게 탐색함으로써 문제에 대해 다양한 해결책이나 새로운 가능성을 얻을 수 있는 중요한 요소이다.

본 연구에서는 우리 생활에서 익숙한 사물을 다르게 표현함으로써 대상의 본래 의도나 목적을 벗어나 새롭게 의식할 수 있는 기회와 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 한다. 따라서 본 연구자는 일상적인 사물 ‘자’에 깃들여 있는 논리적 구조를 파악하여 사용성이 불편하도록 변형시키는 작업을 통해 주제를 표현하고자 한다.

논문의 이론적 배경에는 사물의 개념 및 특성에 대해 고찰하고 예술적 표현 대상으로의 가능성에 대해 살펴보았다. 또한 확산적 사고의 개념과 예술 영역에서의 표현 특징에 대해 살펴봄으로써 확산적 사고에 의해 다르게 표현되는 사물의 모습을 통하여 제시되는 가치와 가능성에 대해 살펴보았다.

작품제작 및 해설에서는 이론적 배경에서 진행한 연구를 바탕으로 작품계획, 제작과정, 작품내용으로 분류하여 서술하였다. 작품 계획 및 제작 과정에서는 일상적인 사물인 ‘자’에 깃들여 있는 논리적 구조를 파악하는 과정을 통해 대상의 의도와 사용 목적에 따라 세 가지 형식으로 분류하고 각각 사용성이 불편하도록 변형하여 제시하였다. 또한 형식에 따라 석고 원형, 석고 몰드, 도판

성형에 대하여 서술하고 상회 전사에 대해 설명하였다. 작품 해설에서는 각 형식의 변형 의도를 제시함으로써 주제를 효과적으로 표현하고자 하였다.

본 연구를 통해 확산적 사고방식의 개념 및 가치뿐만 아니라 사물이 가진 의미와 역할을 연구함으로써 사물을 이용한 확산적 사고방식의 도자조형 연구에 관한 가능성과 그 가치를 인식하였다. 이에 인간의 획일적인 사고방식과 고정 관념에 문제의식을 느낀 본 연구자는 이러한 연구를 바탕으로 일상적인 사물 중에서 합리적이며 객관적인 표본으로써 자를 선택하여 사용하기 불편하도록 변형시키는 작업을 통해 주제를 표현하였다.

따라서 본 연구자는 사물에 깃들여 있는 논리적 구조를 연구하여 일반적인 사물을 사용하기 불편하도록 변형시킴으로써 대상의 본래 의도나 목적을 벗어나 새롭게 의식할 수 있는 기회와 기존의 것과는 다른 모습을 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 제공하고자 한다.

표 목 차

- <표 1> 자의 종류 및 특징
- <표 2> 비중에 따른 현대소재 울트라본 85 수축률
- <표 3> 문교 CH석고 표준 배합비율
- <표 4> 문교 CH석고 표준 배합비율

도 목 차

- [그림 1] Pablo Picasso, 등나무 의자가 있는 정물, 1912
- [그림 2] Georges Braque, 바이올린과 파이프. 1913
- [그림 3] Claes Oldenburg, 거대한 햄버거, 1962
- [그림 4] Claes Oldenburg, 찢어진 단추, 1981
- [그림 5] 알몸 엑스포메이션 , 엉덩이(The Buttocks), 2008
- [그림 6] 알몸 엑스포메이션 , 팬티 프로젝트(Pants Project), 2008
- [그림 7] Marcel Duchamp, Fountain, 1917
- [그림 8] Marcel Duchamp, L.H.O.O.Q, 1919
- [그림 9] Man Ray, 선물, 1921
- [그림 10] Man Ray, 앵그르의 바이올린, 1924
- [그림 11] Carl Andre, 137 firebricks , 1966
- [그림 12] Carl Andre, Steel Zinc Plain, 1969
- [그림 13] Tracey emin, 나의 침대, 1998
- [그림 14] Tracey emin, 나와 함께 잤던 모든 사람들, 1995
- [그림 15] 박선기, Slice of sensitivity, 2012
- [그림 16] 박선기, Point of view, 2008
- [그림 17] Richard Slee, Carrot and Stick, 2012
- [그림 18] Richard Slee, Viral Brush, 2008
- [그림 19] Richard Slee, Saw (with white triangular handle), 2009/2010
- [그림 20] Katerina Kamprani, The Uncomfortable Broom
- [그림 21] Katerina Kamprani, The Uncomfortable Champagne Glasses
- [그림 22] Petrice Letarnec, Jean Prouve - Gueridon Table 변형, 2017
- [그림 23] Petrice Letarnec, Charles & Ray Eames - Eames Side Chair 변형, 2017
- [그림 24] Raoul Hausmann, Spirit of Our Time, 1920

- [그림 25] Jac Leirner, Metal. plastic. wood and plexiglass, 2013
- [그림 26] 일반적인 형태의 불편한 자
- [그림 27] 한쪽 모서리가 울퉁불퉁한 형태의 불편한 자
- [그림 28] 원기둥 형태의 불편한 자
- [그림 29] 추가된 요소로 인한 불편한 자
- [그림 30] 높이가 높은 형태의 불편한 자
- [그림 31] 실린더 형태의 불편한 자
- [그림 32] 원기둥 형태의 불편한 자'의 드레인 캐스팅 몰드
- [그림 33] '높이가 높은 형태의 불편한 자'의 드레인 캐스팅 몰드
- [그림 34] '일반적인 형태의 불편한 자 / 한 쪽 모서리가 울퉁불퉁한 형태의 불편한 자 / 추가된 요소로 인한 불편한 자'의 솔리드 캐스팅 몰드
- [그림 35] 일반적인 눈금, 치수
- [그림 36] 변형된 눈금, 치수 1
- [그림 37] 변형된 눈금, 치수 2
- [그림 38] 변형된 눈금, 치수 3
- [그림 39] 변형된 눈금, 치수 4
- [그림 40] 변형된 눈금, 치수 5
- [그림 41] 변형된 눈금, 치수 6
- [그림 42] 변형된 눈금, 치수 7
- [그림 43] 변형된 눈금, 치수 8
- [그림 44] 각을 재기 불편한 형태의 삼각자
- [그림 45] 보각을 이용한 불편한 삼각자
- [그림 46] 추가된 요소로 인한 불편한 삼각자
- [그림 47] 가운데 구멍이 없는 불편한 형태의 삼각자
- [그림 48] 사면체 형태의 불편한 삼각자
- [그림 49] 30°, 60°, 90°로 이루어진 삼각자의 솔리드 캐스팅 몰드
- [그림 50] 45°, 45°, 90°로 이루어진 삼각자의 솔리드 캐스팅 몰드
- [그림 51] 자의 눈금, 치수
- [그림 52] 작업에 사용된 기본적인 형태의 모양자
- [그림 53] 도형의 면이 울퉁불퉁한 형태의 불편한 모양자
- [그림 54] 추가된 요소로 인한 불편한 모양자

작 품 목 차

- [작품 A] Uncomfortable Ruler 1
- [작품 A] Uncomfortable Ruler 2
- [작품 A] Uncomfortable Ruler 2
- [작품 A] Uncomfortable Ruler 3
- [작품 A] Uncomfortable Ruler 4
- [작품 A] Uncomfortable Ruler 5
- [작품B] Uncomfortable set square 1
- [작품B] Uncomfortable set square 2
- [작품B] Uncomfortable set square 3
- [작품B] Uncomfortable set square 4
- [작품C] Uncomfortable Shape Ruler 1
- [작품C] Uncomfortable Shape Ruler 2
- [작품C] Uncomfortable Shape Ruler 3
- [작품C] Uncomfortable Shape Ruler 4

I. 서 론

1. 연구배경 및 목적

현대 사회에는 다양한 정보와 기술이 넘쳐나고 있다. 이러한 상황 속에서 현대인들은 발전되기도 하지만 도태되기도 한다. 인간은 자기개발과 발전을 위해 보다 많은 지식을 습득하고자 노력한다. 이러한 과정에서 그들은 실패적 확률을 최소화하기 위해 합리적이거나 이성적인 대상에 상대적인 안정감과 가치를 느낀다. 이러한 경향은 획일적인 사고방식과 고정관념을 초래하며, 인간은 유연한 사고를 하는데 어려움이 생기고 다양한 가능성에 대해 제약을 받는다.

많은 정보 기술과 일률적인 사고방식의 흐름으로 인해 현대인들은 점점 더 새로운 지식을 창출해 내기 어려운 상태가 되고 있다. 때문에 현대 사회는 인간의 가장 고차적인 사고능력으로 지능과는 별개로 창의성을 더 중요하게 생각한다. 창의성은 현재 어느 분야에서나 주목되고 있으며 그 자체만으로 하나의 중요한 연구영역이 되기도 한다. 창의력의 가치는 새로운 발상을 기준으로 한다. 대상을 다양한 관점으로 바라보며 비일상적인 아이디어라 해도 그 가치를 인정받을 수 있다. 또한 창의적인 사고는 대상의 본질을 파악하고 인지하는 것을 넘어서 광범위하게 탐색하고 문제에 대해 다양한 해결책이나 답을 제시할 수 있는 가능성이 커진다. 즉, 인간이 확장된 사고방식으로 대상을 바라보는 것은 문제에 대한 해결 가능성을 키울 수 있다.

많은 정보와 기술의 발전이 거듭됨으로써 우리의 삶속에는 다양한 사물들이 존재한다. 이러한 사물은 물리적 대상을 넘어 시간·장소·상황과 그 대상의 사용자에 따라 그 의미가 변하기도 한다. 이렇듯 사물은 인간과 삶의 의미를 포괄하는 ‘관계’의 매개물이라 볼 수 있다. 때문에 고대부터 현대미술로 넘어오면서 사물은 많은 예술가들에 의해 표현대상이 되기도 했다. 그들은 일상에 깃들여 있는 익숙해진 사물을 예술적 표현 수단으로 이용함으로써 대상에 대한 인식의 새로움, 혹은 불편함, 반가움, 낯설음 등을 통해 그들의 예술적 의도를 표현하였다. 또한 그들의 일반적인 사물의 기능 및 역할을 넘어서 새로운 발상은 다양한 가능성 제시하였다. 그 결과 확장된 사고를 통해 사물을 재해석한 예술가들과 그들의 작품은 지금도 그 가치를 인정받고 있다.

이에 본 연구에서는 일상적이고 익숙한 대상의 사물들 중에서 ‘자’를 선정하였다. 길이와 부피와 무게를 재는 자는 사람에게 공간 감각의 통일성을 확보하게 하고, 측정을 통한 각종 기술의 발달, 등 모든 방면에서 필수품이다. 때문에 자라는 대상은 실생활에서 그 모습은 다양하지만 근본적인 논리적 구조와 기준이 명확하다.

이에 본 연구자는 이러한 합리적인 사물에 깃들어 있는 논리적 구조를 파악한 뒤 물리적으로 사용성이 불편하도록 변형시켜 제시하고자 한다. 이러한 연구를 통해 기존의 것과는 다르게 표현함으로써 사고를 확장시킬 수 있는 기회를 마련하고자 하며 평상시 인식하지 못했던 것들에 대한 특별한 계기가 마련될 수 있도록 하는데 그 목적을 두었다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 일상적인 사물을 확산적 사고방식에 의해 사용성이 불편하도록 제작하는 도자조형 연구로 범위는 다음과 같다.

첫째, 사물에 대한 일반적 고찰을 통해 이론적 개념 및 특성을 알아본다.

둘째, 확산적 사고의 일반적 고찰을 통해 이론적 개념과 특성을 알아본다.

셋째, 예술적 표현 수단으로써 사물의 가치와 그 가능성을 탐색하고 그 사례를 제시한다.

넷째, 확산적 사고방식을 통한 사물의 예술적 표현에 대해 연구하고 그 특징을 조사한다.

다섯째, 확산적 사고방식을 통한 사물의 예술적 표현에 대해 이를 적용한 사례를 제시한다.

여섯째, 자의 일반적 이론과 예술적 표현 특징에 대해 조사한다.

본 연구 방법은 다음과 같다.

첫째, 확산적 사고를 통해 사물을 변형시켜 제작하는 조형작업으로써 표현에 적합한 사물을 탐색하고 대상에 깃들어 있는 구조와 논리성을 파악한다.

이때, 본 연구에서는 사물의 대상을 자로 선정한다.

둘째, 선정된 대상의 범위 안에서 다양한 종류를 조사하여 각 종류별로 파악된 요소들을 근거로 물리적 사용성이 불편하도록 제작방식을 연구하고 도면을 설계한다.

셋째, 작품은 도출된 종류에 따라 솔리드 캐스팅(Solid Casting)용 몰드와 드레인 캐스팅(Drain Casting)용 몰드 제작, 도판 성형으로 구분하여 제작한다.

넷째, 작품에 사용된 상회전사기법은 두 가지의 역할로 눈금 및 치수가 변형되어 사용성이 불편하도록 표현된 시각적인 효과와 기성품의 기능적 역할을 재현함으로써 완성도를 높이기 위한 시각적인 효과로써 구분된다.

다섯째, 작품의 특징에 따라 Display의 방식을 다르게 계획함으로써 주제를 보다 더 효과적으로 전달하고자 한다.

II. 이론적 고찰

1. 일반적 이론 고찰

1) 사물의 이론적 개념 및 특성

일반적으로 우리는 삶에서 어떤 특정 공간을 점유하고 있는 물리적 실체를 사물(事物)이라 일컫는다. 하지만 더 나아가 사물에 쓰여진 한자어의 의미를 헤아려보면 사물은 일, 사건, 사태를 뜻하는 ‘사(事)’와 물리적 대상을 뜻하는 ‘물(物)’의 결합으로 되어 있다. ‘물’이 정적이며 물리적인 단일성과 공간성에 초점이 맞추어져 있다면, ‘사’는 동적이고 시간적이며 관계적인 양상·사태를 포함한다.¹⁾ 즉, 사물은 물리적 대상이라는 것을 넘어 시간·장소·상황에 따라 또 누가 그것을 사용하는가에 따라 그것에 대한 의미체가 변할 수 있다. 이는 많은 철학자들에게 관심의 대상이 되기도 했다. 이 논문은 다양한 관점을 제시한 학자들 중 독일의 실존주의 철학자 마르틴 하이데거(Martin Heidegger)²⁾의 관점에 의거하여 사물의 범위를 살펴보고자 한다. 그는 “사물은 육체의 지각에서 감각을 통해 인지 될 수 있는 감각적인 것이다.”라고 정의하며³⁾ 인간의 육체적 감각을 통해 인식할 수 있는 영역으로 그 범위를 좁혀 제시했다. 이렇듯 물리적 실체를 사물이라 정의할 수 있다.

2) 확산적 사고의 일반적 개념 및 특성

정보와 기술이 넘쳐나는 현대 사회에서 창의성은 중요한 요소일 뿐만 아니라 인간의 가장 고차적인 사고능력으로 간주된다. 지난 날 과학, 예술분야 등 역사적으로 인정받을 수 있는 대단한 업적을 남긴 사람들의 공통적 능력 또한 창의성이다.

창의성은 ‘새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 만들어 내는 능력’ 또는 ‘전통적인 사고방식을 벗어나서 새로운 관계를 창출하거나, 비일상적인 아이디어를 산출하는 능력’을 일컫는다.⁴⁾ 현재 어느 분야에서나 주목되고 있는 창의성은 그 자체만으로 하나의 중요한 연구영역이 된다. 1950년 인간 지능을 연구한 초기

1) 함돈균(문학평론가) 저 『사물의 철학』, 세종서적, 2015, p.5

2) 독일의 실존철학자. 주요 저서는 《존재와 시간》이다. (네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/>)

3) 도널드 프레지오시 저 『꼭 읽어야 할 예술이론과 비평 40선』, 정연심, 김정현 번역, 미진사, 2013, p.385

4) 창의성 교육 심리학 용어. (네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/>)

연구자들 중 길포드 박사(J. P. Guilford)는 창의력의 특성과 관련하여 확산적 사고의 개념을 최초로 제안했으며 마크 런코 교수(Dr. Mark Runco)에 의해 확산적 사고가 창의성의 분명한 지침이 될 수 있다고 제시되었다. 확산적 사고의 개념은 창의적 사고의 개념 형성에 많은 영향을 미치고 있다.⁵⁾ 특히 교육학과 심리학 분야에서 학습을 위한 활용 방안으로 연구가 이어지고 있다.⁶⁾

확산적 사고(Divergent Thinking)는 지능과는 별개로 전혀 새로운 지식을 창출해 내는 사고로써, 고정관념에서 탈피하여 다양하며 유연한 사고를 통해 최대의 많은 가능성을 탐색하는 과정이라 볼 수 있다. 즉, 사고를 명료, 확장, 발전시키는 것이다. 이러한 사고능력은 주어진 문제에 대한 유창성, 독창성, 유연성 등의 성향을 통해 그 가능성을 제시할 수 있다.

첫째, 유창성(fluency)

창의성의 한 종류로 여러 가지의 시각이나 해결 방안을 빠르게 많이 떠올리는 능력을 말한다. 다양한 아이디어가 필요 할 때 중요한 능력이 된다. 물론 많은 아이디어나 해결방안들이 문제를 모두 해결할 수 있는 건 아니지만 이 과정에서 창의적인 해결 방안 등이 문제를 해결하는 가능성을 키워준다. 예를 들어 ‘~에 대해 얼마나 많은(경우의 수) 생각 할 수 있는가?’와 같은 문제가 사고의 유창성을 요구한다고 볼 수 있다. 고정관념을 벗어나 자유로운 사고방식이 유창성을 키우기 위한 방식이다.⁷⁾

둘째, 독창성(originality)

독특하거나 매우 비일상적인 아이디어를 생산하는 성향으로써, 기존 지식의 단순한 통합이 아닌 새롭고 흔히 볼 수 없는 반응을 얻어내는 능력을 의미한다. 가치의 판단 기준은 유일성에 근거한다. 즉, 일반적이지 않다거나, 좀처럼 볼 수 없는 희귀한 것을 도출해내는 능력이다. 예를 들어 ‘~에 대해 얼마나 독특하게 생각 할 수 있는가?’와 같은 문제가 사고의 독창성을 요구한다고 볼 수 있다. 평소 습관적인 연습이 독창성을 기르는데 도움이 된다.

셋째, 유연성(flexibility)

5) John Houtz 저 『창의성을 부르는 심리학』, 김정희 번역, 시그마프레스, 2007, p.47

6) 확산적 사고. (네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/>)

7) 창의성, (위키백과, <https://ko.wikipedia.org>)

고정된 사고방식에서 벗어나 다양한 각도에서 해결책을 찾아내는 성향을 말한다. 즉, 다양한 생각을 통해 변화하는 상황에 적응하고 서로 다른 방법을 생산하는 능력이다. 예를 들어 ‘~에 대해 얼마나 다양하게(종류별로) 생각 할 수 있는가?’와 같은 문제가 사고의 유연성을 요구한다고 볼 수 있다. 확산적 사고에선 고착성(fixity)과 상반되는 성향을 일컫는다. 개인이 너무 많은 지식을 가질 때, 그들은 가능성보다는 현실에 초점을 맞춰 생각하게 된다. 이를 벗어나 생각한다면, 개인의 광범위하고 다양한 반응을 통해 독창적인 아이디어를 찾게 된다. 다시 말해 고착성(fixity)을 회피하는데 도움이 된다.

이렇듯 확산적 사고에는 유창성, 독창성, 유연성의 사고 능력이 지표가 된다. 이는 정보를 광범위하게 탐색하고 문제에 대해 정해져 있지 않은 다양한 해결책이나 답을 모색하는데 큰 도움이 된다. 따라서 우리는 창의적 발상을 위해 대상의 본질을 파악하는 인지력 뿐 만 아니라 지속적으로 생각하는 습관이 필요하다. 라이너스 폴링(Linus pauling)에 의하면 ‘좋은 아이디어를 얻기 위한 최상의 방법은 되도록 많은 아이디어를 생각하는 것’ 이라 했다.⁸⁾

2. 사물을 통한 확산적 사고방식의 예술적 고찰

많은 예술가들이 일상속의 익숙한 사물을 관심의 대상으로 삼는다. 또한 자신들의 표현적 욕구를 충족시키기 위하여 대상을 다른 관점으로 제시하기도 한다. 이러한 예술적 활동은 관객에게 기본적으로 인식되는 대상의 개념을 넘어 확산적 사고를 할 수 있는 기회를 제공한다.

1) 사물을 통한 예술적 표현 특징

우리의 일상은 다양한 사물들로 가득 차 있다. 때문에 고대부터 현대미술로 넘어오면서 많은 예술가들이 고유의 통찰력으로 기억, 회고, 자아 표현, 의미 전달 등의 매개체로 사물을 이용하기도 했다.

일상의 사물이 도입된 초창기 사례는 20세기 입체주의(입체파)⁹⁾ 작가들의 콜

8) 이성진, 김계현 저 『교육심리학의 새로운 쟁점과 이론』, 교육과학사, 1999

9) 1900~1914년 파리에서 일어났던 미술 혁신 운동. 20세기에 가장 중요한 예술 운동의 하나. 유럽 회화를 르네상스 이래의 사실주의적 전통에서 해방시킨 회화 혁명으로 지칭되고 있다.

(네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/>)

라주에서 찾을 수 있다. 콜라주¹⁰⁾ 기법은 실제 사물을 화면에 부착시키는 방법으로써 결과물보다 개념이나 아이디어를 더 중요시 하였다. 또한 이러한 표현 방법은 그 시대의 미술 경향에서 매우 혁신적인 것으로써 사물을 전혀 다른 곳에 두었을 때 그것이 새로운 존재에 도달할 수 있는 가능성을 제시해주었다.

파블로 피카소(Pablo Picasso)는 최초의 콜라주 기법을 사용한 작가로써 레몬, 오이, 유리잔, 파이프, 종이 등의 다중시선으로 표현한 정물화에 등나무 의자가 인쇄된 천 조각을 붙이고 테두리에 밧줄을 둘렀다.[그림 1]

조르주 브라크(Georges Braque)는 색 칠한 종이를 화면에 부착하여 회화의 기법으로 표현된 사물에 실재감을 부여했다.[그림 2]



[그림 1]
Pablo Picasso, 등나무 의자가 있는 정물, 1912



[그림 2]
Georges Braque, 바이올린과 파이프. 1913

이러한 가능성은 미래에 다다, 초현실주의, 팝아트의 작가들에게도 영향을 주게 된다. 이 시대의 예술가들은 과거와 달리 예술과 관계없는 사물의 한 부분을 이용하거나 그들만의 통찰력으로 사물에 새로운 시각을 담고 구체화하는 등 다양한 방식을 통하여 단순한 화면의 구성 요소가 아닌 독립된 존재로써 작품에 표현했다. 오늘날 이렇게 예술로써 활용된 상징적 기능의 사물을 오브제(Objet)¹¹⁾라 한다. 이렇듯 오브제는 사물의 일상적인 용도에서 벗어나 보는

10) 콜라주(collage)는 질(質)이 다른 여러 가지 형질, 비닐, 타일, 나뭇조각, 종이, 상표 등을 붙여 화면을 구성하는 기법이다. (위키백과, <http://ko.wikipedia.org/>)

사람으로 하여금 체험해보지 못했던 연상 작용이나 환상을 불러일으키게 하는 상징적인 기능의 대상을 말한다. 때문에 오브제는 다양하고 많은 예술 작품들의 표현수단이 되어왔다. 현 시대의 많은 예술가들 역시 자신만의 독자적인 방식으로 다양한 오브제 작품들을 제시하고 있다.

2) 확산적 사고를 통한 사물의 예술적 가치 및 특징

과거부터 현대까지 많은 예술가들이 그들만의 방식으로 예술적 표현을 시도해 오고 있다. 이에 일반적이고 진부하지 않은 표현 수단으로 사물을 이용하여 예술적 표현을 시도하기도 한다. 일상적인 사물을 이용해 자신들의 내면을 표현하는 예술가들에게는 사물이 인류가 정해놓은 기준과 통념, 개념을 상징하는 대상이 되기도 한다. 때문에 진취적이며 전위적인 성향을 가진 대부분의 예술가들은 일반적인 사물이 갖는 역할 및 기능, 가치 등의 기준을 벗어나 사고를 확장시켜 사물을 바라봄으로써 의도를 표현한다. 이러한 시도를 통해 보편적으로 받아들이려 왔던 개념에 관하여 부정하기도 하고, 모순된 기준의 통념과 질서를 상기시키기도 한다. 또한 예술을 일상적 차원으로 이끌어 내며 예술과 삶이 일체화 되는 가능성을 제시하기도 한다. 이렇듯 많은 예술가들이 자신들의 경험과 인식으로 인해 깨닫는 문제의식을 전달하기 위하여 일반적인 사물의 기준을 벗어나 다양한 방식으로 대상을 표현한다. 이러한 시도는 대부분 반항적으로만 비춰질 수 있지만 기성의 모든 도덕적, 사회적, 속박으로부터 정신을 해방시킬 수 있는 계기가 되기에 충분하다.

3) 사물을 통한 확산적 사고방식의 예술적 표현 분류 및 사례

클래스 올덴버그(Claes Oldenburg)는 미국의 조각가로서 대표적인 팝아트 미술가이다. 그는 관객들의 이목을 집중시키기 위하여 소프트 조각이라 하는 평범한 사물의 형태를 부드럽고 유연한 천을 이용하여 거대한 크기로 제작하는 방식과 사물을 엄청난 규모로 확대시키는 방식으로 작품을 제작한다. 또한 그의 제작된 작품은 주변 대상들과의 조화와 상관없는 공간에 놓이기도 한다. 때문에 그의 작품은 관객으로 하여금 초현실속에 들어와 있는 경험을 느끼게 해준다. 이러한 효과는 마치 초현실주의의 데페이즈망(Dépaysement) 기법과 같

11) 오브제(objet)는 일반적으로는 물건, 물체, 객체 등의 의미를 지닌 프랑스어이나, 미술에서는 주제에 대응하여 일상적 합리적인 의식을 파괴하는 물체 본연의 존재 방식을 가리킨다. (월간미술, <http://monthlyart.com/>)

은 것으로써 예상하지 못한 의외의 장면을 직면한 관람객들에게 놀라움을 경험하고 새로운 영역의 사고를 가능하게 하는 기회를 제공한다.



[그림 3]
Claes Oldenburg, 거대한 햄버거, 1962



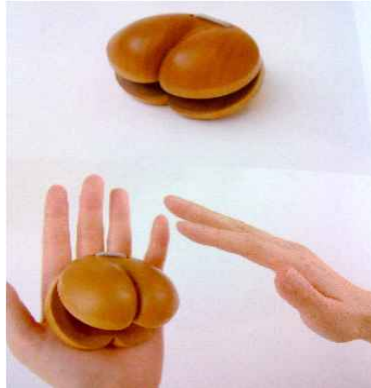
[그림 4]
Claes Oldenburg, 찢어진 단추, 1981

브랜드가 없는 브랜드라는 역발상으로 유명한 ‘무인양품’(MUJI)¹²⁾의 디자인 책임자로 무인양품을 세계적인 브랜드로 키워낸 하라 켄야(Kenya Hara)는 2002년 무인양품 아트디렉터로 활동하면서 엑스포메이션 아이디어가 떠올랐다고 한다.¹³⁾ 상상력을 근간으로 엑스포메이션(Ex-formation)이라는 테마를 가지고 무사시노 미술대학 기초디자인학과 소속의 학생들과 함께 연구 수행한다. 자신이 인식하고 있는 것을 미지화하는, 즉 틀림없이 알고 있다고 생각하는 것을 그 근원으로 되돌려 그야말로 그것을 처음 접한다는 것과 같이 신선하고도 새롭게 그 맛을 재음미해 보려는 실험이다.¹⁴⁾ 이는 상대방에게 보편화된 생각을 버리고 새로운 인식할 수 있는 기회를 제공한다.

12) 단순한 디자인 속에서 양질의 품질과 실용성을 추구하는 일본의 대표적 라이프스타일 브랜드.
(네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/>)

13) 임종업, 「역발상 디자인 무인양품 “아는 게 병이다”」, 한겨레 신문, 2013

14) 하라 켄야, 무사시노 미술대학 하라 켄야 세미나 저, 『알몸 엑스포메이션』, 김장용 번역, 어문학사, 2010, p.6



[그림 5]
알몸 엑스포메이션 , 엉덩
이(The Buttocks), 2008



[그림 6]
알몸 엑스포메이션 , 팬티 프
로젝트(Pants Project), 2008

다다이스트인 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)은 레디메이드¹⁵⁾를 창안함으로써 전통적인 예술계에 큰 반란을 일으켰다. 레디메이드란 그가 창안한 새로운 자율적 미술 양식이다. 이것은 공업 생산된 실용품을 선택하고 제시함으로써 미술적 지위를 내 세운다.¹⁶⁾ 이렇듯 그는 미적 가치의 새로운 가능성과 다양성을 제시하여 미술가의 정신을 변화시키며 한계가 없는 창작의 자유를 제공했다. 이러한 활동을 통해 대중이 미술에 대해 으레 갖고 있는 고정 관념을 깨고자 하는 예술가였다. 더 나아가 뒤샹은 예술 뿐 아니라 사회적으로 인식되는 권위의식, 통념적인 의미 등을 부정하고자 하는데 관심을 가졌다.

그가 창안한 ‘레디메이드’란 새로운 개념의 예술을 대표하는 가장 유명한 작품 중 하나이다. 그는 가치가 상실된 변기 폐기물을 예술 작품으로 승화시킴으로써 새로운 가치를 부여받을 수 있는 오브제로 제시한다. [그림 7]

레오나르도 다빈치의 《모나리자》라는 그림의 복제화에 연필로 수염을 그려 넣고 ‘L.H.O.O.Q.’¹⁷⁾라는 성적인 암시가 들어간 글자를 달아 기존의 예술작품이 갖는 신화적 권위에 도전하였다.¹⁸⁾ 이 작품은 자신의 레디메이드 개념을

15) ‘기성품’이란 뜻으로 마르셀 뒤샹이 창조해 낸 미적 개념

박문각 , 「시사상식사전」 , pmg 지식엔진연구소 ,2017

16) 디트마 엘거 저, 『다다이즘』 , 김금미 번역, 마로니에북스, 2008, p.80

17) 약자처럼 보이는 이 글자는 불어로 ‘엘.아슈.오.오.퀴.’로 발음하며, 불어 문장 ‘Elle a chaud au cul’를 소리 내어 읽은 것처럼 들렸다. 이 문장은 직역하면 ‘그녀는 엉덩이가 뜨겁다.’라는 뜻으로 성적으로 흥분되어 있다는 의미를 갖는다. (네이버 지식백과, <https://terms.naver.com/>)

18) 두산백과 (<http://www.doopedia.co.kr>)

뒷받침해주는 것이기도 했다. [그림 8]



[그림 7]
Marcel Duchamp, Fountain,
1917



[그림 8]
Marcel Duchamp,
L.H.O.O.Q., 1919

만 레이(Man Ray)의 오브제 작품은 반어적이며 다다적인 잠재성이 존재한다. 그는 서로 다른 생활 영역에서 익숙한 물체들을 이용한다. 하지만 그 자체의 기능 및 본성을 유지하지 않는 방식으로 물체들을 결합시킴으로써 유례없는 새로운 오브제를 제시하게 된다. 그의 오브제들은 로트레아몽¹⁹⁾의 정의에 입각하여 초현실주의를 설명해주는 오브제로 종종 묘사된다. 이렇듯 만 레이에 의해 재해석 되어진 오브제들은 물질문화 사이의 관계가 지워짐으로써 하나의 예술 작품으로 재탄생한다. 이에 관람자는 색다른 상황에서 빚어내는 대상들의 우연한 대립으로 인해 터무니없고 비논리적이며 초현실적인 대상과 마주하게 된다. [그림 9]

미국의 초현실주의 사진작가이기도 한 만 레이(Man Ray)는 1912년 마르셀 뒤샹에게 영감을 받아 붓으로 그림을 그리는 전통적인 미술 형식에서 벗어나 그만의 예술을 표현했다. 이때 에어로그래피(aerography)²⁰⁾의 방식으로써 도장용 분무기를 사용하여 자신만의 독창적인 표현을 하였다. 이는 1921년 좀 더 기술적인 사진기법에 대한 관심으로 이어진다. 그 결과 그는 카메라 없이 사

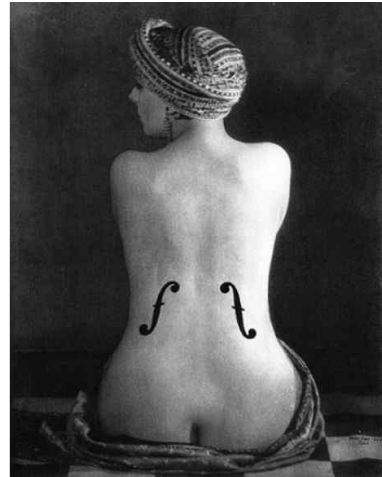
19) 프랑스의 시인으로써 쉬르리얼리즘(Surréalism) · 다다이즘의 선구자로 동파의 시인들에게 큰 영향을 주었다. 인명사전편찬위원회, 「인명사전」, 민중서관, 2002

20) 그림 표면에 개성적이거나 감정이 표현되지 않는 기계적인 특성을 갖는다. 디트마 엘거, 「다다이즘」, 마로니에북스, 2008,

진작품을 창조하는 기법을 발견했다. 만 레이는 이렇게 얻은 결과물을 레이오 그래프(rayograph)이라 칭했다. 그의 사진은 단순한 재현의 기능을 넘어서 새로운 표현매체로써 사진의 미적인 영역을 구축하게 된다. [그림 10]



[그림 9]
Man Ray, 선물, 1921



[그림 10]
Man Ray, 앵그르의 바이올린, 1924

킬 안드레(Carl Andre)는 조각의 구조적 형식보다 물질과 공간과의 관계를 더 중요하게 생각하는 미국의 미니멀리즘 조각가이다. 그의 작품은 보통 벽돌, 시멘트 블록, 금속판 같은 레디메이드 제품을 이용하여 동일한 단위들을 지면에 수평하게, 그리고 단순한 기하학적인 배열로 설치한다. 이렇듯 규칙이 곧 작품의 구성이 되며 규칙이 단위가 되는 새로운 조각에 대한 인식을 제시하였다. 또한 조각은 수직성 구조를 가져야 된다는 관념을 벗어나 수평조각의 개념을 제시하였다.



[그림 11]
Carl Andre, 137 firebricks , 1966



[그림 12]
Carl Andre, Steel Zinc Plain, 1969

트레이시 에민(Tracey emin)은 영국 미술가이다. 그녀는 자신이 직접 사용한 일반적인 사물을 통해 관객들에게 고백적이고 자전적인 주제를 표현한다. 전시장은 방안을 그대로 옮겨 놓은 것과 같은 모습이며 그 공간은 그녀가 실제로 사용한 사물로 구성된다.



[그림 13]
Tracey emin, 나의 침대, 1998



[그림 14]
Tracey emin, 나와 함께 잤던 모든 사람들, 1995

입체 조각가인 박선기의 작품 중 시점을 압축하여 원근법에 충실한 회화작품처럼 표현된 작품이 있다. 그는 일상적 사물의 형태를 이용하여 조각의 입체적 특성을 왜곡시킨다. 우리가 바라보고 있는 대상은 본래의 형태와 상관없이 우리의 인식에 의해 그 의미와 형태가 왜곡될 수 있다는 메시지를 전달하고자 한다.



[그림 15]
박선기, Slice of sensitivity, 2012



[그림 16]
박선기, Point of view, 2008

리처드 슬리(Richard Slee)는 희귀종 도예가로 불리기도 한다. 그는 도예가와 조각가 사이에 있는 작가로써 작품을 직접 손으로 만드는 것을 제외한다면 개념적인 측면에서 그는 공예적인 가치와는 무관하다.²¹⁾ 인조합성을 통해 의미적인 기능을 부여하는 방식으로 작품을 제시한다. 이러한 그를 네오 팝 아티스트로 바라본다면 그의 작품은 개성적이며 감수성의 폭이 다양한 예술가로 바라볼 수 있다. 또한 일상적인 사물에 예술성을 부여함으로써 가치관적인 기능주의의 작가라 여길 수 있다.



[그림 17] Richard Slee, Carrot and Stick, 2012



[그림 18]
Richard Slee, Viral Brush, 2008



[그림 19]
Richard Slee, Saw (with white triangular handle), 2009/2010

그리스의 건축가 겸 디자이너인 카테리나 캄프라니(Katerina Kamprani)는 3dsmax, Vray를 통해 시각화하는 방식으로 작업한다. 그녀는 사물의 기본적인 기능을 박탈시키거나 변형시켜 사용할 수 없도록 표현함으로써 대중적으로 편안한 디자인을 추구하는 것과 달리 대상에 대한 사고의 전환을 통해 생활하기 불편도록 디자인한다. 그녀는 우리가 일상에서 사용하는 물건들이 얼마나 편리하게 디자인

21) 가스 클락 저, 『현대 도예의 탄생 / 예술가들』, 김수진 번역, 현실문화, 1999, 14. 리처드 슬리 편

됐는지 작품을 통해 깨닫길 바라는 의도로 이러한 작품을 제시하고 한다.



[그림 20]
Katerina Kamprani,
The Uncomfortable Broom



[그림 21]
Katerina Kamprani,
The Uncomfortable Champagne
Glasses

프랑스의 사진작가 파트리스 레타르크(Patrice Letarnec)는 'Prank Furniture'라는 가구 컬렉션을 선보였다. 이 컬렉션은 인체 공학적인 설계가 필수인 의자를 대상으로 사용하기 불편하게 만든 작품들로 구성되어 있다. 본래 유명 디자이너들이 만든 가구를 기본으로 대상의 기능과 목적을 벗어난 형태로 제시한다. 생활공간 구성의 목적이 '편안함'으로 쏠려가는 현대 디자인의 한계성을 제시함과 동시에 예술 작품으로써의 가치를 보여준다.



[그림 22]
Patrice Letarnec,
Jean Prouve - Gueridon Table
변형, 2017





[그림 23]
Patrice Letarnec,
Charles & Ray Eames - Eames
Side Chair 변형, 2017

3. 사물 ‘자’에 대한 고찰

1) 사물 자의 일반적 개념 및 분류

일상에서 익숙한 도구로서의 ‘자’는 대상과 대상을 재기 위한 사물로써 일차원적인 의미를 지닌다. 인간은 유년 시절부터 자라는 대상을 접하고 사용해왔다. 자는 인간에게 길이나 양, 거리등의 공통된 정확한 기준으로 대상을 판단할 수 있도록 하며 그 정확한 결과를 가지고 의사소통 할 수 있는 기회를 제공해 준다. 이처럼 일상적인 사물 자는 평범하지만 ‘재다’라는 의미뿐만 아니라 숫자, 단위, 척도 등 다양한 특징들을 가지고 있는 사물이다. 또한 통일된 기준과 논리적인 구조를 바탕으로 그 종류와 역할이 다양하게 존재한다.

<표 1> 자의 종류 및 특징

종류	특징 및 역할
 <p>줄 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 길이를 재는 도구. - 눈금이 새겨져 있으며, 케이스 안으로 말아 넣을 수 있는 다양한 길이의 유연한 줄로 이루어져 있다.
 <p>접 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 나무 또는 대나무로 만든 것으로, 사용하지 않을 때는 접어서 보관하는 자.
 <p>일반적인 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 길이를 재는 데 쓰는 도구.

 <p>삼 각 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 삼각형으로 된 자. - 30°, 60°, 90° / 45°, 45°, 90°의 set로 이루어져 있다. - 삼각자는 선을 긋는 것보다 특수 각을 정확하게 그릴 수 있도록 고안된 수학기구로 볼 수 있다
 <p>모 양 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 섬세한 도형을 손 쉽게 그릴 수 있도록 원, 사각형, 삼각형 등 다각형 모양의 틀을 파서 만든 자이다
 <p>운 형 자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 가지 곡선으로 이루어진 판 모양의 자. - 각종 곡선을 그릴 때에 사용한다.
 <p>삼각 축척자</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 절단면이 삼각형 모양이고, 각 모서리에 모두 여섯 종류의 축척 눈금이 새겨져 있는 자. - 길이를 재거나 일정한 비율로 계산 없이 길이를 줄일 때 사용하면 편리하다.

2) 사물 자의 예술적 표현 특징

통일된 기준과 논리적 구조로 이루어진 자는 객관적인 기능 및 역할이 분명하며 다 수의 구조적 요소가 존재한다. 때문에 많은 예술가들이 자를 통한 확산적 사고방식을 통해 그들의 내면을 표현하고 있다.

다다이스트의 대표적 작가인 하우스만(Raoul Hausmann)의 작품 중 '우리시대의 정신(Spirit of Our Time)'에서 '자'는 시계부속품이나 숫자 같은 요소와 더불어 하나의 기계주의를 표현하는 역할을 한다.²²⁾

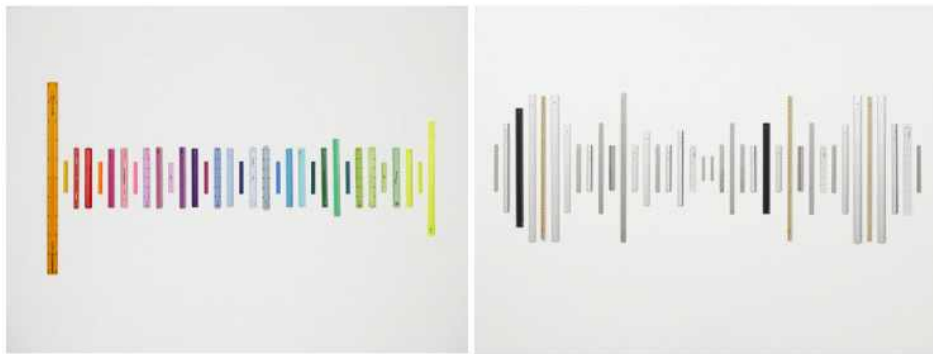


[그림 24]

Raoul Hausmann, Spirit of Our Time, 1920

22) 이명선. (2005). 「자의 상징성을 주제로 한 장신구 연구」, 국민대학교 대학원 석사학위논문

Jac Leirner는 『재료의 무한대』를 표현하며 1990년대 초부터 국제 미술 전시를 활발히 하고 있는 브라질 출신의 현대미술가다. 그녀는 작품에 산업적으로 생산한 물건을 사용함으로써 일상을 예술처럼 표현하고자 하는 욕구를 가지고 있다. 또한 우리의 평범한 사물에서 조형적인 재해석을 통해 예술적인 시각을 제공하고자 한다.



[그림 25]

Jac Leirner, Metal, plastic, wood and plexiglass, 2013

III. 작품제작 및 해설

1. 작품계획

고대부터 지금까지 일상적인 사물은 많은 예술가들에 의해 예술적 표현 수단으로 이용되고 있다. 그들은 고유의 통찰력으로 대상의 기능 및 역할을 변형시켜 자신들의 의미를 전달하는 매개체로 사물을 이용하기도 했다. 이렇듯 많은 예술가들이 대상의 고정관념에서 탈피하여 다양하고 유연한 확산적 사고를 통해 대상의 본질을 파악할 뿐만 아니라 기억, 회고, 자아표현, 의미 전달, 정신적 확장 등 익숙한 사물을 이용해 다른 관점 및 새로운 가능성을 제시한다.

이렇듯 본 연구자는 인간의 획일적인 사고방식과 반복으로 인한 무의미한 인식에 대한 문제점에 착안하여 사물의 본래 의도나 목적을 벗어나 새롭게 의식할 수 있는 기회와 기존이 것과는 다른 모습으로 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 한다. 이에 주제를 표현하기 위한 방법으로써 일상적인 사물을 대상으로 합리적인 사용성에 주목하여 기능 및 역할이 불편하도록 제작한다.

본 연구에서는 일상적이며 익숙한 사물의 대상을 '자'로 선정한다. 자는 인간에게 객관적 기준과 논리적 구조로 통일될 수 있는 합리적인 사물 중 하나이다. 이렇듯 객관적으로 기능 및 역할이 분명하며 다 수의 구조적 요소가 존재하는 자는 주제를 표현하기 위한 매개체로 적합하다. 자에 깃들여 있는 논리적 구조를 연구하여 사용하기 불편하도록 제작한다. 또한 기능과 역할에 의한 자의 종류를 조사하여 각각 적합한 제작방식을 계획한다.

작품의 제작계획은 다음과 같다.

첫째, 주제를 효과적으로 표현하기 위하여 객관적이며 합리적인 사물로 자를 선택하여 사물에 깃들여 있는 논리적 구조를 파악하고, 그 요소들에 착안하여 사용성이 불편하도록 연구한다. 이때 사용적인 불편함을 제시하기 위해 기성품의 기본적인 형태를 기반으로 제작한다. 또한 사물의 구조적 요소들은 객관적인 판단으로 제한한다.

둘째, 자의 주된 기능 및 역할에 의해 세 가지의 유형으로 분류한다. 이때 각각의 역할에 의한 논리적 구조를 파악하여 변형 방식을 정리한다.

셋째, 각각의 유형에 적합한 제작방식을 사용한다.

넷째, 전사기법을 통해 주제를 시각적으로 표현한다. 또한 명확한 눈금과 수치를 표현함으로써 사용 가능성을 제시한다.

다섯째, 작품마다 Display의 방식을 다르게 하여 효과적으로 주제를 전달 할 수 있도록 한다.

2. 제작과정

사물 중 에서 ‘자’라는 대상에 깃들여 있는 논리적 구조에 따라 세 종류로 제작하였다. 기본적인 자를 대상으로 한 A유형, 삼각자를 대상으로 한 B유형, 마지막으로 도형 자를 대상으로 C유형으로 구분된다. A와 B타입은 솔리드(Solid)와 드레인(Drain)캐스팅의 기법을 이용하여 작품의 형태를 제작했으며 C타입은 도판 형태로 성형하여 다양한 형태의 작품을 제작했다. 또한 A와 B 타입은 전사기법을 통해 자의 눈금과 수치를 표현했다.

1) A형식(일반적인 자)을 대상으로 한 조형계획

일반적인 자(Ruler)는 보통 길이를 재거나 직선을 긋는데 쓰이는 도구이다. 본 연구자는 대상의 이러한 논리적 구조를 파악하여 사용성에 있어서 불편하도록 기존의 형태와는 다르게 제작했다. 형태와 전사 그래픽에 의한 각각 경우의 수에 의해 다수의 작품을 제작한다.

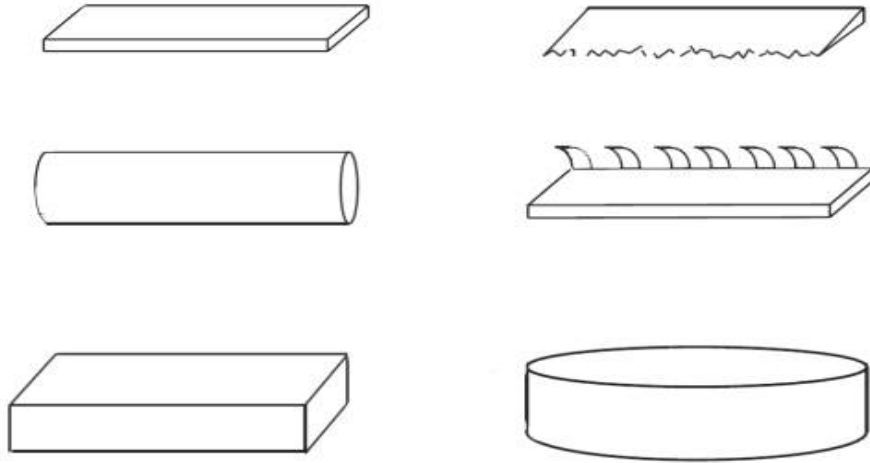
작품 의도는 크게 두 가지의 방향성으로 구분된다.

첫째, 수치를 재는 행위에 있어 사용하기 불편하도록 한다.

둘째, 직선을 긋는 행위에 있어 사용하기 불편하도록 한다.

(1) 형태적 표현

본 연구자는 직접 제작한 일반적이지 않은 사물(자)의 기능적 역할을 제시하기 위해 길이 30cm의 제한적 기준으로 6가지의 서로 다른 형태를 제작한다.



[그림 26] 일반적인 형태의 불편한 자

[그림 27] 한쪽 모서리가 울퉁불퉁한 형태의 불편한 자

[그림 28] 원기둥 형태의 불편한 자

[그림 29] 추가된 요소로 인한 불편한 자

[그림 30] 높이가 높은 형태의 불편한 자

[그림 31] 실린더 형태의 불편한 자

(2) 제작방식(원형 및 몰드 제작)

A타입은 현대소재 울트라본 85를 이용하여 솔리드 캐스팅(Solid Casting) 기법과 드레인 캐스팅(Drain Casting) 기법으로 제작한다. 또한 해당 소지의 수축률 토대로 각각의 형태에 따라 원형 제작방식을 다르게 한다. <표 2>

<표 2> 비중에 따른 현대소재 울트라본 85 수축률

소지	기법	이장 비중	수축률
현대소재 울트라본 85	Drain	1L = 1750g	14.0%
	Solid	1L = 1800g	13.0%

A) 형태 1, 2, 4은 두께가 5mm의 판 구조의 형태로써 솔리드 캐스팅 기법을 사용한다. 원형 제작을 위해 동일한 두께의 우드락을 이용한다. 이때 우드락은 솔리드 캐스팅 기법에 적합한 비중과 수축률을 바탕으로 360×35×5, 360×55×5mm인 크기로 자른다. 각 형태마다 총 2개의 원형을 제작한다.

B) 형태 3은 원 막대의 형태로써 드레인 캐스팅 기법을 사용한다. 원형은 총 3개로써 각각 지름(Ø)이 15mm, 25mm, 35mm로 가공된 나무 소재의 원 막대로 대체한다. 이때 각 나무 원형의 길이는 드레인 캐스팅 기법에 적합한 비중과 수축률을 바탕으로 366mm로 재단한다.

C) 형태 5는 직육면체의 형태로써 드레인 캐스팅 기법을 사용한다. 원형은 일반적인 방식의 석고형으로 제작한다. 이때 드레인 캐스팅 기법에 적합한 비중과 수축률을 고려하여 크기가 366×35×22, 366×55×22mm인 2개의 직육면체를 제작한다.

D) 형태 6은 실린더 형태로써 드레인 캐스팅 기법을 사용한다. 원형은 제형물레를 이용한 석고형으로 제작한다. 이때 드레인 캐스팅의 기법에 적합한 비중과 수축률을 고려하여 지름(Ø) 112mm를 기준으로 높이 35mm 와 55mm인 원형 2개를 제작한다.

완성된 원형은 그 형태에 따라 캐스팅 방식이 구분된다. 또한 몰드 제작 전 이장의 원활한 주입 및 배출, 탈형을 위해 각 원형의 분할선과 틀의 개수를 계획한다. 몰드 제작에 사용한 석고는 문교 CH 석고이다. 이때 탈형 된 기물의 형태적 변형을 최소화하기 위하여 이장 주입 시 모든 면이 고르게 흡수되도록 정확한 혼수율을 이용하여 석고를 교반한다.

<표 3> 문교 CH석고 표준 배합비율

석고	물
100	70

드레인 캐스팅은 기물의 두께와 부피로 인해 이장 배출이 가능한 방식으로써 석고 몰드의 제작과정은 다음과 같다.

첫째, 원형의 테두리에서 35mm씩 여백을 두고 아크릴 판을 이용하여 형태에 따라 벽을 만들어 준 후 점토를 이용하여 분할할 공간을 구분한다.

둘째, 제시된 배합비율에 따라 교반된 석고를 원형의 가장 높은 부분을 기준으로 35mm 더 채워준다.

셋째, 경화된 몰드에 카리 비누를 입힌 후 위의 과정을 반복하여 상단몰드를 제작한다. 이때 원형에 상단부분에 주입구를 부착하여 몰드의 개수를 최소화 한다.



[그림 32]
'원기둥 형태의 불편한 자'의 드레인 캐스팅 몰드



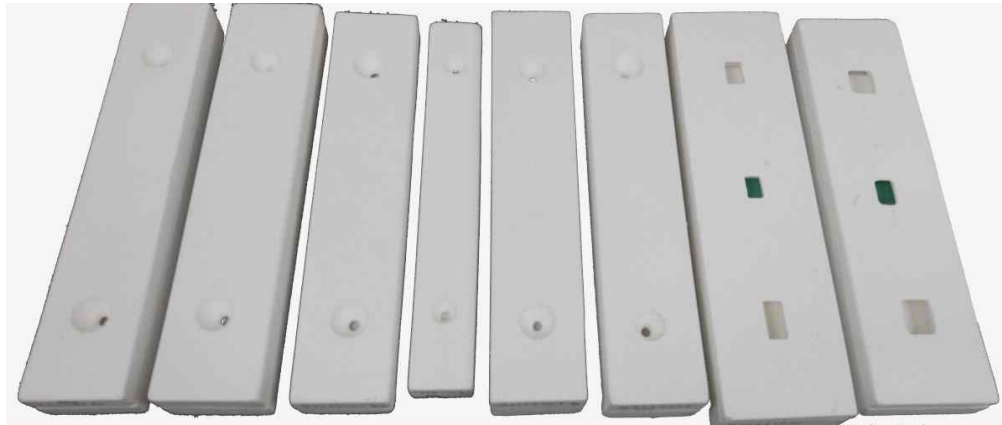
[그림 33]
'높이가 높은 형태의 불편한 자'의 드레인 캐스팅 몰드

솔리드 캐스팅은 기물의 두께가 얇거나 부피가 작아 이장배출이 불가능할 때 사용하는 방식으로써 석고몰드의 제작과정은 다음과 같다.

첫째, 원형의 테두리에서 35mm씩 여백을 두고 아크릴 판을 이용하여 형태에 따라 벽을 만들어 준 후 점토를 이용하여 분할할 공간을 구분한다.

둘째, 제시된 배합비율에 따라 교반된 석고를 원형의 가장 높은 부분을 기준으로 35mm 더 채워준다.

셋째, 경화된 몰드에 카리비누를 입힌 후 위의 과정을 반복하여 상단몰드를 제작한다. 이때 경화 된 상단몰드에 드릴을 사용하여 기물 두께와 비슷한 직경의 주입구를 만들어 준다.



[그림 34]

‘일반적인 형태의 불편한 자 / 한 쪽 모서리가 울퉁불퉁한 형태의 불편한 자 / 추가된 요소로 인한 불편한 자’의 솔리드 캐스팅 몰드

제작된 몰드는 온전한 건조 과정을 거친 후 이장을 주입하여 기물을 제작한다. 이때 완성될 작품 형태에 따라 탈형한 기물의 부분을 부착하거나 제거함으로써 추가 작업을 진행한다.

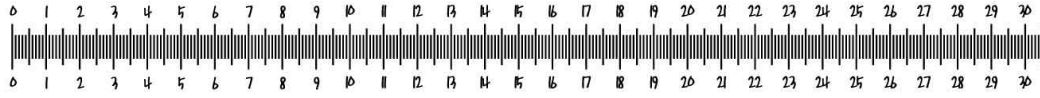
(3) 표면장식(전사기법)

A타입의 작품들은 무유 소성으로써 800℃에서 1차 소성한 후 상회전사가 용이하도록 3M스펀지 사포를 이용하여 연마 작업을 진행한다. 이 후 1250℃에서 2차 소성한다. 전사지는 일반적인 자의 눈금과 치수를 포함하여 정확한 길이의 판단이 불편하도록 변형된 것까지 총 10가지로 제작한다. 재별 소성이 끝난 기물에 전사지를 부착하여 800℃의 3차 소성을 진행한다.

이때 자의 눈금 및 수치는 의도한 형태적 표현에 맞춰 30.5cm로 제작한다.



[그림 35] 일반적인 눈금, 치수



[그림 36] 변형된 눈금, 치수 1



[그림 37] 변형된 눈금, 치수 2



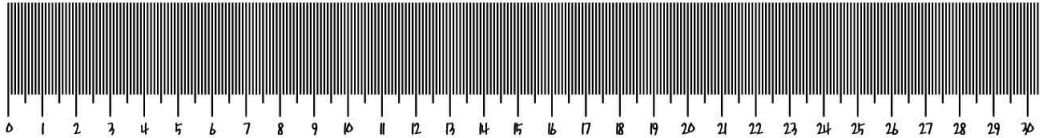
[그림 38] 변형된 눈금, 치수 3



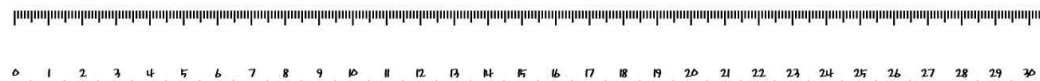
[그림 39] 변형된 눈금, 치수 4



[그림 40] 변형된 눈금, 치수 5



[그림 41] 변형된 눈금, 치수 6



[그림 42] 변형된 눈금, 치수 7



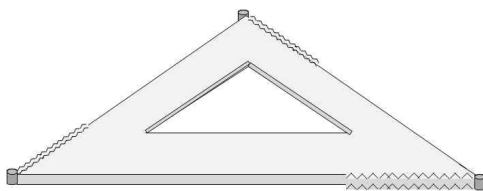
[그림 43] 변형된 눈금, 치수 8

2) B형식(삼각자)을 대상으로 한 조형계획

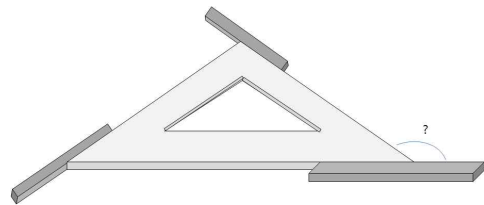
삼각자(set square)는 '삼각형으로 된 자, 보통 밑각이 60° , 30° 로 된 직각삼각형과 두 밑각이 모두 45° 로 된 직각이등변삼각형 두 가지가 있으며, 한 쪽 변에만 눈금이 있고 가운데에 구멍이 뚫려 있다'라고 정의된다.(네이버 지식백과) 또한 삼각자는 직선을 긋거나 치수를 측정하려는 용도보다는 특수 각을 얻기 위해 고안된 사물이다. 이에 본 연구자는 대상의 이러한 논리적 구조를 파악하여 각각의 형태 별로 각도 측정이 불편한 두 가지의 삼각자를 제작했다. 즉, 작품 의도의 방향성은 각도를 측정하는 행위에 있어 사용하기 불편하도록 한다.

(1) 형태적 표현

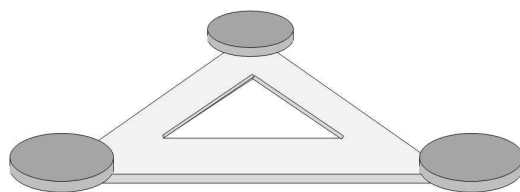
본 연구자는 직접 제작한 삼각자의 기능적 역할을 제시하기 위해 일반적인 형태에 근간을 두고 대상에 대한 사용성의 불편함을 의도했다.



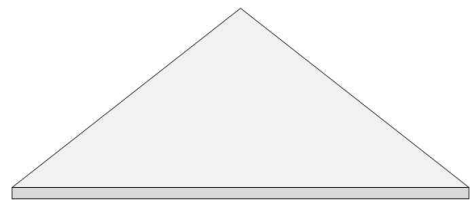
[그림 44]
각을 재기 불편한 형태의 삼각자



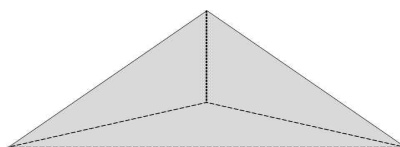
[그림 45]
보각1)을 이용한 불편한 삼각자



[그림 46]
추가된 요소로 인한 불편한 삼각자



[그림 47]
가운데 구멍이 없는 불편한 형태의 삼각자



[그림 48]
사면체 형태의 불편한 삼각자

(2) 제작방식(원형 및 몰드 제작)

B타입은 현대소재 울트라본 85를 이용하여 솔리드 캐스팅(Solid Casting) 기법과 드레인 캐스팅(Drain Casting) 기법으로 제작한다. 이때 작품의 의도적 방향성을 나타내는 각도는 수축률의 영향을 받지 않으므로 원형의 정확한 형태를 제작하는 것이 작업의 중요한 요소가 된다.

A) 형태 1, 2, 3, 4는 두께가 7mm의 판 구조의 형태로써 솔리드 캐스팅 기법을 사용한다. 원형 제작을 위해 동일한 두께의 우드락을 이용한다. 이때 두 가지 삼각자의 각도에 유의하여 우드락을 재단한다. 각 형태마다 두 가지의 삼각자 원형을 제작한다.

B) 형태 5는 사면체의 형태로써 드레인 캐스팅 기법을 사용한다. 원형은 일반적인 석고형으로 제작한다. 이때 바닥에 닿는 삼각형의 각도에 유의하여 제작한다.

완성된 원형은 그 형태에 따라 캐스팅 방식이 구분된다. 또한 몰드 제작 전 이장의 원활한 주입 및 배출, 탈형을 위해 각 원형의 분할선과 틀의 개수를 계획한다. 몰드 제작에 사용한 석고는 문교 CH 석고이다. 이때 탈형 된 기물의 형태적 변형을 최소화하기 위하여 이장 주입 시 모든 면이 고르게 흡수되도록 정확한 혼수율을 이용하여 석고를 교반한다.

<표 4> 문교 CH석고 표준 배합비율

석고	물
100	70

드레인 캐스팅은 기물의 두께와 부피로 인해 이장 배출이 가능한 방식으로써 석고 몰드의 제작과정은 다음과 같다.

첫째, 원형의 테두리에서 35mm씩 여백을 두고 아크릴 판을 이용하여 형태에 따라 벽을 만들어 준 후 점토를 이용하여 분할할 공간을 구분한다.

둘째, 제시된 배합비율에 따라 교반된 석고를 원형의 가장 높은 부분을 기준으로

35mm 더 채워준다.

셋째, 경화된 몰드에 카리비누를 입힌 후 위의 과정을 반복하여 상단몰드를 제작한다. 이때 원형에 상단부분에 주입구를 부착하여 몰드의 개수를 최소화 한다.

솔리드 캐스팅은 기물의 두께가 얇거나 부피가 작아 이장배출이 불가능할 때 사용하는 방식으로써 석고몰드의 제작과정은 다음과 같다.

첫째, 원형의 테두리에서 35mm씩 여백을 두고 아크릴 판을 이용하여 형태에 따라 벽을 만들어 준 후 점토를 이용하여 분할할 공간을 구분한다.

둘째, 제시된 배합비율에 따라 교반된 석고를 원형의 가장 높은 부분을 기준으로 35mm 더 채워준다.

셋째, 경화된 몰드에 카리 비누를 입힌 후 위의 과정을 반복하여 상단몰드를 제작한다. 이때 경화 된 상단몰드에 드릴을 사용하여 기물 두께와 비슷한 직경의 주입구를 만들어 준다.



[그림 49]

30°, 60°, 90°로 이루어진 삼각자의 솔리드 캐스팅 몰드



[그림 50]

45°, 45°, 90°로 이루어진 삼각자의 솔리드 캐스팅 몰드

제작된 몰드는 온전한 건조과정을 거친 후 이장을 주입하여 기물을 제작한다. 이때 계획한 작품의 형태를 위해 탈형 된 기본적인 삼각 형태에 다른 요소를 접합하여 추가적인 작업을 진행한다.

(3) 표면장식(전사기법)

B타입의 작품들은 무유 소성으로써 800℃에서 1차 소성한 후 상회전사가 용이하도록 3M스펀지 사포를 이용하여 연마 작업을 진행한다. 이 후 1250℃에서 2차 소성한다. 전사지는 자의 시각적 표현을 위해 일반적인 눈금과 치수를 제작한다. 재벌 소성이 끝난 기물에 전사지를 부착하여 800℃의 3차 소성을 진행한다.



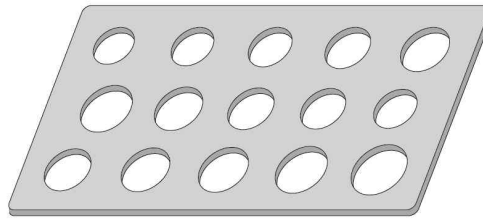
[그림 51] 자의 눈금, 치수

3) C형식(모양자)을 대상으로 한 조형계획

모양자는(Shape Ruler)는 섬세한 도형을 손 쉽게 그릴 수 있도록 원, 삼각형, 사각형 등 다각형의 모양의 틀을 파서 만든 사물이다. 이렇듯 모양자는 직선을 긋거나 치수를 측정하려는 용도보다는 정확한 도형을 그리기 위해 고안되었다. 이에 본 연구자는 대상의 논리적 구조를 파악하여 사용성에 있어서 불편하도록 기존의 형태와는 다르게 제작하였다. 즉, 작품 의도의 방향성은 도형을 그리는 행위에 있어 사용하기 불편하도록 한다.

(1) 형태적 표현

본 연구자는 직접 제작한 모양자의 기능적 역할을 제시하기 위해 일반적인 도형의 형태에 근간을 두었으며 도형의 일부분을 변형시킴으로써 대상에 대한 사용성의 불편함을 의도했다.



[그림 52]

작업에 사용된 기본적인 형태의 모양자

(2) 제작방식(도판 성형)

C타입은 흑토를 이용하여 도판 성형기법으로 제작한다. 이때 작품의 주제 방향성을 바탕으로 다양한 형태로 제작한다. 이때 기본적으로 도판에 뚫린 도형의 형태를 정확하게 제작하는 것이 작업의 중요한 요소가 된다.

A) 도판기를 이용하여 두께 5mm인 판 구조의 기물을 제작한다. 이때 기물의 크기는 23X32X5mm로 제작한다.

B) 제작된 기물은 정확한 도형의 형태를 성형하기 위해 흙의 수분 함량을 Leather Hard 상태로 조절한다. 이때 도형의 정확한 형태에 유의하며 잘라 낸다.

C) 도형의 성형이 끝난 기물은 C타입의 기본적인 형태이며 각각의 다양한 변형 방식에 맞춰 추가 작업을 진행시킨다.

D) 완성된 기물은 충분한 건조 과정을 거친 후 800℃에서 1차 소성을 진행하고 흑토의 소성온도 조건에 유의하여 1150℃에서 2차 소성을 진행한다.



[그림 53]

도형의 면이 울퉁불퉁한 형태의 불편한 모양자



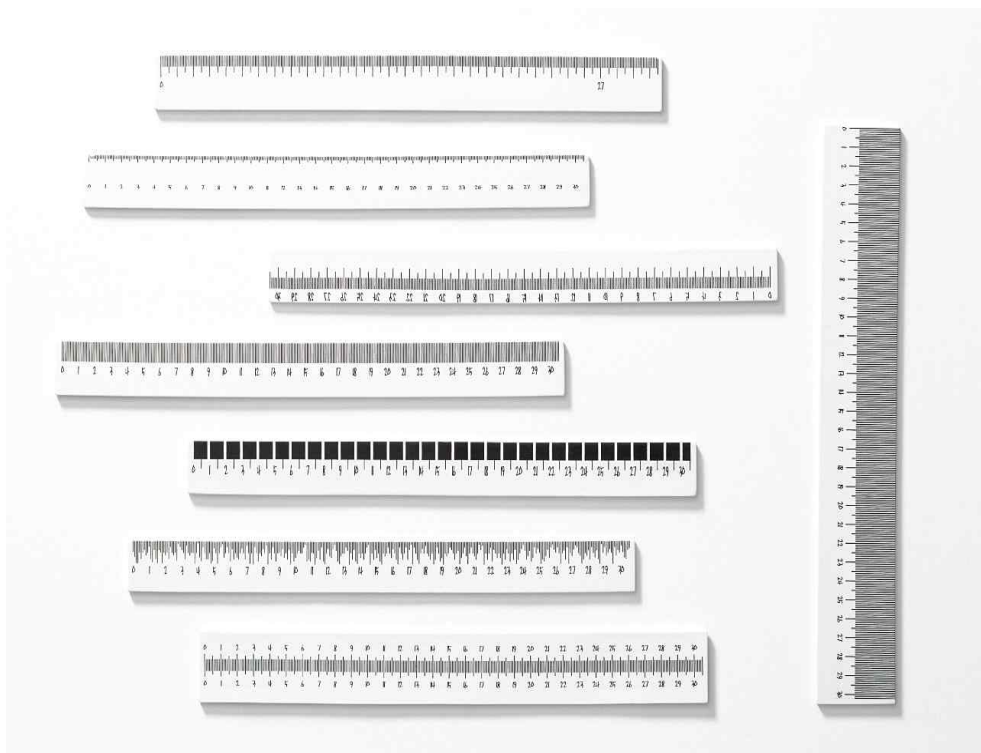
[그림 54]

추가된 요소로 인한 불편한 모양자

3. 작품해설

1) A형식(사용하기 불편한 일반적인 자)

[작품 A] Uncomfortable Ruler 1는 솔리드 캐스팅(Solid Casting)의 제작방식을 이용한 기물과 상회전사를 통해 주제를 표현하였다. 형태적 변형보다는 눈금과 치수의 변형을 통해 일반적인 자와는 다르게 제작함으로써 사용하기 불편하도록 의도하였다. 이때 자의 사용성을 제시하기 위하여 실제 길이는 일반적인 자의 구조와 동일하도록 주의하여 제작하였다. 총 8개를 1set로 눈금과 치수 사이의 간격, 분할된 눈금의 넓이 및 길이, 눈금과 치수의 위치 등 각각의 다른 변형을 통해 주제를 표현하였다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



[작품 A]

Uncomfortable Ruler 1

310X34X5 mm / 310X54X5 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

[작품 A] Uncomfortable Ruler 2는 솔리드 캐스팅(Solid Casting)의 제작방식을 이용한 기물과 상회전사를 통해 주제를 표현하였다. 형태적인 부분에서 기물의 한쪽 모서리를 울퉁불퉁하게 표현함으로써 직선을 굽거나 세밀한 수치를 확인하는데 불편하도록 의도하였다. 또한 눈금과 치수의 변형을 통해 일반적인 자와 다르게 표현함으로써 사용하기 불편하도록 의도하였다. 이때 자의 사용성을 제시하기 위하여 실제 길이는 일반적인 자의 구조와 동일하도록 주의한다. 총 8개를 1set로써 형태적인 부분의 표현방식은 동일하며 그래픽 부분에서 분할된 눈금의 넓이 및 길이, 눈금과 치수의 위치 등 각각의 다른 변형을 통해 주제를 표현하였다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.

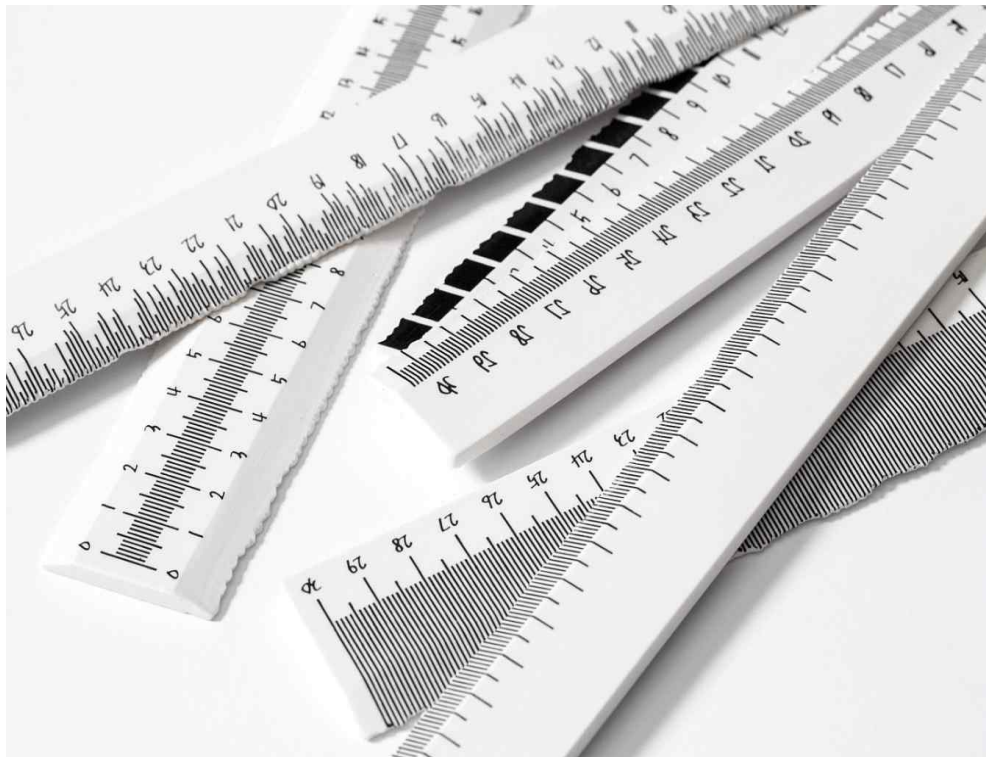


[작품 A]

Uncomfortable Ruler 2

310X34X5 mm / 310X54X5 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration/ 1250℃ O.F



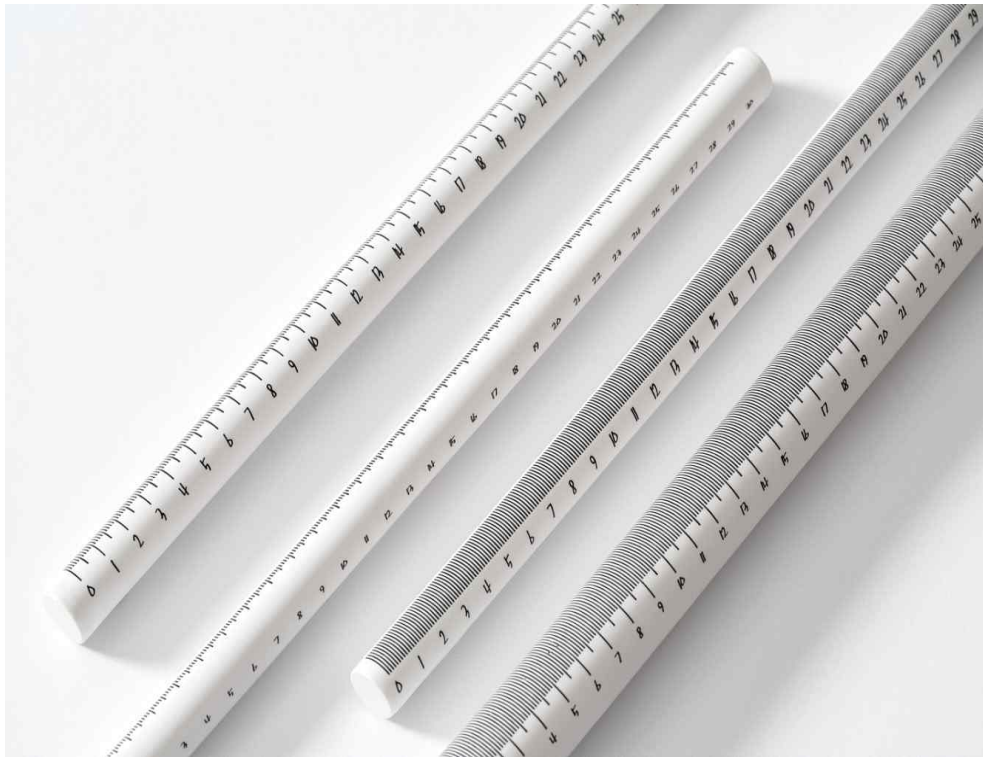
[작품 A]

Uncomfortable Ruler 2

310×34×5 mm / 310×54×5 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

[작품 A] Uncomfortable Ruler 3은 드레인 캐스팅(Drain Casting)의 제작방식을 이용한 기물과 상회전사를 통해 주제를 표현하였다. 형태적인 부분에서는 지면에 고정되지 않는 원기둥 구조를 통해 직선을 긋는 행위 등이 불편하도록 의도하였다. 또한 눈금과 치수의 변형을 통해 일반적인 자와 다르게 표현함으로써 사용하기 불편하도록 의도하였다. 이때 자의 사용성을 제시하기 위하여 실제 길이는 일반적인 자의 구조와 동일하도록 주의한다. 총 4개를 1set로써 형태적인 부분에서 지름 넓이만 다르고 원기둥의 구조는 동일하며 그래픽 부분에서는 눈금과 치수 사이의 간격, 분할된 눈금의 길이, 눈금과 치수의 위치 등 각각의 다른 변형을 통해 주제를 표현하였다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



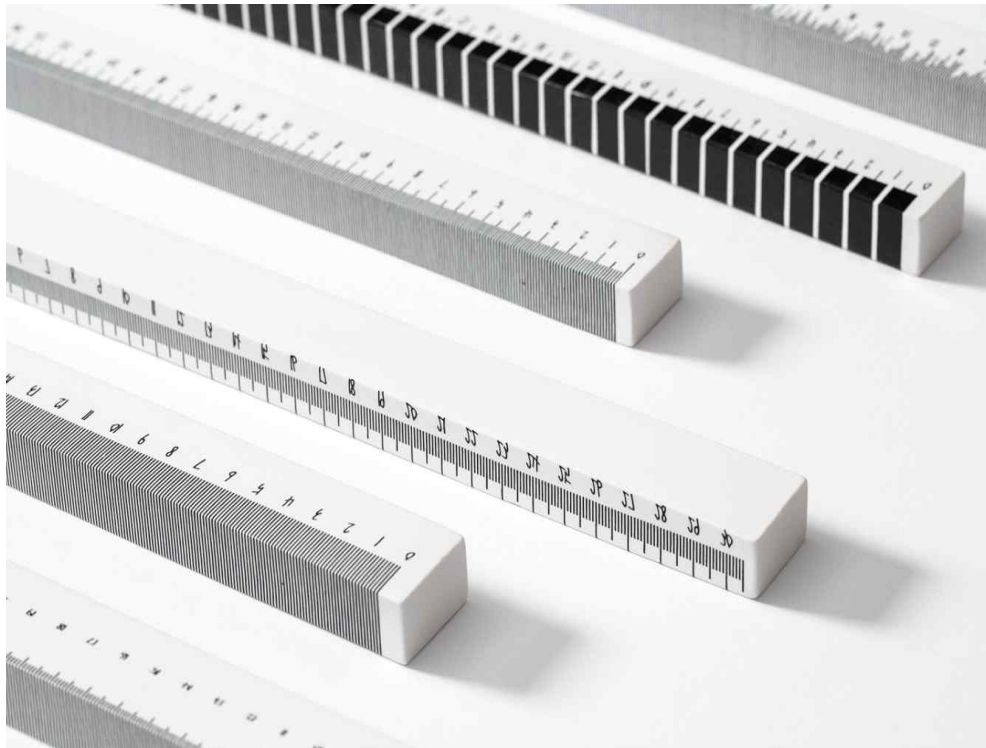
[작품 A]

Uncomfortable Ruler 3

310 X Ø14 mm / 310 X Ø24 mm / 366 X Ø55 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250°C O.F

[작품 A] Uncomfortable Ruler 4는 드레인 캐스팅(Drain Casting)의 제작방식을 이용한 기물과 상회전사를 통해 주제를 표현하였다. 형태적인 부분에서는 자의 높이를 높게 제작하여 정확한 길이를 측정하기 불편하도록 의도하였다. 또한 눈금과 치수의 변형을 통해 일반적인 자와는 다르게 표현함으로써 사용하기 불편하도록 제작하였다. 이때 자의 사용성을 제시하기 위하여 실제 길이는 일반적인 자의 구조와 동일하도록 주의한다. 총 6개를 1set로써 형태적으로 높이 20mm 길이 310mm인 직사각형 구조는 동일하며 그래픽 부분에서는 눈금과 치수 사이의 간격, 분할된 눈금의 길이, 눈금과 치수의 위치 등 각각의 다른 변형을 통해 주제를 표현하였다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



[작품 A]

Uncomfortable Ruler 4

310 X 34 X 20 mm / 310 X 54 X 20 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250°C O.F

[작품 A] Uncomfortable Ruler 5는 드레인 캐스팅(Drain Casting)의 제작방식을 이용한 기물과 상회전사를 통해 주제를 표현하였다. 실린더 형태로 제작함으로써 직선을 굽거나 길이를 측정하는 등 사용하기 불편하도록 의도하였다. 또한 눈금과 치수의 변형을 통해 일반적인 자와는 다르게 표현하였다. 이때 자의 사용성을 제시하기 위하여 실제 길이는 일반적인 자의 구조와 동일하도록 주의한다. 총 9개를 1set로써 기물의 높이만 다르고 지름 Ø 97mm인 실린더 형태의 구조는 동일하며 그래픽 부분에서 눈금과 치수 사이의 간격, 분할된 눈금의 길이, 눈금과 치수의 위치 등 각각의 다른 변형을 통해 주제를 표현하였다. 이로써 기존의 것과 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



[작품 A]

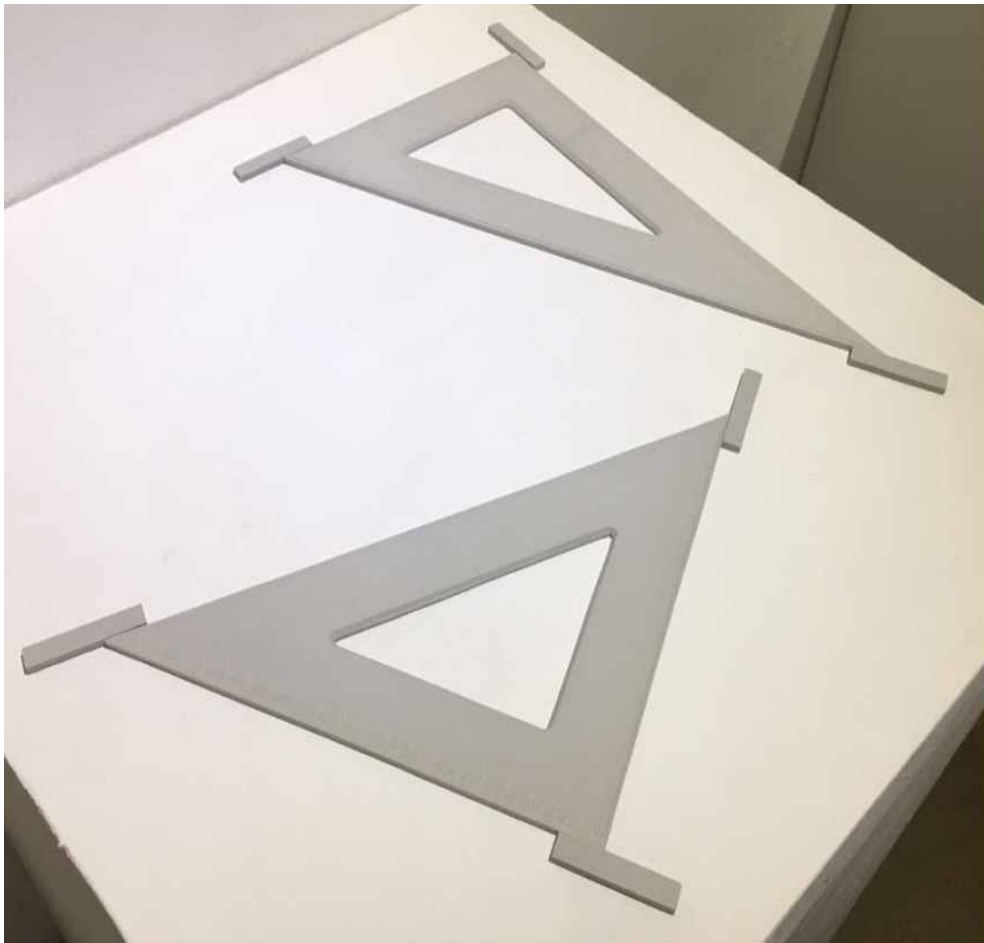
Uncomfortable Ruler 5

Ø 97X34 mm / Ø 97X54 mm each

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

2) B형식(사용하기 불편한 삼각자)

[작품B] Uncomfortable set square 1는 솔리드 캐스팅(Solid Casting)의 제작 방식을 이용하여 기본적인 삼각자 형태의 기물과 추가적인 요소를 통해 주제를 표현하였다. 기존의 것과는 다르게 보각을 통해 각도를 측정함으로써 사용하기 불편하도록 의도하였다. 이때 B형식에서는 각각 30°, 60°, 90° / 45°, 45°, 90° 인 각도로 이루어진 삼각자 2개를 1set로 구성하는데 기물의 사용성을 제시하기 위하여 실제 삼각자의 각도와 같도록 주의하여 제작한다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



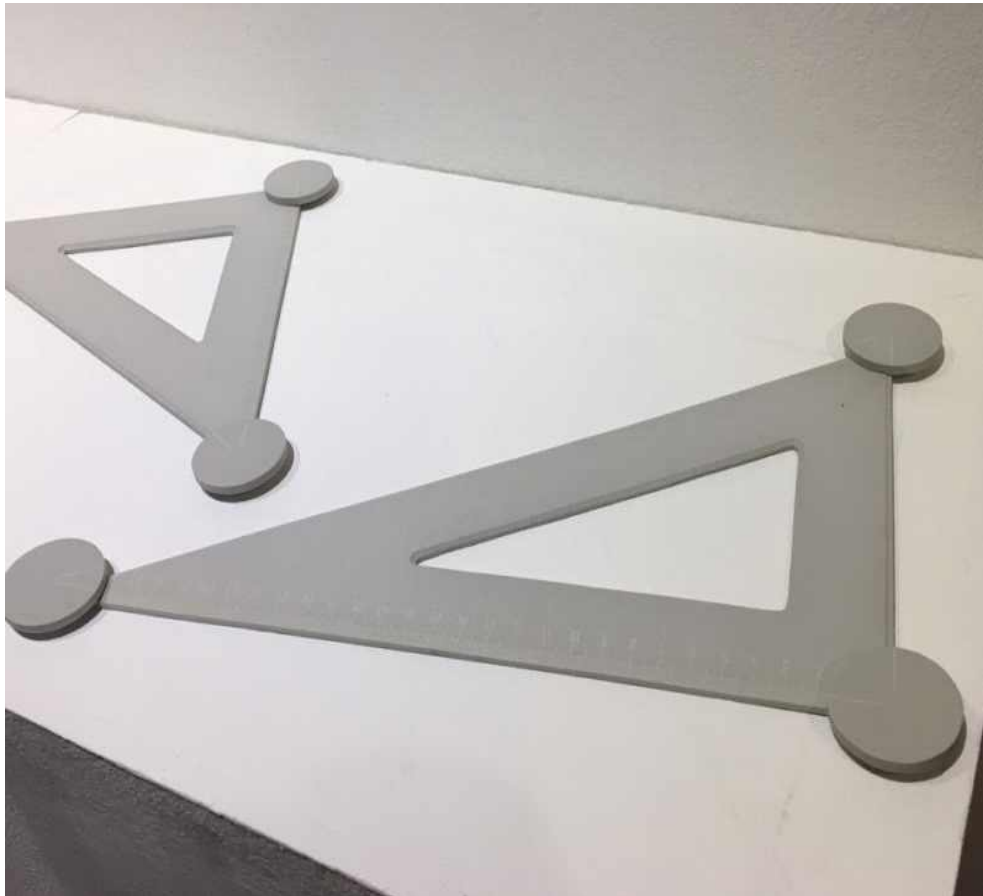
[작품B]

Uncomfortable set square 1

290×17×5 mm / 212×212×5 mm

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

[작품B] Uncomfortable set square 2는 솔리드 캐스팅(Solid Casting)의 제작 방식을 이용하여 기본적인 삼각자 형태의 기물과 추가적인 요소를 통해 주제를 표현하였다. 기본적인 삼각자의 형태에 원형의 요소를 통해 시야를 방해함으로써 각도를 측정하기 불편하도록 의도하였다. 이때 B형식에서는 각각 30°, 60°, 90° / 45°, 45°, 90° 인 각도로 이루어진 삼각자 2개를 1set로 구성하는데 기물의 사용성을 제시하기 위하여 실제 삼각자의 각도와 같도록 주의하여 제작한다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



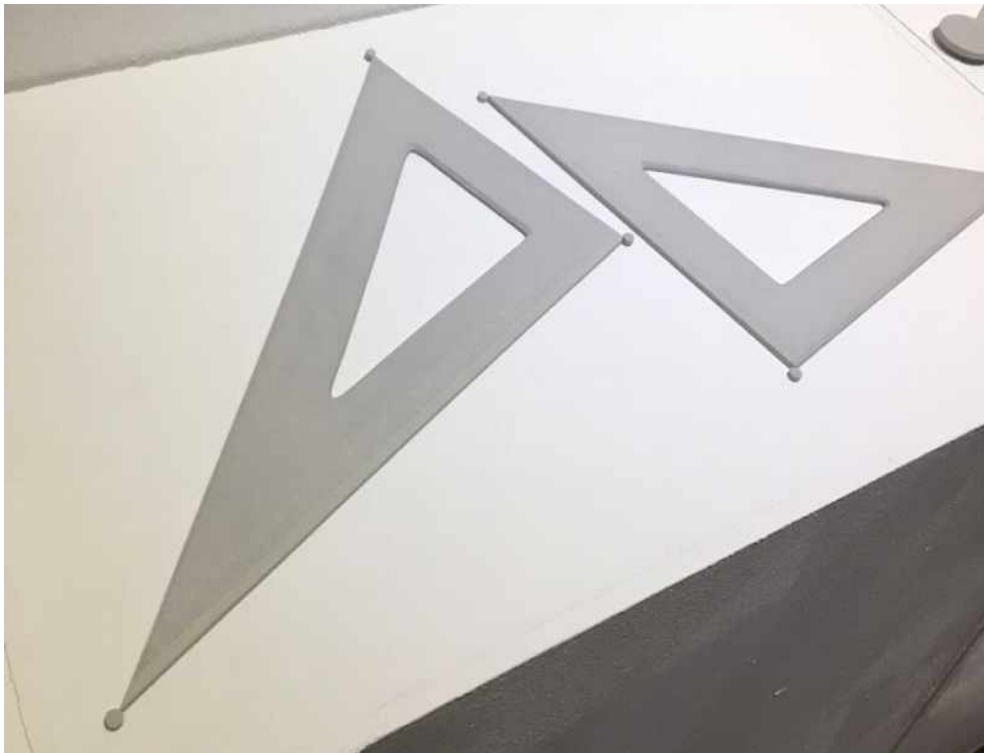
[작품B]

Uncomfortable set square 2

290×17×10 mm / 212×212×10 mm

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

[작품B] Uncomfortable set square 3은 솔리드 캐스팅(Solid Casting)의 제작 방식을 이용하여 기본적인 삼각자 형태의 기물과 추가적인 요소를 통해 주제를 표현하였다. 삼각자의 형태에 작은 원형의 요소를 추가함으로써 꼭지점의 정확한 위치를 판단하기 불편하도록 제작하여 각도를 측정하기 불편하도록 의도하였다. 이때 B형식에서는 각각 30°, 60°, 90° / 45°, 45°, 90° 인 각도로 이루어진 삼각자 2개를 1set로 구성하는데 기물의 사용성을 제시하기 위하여 실제 삼각자의 각도와 같도록 주의하여 제작한다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



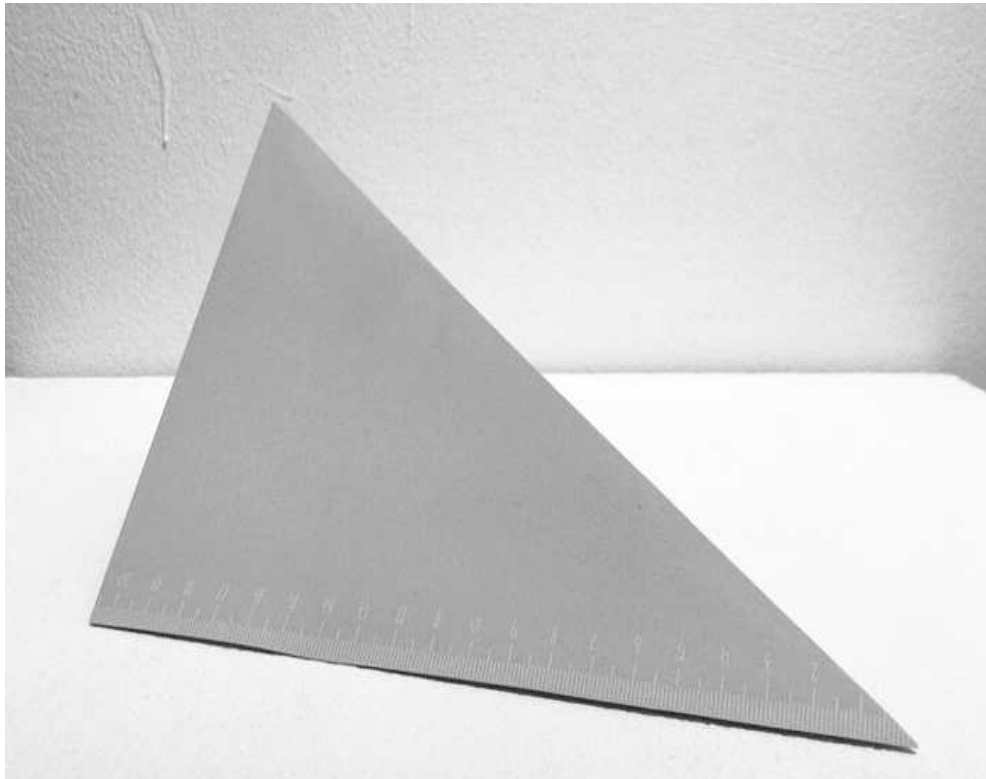
[작품B]

Uncomfortable set square 3

290 X 17 X 5 mm / 212 X 212 X 5 mm

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

[작품B] Uncomfortable set square 4는 드레인 캐스팅(Drain Casting)의 제작방식을 이용하여 기본적인 삼각자 형태보다 더 높은 입체구조 형식을 통해 주제를 표현하였다. 즉, 삼각자의 형태를 사면체로 제작하여 사용성의 불편함을 의도하였다. 이때 기물의 사용성을 제시하기 위하여 실제 삼각자의 각도와 같도록 주의하여 제작한다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



[작품B]

Uncomfortable set square 4

290 X 17 X 180 mm

Slip-Casting, overglaze decoration / 1250℃ O.F

3) C형식(사용하기 불편한 모양자)

[작품C]는 도판기를 이용한 판 성형의 제작방식을 통해 기물의 기본적인 형태를 제작하였다. 기본적인 형태에 추가 작업을 함으로써 다양한 형태로 주제를 표현하였다. 각각의 변형된 형태는 모양자의 논리적인 구조와는 다르게 제작함으로써 도형을 그리는 행위가 불편하도록 의도하였다. 이로써 기존의 것과는 다른 의도를 표현함으로써 새롭게 의식할 수 있는 기회와 사고가 확장되는 기회를 마련하고자 하였다.



[작품C]

Uncomfortable Shape Ruler 1

280 X 175 X 125 mm

흑토, unglazed / 1150℃ O.F

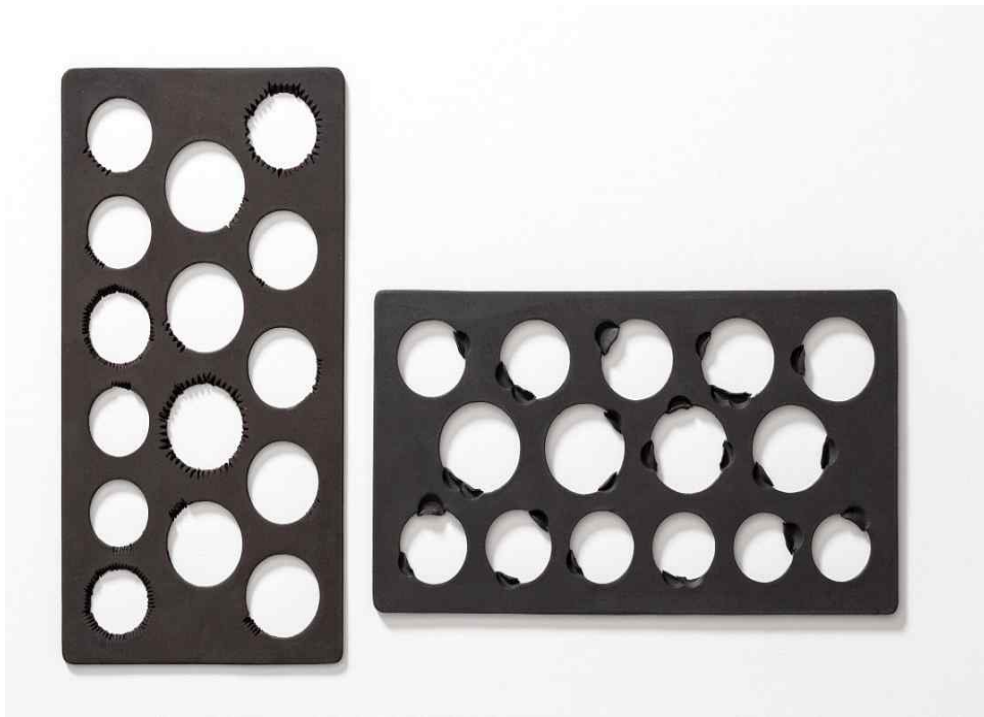


[작품C]

Uncomfortable Shape Ruler 2

Base : 280×175×5 mm each

흑토, unglazed / 1150℃ O.F



[작품C]

Uncomfortable Shape Ruler 3

280 X 175 X 5 mm each

흑토, unglazed / 1150℃ O.F



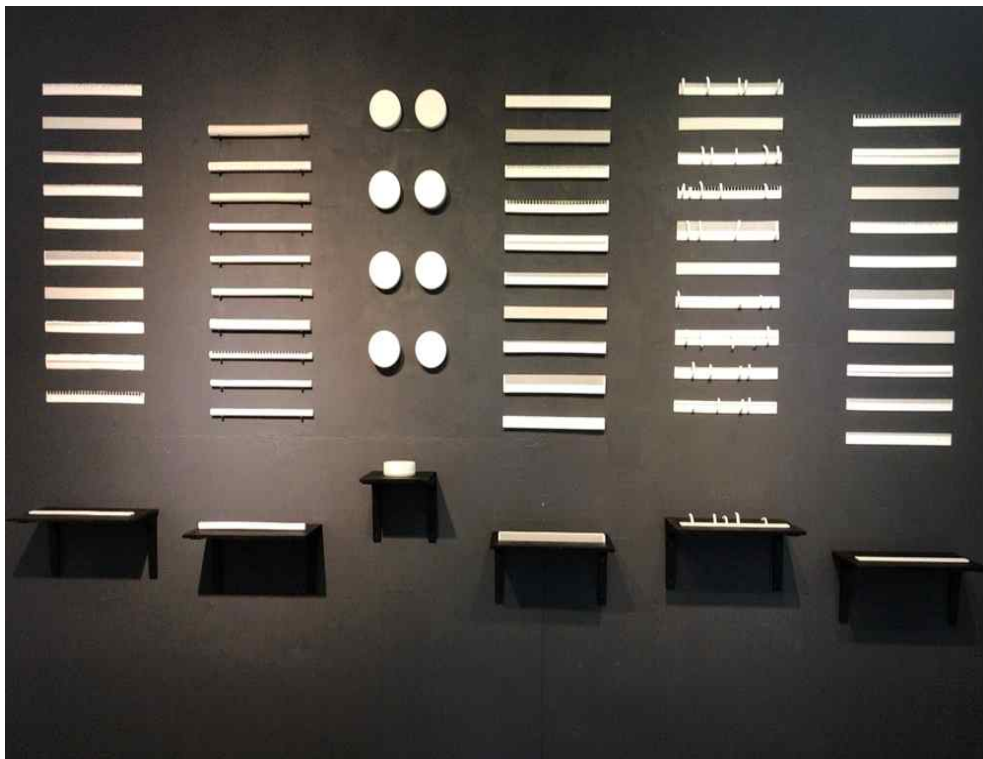
[작품C]

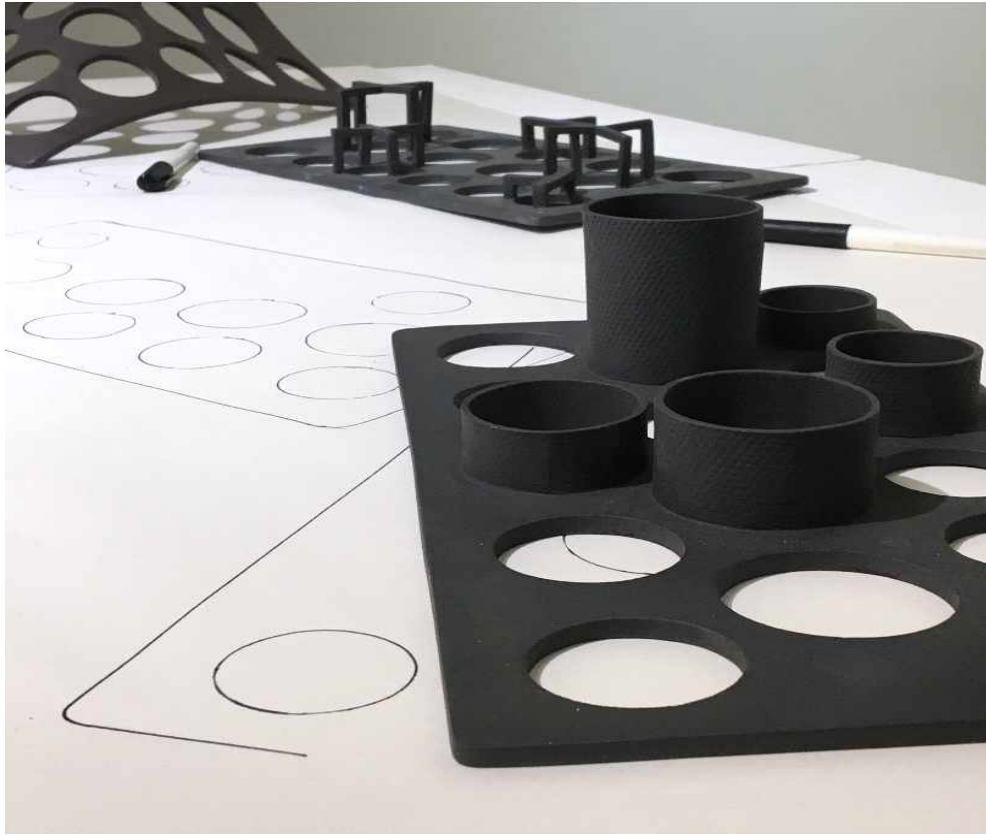
Uncomfortable Shape Ruler 4

280 X 175 X 15 mm

흑토, unglazed / 1150℃ O.F

4) Display







IV. 결론

현대 사회의 넘쳐나는 정보와 기술로 인해 사람들은 합리적이고 이성적인 기준으로 가치를 판단하게 되고 이는 획일적인 사고방식과 고정관념을 초래하며, 유연한 사고를 하는데 어려움이 생기고 다양한 가능성에 대해 제약을 받는다. 이러한 경향에 문제의식을 느끼고 본 연구는 확산적 사고방식을 통해 대상의 본질을 파악하고 인지하는 것을 넘어 광범위하게 탐색함으로써 문제에 대해 다양한 해결책이나 새로운 가능성을 얻을 수 있는 계기를 마련하고자 한다. 기존의 사물과 다른 모습을 표현함으로써 확장된 사고와 새로운 관점을 제시할 수 있는 기회를 얻을 수 있었다.

첫째, 고대부터 많은 예술가들이 사물을 이용하여 표현한 사례를 인식하였다. 이를 통해 일상적인 사물의 예술적 표현수단으로써의 가치 유무를 확인 할 수 있었다. 일상적인 사물 중 ‘자’라는 사물을 사용하기 불편하도록 변형시켜 본 연구의 의도를 제시하였다.

둘째, 본 연구 과정을 통해 일반적인 자에 깃들여 있는 기본적인 구조성, 논리성을 인식함으로써 대상의 가치를 재확인 할 수 있었다. 또한 이러한 과정을 통해 사고가 전환되는 계기가 되었다.

셋째, 본 연구 과정을 통해 삼각자는 길이를 측정하기 보단 각도를 재기 위해 제작된 사물으로써 그 가치를 인식할 수 있었다. 또한 대상의 사용성이 불편하도록 깃들여 있는 구조적 논리성을 연구하는 과정을 통해 대상을 재인식할 수 있었다. 이러한 과정을 통해 사고가 전환되는 계기가 되었다.

넷째, 본 연구 과정을 통해 모양자는 정확한 도형을 쉽게 그리기 위해 제작된 사물으로써 그 가치를 인식할 수 있었다. 또한 대상의 사용성이 불편하도록 깃들여 있는 구조적 논리성을 연구하는 과정을 통해 대상을 재인식할 수 있었다. 이러한 과정을 통해 사고가 전환되는 계기가 되었다.

다섯째, 재료의 특성상 자가 가지고 있는 사물의 특성을 제대로 표현해내기에 많은 어려움이 있었지만 재료적 한계를 최대한 제어함으로써 의도 되어진 부분이 더 부각될 수 있었다.

여섯째, 관객이 직접 참여할 수 있는 기회를 제공함으로써 본 연구에서 표현하고자 한 주제를 더 효과적으로 전달 할 수 있었다.

본 연구자는 사물과 확산적 사고에 대한 이론적 고찰을 토대로 사물의 사용성이 불편하도록 변형시키는 작업을 통해 대상의 새로운 관점을 제시 할 수 있었다. 이렇게 일반적인 것과 다른 모습을 표현하여 사고가 확장되는 기회와 새롭게 인식될 수 있는 기회를 제시하는 것이 새로운 가능성 및 가치를 확인할 수 있는 기회가 되기를 기대한다.

참고문헌

단행본

- [1] 박문각, 「시사상식사전」, pmg 지식엔진연구소, 2017
- [2] 인명사전편찬위원회, 「인명사전」, 민중서관, 2002

학위논문

- [1] 박하윤. (2016). 「일상 사물의 본질과 물성을 표현한 도자조형의 변용 연구」, 중앙대학교 대학원 석사학위논문
- [2] 한영희. (2010). 「사물의 상징성을 이용한 오브제의 표현 연구」, 홍익대학교 대학원 석사학위논문
- [3] 이상현. (2009). 「환경조각으로서의 확대된 오브제에 관한 연구 : 클래스 올텐버그를 중심으로」, 강원대학교 교육대학원 석사학위논문
- [4] 배은미. (2007). 「학위논문(석사)문화예술교육을 통한 학습자의 창의적 사고」, 세종대학교 석사학위논문
- [5] 유미숙. (2007). 「부정(否定)과 실험정신으로 본 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp)의 예술세계」, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문
- [6]정은아. (2005). 「동화를 이용한 문제해결경험에서의 확산적사고가 유아의 창의성에 미치는 영향」, 단국대학교 석사학위논문
- [7] 이명선. (2005). 「자의 상징성을 주제로 한 장신구 연구」, 국민대학교 대학원 석사학위논문
- [8] 윤영자. (2003). 「확산적 사고를 통한 색채 표현 연구」, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문

저널아티클

- [1] 윤영준. (2013). 「확산적 사고를 바탕으로 한 창의성 제고」, 대학 신문사
- [2] 임종업. (2013). 「역발상 디자인 무인양품 “아는 게 병이다”」, 한겨레
- [3] 전정은. (2015). 「만 레이 (Man Ray)」, 중앙일보 현대미술 이야기 no. 22
- [4] 박혜연. (2015). 「예술을 통한 자기 고백, 트레이시 에민」, 아트 인 사이트

웹사이트

- [1] 네이버국어사전, <http://krdic.naver.com/>
- [2] 네이버지식백과, <http://terms.naver.com/>
- [3] 네오룩, <http://neollok.com>
- [4] 두산백과, <http://www.doopedia.co.kr>
- [5] 월간미술, <http://monthlyart.com/>
- [6] 위키백과, <http://ko.wikipedia.org/>
- [7] 대학신문, <http://www.snunews.com/>
- [8] 리처드 슬리, <http://www.halesgallery.com/>
- [9] 카테리나 캄프라니, <https://www.theuncomfortable.com/>
- [10] 파트리스 레타르크, <http://www.patriceletarnec.fr/>
- [11] 클레이 파크, <http://www.claypark.net>

Abstract

A Study on the Ceramic Sculpture of Divergent Thinking by

Utilizing the Objects

- Focused on Uncomfortable 'Ruler' -

Oh, Jin Hee

(Supervisor Lee, Myung Ah)

Dept. of Ceramic Art

Graduate School of

Seoul National University of Science and Technology

There is overflow of various information and technology in the modern society. Humans feel the relative stability and value towards reasonable or rational objects in order to minimize the chance to fail. This causes the uniform thinking method and stereotype, the difficulty to think flexibly and the limited possibilities. Therefore, modern society pursues the creativity as humans' highest level of thinking method separate from intelligence. Regardless of all the other factors, extensive thinking skill is highly valued as a possibility for the society's economic development. It is the most highly valued especially in the art industry. Many artists express artistic intentions with their own extensive thinking skills by using the ordinary objects. They think outside of the box and suggest various possibilities by thinking creatively.

As told, extensive thinking skill is an important factor to obtain various solutions and new possibilities towards a problem by exploring extensively in addition to investigating and recognizing the object's essence.

This research provides newly recognized opportunities and a chance to extend the thoughts by expressing differently on familiar objects in everyday life. Thus, through modifying the object to be used uncomfortably, this study expresses a topic by grasping a logical structure abided in ordinary object 'Ruler'.

Theoretic background of this research was to consider object's concepts

and characteristics and to look over the possibilities of artistically expressed objects. Also, by examining expression features in extensive thinking and artistic areas, suggested values and possibilities are examined through the objects that are expressed differently by extensive thoughts.

In production of work and explanation, production scheme, production process and production contents are classified and described based on the research from a theoretical background. In production scheme and production process, through understanding a logical structure in 'Ruler' which is an ordinary object, three forms are classified based on object's intention and usage purpose and those are suggested by modifying each object's usage to be uncomfortable. In addition, the research describes the original form of plaster, plaster mold and plate shape and explains about overglaze decoration. In production explanation, it expresses the topic effectively by suggesting the modifying intention of each form.

Through this research, by researching object's meanings and roles in addition to extensive thinking skills and concepts, we recognize the possibility and the value about research on ceramic sculpture using extensive thinking skills on the objects. This study recognizes a problem of humans' uniform thinking skills and stereotype and chooses 'Ruler' as a reasonable and objective example among the ordinary objects and expresses the topic through modifying them to be uncomfortable ones.

Therefore, by modifying the ordinary objects to be uncomfortable, this study wants to provide opportunities to be newly aware of things by getting out of original intentions. It also gives opportunities to extend the thinking skills by expressing images differently from the original objects.