

미술학석사 학위논문

키덜트 문화를 주제로 한 도자조형연구
-동심적 유희를 중심으로-

A Study on the Formative Ceramics Inspired by Kidult
-Focused on Childlike-Innocence Amusement-

2017년 2월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

정 혜 란

키덜트 문화를 주제로 한 도자조형연구
-동심적 유희를 중심으로-

A Study on the Formative Ceramics Inspired by Kidult
-Focused on Childlike-Innocence Amusement-

지도교수 이명아

이 논문을 미술학석사 학위논문으로 제출함
2017년 1월

서울과학기술대학교 일반대학원
도예학과

정혜란

정혜란의 미술학석사 학위논문을 인준함
2017년 1월

심사위원장 (인)

심사위원 (인)

심사위원 (인)

목 차

요약	i
표목차	iii
도목차	iii
작품목차	v
I. 서 론	1
1. 연구배경 및 목적	1
2. 연구범위 및 방법	3
II. 이론적 배경	4
1. 키덜트문화의 일반적 고찰	4
1) 키덜트문화의 발생동기 및 배경	4
2) 문화적 주소비층 내 키덜트 문화의 영향	6
3) 키덜트문화의 표현적 특징	9
(1) 현대미술에 나타난 키덜트 문화의 표현적 특징	9
(2) 도자조형에 나타난 키덜트 문화의 표현적 특징	15
2. 유희의 일반적 고찰	18
1) 유희에 나타난 동심	18
2) 동심적 유희의 과거와 현재	20
III. 작품제작 및 해설	23
1. 작품계획	23
2. 제작과정	25
1) 동심적 유희의 이미지를 사용한 조형계획	25
(1) A타입	25
(2) B타입	27
(3) C타입	28
2) 원형 및 몰드의 제작	28
(1) 풍선원형 및 가압성형용 몰드 제작	28
(2) 석고원형 및 배출주입성형용 몰드 제작	30

3) 색상계획	33
(1) 팬톤 컬러차트에 의한 색상 계획	33
(2) 고화도 안료를 사용한 색슬립 실험	34
4) 표면장식	35
(1) 유약을 사용한 색상표현	35
(2) 전사기법을 사용한 드로잉	37
5) Display를 위한 준비	38
(1) B타입 부속품 결합	38
(2) C타입 Installation용 Body의 제작	39
3. 작품해설	40
 IV. 결론	 53
 참고문헌	 55
영문초록(Abstract)	57

요 약

제 목 : 키덜트 문화를 주제로 한 도자조형연구

-동심적 유희를 중심으로-

수많은 매체의 다양화와 보급화 속에서 현대인들은 급격한 사회·문화적 발달을 실시간으로 받아들이며 성장해 왔다. 이러한 급격한 변동은 어른이라는 사회적 위치와 성숙하지 못한 자아 사이의 괴리감을 낳았고, 어른이 되고 난 후에도 정신적으로 어른이 되기를 거부하는 - 정서적으로 새로운 위치를 필요로 하는 계층 - 을 형성하게 되었다.

키덜트(Kidult)문화는 이러한 사회 속에서 생성된 수많은 문화형태 중 하나이다. 2000년대 이전까지 소수의 마니아(Mania)적 취미로 취급되던 키덜트 문화는 대중문화 속에서 점점 확산되어 사회적·문화적 트렌드를 주도하는 문화형태로 자리하고 있다.

이들은 과거에 행했던 동심적 유희를 갈망하며 오래된 상품이나 어린 시절의 물건에 집착하는 등 여러 방법으로 동심의 이미지를 소비한다. 또한 이를 통해 심리적 안정감을 기대하고 불안한 현재에 대한 일탈을 경험하며 긍정적 효과를 보고자 한다.

본 연구는 키덜트 문화에서 나타나는 사회적 현상에 대하여 이해하고, 이를 동심의 이미지를 소비하며 해소하려는 현대인들의 모습에 투영하여 작품을 통해 전개하고자 한다. 따라서 본 연구자는 이러한 사회적 현상에서 비롯되어 나타나는 동심적 유희의 다양한 형태를 시각적으로 표현하고자 하였다.

논문의 이론적 배경에서는 키덜트 문화의 발생동기 및 배경에 대하여 고찰하고 현재 문화적 주소비층에 대한 영향력을 살펴보았다. 그리고 키덜트 문화가 표현된 각 산업·예술분야의 사례를 살펴봄으로써 도자조형영역에서 표현될 수 있는 키덜트적 이미지의 가치를 피력하였다. 또한 동심적 유희활동을 과거와 현재 두 가지 관점으로 바라보고 분석하여 유희에 대한 관념 변화의 근거로 삼았다.

작품제작 및 해설에서는 이론적 배경에서 진행한 연구를 바탕으로 작품계획, 제작과정, 작품내용으로 분류하여 서술하였다. 과거와 현재의 유희적 활동을 표현하기 위해 새로운 아이콘을 제시하여 작품을 제작하고 작품내용 및 제작기법에 따라 세 가지 타입으로 구성하였다. 제작과정에 있어 색슬립 실험과 석고원형 및 석고몰드의 제작에 대하여 서술하고 장식적으로 사용된 상회전사와 페인팅, 시유과정에 대하여 설명하였다. 또한 작품내용에서는 작품설치를 위한 과정에 대하여 서술하여 작품에 대한 해설과 더불어 작품의 시각적 효과를 제시하였다.

본 연구를 통해 키덜트 문화 내 나타나는 현대인들의 동심적 유희에의 집착과 사회적 현상에 대한 연결성을 바탕으로 과거와 현재의 유희활동에 대한 차이를 인식하였다. 이에 본 연구자는 현대인들에게 보여 지는 동심적 유희를 주관적으로 재해석하여 작품을 통해 조형적 언어로 표현하였다. 이러한 과정에서 흙이라는 소재의 다채롭게 변화하는 물성과 풍부한 시각적 표현은 키덜트 문화를 소비하고자 하는 이들에게 동심적 유희를 표현하기 위한 재료로써 그 역량을 보여주었다. 또한 형태에 대한 다양한 변용과 반복적 생산은 문화·예술산업 등 키덜트 문화의 영향력이 증가하고 있는 분야에서 많은 사람의 요구를 받아들이며 도자조형영역이 키덜트 문화의 소비주체가 될 수 있는 가능성을 나타내었다. 이를 통해 도자조형영역이 키덜트 문화를 소비하는 새로운 플랫폼으로써 그 역할을 해 낼 것이라 기대하며 이것이 과거와 현재사이에서 동심적 유희를 바라는 사람들에게 하나의 제안이 될 수 있기를 바란다.

표 목 차

<표 1> 1150℃ 소지별 발색 테스트	25
<표 2> 문교 CH석고 표준 배합비	30
<표 3> 현대소재 실크소지 203 수축률	31
<표 4> 색슬립 실험	34
<표 5> 사용한 던컨유	36
<표 6> 부속품	38

도 목 차

[도 1] 각종 매체를 통해 키덜트 문화 소비를 보이는 연예인	7
[도 2] 키덜트족 배우 심형탁	7
[도 3] 키덜트족 작가 허지웅	7
[도 4] 키덜트를 주제로 한 페어	8
[도 5] 다양한 산업군에 나타난 키덜트 문화	8
[도 6] Paul Klee, Angelus Novus, 1920	10
[도 7] Paul Klee, Insula Dulcamara, 1938	10
[도 8] Paul Klee, Death and Fire, 1940	10
[도 9] 강준석, Smile, 2014	10
[도 10] 강준석, 지구방문자3, 2015	10
[도 11] 강준석, Ice Cream Truck, 2015	10
[도 12] Jean Dobritz, Untitled	11
[도 13] Jean Dobritz, bandedecloons49	11
[도 14] Jean Dobritz, bandedecloons95	11
[도 15] 찰스장, Mickey Mouse, 2008	11
[도 16] 찰스장, SimpsonFamily, 2008	11
[도 17] 손원경, Clown Shadow-Disney&etc, 2008	12
[도 18] 손원경, Hero-Q&A Superman, 2009	12
[도 19] 손원경, Taste of Them, 2009	12
[도 20] Takashi Murakami, Kaikai Kiki News, 2001	13

[도 21] Takashi Murakami, Flower ball (3D), 2002	13
[도 22] Takashi Murakami, Flower Matango, Château de Versailles 2001-2006	13
[도 23] Jeff Koons, Loopy, 1999	14
[도 24] Jeff Koons, Monkey Train, 2007	14
[도 25] Jeff Koons, Popeye Train (Crab), 2008	14
[도 26] Jeff Koons, Balloon Dog (Magenta)	14
[도 27] Jeff Koons, Sacred Heart	14
[도 28] Jeff Koons, puppy	14
[도 29] Brett Kern, Astronaut, 2013	15
[도 30] Brett Kern, Ring Finger, 2013	15
[도 31] Brett Kern, Small Stegosaurus, 2014	15
[도 32] Karin Hagen, Ceramic cartoon-esque Characters, 2013	15
[도 33] Joakim Ojanen, Bakis (Hungover), 2013	16
[도 34] Joakim Ojanen, Self Pity (The Fountain), 2014	16
[도 35] Joakim Ojanen, Sensitive Artist, 2015	16
[도 36] 신이철, Robot Teakwon V figure series, 2010	16
[도 37] 신이철, Robot Teakwon V figure series, 2010	16
[도 38] 신이철,跆拳道瑠利태권보이, 2016	16
[도 39] 김성재, 좀비문어, 2016	17
[도 40] 김성재, 지각쟁이 도너츠, 2016	17
[도 41] 김성재, 겁쟁이 프랑켄슈타인, 2016	17
[도 42] 토인즈, 티요와 친구들, 2016	17
[도 43] 토인즈, 화이트 몬스터2, 2016	17
[도 44] 디자인쇼핑몰 텐바이텐의 카테고리	18
[도 45] 인사동 토토의 오래된 물건	19
[도 46] 봉제인형 전문샵 픽시와 캐릭터 소품샵 미미도넛	19
[도 47] 과거의 놀이	20
[도 48] 빨랄라수집관의 수집품	21
[도 49] 토이키노 박물관	22
[도 50] 동심적 유희의 과거와 현재	22
[도 51] 소노라 화이트 소지를 사용한 A타입 드로잉	26
[도 52] 블랙 마운틴 소지를 사용한 A타입 드로잉	26
[도 53] B타입 드로잉 1	27

[도 54] B타입 드로잉 2	27
[도 55] C타입 드로잉	28
[도 56] 은박풍선원형	29
[도 57] 풍선원형을 이용한 몰드의 제작과정	29
[도 58] 가압성형기법을 사용한 작품의 제작과정	29
[도 59] 석고원형 제작과정	30
[도 60] 배출주입성형용 몰드 제작과정	31
[도 61] 배출주입성형기법을 사용한 작품의 제작	32
[도 62] 장식의 접합	32
[도 63] 시대별 컬러 차트	33
[도 64] 채택한 색상의 컬러라이브러리	34
[도 65] 채택한 12개의 컬러	34
[도 66] 시유과정	35
[도 67] A타입 작품의 전사에 사용한 이미지	37
[도 68] 전사에 사용한 만화적 이미지	37
[도 69] 부속품 연결과정	38
[도 70] Installation용 Body 드로잉	39
[도 71] Installation용 Body 제작과정	39

작품목차

[작품 1] Dream Seller	40
[작품 2] Dream Seller	42
[작품 3] Dream Seller	43
[작품 4] Dream Seller	44
[작품 5] Dream Seller	46
[작품 6] Dream Seller	47
[작품 7] Dream Seller	47
Display	48

I. 서론

1. 연구배경 및 목적

현대사회의 급격한 사회적·문화적 발달은 여러 가지 새로운 문화형태를 양산하고 있다. 수많은 정보매체의 다양화와 보급화, 그리고 급진적 발전은 이 같은 새로운 문화형태에 대한 접근성을 가속시켰고, 이러한 환경 속에서 현대인들은 급격한 문화적 변동을 실시간으로 받아드리며 성장해 왔다. 이러한 새로운 문화형태 중 하나인 키덜트(Kidult) 문화는 대중문화 속에서 점점 확산되어 사회적·문화적 트렌드를 주도하였고 2000년대 초반에는 문화를 적극적으로 소비하는 문화적 주소비층에서 ‘메가트렌드’¹⁾라 일컬어지며 급진적 인기를 얻게 되었다. 이러한 문화적 신드롬은 점차 현대인들의 삶에 흡수되어 현재에는 자연스러운 문화적 현상의 한 갈래를 차지하고 있다. 이들은 동심의 유희를 갈망하고 과거를 그리워하는 성향을 짙게 나타낸다. 또한 과거에 놀이 그 자체로 행해지던 동심적 유희²⁾는 시간의 흐름에 따라 소극적이고 정적으로 변화하며 과거의 동심적 유희를 그리워하며 행하는 간접적인 형태로 교체되고 있다. 이러한 특징은 문화를 소비하는 모습에서도 찾아 볼 수 있다. 아동적 감성이 엿보이는 상품이나 형태에서 소비의 즐거움을 느끼고 일반적이지 않고 남들과는 다른 것을 즐기며 이러한 방법으로 문화를 소비하는 자신 스스로를 하나의 키덜트 문화의 일부라고 생각한다. 따라서 키덜트 문화를 반영한 작품은 시대에 따른 사회·문화적 현상에 대한 이해와 해석을 도우며 현대인들의 심리적 현상과 사회적 반향을 적극적으로 수용한 하나의 예시가 될 수 있다.

미술디자인 분야에서 키덜트 문화는 다양한 방면으로 두각을 나타내고 있다. 산업디자인 군에서 키덜트 문화의 이미지를 사용한 디자인 제품과 아이디어 상품들을 곳곳에서 찾아볼 수 있으며 다양한 재료와 형태를 사용한 제품을 디자인 산업 전반에 걸쳐 찾아볼 수 있다. 뿐만 아니라 순수 미술이나 조형분야에서도 키덜트의 이미지를 사용한 작품을 쉽게 찾아볼 수 있다. 키덜트적 이미지를 사용한 회화작품이나 그 형태를 표현한 조형작품은 많은 사람들에게 의해 보여 지고 있으며, 키덜트 문화를 느낄 수 있는 과거의 소품이나 장식, 제품들을 그대로 사용하여 새로운 의미를 부여 하는 등의 레디메이드³⁾

1) 미국의 미래학자 존 네이스비츠의 저서 『메가트렌드』에서 유래한 용어. 현대 사회에서 일어나고 있는 거대한 조류를 뜻하는 것으로 탈공업화 사회, 글로벌 경제, 분권화, 네트워크형 조직 등을 그 특징으로 하고 있다. (네이버 지식백과, <http://terms.naver.com/>)

2) 이소영. (2010.02). 「키덜트적 감성을 바탕으로 한 작품연구」, 홍익대 대학원

3) ‘기성품’을 의미하나 모던아트에서는 오브제의 장르 중 하나. 실용성으로 만들어진 기성품이라는 그 최초의 목적을 떠나 별개의 의미를 갖게 한 것.

한국사전연구사. (1998). 「미술대사전」, 한국사전연구사 편집부

또한 찾아 볼 수 있다. 이렇게 키덜트 문화의 소비영역이 점점 확대되면서 도자조형영역 또한 그 가능성을 보여주고 있다. 흙이라는 재료가 가진 형태표현의 자유로움과 표면에 대한 다채로운 표현, 반복적 생산이 용이하다는 장점이 반영되면서 다양한 산업군에서 그 가치를 인정받고 있다.

이렇듯 사회 전반에 보여 지는 키덜트 문화는 그 성장속도와 영향력을 통해 그 가치를 입증하고 있다. 키덜트 문화를 통한 현대인들의 심리적 안정과 현재에 대한 해소는 여러 분야에서 보여 지며 무한한 가능성을 역설하고 있고 그 영역 또한 점점 더 넓어지고 있다. 이러한 점은 도자조형영역에서 키덜트 문화에 의한 작품의 제작에 타당성을 부여한다.

이에 본 연구에서는 키덜트 문화 내 나타나는 동심적 유희의 모습을 선택된 사물의 변용을 통하여 재해석 하고, 주제에 대한 새로운 화자(narrator)를 제시하여 조형적으로 표현하는 데 그 목적을 두었다.

2. 연구범위 및 방법

본 연구는 키덜트 문화에 의한 동심적 유희를 주제로 한 도자 조형연구로써 그 연구 범위는 다음과 같다.

첫째, 키덜트 문화에 대한 일반적 고찰을 통해 발생동기 및 배경을 알아본다.

둘째, 문화적 주소비층 내 키덜트 문화의 영향력을 알아봄으로써 키덜트 문화의 이미지를 사용한 도자조형 작품의 미술적 가치와 그 가능성을 제시한다.

셋째, 키덜트 문화에서 보여지는 표현적 특징을 탐색하고 현대미술과 도자조형 분야의 작품사례를 조사한다.

넷째, 유희의 개념에 대한 이론적 고찰을 통해 키덜트 문화 내 보여지는 동심적 유희에 대해 연구하고 이를 적용한 작품사례를 조사한다.

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 키덜트 문화에 의한 동심적 유희를 주제로 한 조형작업을 위해 주제에 적합한 사물을 설정하고 그 내용 및 조형 방법에 따라 세 가지 타입으로 나누어 선택된 사물의 변용에 의한 주제 표현을 보여준다.

둘째, 작품의 원형 제작은 도출된 형태에 따라 석고형 제작 방식과 기성품을 그대로 적용하여 제작하는 방식으로 구분하여 사용한다.

셋째, 제작 기법에 따라 배출주입성형(Drain-Casting)용 몰드와 가압성형(Press-Forming)용 몰드를 구분하여 제작한다.

넷째, 다양한 문화 소비층을 반영한 색상을 팬톤 컬러차트에서 선택하여 색상을 계획한다.

다섯째, 계획된 색상과 연결되는 고화도 안료를 선택하여 색슬립 실험을 통해 표현할 색상을 결정한다.

여섯째, 상회전사기법과 던컨(Duncan)유를 사용하여 다양한 표면장식을 시도한다.

일곱째, 작품에 따라 알맞은 부속품을 결합하고 Installation용 body를 추가적으로 제작하여 작품의 효과적인 Display를 기대하고 시각적 효과를 극대화 하여 전체적인 완성도를 높인다.

II. 이론적 배경

1. 키덜트 문화의 일반적 고찰

1) 키덜트 문화의 발생동기 및 배경

과거 심리학에서 영원한 소년(Puer aeternus)이라고 불리우던 현상은 20세기 말 그 의미와 형태가 현대적으로 재조명 되며 키덜트⁴⁾ 문화가 발생하였다. 이 시기의 키덜트 문화는 단순히 ‘어린이 같은 어른’을 뜻하며 ‘정신적 퇴행’이라는 부정적 뉘앙스를 안고 소수의 미성숙한 비주류 문화로 간주되었다. 하지만 급격한 사회적 변동을 겪으면서 함께 성장한 이 문화는 2000년대 이후 사회 전반에 문화적·심리적·경제적으로 영향을 미치며 더 이상 부정적 의미만을 지닌 유행이 아닌 주류문화의 일원으로 자리를 잡게 되었다.⁵⁾ 수직적 위계질서보다 수평적 다원주의⁶⁾를 중시하는 사회 속에서 키덜트 문화는 그 역할을 인정받으며 현재까지 성장을 거듭하고 있다. 이러한 키덜트 문화의 발생 동기는 다음과 같다.

첫째, 계층 간 캐주얼화로 설명되어지는 경계의 모호함을 들 수 있다. 수직적 위계질서와 가부장적 사회였던 우리나라는 20세기 말부터 평등을 외치며 사회분위기의 변모를 도모하였다. 이러한 변화는 과거 남자는 남자답게, 여자는 여자답게라는 말로 제한되었던 성별 역할을 자유롭게 하였고, 확실히 나뉘어졌던 성별 간 간극을 허물어뜨렸다. 또한 청년·중년·장년·노년층으로 나뉘어 각 계층마다 제한된 역할을 수행했던 사회적 계층은 고령화와 출생률 감소 등으로 더 이상 제한된 역할을 수행할 수 없게 되었다. 이러한 현상으로 인해 계층 간 역할의 차이는 줄어들었고 그 경계는 무의미해졌다. 이렇게 급격한 변화를 겪은 현대인들은 성별과 연령의 경계가 모호해 졌고 이에 따라 아이와 어른의 경계를 넘나드는 키덜트 문화의 발생은 더욱 자연스럽게 이루어 졌다.

4) 키덜트(영어: Kidult)는 키드(Kid→어린이)와 어덜트(Adult→성인)의 합성어로 20, 30대의 어른이 되었는데도 여전히 어렸을 적의 분위기와 감성을 간직한 성인을 일컫는다. 대표적인 예로 어린 시절에 경험했던 갖가지 향수들을 여전히 잊지 못하고 그 경험들을 다시 소비하고자 하는 현상을 잡화(프라모델, RC카, 레고등과 같은 장난감), 패션 등으로 표현하는 것이다. 비슷한 용어로 어덜테스ٹ(adultescent)이 있다.

(위키백과, <https://ko.wikipedia.org/>)

5) 허문명 외. (2005.09.10). 「“나 돌아갈래”...키덜트 문화, 순수미술 영화 개그까지 점령」, 동아일보 21면

6) 개인이나 여러 집단이 기본으로 삼는 원칙이나 목적이 서로 다를 수 있음을 인정하는 태도.

(네이버 국어사전, <http://krdic.naver.com/>)

둘째, 경제적 성장에 따른 적극적인 문화의 소비이다. 급격한 사회변동은 그에 따라 급격한 경제적 성장 또한 초래하였다. 특히 80·90년대 우리나라는 그 속도와 성장률이 비할 데 없이 급격하게 이루어졌다. 이 시대를 지나 사람들은 새로운 소비주체로서 이전과는 다른 양상을 나타내게 되었다. 경제적 성장 이전 의식주에 제한되어 문화에 대해 소극적 모습을 보였던 소비행태에서 벗어나, 사람들은 적극적으로 다양한 문화를 수용하고 유희적·충동적으로 소비하였다. 이들은 강력한 문화적 소비주체로서 새로운 문화를 받아들였고 그것이 발전하는데 힘을 실어 주었다.

셋째, 급격한 사회변화에 따른 반동 심리이다. 경제적 성장에 따른 문화의 적극적 소비는 새로운 문화형성에 큰 역할을 하였다. 사람들을 소비할 대상이 필요했고 이전에 없었던 새로운 문화를 요구하였다. 이러한 점과 상반되게 경제적 성장으로 인한 급격한 발달은 과거에 안주하던 이들에게 심리적 불안감을 야기했다. 이러한 사람들은 시시때때로 바뀌는 현재를 불안해하며 심리적 안정감을 찾길 원했고 그에 따라 현재에 대한 일탈을 꿈꾸며 과거로의 회귀를 기대하였다. 이러한 심리는 사회·문화에 그대로 반영되어 1990·2000년대에 걸쳐 이루어진 최신문화의 발달과는 다르게 과거의 것에 집중하고 그 시절의 것을 소비하려는 새로운 현상을 야기했고 이러한 두 가지 사회현상과 맞물려 키덜트 문화는 주요한 문화형태로 인정받게 되었다.

넷째, 다양성을 요구하는 다원주의 사회 속에서 보여 지는 개성중시 풍조이다. 다원주의 사회 속에서 ‘남들과 다르고 싶다’라는 욕구는 어찌 보면 당연한 것이라 할 수 있다. 특히 키덜트 문화를 소비하는 문화적 주소비층은 다른 사람들보다 더 빠르게 변화하는 문화를 받아들일 준비가 되어있던 사람들이었고 현실에 염증을 느낀 사람들이기도 했다. 이러한 문화적 주소비층들은 자신들의 개성이나 취미, 취향이 사회적으로 일반화되길 바라지 않으며 이 점을 매우 중요시하고 있다. 이같이 개인적 성향이 두드러진 문화적 주소비층의 주목을 받으며 성장한 키덜트 문화는 시간이 지나며 그 영역이 점점 세분화 되고 넓어졌다.

2) 문화적 주소비층 내 키덜트 문화의 영향

문화적 주소비층은 사회적 발전을 거듭하며 그 범위가 매우 넓어졌다. 과거 적극적으로 문화를 소비하던 소비층은 20·30대에 한정되어 있었다. 하지만 매체의 발달과 계층의 경계가 모호해짐에 따라 현재에는 어느 계층에 국한할 수 없이 다양한 계층에서 문화를 적극적으로 소비하는 행태를 보인다.

이 중 키덜트 문화를 적극적으로 소비하는 이들은 스스로를 ‘키덜트족’이라고 칭하며 새로운 문화적 계층에 대한 용어를 만들어 내어 그들의 위치를 확고히 하였다. 이들은 급변하는 사회적 혼돈의 상태에서 심리적 불안감을 견디며 신체적으로는 성인으로 성장하였지만 정서적으로 유아기에 머물며 어른이 되는 것도, 어린아이에 멈추어 있는 것도 거부하며 그 타협점을 부단히 찾고 있다.

이러한 성인들은 사회적 혼돈상태가 만들어낸 이 심리적 불안감을 오래된 상품이나 어린 시절의 물건, 경험한 놀이 등을 찾아 소비하여 해소하고자 한다. 이러한 키덜트 문화의 영향력은 현재에는 보다 긍정적인 역할을 해내며 ‘장난감을 사는 유치한 어른’이나 ‘일본 오타쿠족’으로 인식되었던 과거와 달리 재미와 여가를 좇는 소비 트렌드를 반영하는 ‘대중적 문화 현상’으로 변화하였다.⁷⁾

문화적 주소비층의 범위가 넓어지면서 이러한 과거의 경험을 그리워하는 세대가 경제력을 바탕으로 구매력을 갖추게 되었고 다원주의 사회 속에서 우리사회가 다양성을 받아들이는 자세가 유연해진 것⁸⁾ 또한 키덜트 문화의 발달에 영향을 미치게 되었다.

이렇듯 많은 사람들이 스스로를 ‘키덜트족’이라 칭하며 개인의 취미를 넘어 불안정한 일상에 대한 탈출구, 혹은 개성의 표출로서 키덜트 문화를 소비하고 있다. 각종 매체를 통해 본인이 수집한 장난감들을 보이며 스스로를 키덜트족이라 칭하는 연예인의 모습을 어렵지 않게 볼 수 있고, TV매체에서도 쉽게 찾아볼 수 있다. MBC사의 ‘나혼자산다’, ‘라디오스타’ 등을 통해 배우 심형탁은 본인이 수집하는 ‘도라에몽’ 애니메이션 관련 물품들을 보여주며 키덜트족 다운 면모를 보여주었다. 그는 SBS FM ‘두시탈출 컬투쇼’를 통해 진행된 인터뷰에서 키덜트족이 된 계기를 “어렸을 때 장난감을 못 가지고 놀아서 그랬다”라고 설명하였는데 이는 경제력을 바탕으로 구매력을 갖추게 된 문화적 주소비층이 키덜트 문화를 소비하는 예로써 작용한다. 또한 SBS사의 ‘미운우리새끼’를 통해 피규어를 모으며 키덜트 문화를 소비하는 작가 허지웅의 모습을 볼 수 있다. [도 1, 2, 3]

7) 연세대학교 실천마케팅학회. (2014.07). 「‘장난감 가지고 노는 어른’이 아닌 ‘트렌드세터’」, p.63

8) 권동현. (2015). 「키덜트 문화를 바라보며」, 경기대학교 인문학 연구소 시민인문학 제 29호, p.199



[도 1] 각종 매체를 통해 키덜트 문화 소비를 보이는 연예인



[도 2] 키덜트족 배우 심형탁



[도 3] 키덜트족 작가 허지웅

매체를 통해 보여 지는 키덜트 문화의 성장을 넘어서 키덜트를 주제로 한 전시나 페어도 점점 늘어나고 있다. 코엑스에서 열린 서울키덜트페어나 캐릭터라이선싱페어, 동대문 디자인 플라자에서 열린 아트토이컬처 등을 통하여 키덜트 문화를 기반으로 한 페어의 성격이 점점 세분화되며 발전하는 것을 볼 수 있다. [도 4]



[도 4] 키덜트를 주제로 한 페어

이러한 흐름을 입증하듯 온라인 취업사이트 사람인에서 자사회원 949명을 대상으로 한 “키덜트 문화에 대해 어떻게 생각하십니까?”라는 설문에서는 응답자의 80.4%가 ‘긍정적’이라고 응답하였다.⁹⁾

이렇게 키덜트 문화를 긍정적으로 수용하는 사람들이 늘어남에 따라 키덜트 문화는 새로운 문화콘텐츠¹⁰⁾로 각광받고 있으며 각종 매체의 발달은 키덜트 문화의 성장에 더욱 힘을 실어주고 있다. 2000년대 이후 인터넷, 스마트폰 등 전자매체의 발달은 이것을 사용하는 사용층이 ‘키덜트족’과 자연스럽게 연결되는 계기가 되었다. 이에 따라 키덜트 문화는 다양한 산업군에 영향을 미치며 영화, 소설, 패션, 애니메이션, 광고, 웹플랫폼 기반 산업 등 소비문화 전 영역에 걸쳐 확산되고 있다. [도 5]



[도 5] 다양한 산업군에 나타난 키덜트 문화

9) 온라인 취업사이트 (사람인, www.saramin.co.kr)

10) 한국콘텐츠진흥원에서는 문화콘텐츠(Culture Contents)를 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 제작물 뿐만 아니라 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물 그리고 창작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물들을 모두 포함하는 포괄적 개념”으로 정의한다. (위키백과, <https://ko.wikipedia.org/>)

3) 키덜트 문화의 표현적 특징

키덜트 문화가 성장함에 따라 다양한 범주에서 키덜트적 이미지를 사용하는 것을 찾아볼 수 있다. 이는 더 이상 키덜트 문화가 소수의 독립적 문화가 아닌 다른 문화와 함께 어울리고 표현되고 있다고 말할 수 있다. 이는 단순히 한 문화가 기존에 있던 커다란 문화현상에 가감되는 것이 아니라 문화와 문화 사이의 합작(collaboration)으로 이해 될 수 있다. 이러한 문화적 합작은 문화·예술 분야에서 긍정적으로 평가되며 그 주체와 소비자 간의 새로운 접근방식으로서 가치를 인정받고 있다. 이렇듯 키덜트 문화는 기존의 문화와 융합되며 미술 분야에서 독자적인 시각적 특성을 드러내고 있다.

(1) 현대미술에 나타난 키덜트 문화의 표현적 특징

현대미술에 나타난 키덜트 문화의 표현적 특징은 크게 두 가지 - 아동적 표현과, 만화적 표현- 로 나눌 수 있다. 현대미술의 추상표현주의와 팝아트는 키덜트 문화의 이 두 가지 표현적 특징을 설명하는 데 필수적이다.

추상표현주의는 다양한 회화적 양식들로 구성되어 있다. 자유롭고 자발적이며 개인의 감정 표현 등을 강조하고 자유로운 기법과 제작 방법을 이용한다.

추상표현주의는 서구 근대 미술의 복합적인 요소를 모두 포함하고 있다. 야수주의, 표현주의, 다다, 미래주의, 초현실주의로 이어지는 한 계보와 인상주의, 입체주의, 기하학적 추상의 계보를 모두 받아들이고 있다. 그리고 회화에 있어서 무의식성을 강조한 초현실주의의 자동기술법에서 특히 강한 암시를 받았다.¹¹⁾ 또한 추상표현주의에서 가장 두드러지는 표현방식은 액션 페인팅이다. 캔버스에 직접 물감을 뿌리거나 쏟아 붓는 등 부분적으로 우연에 의한 기법과 휘쓸거나 마구 휘두르는 붓놀림으로 유연하면서도 역동적으로 물감을 다룬다. 이러한 추상표현주의는 1950년대에 미국과 유럽 미술에 지대한 영향을 미쳤다.¹²⁾

팝아트는 20세기 중반에 일어난 구상미술의 한 경향으로 그 발단은 매스 미디어에 주목한 1950년 초의 리처드 해밀튼 등의 영국작가였으나, 반예술적인 지향(志向) 밑에 신문의 만화, 상업디자인, 영화의 스틸(still), TV 등, 대중사회에 있어서 매스 미디어의 이미지를 적극적으로 주제 삼은 것은 뉴욕의 팝 아티스트들이다. 팝 아트는 서브 컬처나 풍속에 접점(接點)을 구한 1960년대 미술의 큰 물결 중 하나로, 미국 만이 아니라 유럽이나 한국의 젊은 작가들에게도 공감을 불러

11) 추상표현주의, (월간미술, <http://monthlyart.com/>)

12) 추상표현주의, (위키백과, <https://ko.wikipedia.org>)

일으켰으며, 더욱이 세계적으로 그래픽 디자인 분야에도 큰 영향을 주고 있다.¹³⁾

파울클레(Paul Klee)는 아동미술에서 볼 수 있는 나이브한 요소와 유머러스한 이미지를 구사한다. 꿈, 동심, 색채를 강조한 작품들은 시각적으로 화사함을 주고 단순한 선과 낙서화 된 이미지는 원시미술이나 어린이 미술을 연상시킨다. 그는 어린이들의 사고와 작품에서 모티브를 얻었다고 하는데 이 같은 작품 의도는 그의 작품을 동심과 환상의 세계를 지닌 작품이라고 불리게 한다.¹⁴⁾ [도 6, 7, 8]

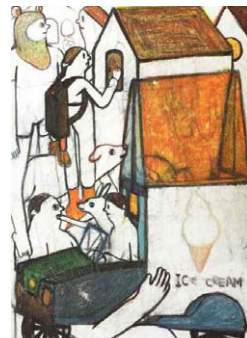


[도 6] Paul Klee, Angelus Novus, 1920

[도 7] Paul Klee, Insula Dulcamara, 1938

[도 8] Paul Klee, Death and Fire, 1940

강준석의 작품은 색연필을 사용한 낙서 같은 표현과 평면적 채색으로 마치 어린아이가 그린 것 같은 느낌을 준다.¹⁵⁾ 그의 작품에서 일상적인 행위를 하는 동물의 의인화를 살펴볼 수 있는데 이것은 마치 동화 속을 재구성 한 느낌이 들게 한다. [도 9, 10, 11]



[도 9] 강준석, Smile, 2014

[도 10] 강준석, 지구방문자3, 2015

[도 11] 강준석, Ice Cream Truck, 2015

13) 팝 아트. (미술대사전 용어편, <http://terms.naver.com/>)

14) 현대미술에 나타난 키덜트 이미지, (네이버 캐스트, <http://navercast.naver.com/>)

15) 현대미술에 나타난 키덜트 이미지, (네이버 캐스트, <http://navercast.naver.com/>)

프랑스의 만화가 Jean Dobritz는 유머를 통해 사회에 대한 메시지를 전한다. 그는 무성영화에서 영감을 받았다. 무성영화에서 보여지는 뼈격거림은 그가 작품을 구상하는데 영향을 주었고 그의 작품에 등장하는 우화적 표현과 어릿광대 같은 소재는 부드러움과 신랄함을 가진 양면의 칼로써 작용한다.



[도 12] Jean Dobritz, Untitled

[도 13] Jean Dobritz, bandedecloons49

[도 14] Jean Dobritz, bandedecloons95

찰스장은 어린 시절 겪을 수 밖에 없는 정체성의 혼란과 자신의 욕망이 구체적으로 드러나지 않는 내면의 혼란함을 원색의 색상을 통해 흘리고 불태우는 기법으로 홀트려 놓는다. 순간적으로 무질서함이 보이지만, 그 안에 작가는 정리된 질서를 만들어 놓고 있다. 바로 그 캐릭터가 우리의 욕망 그 자체이다. 그는 어린 시절부터 자신의 욕구를 대신해줬던 애니메이션의 주인공들을 통해 지금의 우리가 현실에서 가지기 힘든 순수함에 대한 동경과 그것을 추구하고자 했던 비현실적인 노력에 대한 미련을 표출한다. 16) [도 15, 16]



[도 15] 찰스장, Mickey Mouse, 2008

[도 16] 찰스장, SimpsonFamily, 2008

16) (네오룩, <https://neolook.com>)

장난감 박물관 토йки노 관장 손원경은 20여년 이상 수집해온 장난감들의 사진을 피그먼트 프린트한다. 그는 장난감을 세 가지 시선으로 바라본다. 하나는 어린 시절의 추억을 회상하는 시선이고, 다른 하나는 숭고한 미적 대상을 바라보는 시선이며, 또 다른 하나는 지울 수 없는 트라우마의 시선이다. 사진의 대상으로 장난감을 선택한 1차적 의미는 그의 유년시절과 맞닿아 있다. 장난감은 친근한 어감 그대로 재미있고 신기하다. 하지만 단순한 아이의 놀이개로 끝나지 않는다. 그것은 사회의 부산물로 현대성을 대표하기도 한다. 그는 장난감에 대한 편견에서 자유로워지길 원한다. 장난감은 세상의 일부이다. 거대한 일부이며, 때론 주체가 되기도 한다. 강박과 스트레스, 심지어 편집증에 시달리는 그를 포함한 현대인에게 장난감은 여전히 중요하다. 어린 시절 잠깐 접하고 마는 게 장난감의 운명이었던 시대는 지나갔다.¹⁷⁾ [도 17, 18, 19]



[도 17] 손원경, Clown Shadow-Disney&etc, 2008

[도 18] 손원경, Hero-Q&A Superman, 2009

[도 19] 손원경, Taste of Them, 2009

무라카미 다카시는 ‘오타쿠’ 문화에 관심을 갖고 애니메이션, 만화의 영향을 받아 자신만의 양식을 만들었다. 그는 일본의 고급미술과 저급미술의 벽을 허물고 사회적 이슈를 반영한다. 그의 작품은 육체 이탈된 눈, 환각적인 버섯, 웃고 있는 꽃, 씩하고 웃는 ‘미스터 디오비’(Mr. DOB ‘왜’라는 뜻의 일본어 ‘도보지테/도시테’의 언어유희)와 같은 반복되는 모티프들과 캐릭터들을 담아내고 있다.¹⁸⁾ [도 20, 21, 22]

17) (네오룩, <https://neolook.com>)

18) 스티브파딩. (2009). 「501 위대한 화가」, 마로니에북스



[도 20] Takashi Murakami, Kaikai Kiki News, 2001

[도 21] Takashi Murakami, Flower ball (3D), 2002

[도 22] Takashi Murakami, Flower Matango, Chateau de Versailles 2001-2006

제프쿤스(Jeff Koons)는 포스트모던 키치(kitsch)¹⁹⁾의 왕으로 불리우는 미국의 네오 팝 아티스트이다. 그의 작품은 일상적 오브제와 대중매체의 이미지를 차용해 강아지, 인형, 장난감, 꽃, 보석, 풍선, 리본 등과 같이 어른들의 동심을 자극하는 대중적 상품 모티브를 중심으로 하고 있다.²⁰⁾ 그는 초현실주의 화가인 살바도르 달리(Salvador Dali)를 우상처럼 여겼는데, 그의 작품에서 볼 수 있는 팽창된 오브제는 현대미술의 초현실주의와 맞닿아 있다. 1986년부터 시작한 ‘조각상(Statuary)’ 연작은 상품을 있는 그대로 차용하는 대신 스테인레스 스틸 소재를 사용하여 크게 확대·확장하였다. 이후 그는 작품의 방향을 ‘진부함(Banality)’으로 옮겨 팝아트적 아이콘과 TV캐릭터 등을 복제하여 사용하였다.^{21) 22)} 그의 작품에서 볼 수 있는 반짝이는 스테인레스 소재와 풍선의 형태는 관람객들로 하여금 궁금증을 자아낸다. “풍선 개를 바라보는 관람객은 자신의 실존을 더 강하게 느낄 것이다. 내가 거울처럼 반사하는 소재를 자주 사용하는 이유는 이런 소재가 관객의 자기 확신을 강화해주기 때문이다. 대상 바로 앞에 서게 되면 관찰자는 자신이 반사된 모습을 보고 자신을 확인하게 된다”.²³⁾ 그는 물질만능주의 소비시대의 거품과 사람들의 욕망을 반짝이는 스테인레스 소재의 풍선으로 이야기한다. [도 23, 24, 25, 26, 27, 28]

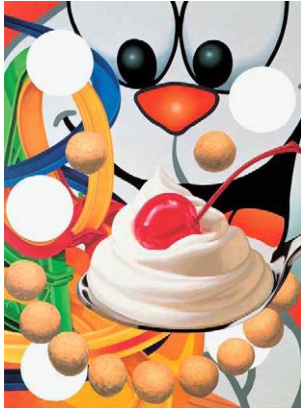
19) 로젠버그Harold Rosenberg(1906~1978)는 키치를 오히려 이 시대의 일상적인 예술로 정의하였으며 그것은 서구의 산업화된 사회 어느 곳에서나 발견되는 값싸고 감상적이며 또 귀여운 복제품 전부를 지칭한다는 것. (2007). 「세계미술용어사전」, 월간미술

20) (대구미술관, <http://artmuseum.daegu.go.kr/>)

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

22) (제프쿤스, <http://www.jeffkoons.com/>)

23) 한병철. (2016.5). 「아름다움의 구원」, 문학과지성사



[도 23] Jeff Koons, Loopy, 1999

[도 24] Jeff Koons, Monkey Train, 2007

[도 25] Jeff Koons, Popeye Train (Crab), 2008



[도 26] Jeff Koons, Balloon Dog (Magenta)

[도 27] Jeff Koons, Sacred Heart

[도 28] Jeff Koons, puppy

(2) 도자조형에 나타난 키덜트 문화의 표현적 특징

미국의 도예가 Brett Kern은 어린 시절의 향수를 떠올리게 하는 공룡모양의 풍선을 흉내 낸 세라믹을 제작한다. 그는 자신의 성장기인 80년대 후반부터 90년대에 대해서 ‘대중문화를 비롯한 사회 전반에 무엇인가 명백하게 살아있었던 시대’라고 말한다. 그는 어린 시절 그가 놀이로서 소비한 공룡과 풍선 등의 이미지를 작품에 대입하여 현재에 소멸된 과거의 상징을 제작한다. 그의 작품은 누구나 기억 속에 간직하고 있는 유년기라는 특별한 시간이 존재했음을 기억하는 역할을 하며 이것은 과거와 현재의 경계를 허물어 어른들에게 소중했던 어린 시절을 추억하게 한다.²⁴⁾ [도 29, 30, 31]



[도 29] Brett Kern, Astronaut, 2013



[도 30] Brett Kern, Ring Finger, 2013



[도 31] Brett Kern, Small Stegosaurus, 2014

Karin Hagen은 스웨덴의 일러스트레이터이자 도예가이다. 그녀는 만화적 이미지와 캐릭터를 창조한다. 마치 어린아이가 만든 듯 갈라진 틈과 불안정한 형태는 어린 시절 우리가 작은 손으로 서툴게 무언가를 만들어 보았던 추억을 떠올리게 한다. [도 32]



[도 32] Karin Hagen, Ceramic cartoon-esque Characters, 2013

24) (브렛컨, <http://brettkernart.com/>)

Joakim Ojanen의 작품은 마치 어린아이가 종이죽으로 빚어 놓은 인형 같다. 그의 작업에선 어린 시절 경험했던 만화 캐릭터나 광대, 행했던 놀이 등이 나타난다. 비틀린 형태나 수채화적 표현은 그러한 작품의 특성을 더욱 효과적으로 나타낸다. [도 33, 34, 35]



[도 33] Joakim Ojanen, Bakis (Hungover), 2013

[도 34] Joakim Ojanen, Self Pity (The Fountain), 2014

[도 35] Joakim Ojanen, Sensitive Artist, 2015

신이철 작가는 2006년부터 태권브이를 테마로 한 도예작품들을 만들어왔다. 30년만에 만난 태권브이는 둥그스름한 어깨에 배불뚝이가 되어있었다. 학창시절 열광했던 학생들과 함께 태권브이도 나이든 것을 표현한 작품이다. 그는 태권브이가 특별한 향수를 가지고 있다고 한다. 우리나라 7080학번 세대가 함께 자라온 태권브이는 이제 박물관에나 가 있을 법한 캐릭터가 되어버렸다. 그는 이러한 태권브이를 다시 끄집어내자는 마음에서 작품을 제작했다. ²⁵⁾ [도 36, 37, 38]



[도 36] 신이철, Robot Teakwon V figure series, 2010

[도 37] 신이철, Robot Teakwon V figure series, 2010

[도 38] 신이철,跆拳道瑠利태권보이, 2016

25) 김공필. (2014). 「‘중년남자’로 변신한 38살의 로봇 태권브이…」, 조선일보 칼럼

김성재 작가는 조비클레이를 사용하여 아트토이²⁶⁾를 제작한다. 그는 문화소비 주체로 자리 잡고 있는 키덜트 문화를 배경으로 캐릭터를 활용한 작품을 만든다. 그의 작업은 문화적 아이템으로서 독자적인 영역을 구축하며 캡슐토이머신 등 대중으로부터 향수를 불러일으키는 소재를 보여준다. [도 39, 40, 41]



[도 39] 김성재, 좀비문어, 2016

[도 40] 김성재, 지각쟁이 도너츠, 2016

[도 41] 김성재, 겁쟁이 프랑켄슈타인, 2016

디자인 아트토이 팀 토인즈TOINZ는 기존의 ‘도자예술품’이 갖고 있는 틀을 깨고 익숙한 형태의 사물을 변형시켜 소통한다. 그들은 생활 속에서 쉽게 접할 수 있는 예술품을 모토로 사람들의 감성을 자극하는 아기자기한 아트토이를 제작한다. [도 42, 43]



[도 42] 토인즈, 티요와 친구들, 2016



[도 43] 토인즈, 화이트 몬스터2, 2016

26) 아트토이란 플랫폼토이, 디자이너토이 라고도 불리며 기존의 장난감에 아티스트나 디자이너의 그림을 입히거나, 디자인에 일부 변형을 입힌 장난감을 통틀어 이르는 용어를 말한다.
(네이버오픈사전, <http://kin.naver.com/opendic>)

2. 유희의 일반적 고찰

유희는 ‘즐겁게 놀며 장난함. 또는 그런 행위’라고 정의한다.²⁷⁾ 사람들은 살면서 끊임없이 유희하기를 원하고 사람의 성향과 시대의 흐름에 따라 유희하는 방법은 모두 다르다. 현재에는 과거를 그리워하는 키덜트적 성향을 띠는 사람들이 많아짐에 따라 과거에 본인이 행했던 행위를 그대로 재현하거나 과거의 정취를 느낄 수 있는 물건, 혹은 그러한 이미지를 소비하며 직·간접적으로 과거를 추억하며 유희하는 이들이 늘고 있다.

1) 유희에 나타난 동심

과거에 대한 이미지를 소비하며 유희하는 사람들은 그들 자신이 어린 시절 갖고 있던 동심(童心)을 유희의 수단으로 삼는다. 이러한 점을 반증하듯 각종 매체에선 어린 시절의 감성을 느낄 수 있는 시각적 요소들을 쉽게 찾아볼 수 있으며 많은 사람에게 익숙해진 웹 플랫폼인 디자인 쇼핑몰에서는 동심을 주제로 한 아이템들을 한꺼번에 찾아볼 수 있는 카테고리가 따로 설정되어 있다. [도 44]



[도 44] 디자인쇼핑몰 텐바이텐의 카테고리

이렇게 어린 시절에 대한 향수를 자극하는 이미지를 소비하며 유희하는 모습은 온라인영역 뿐만 아니라 오프라인에서도 많이 나타난다. 인사동의 ‘토토의 오래된 물건’이라는 상점은 70·80년대 장난감이나 학용품, 문구류 등을 전시해 놓은 상점이다. 소정의 입장료를 지불해야만 상점을 구경할 수 있지만 항상 사람들로 북적인다. 이러한 문화소비행태로 동심의 이미지를 소비하여 유희하는 사람들에게 대하여 설명할 수 있다. 또한 상품의 구매가 아닌 단순한 관람으로 동심적 이미지를 소비하는 모습은 이러한 공간의 존재 자체만으로도 의미가 있음을 나타낸다. [도45]

27) (네이버 국어사전, <http://krdic.naver.com/>)



[도 45] 인사동 토토의 오래된 물건

이러한 공간들은 현재에 더욱 늘어 캡슐머신 전문샵인 ‘가차샵’, 봉제인형 전문샵 ‘픽시’, 프라모델 전문샵인 ‘하비팩토리’, 피규어 전문샵 ‘안서당’, 캐릭터 소품샵 ‘미미도넛’ 등 다양한 분야에서 동심의 이미지를 소비하며 유희할 수 있는 기회를 제공한다. [도 46]



[도 46] 봉제인형 전문샵 픽시와 캐릭터 소품샵 미미도넛

이렇게 현대인들은 여러 방법으로 동심의 이미지를 소비하며 유희하고 있다. 이러한 현상은 그 형태가 간접적으로 나타난다. 직접적으로 인형을 가지고 놀이하 기 보다는 인형이 전시된 가게를 찾아가 관람하고 구매하더라도 대부분은 보관 하고 수집하는데 그 목적을 가진다. 또한 과거에 행했던 놀이를 재현하기보다는 그러한 향수를 자극하는 물품을 구매한다. 이렇게 간접적으로 동심적 유희를 경험하는 이들은 점점 그 수가 늘어 키덜트 문화 내에서 큰 비중을 차지하고 있다.

2) 동심적 유희의 과거와 현재

동심적 유희를 행하는 이들의 모습은 과거와 현재에서 분명한 차이를 보인다. 과거의 동심적 유희는 어린 시절 실제 행하던 그 의미 자체의 놀이로써 능동적이고 적극적인 행태를 띄는 동적인 유희이다. 이 때 유희는 놀이, 플레이, 놀음, 오락 등의 의미로 쓰여지며 유희적 행위를 실행하는 본인 스스로 주체가 된다. 이러한 과거의 동심적 유희는 성인이 된 이후에는 이미 사라져 버렸거나, 행할 수 없는 것이 되어 버렸고 소멸, 상실, 허무성의 의미를 갖는다.

과거에 행했던 놀이 그 자체의 의미로서의 유희는 대부분 아동기의 기억으로 현재에서 바라볼 때 긴 시간을 함축하고 있지 않다. 이에 해당하는 대부분의 경험은 6,7~12,3세의 것이며 이때의 유희는 단순 명료하다. 이때의 놀이는 사회적 형태에 따라 혼자놀이·병행(竝行)놀이·연합놀이·협동놀이(그룹놀이) 등으로 분류되는데 혼자놀이를 제외한 대부분이 다른 사람과 상호작용하며 신체적으로 활동성을 가지는 놀이이다.²⁸⁾ 이러한 놀이는 연령이 증가함에 따라 그 활동과 수가 줄어들게 된다. [도 47]



[도 47] 과거의 놀이

따라서 아동기에 행했던 이러한 유희들은 현재에는 실제로 재현할 수 없는 것들이 대부분이며 과거의 유희를 그리워하는 이들 또한 행위 자체에 대한 그리움보다는 지나간 시간에 대한 향수나 아이로서 즐길 수 있었던 놀이 그 자체의 단순성을 추억하는데 그친다. 그러므로 과거의 동심적 유희란 현재에는 없는, 소멸된 의미의 유희이며 그 상실성에서 오는 허무성을 현재의 동심적 유희와 연결한다.

현재의 동심적 유희는 성장 후 과거의 유희활동을 그리워하며 행하는 소극적이고 개인적의 성향을 지닌 정적인 유희이다. 이 때 유희는 여가, 취미, 흥미 등의

28) 서울대학교 교육연구소, (1995. 6. 29), 「교육학용어사전」, 하우동설

의미로 쓰여지며 유희적 행위를 실행하는 본인 스스로가 주체가 되기보단 간접적으로 작용한다.

현재의 동심적 유희는 과거에 행했던 행위 자체로서의 유희를 현재에 그대로 적용시키는 것이 아닌, 과거를 떠올릴 수 있는 매개체를 통한 유희로서 나타난다. 매개체로는 과거에 즐겨보던 만화영화의 이미지나 놀이에 사용되어진 소품, 장난감 등이 주를 이루며 크게는 과거의 향수를 자극하는 모든 것들이 매개체가 된다. 이러한 현재의 동심적 유희는 보존하고 유지하려는 성격을 보이며 과거의 것을 간직하고 수집하는 행태로 나타난다. 그 예로 홍익대학교 앞 다복길에 위치한 ‘빨랄라수집관’에서는 과거의 향수를 자극하는 수집품을 볼 수 있다. 이 수집관의 주인이자 일러스트 작가인 현대준은 60년대부터 현재까지 본인이 수집한 수집품들을 전시하여 관람객들에게 제공하고 이러한 수집품을 바탕으로 조각, 만화, 일러스트등 다양한 분야에서 활동한다.²⁹⁾ [도 48]



[도 48] 빨랄라수집관의 수집품

현대인들은 여러 가지 형태로 동심적 유희를 소비하는 모습을 보여준다. 여가시간을 활용해 과거의 정취를 즐길 수 있는 문화를 찾거나 동심적 요소를 느낄 수 있는 것들을 관람하는 등 본인의 생활과 분리하여 유희하는 이들과, 반대로 본인이 동심적 유희를 느낄 수 있는 사물이나 매체를 직접 수집하고 스스로 보존하여 생활의 일부로 유입하는 사람들로 분류할 수 있다. 이같은 사람들은 키덜트 문화와 맞물려 좀 더 적극적으로 동심적 유희를 소비하며 동심의 이미지를 수집·보존하는 행위 자체를 유희로 삼는다. 토이키노의 손원경 대표를 수식하는 국내 최고의 수집가라는 말로 이러한 현상을 설명할 수 있다. 어린 시절부터 장난감을

29) 빨랄라 정신 (네이버캐스트, <http://navercast.naver.com/>)

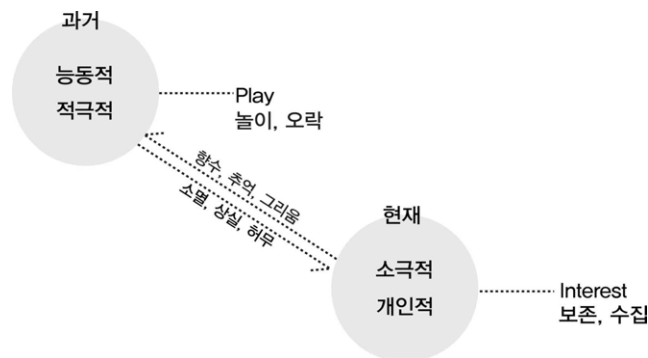
박진영. (2012). 「“체면·내숭 버리고 솔직하게 즐기세요”」, 한국경제매거진 제 845호 (이대학보, <http://inews.ewha.ac.kr/>)

수집해온 손원경은 장난감을 모으는 것에 그치지 않고 수집한 장난감을 활용할 수 있는 직업을 생각하며 진로를 정했다. 30) 사진 스튜디오 겸 광고 회사를 거쳐 토이키노 박물관을 열면서 그는 단순한 수집에 그치지 않고 전시를 통한 재미를 느끼게 되었다고 한다. “장난감을 사는 것 자체도 재밌지만 그것을 가지고 무언가 꾸미고 전시하는 게 더 재밌다” 라는 손원경의 말처럼 동심적 유희를 소비하는 모습은 현재에 와서 수집·보존·유지를 넘어서 전시까지 그 형태를 넓히고 있다. [도 49]



[도 49] 토이키노 박물관

이렇게 과거에서 현재를 지나는 시간의 흐름에 따른 동심적 유희의 소비행태는 사람들의 요구에 따라 그 형태와 내용이 변화해 왔다. 과거의 동심을 수집, 보존의 형태로 소비하는 현재의 유희는 키덜트 문화와 연결되어 새로운 문화코드로 자리하고 있다. [도 50]



[도 50] 동심적 유희의 과거와 현재

30) 김예지. (2015.03.15). 「국내 최대 장난감 수집가」, (뉴시스, www.newsis.com)
(IT조선, <http://it.chosun.com/news>)

Ⅲ. 작품제작 및 해설

1. 작품계획

급변하는 사회 속에 출현한 키덜트 문화는 현대인들에게 지속적으로 동심과 유희에 대한 갈증을 상기시키며 삶 속에 자리매김하였다. 본 연구자는 이러한 문화 현상을 탐구하며 현대인들의 심리적 결핍에서 나타나는 욕구와 이를 해소하기 위한 유희적인 행위에 중점을 두고 작품을 계획하였다.

동심적 유희활동의 과거와 현재 사이에서 과거의 유희는 ‘동적인 유희’이다. 과거의 유희란 어린 시절 우리가 행했던 놀이 그 자체의 의미로서 이것은 이미 사라져 버린 것이다. 이 소멸된 개념에 대한 상실감과 허무성이 현재로 이어지며 소극적이고 개인적 형태를 띠는 ‘정적인 유희’로 변화한다. 이것은 성장 후 과거의 동심적 유희활동을 그리워하며 행하는 놀이로서 여가, 취미와 그 의미가 연결되며 이러한 유희활동은 보존, 유지, 수집하는 성격을 보인다.

본 연구에서는 이러한 유희적 활동의 과거와 현재에 근거하여 키덜트 문화에 나타난 동심적 유희를 주제로 능동적·적극적 행태를 띠는 과거의 ‘동적인 유희’에서 소극적·개인적 행태를 띠는 현재의 ‘정적인 유희’로의 변모를 살펴보고, 그 사이에서 상실된 것들에 대한 이야기를 풀어나가기 위한 매개체로 풍선이라는 사물을 선택하였다. 과거에 우리가 유희로서 행했던 많은 종류의 놀이 중에는 인형놀이나 소꿉놀이같이 새로운 역할을 제시하여 행했던 놀이가 있고 땅따먹기나 술래잡기처럼 숨기고 빼앗는 등의 행위를 하는 놀이가 있다. 또한 팽이놀이처럼 회전과 정지 등 사물의 상태변화를 통한 놀이도 있으며 고무줄놀이 같이 리듬과 율동을 즐기는 놀이도 있다. 과거의 동심적 유희활동을 표현할 수 있는 많은 유희 중 풍선은 바람이 들어가면 부풀어 올라 생명력을 얻고 반대로 바람이 빠지면 생명력을 이내 잃어버리는 상반된 의미를 가지고 있다. 또한, 풍선이라는 사물 자체가 가지고 있는 동심 그 자체의 이미지는 키덜트 문화에서 과거의 동심적 유희를 보존·유지·수집 등 변형된 형태로 소비하고자 하는 현재의 사람들에게 가장 알맞은 사물이 되기에 충분하였다.

따라서 본 연구는 키덜트 문화 내 보여지는 동심적 유희의 과거와 현재를 풍선이라는 선택된 사물에 투영하여 새로운 유희적 매개체이자 변화하는 동심에 대한 추상의 화자를 제시하여 작품을 제작한다.

작품의 제작계획은 다음과 같다.

첫째, 과거 동적인 유희에서 현재 정적인 유희로 변화하는 과정에서 나타나는 상실된 것에 대한 허무성을 ‘풍선’이라는 요소에 투영하여 주제표현에 적합한 형(形)을 제안하고, 이것을 새로운 유희적 매개체로 사용한다. 또한 키덜트 문화에서 대표적인 유희요소로 사용되는 만화(cartoon)적 이미지를 장식적으로 사용하여 시각적 효과를 나타낸다.

둘째, 제안한 형태에 적합한 원형을 만들고, 이에 따라 배출주입성형(Drain-Casting)과 가압성형(Press-Forming) 기법을 적절히 사용한다.

셋째, 색 구성에 있어 다양해진 문화소비층을 아우르는 동심적 유희의 표현을 위하여 팬톤사의 컬러 차트 내 1970년대부터 2000년대까지의 색상을 선택하고, 선택된 색상에서 현재 트렌드에 연결되는 12가지의 컬러를 최종적으로 선택하여 색 실험을 진행한다.

넷째, 표면장식 중 유약에 있어 저화도 투명유, 던컨유, 무유 세 가지로 나누어 표현하고, 부분적으로 상회전사를 사용한다.

다섯째, 작품 Display를 위한 세 가지 방법 - 벽걸이(wall-hanging), 모바일(mobile), 설치(installation) - 에 따라 와이어, 와이어슬리브 등의 부속품을 연결하고, 작품 설치를 위한 installation용 바디를 제작한다.

2. 제작과정

1) 동심적 유희의 이미지를 사용한 조형계획

작품은 내용, 형태 및 기법에 따라 크게 세 가지 타입으로 나누었다. A타입은 가압성형(Press-Forming)기법을 사용한 벽걸이(wall-hanging) 작품으로 성형한 기물에 던컨유와 상회전사 및 페인팅으로 장식하여 작품의 주제를 표현한다. B타입은 배출주입성형(Drain-Casting)기법을 사용한 모빌(mobile) 과 벽걸이(wall-hanging) 작품으로 그 크기와 장식요소에 따라 다시 세 가지로 나뉜다. C타입은 배출주입성형(Drain-Casting)기법을 사용하여 반복생산을 통해 제작된 다수의 기물을 조합한 설치(installation) 작품이다. 하나의 형태로 제작된 다수의 기물에 각각의 표면장식을 하고 조합한다. 이것을 새로운 형태로 구성하여 주제를 강하게 시각적으로 표현한다.

(1) A타입

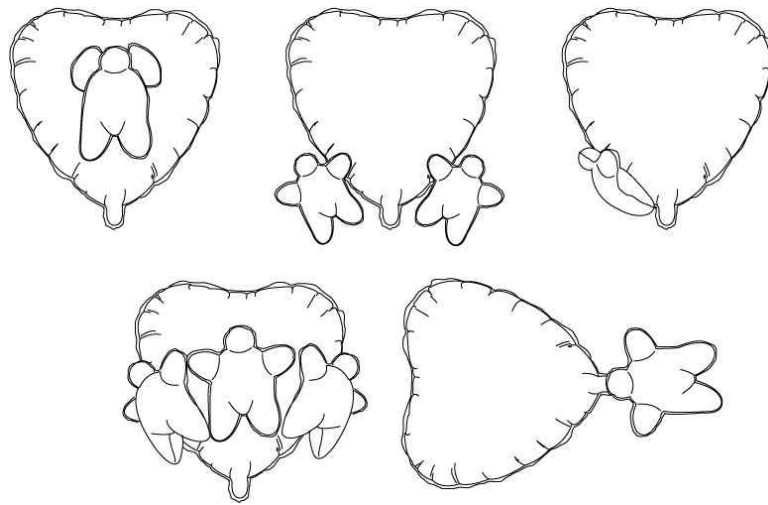
유희적 매개체로 선택한 사물인 풍선의 형태를 직관적으로 사용한 이 작업은 각각의 개체가 주제와 연결된 스토리텔링(storytelling)을 진행한다.

동심과 유희를 바라보는 과거와 현재의 두 관점을 더욱 선명하게 표현하기 위하여 소노라 화이트와 블랙 마운틴 두 가지 소지를 선택하였다. 미색에 가까운 소노라 화이트와 흑색에 가까운 블랙 마운틴 소지는 태토의 색상 자체로 명확한 차이를 보여 효과적인 주제표현을 가능하게 한다. 소노라 화이트 소지는 샤모트의 입자가 거칠기 때문에 매끄러운 표면처리에 주의하여야 한다. 블랙 마운틴 소지는 소성 시 가스가 발생하기 때문에 소성 시 가스배출에 유의하여야 한다.

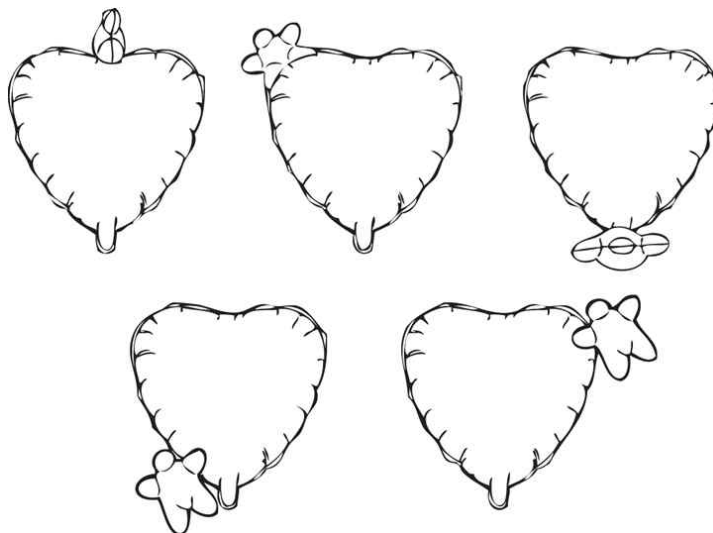
<표 1 > 1150℃ 소지별 발색 테스트

	소노라 화이트	블랙 마운틴
소성 전		
산 화		

두 가지 소지를 사용하여 가압성형을 통해 풍선의 형태를 그대로 본 뜬 기물을 만들고 그 위에 변형된 형태의 인형을 접합한다. 이것은 각 작품의 배경과 연결되어 주제에 관련된 이야기를 진행하며 유희의 변화를 동심의 이미지와 상반되는 극단적인 소재를 사용하여 강렬하게 표현한다. 술래잡기를 하는 인형, 고무줄 놀이를 하는 인형, 숨바꼭질 하는 인형, 손을 맞잡은 인형, 생각하는 인형, 앉아 있는 인형 등 과거의 행위를 하는 인형 뒤로 보여 지는 알코올, 게임, 흡연, 욕설, 외설적 표현 등은 변화된 유희의 어두운 면을 극단적으로 표현해 낸다. 또한 정적인 인형 뒤로 표현되어지는 만화적 이미지는 작품 내 배경적 장치로 사용되어 지며 이것은 보존, 수집되어지는 유희에 대한 표현을 보충한다. [도 51, 52]



[도 51] 소노라 화이트 소지를 사용한 A타입 드로잉



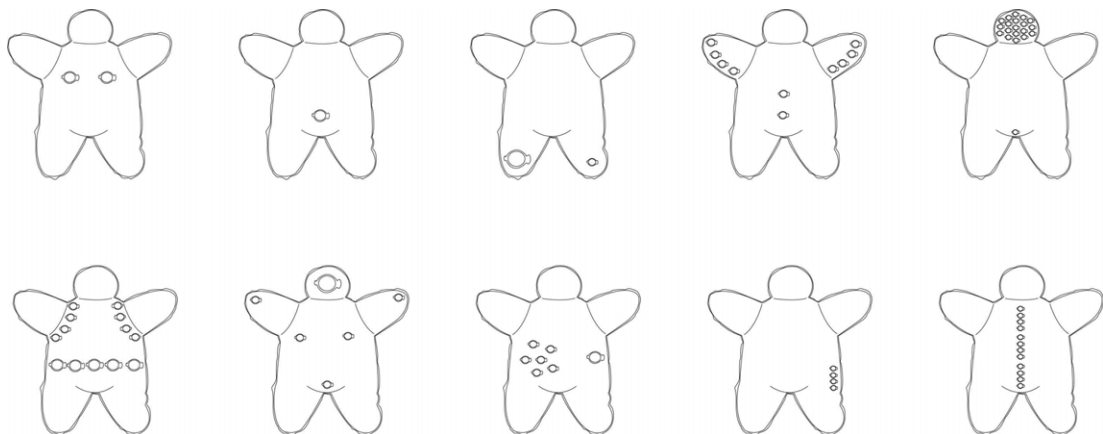
[도 52] 블랙 마운틴 소지를 사용한 A타입 드로잉

(2) B타입

변형된 풍선의 형태를 사용한 B타입은 장식적인 요소로 풍선마개의 형태를 사용하였다. 풍선의 생명력은 바람이라고 할 수 있다. 이 바람이 드나드는 풍선마개는 그 생명력을 이어주는 통로로서 상징적 의미를 가지고 있다. 바람이 한껏 들어가 부풀어 오른 풍선은 즐거움, 희망, 놀이 등 동심이 주는 밝고 경쾌한 느낌을 준다. 반대로 바람이 빠져 줄어든 풍선은 상실과 허무성을 느끼게 한다. 여러 개의 풍선마개를 장식적인 요소로 사용하여 동심적 유희의 밝고 경쾌한 모습을 시각적으로 표현한다. [도 53, 54]



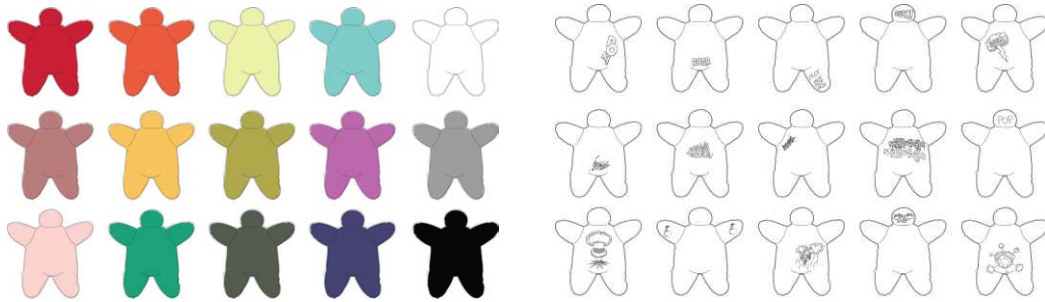
[도 53] B타입 드로잉 1



[도 54] B타입 드로잉 2

(3) C타입

다수의 기물이 사용되는 C타입은 단순한 형태를 가진 기물의 군집을 조합하여 새로운 형태를 이루어 설치한다. 각 컬러별 50개, 무채색 세 단계 각 50개, 총 750개의 계획된 기물을 성형하고 장식으로는 상회전사를 사용한다. [도 55]



[도 55] C타입 드로잉

2) 원형 및 몰드의 제작

(1) 풍선원형 및 가압성형용 몰드 제작

A타입은 가압성형(Press-Forming)기법을 사용한 벽걸이 작품이다. 풍선이라는 선택된 사물의 형태적 특성을 그대로 나타내 시각적 효과를 극대화 하기 위하여 석고형의 제작 대신 은박풍선(foil balloon)에 공기를 주입하여 원형으로 사용하였다. 이 원형을 사용한 몰드의 제작과정은 다음과 같다. [도 56, 57]

첫째, 공기를 주입한 풍선을 막대와 테이프를 사용하여 약 3~5cm 띄워 바닥면에 고정시킨다.

둘째, 풍선의 테두리에서 바깥쪽으로 3~5cm의 여유를 두고 플라스틱 필름을 사용하여 벽을 만들어 고정시킨 후 필름 외부로 석고가 새지 않도록 테이프를 이용하여 틈을 막아준다.

셋째, 교반된 석고를 풍선 절반의 높이까지 부어 굳힌 후 경화된 몰드에 카리비누를 입힌다.

넷째, 교반된 석고를 부어 몰드를 완성한다.

공기가 주입되는 형태에 따라 무작위로 잡혀진 주름은 몰드의 제작 과정에서 그대로 표현되어진다. 이에 대한 수정을 위해 조각도를 사용하여 몰드 제작 과정에서 생략되거나 어긋난 주름의 세부묘사를 진행한다.



[도 56] 은박풍선원형



[도 57] 풍선원형을 이용한 몰드의 제작과정

가압성형기법을 사용한 작품의 제작을 위하여 1.5cm 두께로 판 성형 해놓은 소지를 준비한다. 준비된 소지를 몰드에 눌러 형태를 만들고 세부묘사를 위해 적절한 건조 상태가 될 때 까지 12시간~15시간 유지시킨다. 이후 탈형된 기물에 도구를 사용하여 계획된 묘사를 한 후 완전히 건조한다. 이후 표면장식에서 사용될 유약인 던컨유의 소성온도가 약 1050℃ 이기 때문에 소지의 선명한 발색을 위하여 초벌온도를 1150℃로 설정하여 소성한다. [도 58]



[도 58] 가압성형기법을 사용한 작품의 제작과정

(2) 석고원형 및 배출주입성형용 몰드 제작

B타입, C타입은 배출주입성형(Drain-Casting)기법을 사용한 모빌(mobile)과 설치(installation)작품이다. 일반적인 방식의 석고형을 제작하고 이것을 사용하여 배출주입성형(Drain-Casting)용 몰드를 제작하며 그 과정은 다음과 같다. [도 59]

첫째, 점토를 사용하여 형태를 만들고 플라스틱 필름을 사용하여 면을 나눈다.
둘째, 점토 위에 교반된 석고를 부어 석고형의 제작을 위한 가몰드를 만든다.
셋째, 가몰드가 굳은 후 몰드 안쪽 면에 카리비누를 입히고 그 후 재조립하여 교반된 석고를 부어 석고형을 사출한다.
넷째, 사출된 석고 원형은 정밀한 도구를 사용하여 계획된 묘사를 진행한다. 3M 슈퍼파인 사포를 사용하여 표면을 매끄럽게 정리한 후 몰드 제작을 위해 카리비누를 표면에 입힌다.



[도 59] 석고원형 제작과정

완성된 원형은 이장의 원활한 주입 및 배출, 탈형을 고려하여 틀의 개수와 형태를 계획하고 분할선을 선정한다. 신속한 이장의 배출과 기물의 제작을 위하여 몰드의 개수를 최소화하여 제작한다. 몰드제작에 사용한 석고는 문교 CH 석고이며, 배출주입성형시 몰드는 모든 면이 이장을 고르게 흡수하여 기물이 일정한 두께를 유지하여야 하므로 정확한 혼수율로 교반된 석고를 사용하는 것이 중요하다.

<표 2> 문교 CH석고 표준 배합비

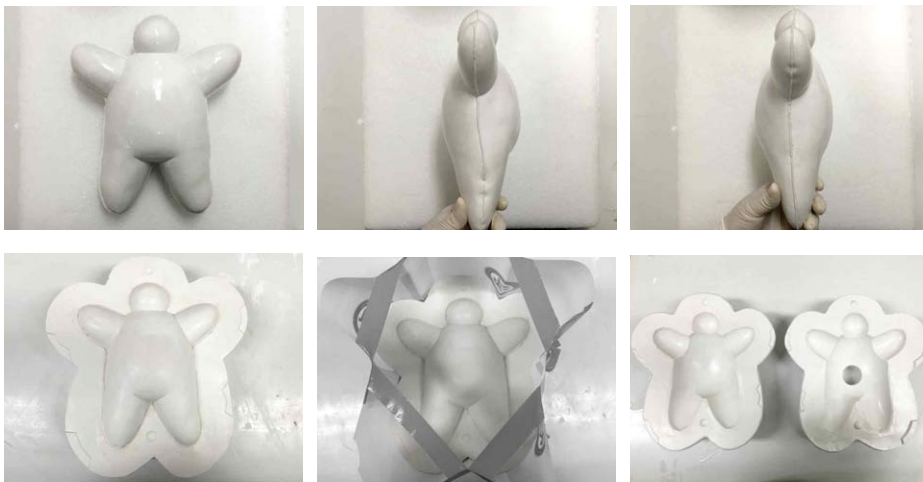
석고	물
100	70

배출주입성형(Drain-Casting)용 몰드 제작과정은 다음과 같다. [도 60]

첫째, 원형의 테두리에서 바깥쪽으로 3.5cm의 여유를 두고 플라스틱 필름을 사용하여 형태를 따라 벽을 만들어 준 후 원형의 분할선까지 점토를 채운다.

둘째, 제시된 배합비를 따라 교반된 석고를 원형의 가장 높은 부분에서 3.5cm 상단 지점까지 채워준다.

셋째, 경화된 몰드에 카리비누를 입힌 후 과정을 반복하여 상단몰드를 제작한다. 이 때 원형에 주입구를 부착하고 제작하여 몰드의 개수를 최소화 한다.



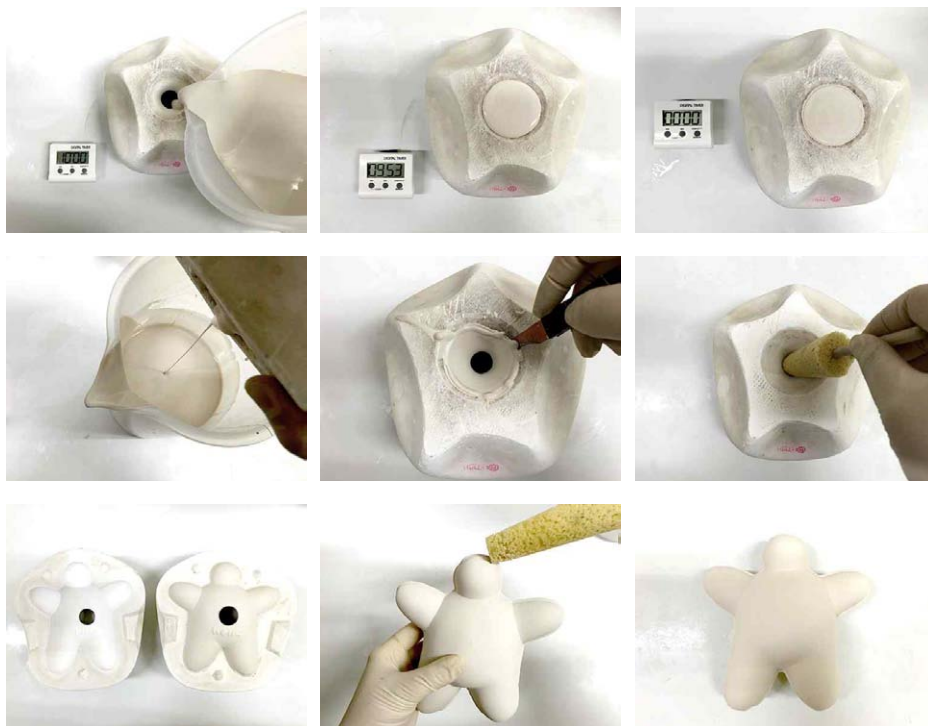
[도 60] 배출주입성형용 몰드 제작과정

작품제작에 사용한 소지는 현대소재 실크소지 203번이다. 배출주입성형(Drain-Casting)에 용이한 비중을 사용하였다.

<표 3 > 현대소재 실크소지 203 수축률

silk no. 203		
배출주입성형 (Drain-Casting)	비중	수축률
	1.716 (g/ml)	14.0%

배출주입성형기법을 사용한 작품의 제작을 위하여 제작된 몰드에 교반된 이장을 주입하고 일정한 두께를 얻기 위해 타이머를 사용하여 작업을 진행한다. 계획된 두께의 기벽이 형성되면 나머지 이장을 배출하고 몰드의 건조 상태에 따라 탈형이 용이해질 때까지 유지시킨 후 탈형 한다. [도 61]



[도 61] 배출주입성형기법을 사용한 작품의 제작

B타입 작품제작에 있어 본 기물에 장식적 요소로 풍선마개 형태의 개체를 부착하였다. 이를 위해 탈형한 본 기물과 장식적 요소를 제작된 습도실에 넣어 각 개체 간 습도를 일정하게 맞춘 후 접합하여 접합 시 나타날 수 있는 균열을 최소화 한다. 접합을 마친 기물은 습도실에서 적정시간 유지 후 천천히 건조한다.

[도 62]

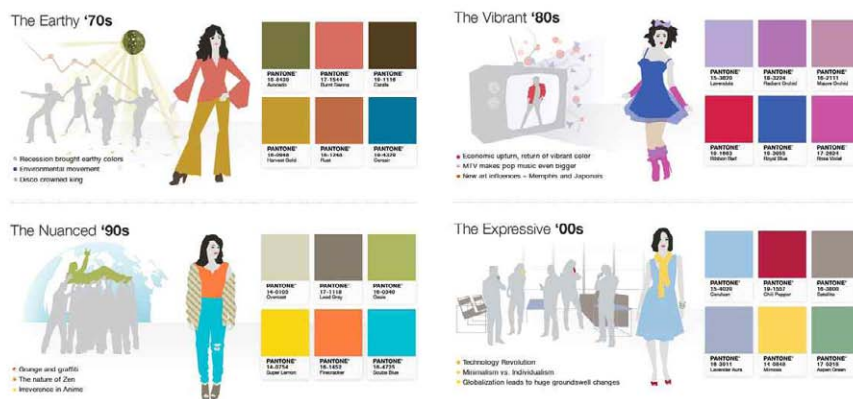


[도 62] 장식의 접합

3) 색상계획

(1) 팬톤 컬러차트에 의한 색상 계획

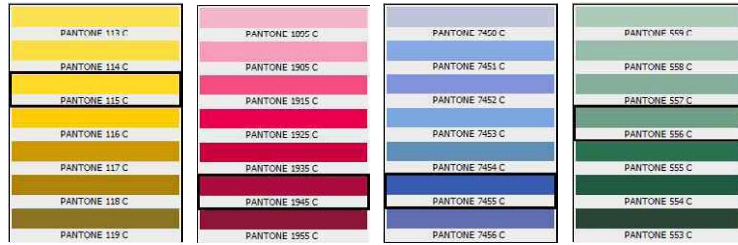
키덜트 문화의 가장 대표적인 특성 중 하나가 획일화에 대한 거부와 개성의 표출이다. 다양성을 중요시하는 이 문화에서 동심적 유희를 표현하기 위해 색상선택은 중요한 부분을 차지한다. 문화소비층의 스펙트럼이 넓어지면서 색상에 대한 기호도 또한 당연히 넓어졌다. 이렇게 다양해진 색상에 대한 기호도를 폭넓게 포함하기 위하여 공인된 색상체계가 필요하였다. 이를 위해 팬톤 컬러에서 제시한 컬러차트를 색상선택에 사용하였다. 팬톤의 컬러차트는 색의 체계화를 구축하기 위하여 고안된 ‘팬톤 매칭 시스템’을 바탕으로 소비에 영향을 줄 수 있는 여러 분야를 고려해 컬러트렌드를 제시한다. 현재 팬톤의 컬러는 전 세계 표준으로 사용되고 있으며, 각종 시각예술뿐만 아니라 디지털 기술, 건축, 패션, 코스메틱, 도료 등 산업 전반에 표준 색채로써 사용되어진다.³¹⁾ 이를 바탕으로 2000년 이후 팬톤은 각 년도를 대표하는 ‘올해의 컬러’를 발표하는데 이를 통해 보여지는 트렌드색상의 시간적 흐름은 다양해진 문화소비층을 아우르는 색상을 선택하는 기준으로 삼을 수 있다. 총 세 단계의 과정을 거쳐 최종색상을 선택하였으며 첫째로 1970년대부터 2000년대까지의 색상 중 네 개의 큰 색상 군을 정하였다. [도 63]



[도 63] 시대별 컬러 차트

두 번째로 제시된 네개의 색상군 내 24개의 컬러 중 각 년도별 한개의 대표컬러를 선택하고, 채택한 색상의 컬러라이브러리를 제시하여 같은 색상에서의 컬러스펙트럼을 살펴보았다. [도 64]

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



[도 64] 채택한 색상의 컬러라이브러리

마지막으로 채택된 색상이 현재 트렌드에 연결될 수 있도록 2000년 이후부터 현재까지의 컬러 중 12개의 유사색상을 최종적으로 채택하였다. [도 65]



[도 65] 채택한 12개의 컬러

(2) 고화도 안료를 사용한 색슬립 실험

채택한 12개의 컬러와 가장 비슷한 안료를 찾기 위하여 20여 가지의 안료를 테스트 하였다. 최종적으로 대원도재의 D300, CM500, M66, D45, M1350, K183, 14P164, D93, H265, M142, H620, M55를 선택하였고 선명한 색상을 얻기 위해 전 부 3% 비율로 사용하였다.

<표 4> 색슬립 실험

색슬립 실험						
안료명	D300	CM500	M66	D45	M1350	K183
시편						
안료명	14P164	D93	H265	M142	H620	M55
시편						

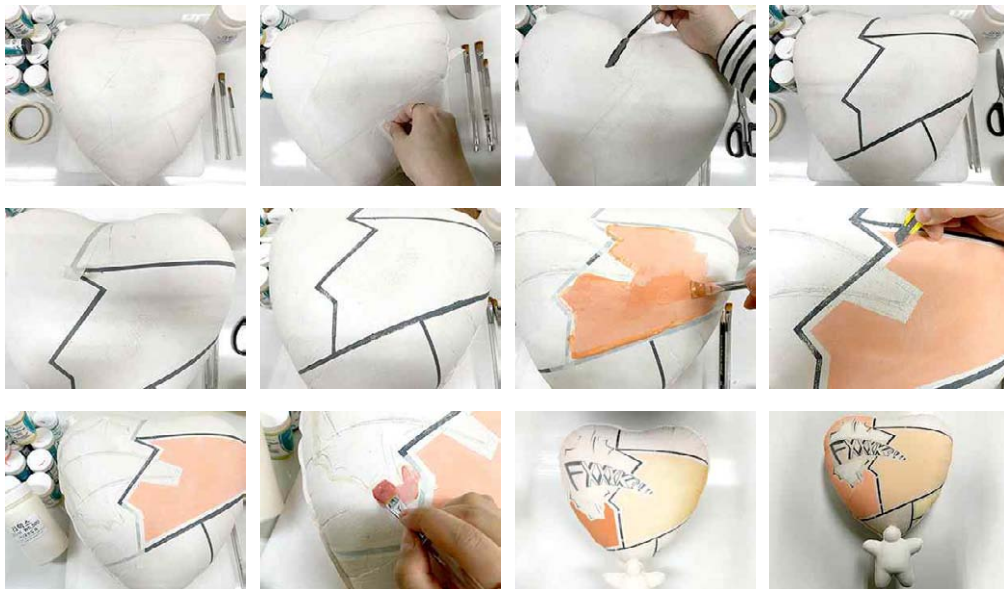
4) 표면장식

(1) 유약을 사용한 색상표현

A타입은 1150℃에서 초벌소성한 후 던컨유와 저화도 투명유, 저화도 투명매트유를 시유한 후 1060℃에서 재벌 소성하였다. 던컨유의 선명한 색상을 사용하여 화면을 나누어 만화적 요소를 돋보이게 하고, 재벌소성 후 상회전사가 용이하도록 나머지 부분에는 저화도 투명유와 저화도 투명매트유를 시유하였다. 한 기물 위에 각기 다른 유약을 시유하였기 때문에 마스킹 테이프와 라텍스를 사용하여 서로 다른 유약이 섞이지 않도록 유의하였다. 던컨유의 경우 선명한 발색을 위하여 붓으로 3~5회 덧바르며 시유하였다. [도 66]

B타입 중 풍선마개의 형태를 장식적 요소로 사용한 기물은 투명유의 농도를 물게 하여 담금 시유하였다.

C타입에서는 각 색상별 기물의 개수를 1/3로 나누어 무유, 투명유, 투명 매트유를 시유하였다. 무유의 기물은 1150℃ 단벌 소성 하였고 나머지 기물은 850℃ 초벌소성 후 투명유와 투명 매트유를 시유하여 1150℃로 소성 하였다. 소성 시 수축률의 변화로 완성된 작품의 크기변화를 막기 위하여 소성온도는 1150℃로 동일하게 설정하였다.



[도 66] 시유과정

〈표 5〉 사용한 던컨유

DUNCAN ENVISION GLAZES		
색상	번호	색상명
	IN1201	NEON YELLOW
	IN1202	NEON BLUE
	IN1204	NEON ORANGE
	IN1205	NEON GREEN
	IN1206	NEON RED
	IN1005	RUBY RED
	IN1007	CARNATION PINK
	IN1012	ORCHID
	IN1026	VERY BLACK
	IN1035	RAIN TREE GREEN
	IN1053	HARVEST
	IN1060	BRIGHT WINE
	IN1079	TURQUOISE
	IN1781	PUMPKIN ORANGE

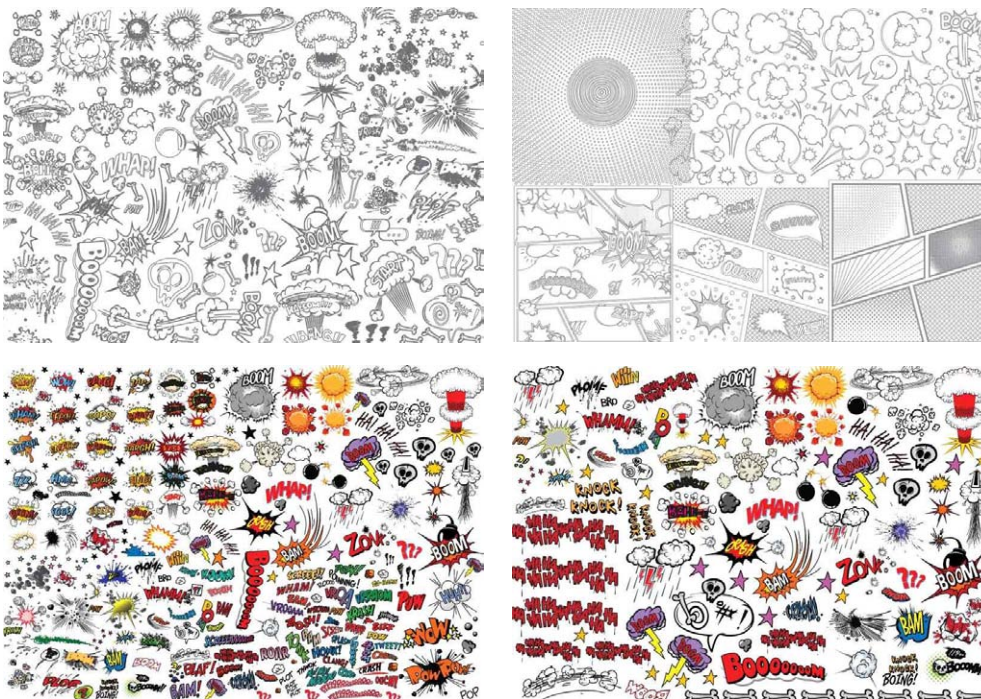
(2) 전사기법을 사용한 드로잉

세 가지 유약을 사용하여 화면을 나누어 시유한 A타입에는 각 화면별로 주제를 표현하는 전사지를 사용하였다. 주제가 되는 전사지를 유약의 색에 맞추어 배치하였고 나머지 화면에는 만화책에서 대체적으로 보여 지는 이미지를 사용하여 배경요소로 활용하였다. [도 67][도 68]

군집을 이루는 하나의 형태를 이루는 C타입의 경우 각각의 기물이 자연스럽게 어울리기 위하여 배경요소로 활용한 이미지를 부분적으로 작게 배치하였다.



[도 67] A타입 작품의 전사에 사용한 이미지



[도 68] 전사에 사용한 만화적 이미지

5) Display를 위한 준비

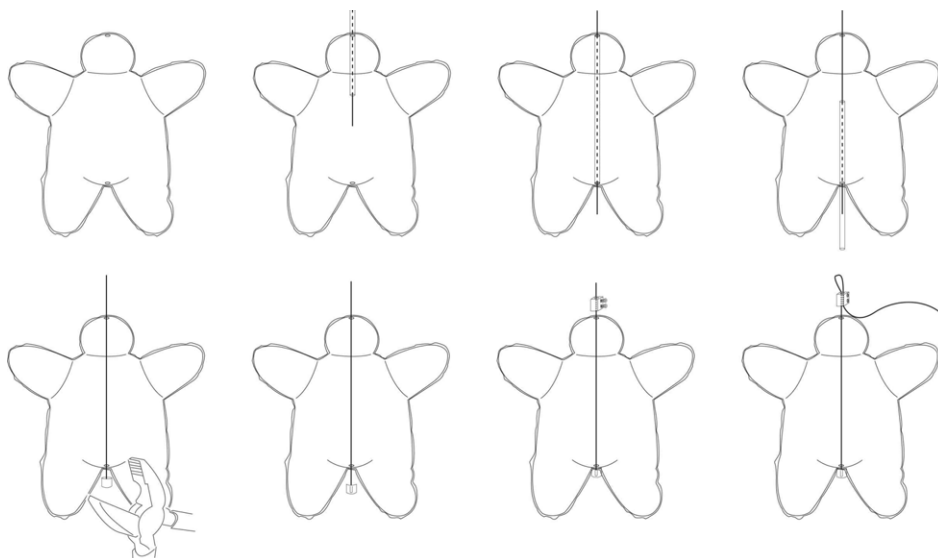
(1) B타입 부속품 결합

모빌의 형태를 한 B타입은 천정과 연결을 위해 부속품 결합이 필요하다. Display를 위한 부속품은 전시공간에서 작품의 유지를 위해 충분히 견고해야 하며 시각적 방해가 없어야 한다. 모빌을 위해 필요한 부속품의 종류는 와이어, 와이어 슬리브이고 기물의 무게를 고려하여 선택하여야 한다.

〈표 6〉 부속품

와이어 E04-120	와이어슬리브1 E04-084	와이어슬리브2 E04-135
		

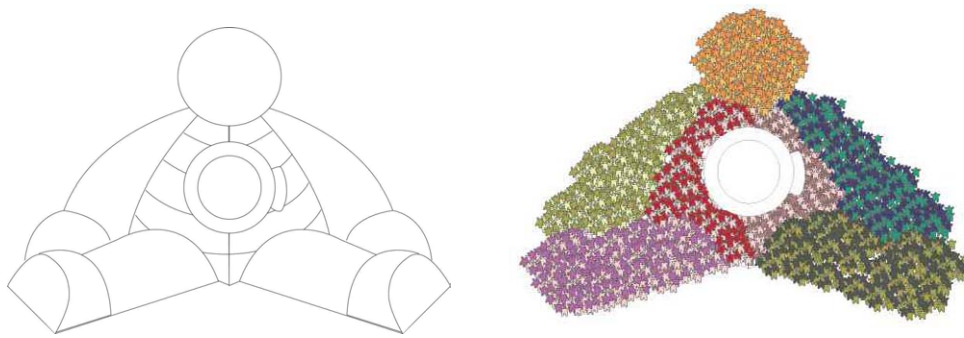
부속품의 매끄러운 연결을 위하여 기물 성형시 무게중심을 고려하여 알맞은 위치에 구멍을 뚫어 놓는다. 뚫어놓은 구멍에 와이어를 통과시킨 후 기물의 아래쪽은 와이어슬리브1을 사용하여 고정시키고 기물의 위쪽은 와이어슬리브2를 사용하여 유동적으로 고정할 수 있도록 한다. [도 69]



[도 69] 부속품 연결과정

(2) C타입 Installation용 Body의 제작

각각의 개체가 모여 군집을 이루어 하나의 또 다른 형태를 만드는 C타입 작품의 설치를 위한 밑바탕은 아이소핑크와 우레탄 폼, 퍼티와 석고를 사용하여 제작하였다. 약 800개의 개체가 모여 하나의 형태를 이루기 때문에 무게가 고르게 분산될 수 있도록 대칭에 주의 하여 제작하였다. 무게가 많이 실리는 몸체는 100t 두께의 아이소 핑크를 사용하였고, 다리와 팔은 상대적으로 가벼운 스티로폼으로 제작하였다. 표면처리는 퍼티와 석고를 사용하였다. [도 70, 71]



[도 70] Installation용 Body 드로잉



[도 71] Installation용 Body 제작과정

3. 작품해설

[작품 1, 2] Dream Seller

가압성형한 기물위에 인형부조를 접합하고 상회전사를 사용하여 장식하였다. 접합한 인형은 각각 과거의 유희를 상징하는 행위를 하며 작품의 배경에는 이와 상반되는 현재의 유희를 극단적으로 표현하는 상회전사가 장식적으로 사용되었다. 이는 과거와 현재의 유희사이에 상반된 시각적 표현을 위함이며 과거의 유희를 경쾌하고 활동적인 이미지로, 현재의 유희를 직설적이고 원초적인 이미지로 표현하였다. 또한 채택한 12개의 컬러 중 풍선의 질감과 가장 유사하게 발색될 수 있는 색상의 유약을 선택하여 부분적으로 시유하였다.



[작품 1] Dream Seller

380x400x170mm each

Sonora White, Duncan, overglaze decoration

1060°C O.F



[작품 1] Dream Seller

380x400x170mm each

Sonora White, Duncan, overglaze decoration

1060℃ O.F



[작품 2] Dream Seller

380x400x170mm each

Black Mountain, Duncan, overglaze decoration

1060℃ O.F

[작품 3] Dream Seller

과거의 유희가 가진 허무성과 이를 보존·유지하고자 하는 현재의 유희행태를 풍선의 공기주입구를 장식적으로 사용함으로써 표현하였다. 백색의 기물위에 상회전사를 사용하여 만화적 표현을 넣어 장식하고 공기주입구 형태의 부조를 다양하게 배치하여 과거의 유희를 그리워하는 공통의 관심사를 가졌으나 다른 사람과의 차별성을 원하는 현재를 표현하였다.



[작품 3] Dream Seller

190x220x85mm each

Slip-Casting , overglaze decoration

1150℃ O.F

[작품 4] Dream Seller

1970년대부터 2000년대 까지 시대별 유행 컬러 중 현재 트렌드에 연결 될 수 있는 12개의 선택된 컬러의 색슬립으로 제작된 이 작품은 여러개의 풍선주입구를 각각 다르게 장식하여 표현하였다. 완성된 기물에 부속품을 연결하여 공중에 띄움으로서 본래의 풍선이 가지는 시각적 효과를 제시하였으며 색색의 기물은 직관적으로 동심을 표현한다.



[작품 4] Dream Seller

190x220x85mm each

Color Slip-Casting

1150℃ O.F



[작품 4] Dream Seller

190x220x85mm each

Color Slip-Casting

1150℃ O.F

[작품 5, 6, 7] Dream Seller

키덜트 문화에서 과거 동심의 유희를 표현하는데 있어 가장 크게 다루어지는 만화적 표현을 장식으로 사용한 다수의 기물을 Intallation하여 현재의 동심적 유희의 성격인 수집을 표현하였다. 무유, 투명유, 던컨유 세 가지를 사용하여 표면을 달리하여 다양한 시각적 표현을 나타내었다.



[작품 5] Dream Seller

130x130x60mm each

Color Slip-Casting , overglaze decoration

1150℃ O.F



[작품 6] Dream Seller
 130x130x60mm each
 Color Slip-Casting , overglaze decoration
 1150℃ O.F



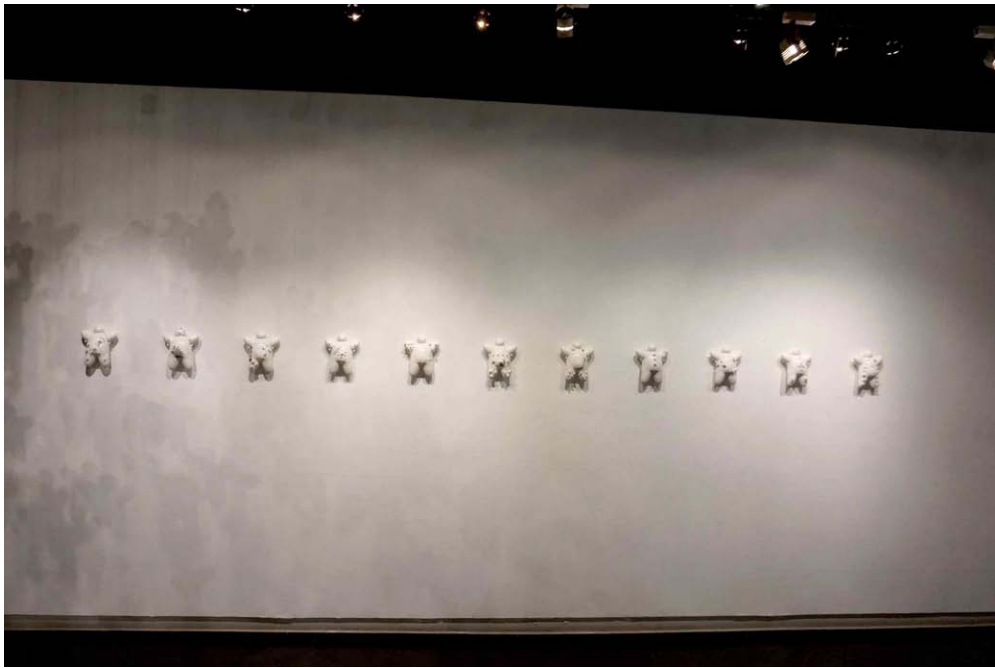
[작품 7] Dream Seller
 130x130x60mm each
 Slip-Casting , Duncan
 1150℃ O.F

[Display]









IV. 결론

급격한 사회변동을 겪으며 키덜트 문화는 현대인들과 함께 성장해 왔다. 부정적 이미지를 가지고 비주류 문화로 간주되던 키덜트 문화는 문화적 주소비층의 적극적인 지지를 얻으며 사회 전반에 영향을 주었으며 과거의 동심적 유희를 원하는 현대인들의 갈증을 해소하는 계기가 되었다. 본 연구는 이러한 키덜트 문화의 순기능을 인지하고 이를 통해 나타난 동심적 유희를 조형적으로 재해석 하여 다음의 결과를 얻을 수 있었다.

첫째, 키덜트 문화 내 동심적 유희의 모습을 구분하여 과거와 현재 사이에 나타난 유희를 소비하는 행태의 변화를 인식하고, 이를 통해 현 시대를 반영한 작품의 제작이 가능하였다. 유희의 변화과정에서 ‘풍선’이라는 선택된 사물을 변용하여 과거와 현재를 아우르며 동심적 유희를 표현하는 새로운 유희의 매개체로 제시하였다.

둘째, 키덜트 문화 소비층이 공감할 수 있는 시대별 색상 선택을 통한 다양한 색슬립의 사용으로 흙 자체에 색상변화를 주어 보다 많은 사람들의 시각적 요구를 수용할 수 있었다.

셋째, 키덜트 문화를 소비하는 다양한 모습 중 현재 두드러지는 개성중시의 성격을 다수의 기물의 취합을 통해 표현 해 낼 수 있었다. 배출주입성형을 통하여 다수의 기물을 제작할 수 있었고, 유약과 상회전사기법의 사용을 통해 시각적으로 다양한 표현이 가능하였다.

넷째, 배출주입성형을 통한 반복적 생산으로 수집에 대한 표현이 용이하였다. 또한 부속품의 결합과 Installation을 통하여 다수의 기물로 표현될 수 있는 시각적 효과를 극대화 시켰으나, 전시장 특성에 따른 공간적 제약으로 인하여 작품 설치시 의도했던 관람객들의 참여를 통한 전시효과를 이끌어내기 어려웠다.

본 연구자는 키덜트 문화에 대한 이론적 고찰을 토대로 동심적 유희에 대한 과거와 현재의 흐름을 반영한 작품을 제작 할 수 있었다. 동심의 이미지를 조형적으로 표현하는 데 있어 흙이라는 소재는 다채롭게 변화하는 물성과 풍부한 시각적 표현으로 큰 가능성을 보여주었다. 또한 반복적 생산을 통하여 다수의 기물을 제작할 수 있었고 여기에 각각의 장식으로 다양한 시각적 표현을 하여 현재 키덜트 문화에

서 두드러지게 나타나는 수집의 성격을 도자영역에서 충족시킬 수 있는 가능성을 나타내었다. 이와 더불어 형태에 대한 다양한 변용은 과거의 동심적 유희를 그리워하고 새로운 키덜트적 이미지를 요구하는 많은 사람들에게 키덜트 문화를 소비하는 새로운 제안이 되었다. 이렇게 다양한 표현과 반복적 생산이 가능한 도자영역은 키덜트 문화의 특징과 맞물려 많은 사람들의 공감을 불러일으키며 다양한 문화·예술·산업 분야에서 키덜트 문화를 소비하는 새로운 플랫폼으로써 그 역할을 할 것이라 기대한다.

참고문헌

단행본

- [1] 서울대학교 교육연구소. (1995). 「교육학용어사전」, 하우동설
- [2] 스티브파딩. (2009). 「501 위대한 화가」, 마로니에북스
- [3] 한국사전연구사편집부. (1998). 「미술대사전 용어편」, 한국사전연구사
- [4] 한병철. (2016). 「아름다움의 구원」, 문학과지성사

학위논문

- [1] 박은경. (2015). 「현대회화에 나타난 키덜트(Kidult)이미지의 유희성에 관한 연구」, 계명대학교
- [2] 이소영. (2010). 「키덜트적 감성을 바탕으로 한 작품연구」, 홍익대학교

학술논문

- [1] 도경은. (2014). 「팝아트적 키덜트 문화 연구」, 한국디지털정책학회 제12권 제2호
- [2] 박성연. (2003). 「새로운 문화코드, 키덜트 트렌드」, 마케팅 2003 3 제37권 제3호
- [3] 연세대학교 실천마케팅학회. (2014). 「‘장난감 가지고 노는 어른’이 아닌 ‘트렌드 세터」, 마케팅 2014 제48권 제7호
- [4] 주지혁. (2013). 「키덜트(kidult) 제품 이용의도에 영향을 미치는 요인의 탐색」, 사회과학연구 제29집 2호
- [5] 최유진. 최정화. 「디자이너 토이(Designer Toy)의 제작목적에 따른 특성 연구」, 기초조형학연구, 2012, Vol.13(3)

저널아티클

- [1] 권동현. (2015). 「키덜트 문화를 바라보며」, 경기대학교 인문학 연구소 시민인문학 제 29호, p.199
- [2] 김공필. (2014). 「‘중년남자’로 변신한 38살의 로봇 태권브이…」, 조선일보 칼럼
- [3] 김예지. (2015). 「국내 최대 장난감 수집가」, 뉴시스
- [4] 박진영. (2012). 「“체면·내숭 버리고 솔직하게 즐기세요”」, 한국경제매거진 제 845호
- [5] 허문명 외. (2005). 「“나 돌아갈래” . . . 키덜트 문화, 순수미술 영화 개그까지 점령」, 동아일보 21면

웹사이트

- [1] 네이버국어사전, <http://krdic.naver.com/>
- [2] 네이버오픈사전, <http://kin.naver.com/pendic>
- [3] 네이버지식백과, <http://terms.naver.com/>
- [4] 네이버 캐스트, <http://navercast.naver.com/>
- [5] 네오룩, <https://neolook.com>
- [6] 대구미술관, <http://artmuseum.daegu.go.kr/>
- [7] 대원도재, <http://www.ceramate.co.kr/>
- [8] 두산백과, <http://www.doopedia.co.kr/>
- [9] 브렛컨, <http://brettkernart.com/>
- [10] 사람인, <http://saramin.co.kr>
- [11] 월간미술, <http://monthlyart.com/>
- [12] 위키백과, <https://ko.wikipedia.org/>
- [13] 이대학보, <http://inews.ewha.ac.kr/>
- [14] 제프쿤스, <http://www.jeffkoons.com/>
- [15] 팬톤, <http://www.pantone.com/>
- [16] IT조선, <http://it.chosun.com/news>

Abstract

A Study on the Formative Ceramics Inspired by Kidult -Focused on Childlike-Innocence Amusement-

Jung, Hye Ran

(Supervisor Lee, Myung Ah)

Dept. of Ceramic Art

Graduate School of

Seoul National University of Science and Technology

People has naturally grown up while they accept the rapidly changing social and cultural system in a flood of media. Sudden changes brought gap between social position and emotional immaturity. So people who refused to be mentally adult when they being physically adult formed a new hierarchy.

Kidult is the one of a cultural style occurred in this confusing times. Kidult is meant to be fanatical hobby for a few persons before 2000s. But now it is spreading to become bigger and bigger under popular culture, and it become a mainstream culture which lead the trend. Kidult people who longing for ‘childlike innocence amusement’ consume childlike imagery while they fetishize old goods and a childhood items. Also they wants positive influence over experience a departure from nervous present time situation and found their psychological stability.

This study project dilemma of modern people who wants to relieve the gap while spend childlike imagery, and it proceed through ceramic works. So in this study show visually various form of the childlike innocence amusement because of social phenomenon.

Theoretical background explain sufficiently about occurrence motive of Kidult and examine ripple effect from major consumer of cultural layer. And then express value of formative ceramics including kidult imagery by searching examples of art and industry within Kidult. Also looked at the childlike innocence amusement from two point of view such as past and present. And this is based on the change of notions.

Production of work and commentary describe a work plan, process, work contents

on the basis of research from theoretical background. Making works are used new icon for amusement between past and present that is made up of three type according as work contents and techniques. Working processing contained color-slip test, making plaster modeling, molding, overglaze decoration, painting and glazing. Work contents provide process of installation, it suggest visual effects of work along with commentary.

This study look into difference between past and present based on contemporary people's obsession of 'childlike innocence amusement' and social phenomenon from Kidult. So it shows 'childlike innocence amusement' express plasticly through subjective reinterpretation. Undergoing this process, clay which has diverse changing of a property and abundance visual expressive elements prove its ability by medium of Kidult expression. Also various transformation and production of repetition are show a possibility - formative ceramics can be a cultural consuming subjects - that accept people's need who located in field of culture, art and industry which affected by Kidult. This study helps the people who longing for 'childlike innocence amusement' between past and present. Furthermore, formative ceramics occupy an important position by means of new platform that consuming Kidult.