

재치와 상징을 담은 가죽 가방 연구

Research for leather bag containing wit and symbol

국민대학교 일반대학원

금속공예학과

김준수

2013

목차

서론

1. 연구배경
 - 1) 삶 속의 재치
 - 2) 가족과 만남
2. 연구 목적과 방법

본론

1. 재치와 상징
 - 1) 용어정의
 - 2) 이집트 상형문자와 벽화
 - 3) 재치와 상징의 사례 - 르네 마그리트
2. 가족
 - 1) 식물성 무두질
 - 2) 물 성형 기법
 - 3) 물 성형 기법 사례 - 사이먼 하산
3. 연구작품
 - 1) 드로잉
 - 2) 제작과정
 - 3) 연구작업

결론

서론

1. 연구배경

1) 삶 속의 재치

현대인의 하루는 옛날보다 빠르게 지나간다. 바퀴가 달린 수레가 발명되고 심지어 하늘을 나는 비행기까지 등장하면서 정해진 시간 안에 할 수 있는 것, 갈 수 있는 곳이 많아졌다. 하지만 24시간이 모자랄 만큼 이제 우리는 해야 할 일이 너무도 많다. 학생 때부터 공부에 미술 실기를 같이 해야 했기 때문에 밤낮으로 학교로 학원으로 쉴 새 없이 매달려야 했고, 대학교를 졸업하고 주변의 친구들을 보면 취업의 꿈을 이뤘다는 성취감도 잠시, 과도한 업무에 짓눌려서 매일 밤 야근도장을 찍으며 울상을 짓는다. 최근 연구 결과에 따르면, 한국의 1인당 연평균 근로시간은 2092시간으로 전 세계경제협력개발기구 국가 중 가장 긴 편에 속한다고 하니 그들의 하루는 얼마나 피곤할지 과연 상상이 된다. 나 역시 마찬가지로 밤낮으로 작업에 매달릴 때는 몸도 지치고 기분도 우울해진다. 그럴수록 사소한 것들에서 재미를 찾으려 노력한다. 잠깐의 휴식 중에도 재미있는 소재거리를 찾아 친구들과 한바탕 웃고 나면 몸도 제법 가벼워지고 긍정적인 에너지로 다시금 집중할 수 있는 힘을 얻는다.

2) 가죽과 만남

가죽을 처음 접하게 된 것은 2년 전 여름 즈음이었다. 단순히 가방이 필요했었는데, 가죽을 배워서 만들어보고 싶다는 생각이 들어 그날로 가죽공방을 찾았다. 평소 냉랭하고 말끔한 금속만 다뤘던 내게 가죽이라는 재료는 살아있다는 느낌을 주었다. 처음 가죽 한 장을 펼쳐 보았을 때 동물이 누워있는 듯 어깨와 등, 엉덩이 뺨살까지 그 흔적을 그대로 지니고 있었다. 게다가 사람들처럼 어느 것 하나 같은 것이 없이 크기와 꼴이 제각각이었다. 어떤 부분은 싸움의 흔적인지 상처나 피부병과 같은 질병의 자국까지도 남아있었다. 그 생생한 기억은 지금도 또렷하다.

2. 연구 목적과 방법

우리 삶에 재미를 줄 수 있는 것은 무엇이 있을까. 오늘 날 삶에서 사람들은 많은 일들을 처리하기 위한 들 것, 담을 것을 지니고 다닌다. ‘가방’은 우리 삶에서 기능적으로 여러 개의 연장을 담아낼 뿐 만 아니라 그 사람의 개성을 뽐낼 수 있는 장식성까지 지닌다. 장신구와는 달리 남녀노소 누구나 멋진 가방을 보고 부러움이나 소유욕을 불러일으킨다. 늘 시선을 끄는 가방이라는 소재에 사람들과 공감할 수 있는 이야기를 담아 재치를 표현하고자 한다.

우선 재치와 상징의 의미에 대해 알아보고 이를 이용한 사례와 재료로 사용할 가죽의 특징과 기법을 살펴보고 나만의 표현방식을 찾는다.

본론

1. 재치와 상징

1) 용어 정의

재치 : 재치는 지적 예지로서 사물을 인식하고 타인에게 웃음을 줄 수 있는 능력, 또는 독자나 관객을 즐겁게 하기 위해 고안된 문학의 요소를 뜻한다. 재치는 현재 유머와 곧잘 동일시되지만 익살스러운 말이나 행동 양식을 뜻하는 유머와 달리 본래 "지력" 이나 "창의력"과 같은 진지한 정신능력을 의미했다.

상징 : 추상적인 개념이나 사물을 구체적인 사물로 나타냄. 또는 그렇게 나타낸 표지·기호·물건 따위. 또는 문학에서 추상적인 사물이나 관념 또는 사상을 구체적인 사물로 나타내는 일. 또는 그 사물. 예를 들면 '비둘기'라는 구체적인 사물로 '평화'라는 추상적인 관념을 나타내는 것 따위가 있다.

2) 이집트 상형문자와 벽화

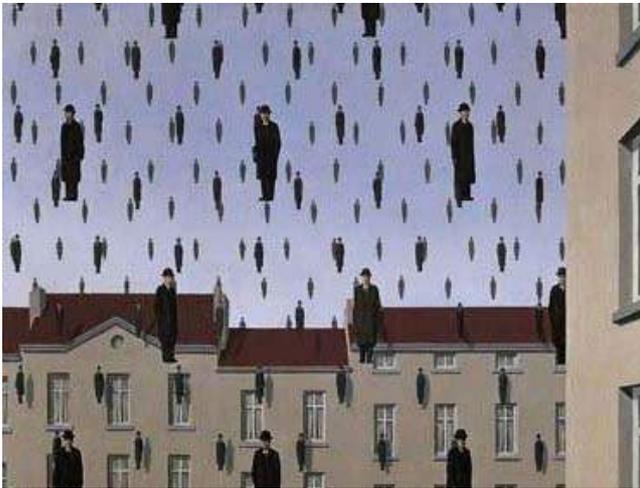
상형문자는 고대 이집트 문명에서 사용된 문자를 말하며, 상형문자로 분류된다. 왕조 이전시대인 기원전 4000년경부터 이미 문자의 전신이 되는 간단한 기호나 도형들이 발견되며, 기원전 3000년경에는 이미 문자로써 완전한 기능을 할 수 있는 구조로 발전한 것으로 알려져 있다. 문자의 알파벳은 뱀이나 새, 사자와 같은 동물이 기호와 상징으로 사용이 된다. 벽화에서도 마찬가지로 이러한 상형문자와 함께 구체적인 행위에 대해 오해의 소지가 없도록 평면그림으로 나타낸다. 상징으로 사용하는 소재는 누가 보아도 쉽게 읽고 공감할 수 있는 여지가 있어야 한다.



3) 재치와 상징의 사례

르네 마그리트

벨기에 출신의 초현실주의 화가로, 친숙하고 일상적인 사물을 예기치 않은 공간에 나란히 두거나 크기를 왜곡시키고 논리를 뒤집어 이미지의 반란을 일으켰다. 장난기 가득하고 기발한 상상이 돋보이는 그의 작품은 보는 이로 하여금 관습적인 사고의 일탈을 유도한다. 겉으로 보기에는 일상적인 사물을 그린 듯하지만, 이런 사물들이 예기치 않은 배경에 놓여 졌을 때 느껴지는 낯섦과 기묘함이 그의 작품의 특징이다. 마그리트는 종종 그림 안에 또 다른 그림을 그려 넣거나 사물의 이름 혹은 기호를 포함시키기도 하여 그려진 대상과 실재하는 대상 사이의 관계에 관해 의문을 제기한다. 그의 작품에서 보이는 논리를 뒤집는 이미지의 반란과 배신, 상식에 관한 도전은 사물이 지니고 있는 본질적인 가치들을 환기시킨다.



르네 마그리트, 골콘다, 1953

르네 마그리트의 작품들은 팝아트에도 많은 영향을 끼쳤으며 그 중에서도 우리에게 익숙한 작품인 ‘골콘다’의 경우는 다른 작가들과 텔레비전 광고 그리고 옥외 설치물들에 모방과 재창조되어 사용되기도 했다. 우리는 친숙하게 보았던 그의 작품에 약간의 변형과 재치를 더하여 만든 작업들을 보고 웃음을 짓는다. 이처럼 흔히 알고 있는 대상들을 ‘상징’이 될 수 있고, 이것들은 작품에서 언어와 같은 역할을 한다.



잡지의 화보로 이용된 사례 '보그'



옥외 광고물로 이용된 사례 '신세계 백화점'

2. 가죽

오래된 재료인 가죽은 구석기 시대부터 의, 식, 주에 사용되어 온 재료이다. 사냥을 통해 고기를 얻고, 짐승의 피부를 벗겨 상처가 나지 않도록 몸을 보호하고, 따뜻하게 하며 그리고 때로는 자신의 용맹함을 드러내기 위해 몸에 둘렀다. 또한 추운 겨울과 비, 바람을 막기 위해 집을 짓는 재료로써 널리 쓰였다. 하지만, 별다른 처리과정 없이 사용된 날 것의 가죽은 빠른 시간 안에 썩고 닳아 금방 빛을 잃고 말았다. 이를 막기 위해 옛사람들은 다양한 시도를 통해 '무두질'을 터득했다. 무두질 된 가죽은 썩지 않고, 딱딱해지지 않으며, 물과 불에 강해 오늘날까지 다양하게 쓰인다.

1) 무두질

무두질은 가죽제품의 재료인 가죽을 사용할 수 있도록 하기 위한 가공과정 중 하나로서, 가죽의 품질을 결정하는 중요한 절차 중 하나이다. 이것은 젤라틴을 비롯한 단백질 성분과 기름, 잔털을 긁어내는 과정을 거치며 크게 식물성 무두질과 크롬 무두질로 나눈다.

1-1) 식물성 무두질

‘식물성 무두질’은 자연에서 난 가죽에 나무껍질, 나뭇잎 그리고 과일열매들을 사용하는 무두질이다. 자연재료로 오래 보존 할 수 있는 처리를 훌륭하게 해낸다는 점이 흥미롭다. 억지스러운 것이 아니라 서로 교감하고 순응하여 성질이 변화하는 자연스러운 과정인 것이다. 크롬무두질과는 달리 재료로써 변화한 후에도 가죽은 계속 살아있다. 마치 우리의 피부처럼 햇볕에 그을려지기도 하고, 긁히면 상처도 남기며, 세월이 지나온 흔적을 그대로 보관한다.

1-2) 식물성 무두질 과정

1. 좋은 상태의 원재료들이 유럽의 고기 시장의 부산물로 나온다.
2. 생가죽들은 박테리아의 생성을 막기 위해서 소금에 절여 가죽 공장으로 보내진다.
3. 먼저 생가죽들의 소금을 없애고, 곁의 털을 없애준다.
4. 생가죽에 ‘탄닌’이 잘 흡수되도록 산성의 처리를 해준다.
5. ‘탄닌’은 나무껍질, 나뭇잎, 과일 등에서 나오며 이것은 생가죽에서 ‘가죽’으로 바꾸어주는 주된 재료이다.
6. 커다란 나무 원통에 생피들을 넣고 천천히 돌려준다. 이 과정을 통해 ‘탄닌’이 생가죽의 조직에 스며들어서 더 단단하고 질긴 재료로 변화시킨다.
7. 신발을 만들 때 쓰는 두꺼운 가죽은 매달아서 커다란 통에 ‘탄닌’과 함께 담근다.
8. ‘탄닌’을 넣어 주면서, 점점 더 높은 속도로 통을 돌려준다.
9. 생가죽은 무두질이 되어 옅은 갈색이 된다.
10. 물기를 없애기 위해 힘을 주어 짜낸다.
11. 자연 지방을 이용해 가죽을 부드럽게 만든다.
12. 천천히 바람에 말려서 가죽들이 자연스럽게 안정이 되도록 한다.
13. 따뜻한 바람에 건조한다.



원) 식물성 무두질의 재료인 ‘탄닌’. 수분과 접촉하면 끈적끈적해진다.

오) 과정 6에 있는 커다란 나무 원통. Volpi Giuseppe 테너리, 이탈리아

2) 물 성형 기법

중세시대 서양 군인들은 가죽을 물에 적시고 말려서 형태를 단단하게 고정하는 물 성형 기법을 이용해 갑옷을 만들어 입었다. 이 기법은 오직 식물성 무두질된 가죽에서만 사용할 수 있는데, 이미 재료로 무두질된 가죽이지만 만드는 사람과의 교감을 통해 또 한 번 형태를 바꿀 수 있다는 점이 흥미롭다.



가죽 팔 보호대, 1360년대, 에스토니아

2-1) 온도와 시간에 따른 연구

물의 온도와 시간에 따라 가죽의 강도 차이가 있다. 같은 크기의 가죽고리를 만들어 각각의 조건에 대입 후 얻어낸 결과이다 (도표 참고). 파라핀의 경우 수축률이나 형태 변형이 적고 단단했지만 파라핀이 코팅이 되면서 가죽의 자연스러운 질감은 절감되었다. 하지만 파라핀 코팅으로 방수가 되어 전해주조와 같은 응용도 가능하다. 일단 가공을 시작하면 몇 분 사이에 굳어지기 시작하므로 고정되는 틀을 어떻게 준비하느냐에 따라 작업 결과물의 완성도가 달라질 것으로 예상된다.

구분 (실 색상)	시간	강도 (1=가장단단)	수축률 (지름)	색깔
찬물(흰색)	1분	3	42mm	변화없음
따뜻한 물(노란색)	1분	2	37mm	어두움
끓는 물(하늘색)	20초	2	36mm	매우 어두움
파라핀왁스(남색)	1분	1	40mm	매우 어두움

[조건에 따른 가죽 성질 변화표]



3) 물 성형 기법 사례

사이먼 하산

작가는 영국 출신의 디자이너로, 영국왕립학교에서 산업디자인을 전공하였다. 그는 물 성형 기법을 이용한 공예의 수공방식과 산업디자인의 생산방식을 적절히 혼합하여 가족으로 만든 화병, 조명과 같은 소품부터 의자, 테이블과 같은 가구를 제작한다.



꽃병 가족 1세대 2008



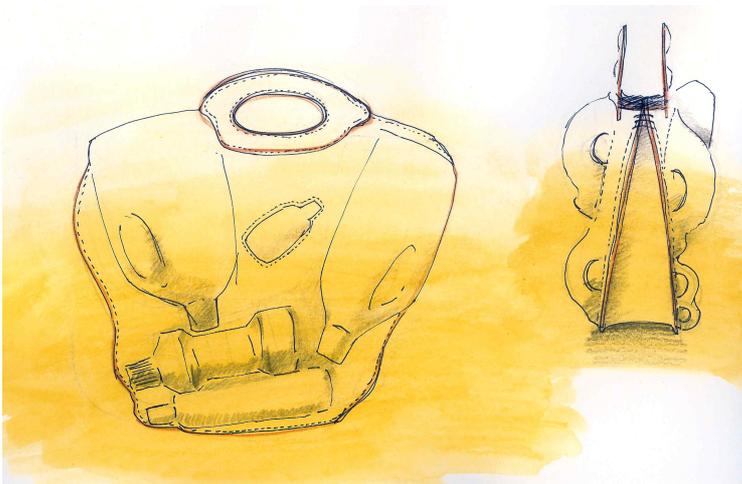
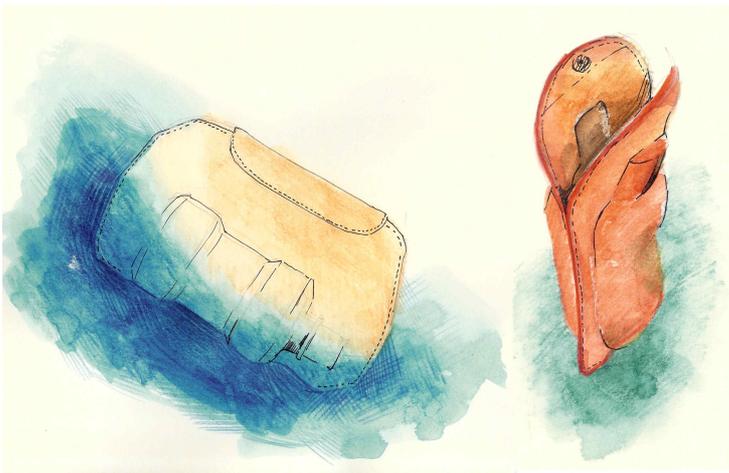
비틀어진 원형 책상 2008



3. 연구작품

1) 드로잉

가죽과 물이 만나서 형태를 이루는 것을 시각화하고자 했다.



2) 제작과정



1. 원하는 색으로 염색을 한다.



2. 따뜻한 물에 가죽을 충분히 적셔준다.



3. 나무틀을 제작하여 앞뒤로 눌러 고정한다.



4. 완전히 마른 뒤 나무로 문질러 조직을 치밀하게 해준다.

3) 작업의도

식물성 무두질된 가죽은 다른 가죽과 달리 ‘물’과 만났을 때 특별함을 발견할 수 있다. 가죽은 물을 멀리해야 한다는 선입견을 깨고, 물을 흠뻑 머금었다가 마르면 단단해지는 변이를 거친다. 고정관념을 벗어난 생각은 우리에게 또 다른 재미를 건넨다. 액체들이 담겨있던 여러 가지 꿀의 병들을 상징으로 사용하여 가방 안에는 다른 물건이 들어 있지만 물병을 들고 있는 것처럼 표현해보고자 했다.

4) 작품사진



부유 노랑 / 소가죽 / 550x570x135 밀리미터 / 2013



부유 파랑 / 소가죽 / 270x190x40 밀리미터 / 2013



부유 갈색 / 소가죽 / 500x440x130 밀리미터 / 2013



부유 초록/ 소가죽 / 330x300x60 밀리미터 / 2013

결론

오늘날 세상에 넘쳐나는 것들을 모두 경험하기에는 인생은 너무 짧고, 할 일은 참 많다. 반복되는 일상에서 벗어나길 꿈꾸는 사람들은 소소한 것들에서나마 재밋거리를 찾고자 한다. 혼자만 즐기고 만족하는 공예품도 좋지만 매일 사용하면서 다른 사람들에게 보여주고 이야기를 나누며 소통할 때 공예는 비로소 생명력을 얻을 것이다. 매일 들고 다니는 가방에 약간의 재밋거리를 담아내어 사람들에게 좀 더 쉽게 다가가고 즐기는 공예가 되고자 한다.