

## 입체조형,

### 그 작품세계의 이해와 평가

오근재 / 홍익대학교 조형대학 광고디자인과 부교수

## 들어가는 말

입체조형작품은 평면작품과 근본적으로 다른 두 가지 측면이 있다. 하나는 평면작품이 주어진 평면으로 그 범위를 일차적으로 제한하는데 반해서 입체작품은 일종의 공간점유작품으로서 무한정한 공간과 묶여져 있다는 점이며, 또 하나는 평면 위에서 시각단서들이 보여지는 방향과 방식이 규정되는데 반하여 입체작품은 감상자의 시각을 어느 한 방향에서 제작자가 임의대로 제한할 수 없다는 점이다. 이 두 가지 차이점은 입체조형작품의 제작자는 물론 평가자를 곤혹스럽게 만드는 근본적인 요인이 되고 있다. 그러나 작품을 해석하는 이같은 논리를 가지고 있는 한, 이 곤혹스러움은 영원한 풀리지 않는 숙제 그 자체로 남게된다. 기초조형의 지도의 현장에서, 혹은 학습의 현장에서 이에 대한 정리된 시각은, 지도와 학습의 효율을 높일 수 있을 뿐만 아니라 그 결과를 보다 명쾌하고 원할하게 만들 것이다.

## 몸말

인간에 의해서 제작된 결과물이란 결국 문화적인 언어구조의 틀을 벗어날 수 없다고 말할 수 있다. 왜냐하면 우리는 우리를 둘러싸고 있는 세계를 보는 행위를 통해서 인지하고, 인지한 후에는 이를 언어를 통해서 설명하려고 하기 때문이다. 이렇게 본다면 모든 사물은 인간의 언어를 만들어내는 근원이 된다. 물론 언어자체가 어떤 세계에 우리가 둘러싸여 있는가를 말해주고 있는 것은 아니지만, 결국 인간이 사물을 보는 방식이란 우리가 알고 있는 지식이나 신념에 관련되어 있다. 그러므로 인간이 가지고 있는 지식이나 신념이 바뀌면 대상을 바라보는 방식의 바뀜을 의미하고, 또 어떤 대상에 시선을 준다는 것은 그것 혹은 그것의 어떤 부분의 선택을 의미하는 것이다. 이러한 관점을 갖게 되면, 보는 방식의 바뀜은 선택을 의미하고 그것은 대상을 그렇게 규정하고 싶다는 뜻을 지니는 것이며, 그러한 뜻으로 대상을 선택하여 규정한다는 것은 이미 대상 그 자체가 아니라 그것이 존재할 수 있었던 시간과 공간을 떠나 인간에 메시지나 이미지로 정착함을 의미하는 것이다.

이와같은 보는 방식에 대한 근본적인 이해는 입체조형의 현장에서 매우 의미있는 시사점을 던져주고 있다. 우리들이 몸담고 있는 현상계는 모두가 입체로 이루어져 있다는 점, 인간지각과 사고는 입체를 중심으로 이루어지고 있다는 점, 모든 평면적인 번역의 근원은 입체를 그 기본으로 두고 있다는 점, 그리고 입체작품들이 드러내고 있는 어떤 상황이라든가 모습에 대해서 보고싶어하는 방식이 제작물 이전에 이미존재하게 된다는 점에 대한 본원적인 이해가 바로 그것이다. 따라서 입체조형훈련의 지도와 학습의 현장에서 다음과 같은 근본적인 인식을 상호공유하는 일이 필요하다고 판단된다. 이는 지도를 담당하는 이들에게 하나의 평가의 기준점을 마련하는 일과도 무관하지 않는 일이다.

### **(1) 인간에게 지각되는 모든 형은 입체상이기 때문에 입체에 대한 훈련없이 평면적번역의 풍요로움은 기대될 수 없다는 학습대전제의 공유**

평면에 표현되어 있는 형과 색채들은 그것 자체가 입체로 보이도록 마련되어있거나 아니면 입체를 암시하고 있는 것들이 대부분이다. 말하자면 평면조형물은 그것의 외형은 평면을 취하고 있으면서도 입체물들이 자아내고 있는 상황이거나 이미지들의 시각단서라는 것이다. 따라서 입체를 통한 시각경험없이 풍요로운 평면물을 성공적으로 제작해낼 수 없다는 점을 강조할 필요가 있다. 이러한 의식은 과정 전체에 대한 학습자의 강한 심리적참여를 유도해내는 효과가 있다.

### **(2) 과제물의 지도목표나 학습내용의 공유**

조형원리를 포함한 공간훈련인가, 재료체험인가, 입체물에서의 관찰점 이동을 통한 평면조형성의 발견을 위한가, 이미지나 메시지요소의 번역훈련인가 등에 대한 기대목표이거나 학습내용의 확인은 조형물에 대한 제작태도를 투명하게 만든다. 어떤 과제가 단순하게 재미있거나 흔히 통용되는 주제이기 때문에 수행하는 것이 아니라, 그것이 무엇을 기대하며 기대받고 있는가에 대한 인식의 상호공유 그 자체일 필요가 있다.

### **(3) 제작 이전단계에서 어떤 이미지나 메시지를 드러낼 것인가에 대한 컨셉 공유**

이는 제작 결과물을 세울 것인가 눕힐 것인가, 사면관찰형을 택할 것인가 부조형을 택할 것인가, 질감이나 자연의 색채를 살릴 것인가 탈색시킬 것인가를 결정하는데에 중요한 참조점이 된다. 만일 제작물이 드러내고자 하는 메시지의 시각기호로서의 성격이 강하다면 면재를 사용하거나 부조형이 보다 효과적일 수 있다. 왜냐하면 감상자의 관찰시각(視角)을 비교적 좁은 공간으로 제한할 필요가 있기 때문이다.

### **(4) 크기 결정의 자유성**

입체조형물은 감상거리와 그 크기가 밀접한 상관관계가 있다. 일반적으로 앉아서 감상할 수 있는 테이블웨어라면 35cm 내외의 Cube가 적당하다.

## **나가는 말**

입체조형물은 평면물에 비해 그 한계가 일정하지 않다는 점에서 표현의 자유성이 더 많이 보장되어 있다. 그러나 이러한 자유성 때문에 역설적으로 심리적 제한감을 상대적으로 지니게 된다. 그리고 예비그래픽디자이너들은 그 외형이 입체라는 점에서 본 학습이 그들의 장차적학습에 어떻게 연계되는지에 대해서 근본적인 회의를 갖는 수가 많다. 따라서 입체조형훈련의 속성으로서의 자유성을 보장하면서도 효과적인 조형훈련을 기대하기 위해서는 알맞는 훈련을 위한 지도울타리를 설정할 필요가 있다. 그것이 위에 든 입체조형훈련을 위한 4가지 학습공리이다. 이는 지도현장에서 학습자를 도울뿐만 아니라, 지도자에게 평가척도를 제공한다.