



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김진관 교수 지도
석사학위 청구논문

꿈을 통해 본 무의식의 내면세계

- 본인작품을 중심으로 -

2018

성신여자대학교 대학원

동양학과

김나윤

꿈을 통해 본 무의식의 내면세계

- 본인작품을 중심으로 -

김진관 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2017년 11월

성신여자대학교 대학원

동양학과

김나윤

인 준 서

김나윤의 석사학위 논문으로 인준함

2017년 11월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 논문은 기존의 꿈에 대한 이론을 분석하고, 이를 토대로 본인의 작품을 분석한다.

서양의 심리학자 프로이트는 꿈을 통해 무의식의 숨겨진 소망과 욕구를 충족함으로써 우리가 의식적으로 경험한 것으로부터 받은 억압을 해소한다고 주장하였다. 또한, 꿈은 최근의 여러 인상, 부수적인 것과 간과한 것, 유년 시절의 기억이 꿈을 형성하는 재료와 원천이 된다고 말한다. 이는 꿈을 구성하는 낯선 이미지의 원천은 우리가 경험한 것으로부터 유래한다는 것을 알 수 있다. 동양의 사상가 장자는 ‘호접몽’을 통해 꿈과 현실의 관계성에 대해 말하였다. 그는 현실과 꿈을 구분하기 어렵거나 의미가 없고 꿈이 곧 현실이며, 현실과 꿈이 서로 넘나들고 있다고 주장하였다.

이러한 이론을 바탕으로, 본인의 꿈에서 나타나는 이미지들은 유년 시절의 기억과 현재 살고 있는 현실과 결합하여 해석할 수 있다. 이러한 해석은 동심과도 연결된다. 동심은 어린아이와 같은 순수한 마음으로 오늘날 현대인들이 갖는 정서적인 불안감과 상반되는 세계이다. 결국, 꿈이라는 통로를 통해 현실에서 실현하지 못한 소망들을 충족하고 본인이 살고 있는 현실을 반영한다고 할 수 있다.

본 논문에서는 무의식의 내면세계를 꿈의 이론적 배경을 토대로 연구하여, 꿈속에 나타나는 정글과 무성한 풀들, 동물들과 그들이 살아가고 있는 다른 세계에 대한 이미지를 표현한다. 이러한 과정을 통해 무의식으로 분출되어 나오는 이미지들의 원천을 찾고, 조형적으로 표현되는 과정을 연구하여 본인의 내면세계 속의 이미지들은 유년 시절의 기억의 단상임을 찾을 수 있었다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 꿈의 관한 이론	3
1) 장자를 통해 바라본 동양의 해석	3
2) 프로이트를 통해 바라본 서양의 해석	5
2. 꿈을 통해 본 내면세계	9
3. 본인 작품 분석	15
1) 표현방법과 작품설명	15
III. 결론	30

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품1】 drawing 21x29.7cm 연필 드로잉 2016	11
【작품2】 drawing2 21x29.7cm 연필 드로잉 2016	12
【작품3】 정글 91x117cm 장지에 혼합재료 2016	17
【작품4】 정글 100x145cm 장지에 혼합재료 2017	18
【작품5】 정글 130x162cm 장지에 혼합재료 2016	19
【작품6】 우리 집에 왜 왔니? 130x162cm 3EA 장지에 혼합재료 2016	21
【작품7】 나들이 97x131cm 2EA 장지에 혼합재료 2016	22
【작품8】 나들이 97x131cm 2EA 장지에 혼합재료 2016	24
【작품9】 난동 130x162cm 장지에 혼합재료 2017	25
【작품10】 난동 130x162cm 장지에 혼합재료 2017	26
【작품11】 해프닝 130x162cm 장지에 혼합재료 2017	28

I. 서론

현대사회 속에서 살아가는 우리는 급격한 산업화, 도시화를 걸쳐 바쁘게 일하며, 규칙적이며 반복적인 삶을 살고 있다. 이러한 급격한 변화는 사회 심리적 위협으로 나타나기 시작했다. 문제로 물질적 가치가 정신적 가치보다 우선시 되는 물질 만능주의가 생겨나고 개인적인 성향이 강해지면서 인간 소외 현상¹⁾까지 나타나 문제가 되고 있다.

이러한 현대 사회구조 속에서 휴식이나, 마음의 여유를 찾기란 어렵다. 사람들은 살면서 누구나 자신만의 일탈과 스트레스 해소법을 갖지만, 그중 인간에게 가장 필요한 것은 휴식, 잠이다.

우리는 살아가면서 셀 수 없을 정도로 많은 꿈을 꾸며 인생의 1/3이상은 잠을 잔다. 꿈은 깨어있는 동안의 감정적 스트레스를 정화하기도 하고 하루의 일과를 정리, 보관해주는 생산적인 시간이다.

기존의 연구자들은 현실의 억압으로부터 잠들어 있던 욕망이, 꿈이라는 가상공간, 즉 꿈의 세계에서 분출되는데 현실에서는 일어나기 힘든 일들을 의식이 아닌, 무의식 세계로 욕구를 충족시킨다고 주장하였다. 또한, 꿈은 현실 세계와 무관하지 않고, 오히려 꿈과 현실은 서로 넘나들며 둘의 구분은 의미가 없다고 주장하였다.

본 논문에서는 기존 이론을 토대로 무의식으로 분출되어 나오는 꿈의 재료와 원천이 본인의 작품에 어떤 식으로 표현되는지를 분석한다. 이러한 분석

1) 인간소외[人間疎外]

인간이 스스로의 필요에 의해 만든 문화를 지배하지 못하고, 오히려 그에 의해 인간이 지배되는 현상. 인간소외 [人間疎外] (Basic 교교생을 위한 윤리 용어사전, 2001. 12. 20. (주)신원문화사)

을 통해 꿈의 근본적인 이해와 꿈을 구성하는 특징 세 가지 중 유년 시절의 인상과 부수적인 것을 통해 본인의 내면세계를 구성하는 이미지들이 꿈으로 분출되어 현실에서 억압된 욕구를 꿈을 통해 충족하는 것을 확인할 수 있었다.

본 연구의 진행은 작품이 나오게 된 동기와 배경, 많은 연구자들로부터 분석된 꿈의 기존 이론과 연구, 작품의 형성 배경, 꿈의 기록에 대한 설명과 드로잉, 작품 세부 설명 순으로 진행된다. 본문 1장에서는 동양의 사상가 장자의 철학 사상 중 한 일화인 「호접몽」, 나비의 꿈을 통한 견해를 알아보고, 서양의 심리학자 프로이트의 꿈의 연구를 바탕으로 꿈의 특성과 재료를 공급하는 주요 원천을 연구한다. 2장에서는 본인의 꿈의 기록에 대한 내용 설명하고 앞서 연구한 이론을 바탕으로 꿈속에 나타난 이미지들의 원천을 알아본다. 제3장에서는 작품을 조형적으로 표현하는 방법과 작품의 내용 설명 통해 꿈속에서 보여지는 이상의 세계가 현실 세계와 다르지 않음을 창조적 재현을 통해 탐구하고 연구한다.

II. 본 론

1. 꿈의 관한 이론

1) 장자를 통해 바라본 동양의 해석

동양의 미술에 관해서는 중국을 빼놓고 정의할 수 없다. 고대 중국에서의 꿈에 대한 탐색은 그 원류가 오래되고 역사가 길다. 초기시대의 저명한 학자들은 꿈에 대해서 이미 이성적으로 사고하기 시작하여, 많은 사람이 각기 다른 측면으로부터 꿈에 대한 연구를 진행하였다.²⁾

고대 중국에서는 꿈의 본질을 다음과 같이 분석하였다. 꿈이라는 것은 사람의 꿈이며, 또 사람의 어떤 특수한 활동으로 귀신과는 무관한 것임을 견지하였다. 또한, 꿈의 상태와 깨어있는 상태의 구별에 대해 수많은 비교 분석을 하였고, 마지막으로 ‘뜻이 숨겨져 있다.’거나 ‘정신이 감추어진다.’라거나 ‘정신이 칩거한다.’라는 등의 개념으로부터 꿈<잠재적 의식>의 내면세계를 접촉하게 됨으로써, 꿈이란 일종의 특수한 정신 상태와 특수한 정신적 활동임을 인식하게 되었다.³⁾

동양에서 가장 대표적인 꿈의 성찰로는 중국의 사상가 장자(BC 369~BC 289)의 「호접몽」을 들 수 있다. 『장자』에는 모두 33편의 우화가 실려져 있는데 그 중 「제물론齊物論」 4편에서 「호접몽」, 나비의 꿈 이야기는 다음과 같다.⁴⁾

2) 유문영, 하영삼 (역), 『꿈의 철학- 꿈의 미신, 꿈의 탐색』, (서울 : 동문선, 1993), p.237.

3) 유문영, 하영삼 (역), 『꿈의 철학- 꿈의 미신, 꿈의 탐색』, (서울 : 동문선, 1993), p.240.

어느 날 장주(莊周)가 나비가 된 꿈을 꾸었다. 나비가 되어 훨훨 날아다니며 유유자적한 생활을 즐기면서도 자신이 장주임을 깨닫지 못했다. 그러다 문득 깨어보니 다시 장주가 되었다. 장주가 나비가 되는 꿈을 꾸는 건지 나비가 장주가 되는 꿈을 꾸었는지 알 수가 없다. 장주와 나비 사이에 무슨 구별이 있는 있을 것이다. 이런 것을 일러 ‘사물의 변화(物化)’라 한다.⁵⁾

장자가 꿈에서 나비가 되어 스스로 유쾌했던 이유는 자신이 장주임을 깨닫지 못했기 때문이다. 그는 문득 잠에서 깨었을 때 꿈과 현실이 모호해지는 순간에서 느낀 무상과 환희는, 현실은 하나의 꿈에 지나지 않으며 결국 꿈속의 나비와 현재의 자신은 모두 하나로 구별할 수 없다는 것이다. 우리가 꿈을 통해 드러내는 무의식적 표현은 자신의 또 다른 자아의 표현이라 볼 수 있다.

하지만 그렇다고 해서 장자가, 삶 전체가 허상(虛像)이라고 주장하는 것이 아니다. 그의 나비 이야기는, 우리의 삶이 꿈이지만 그 속에서도 그 나름의 실재성(實在性)이 있다는 것으로 이해될 수 있을 것이다.⁶⁾

4) 『昔者莊周夢爲胡蝶(석자장주몽위호접)이러니, 栩栩然胡蝶也(허허연호접야)라. 自喻適志與(자유적지여)하여, 不知周也(부지주야)라. 俄然覺(아연교)하니, 則蘧蘧然周也(즉거거연주야)라. 不知周之夢爲胡蝶與(부지주지몽위호접여)아, 胡蝶之夢爲周與(호접지몽위주여)아. 周與胡蝶(주여호접)은, 則必有分矣(즉필유분의)라. 此之謂物化(차지위물화)라.』 장자, 김창환 옮김, 『장자-내편』 (서울: 은유문화사 2010), p.123.

5) 오강남, 『장자』, (현암사, 1999), p.127.

6) 오강남, 『장자』, (현암사, 1999), p.127.

2) 프로이트를 통해 바라본 서양의 해석

서양의 심리학자 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856~1939)는 인간의 인성 (Personality)에는 이드(id)⁷⁾와, 자아(ego)⁸⁾ 그리고 초자아(superego)⁹⁾ 세 가지 주요체계로 구분된다고 주장하였다. 이 세 가지를 포함한 인성의 내부 구조를 간단히 살핀다면 이드는 욕구나 충동이며, 자아는 주체로서의 자아, 초자아는 사회생활에 의해 내면화된 행위 기준으로서의 문화이다. 그중에 이드는 무의식에 대응하는 것으로 인간의 심리도 의식적으로 통제할 수 없는 미지의 힘으로 규정되어 있다는 것을 나타낸다. 즉 생득적(生得的)인 충동, 본능적 에너지의 원천을 말한다. ¹⁰⁾

따라서 이드는 본능이 자리하는 진정한 심리적 실체로서 원초적인 주체이며 개인이 외부세계를 경험하기 이전부터 존재하는 내부세계인 것이다.

인간을 지배하는 가장 강력한 힘이 내재한 무의식은 근본적이고 자율적인 것이어서 개인에 대한 일종의 심리재판소 같은 역할을 한다. 그런 탓에 프로이트는 “이드(성욕, 공격, 충동 등에 좌우되는, 무의식을 구성하는 에너지와 힘의 덩어리)의 힘은 개별 유기체가 살아가는 삶의 진정한 목적을 표현한다.”고 말한다.¹¹⁾ 무의식은 의식 할 수 없는 상태의 영역으로 ‘원초아(ID)’, 즉 원본능

7) 이드 (id) : 본능적 에너지, 리비도(libido)의 저장고이며 쾌락을 추구하고 불쾌함을 피하는 쾌감원리(快感原理)만을 따른다. 여기서는 도덕도 선악(善惡)도 없으며 논리적인 사고도 작용하지 않는다. 시간관념도 없고 무의식적이다. 어린 아기의 정신은 거의 전부 이드로 이루어졌는데, 뒤에 이 이드의 일부가 외계와 접촉 변화하여 자아가 형성된다.S.프로이트는 이드를 독일어로 에스(Es)라고 하였다. Es는 영어의 it에 해당하는 말인데, 이것을 영역(英譯)할 때 자아(自我)를 에고(ego)라고 라틴어로 번역하였으므로 it에 해당하는 라틴어 이드를 사용하기도 한다.

8) 자아 (自我, ego) : 사고, 감정, 의지 등의 여러 작용의 주관자로서 이 여러 작용에 수반하고, 또한 이를 통일하는 주체.

9) 초자아 (超自我, superego) : 정신분석의 인격이론(人格理論) 중 구조론(構造論)에서 인격의 사회가치·양심·이상(理想)의 영역. 상위자아(上位自我)라고도 한다. 구조론에서는 인격을 하부(下部)의 충동·본능영역의 이드(id)와 의식적 주체(意識的主體)의 중핵(中核)이 되는 자아, 그리고 초자아의 영역으로 나누어 생각한다. 초자아는 대부분 무의식적이다.

10) Calvin s, Hall, 지경자(역), 『프로이트 심리학 입문』 (서울: 홍신 문화사, 1993),p.15.

11) 이주현, 『미술로 보는 20세기』, (학고재, 1998), p.207.

을 일컫는다.¹²⁾ 즉 이드는 쾌락원칙에 따라 기본적 충동의 즉각적인 만족을 추구하는, 우리 속의 아이 같은 부분이다.

본인은 인간의 인성 세 가지 중 이드를 바탕으로 무의식 속 꿈의 세계를 알아보려 한다. 먼저 프로이트의 꿈의 특성 중 많은 연구자로부터 분석된 꿈에 대한 기억의 세 가지 특성을 살펴보자.

1. 꿈은 최근의 여러 인상을 뚜렷이 우대한다.
2. 꿈은, 본질적인 것과 중요한 것이 아닌 부수적인 것과 간과한 것을 기억하기 때문에 꿈은 깨어 있을 때와는 다른 여러 원리에 따라서 재료를 선택한다.
3. 꿈은 우리들의 가장 어렸을 때의 여러 인상을 마음대로 부릴 수 있고, 우리들 자신을 쓸모없는 것으로 생각하여 깨어있는 생활에서 이미 잊었다고 생각한 변변치 않은 것까지 어린 시절에서 끄집어낸다.¹³⁾

꿈의 재료 선택에서 이런 여러 특성은 말할 나위도 없이 많은 연구자들이 꿈의 현재 내용을 관찰한 것이다.¹⁴⁾

꿈의 기억의 세 가지 키워드 최근의 인상, 부수적인 것, 유년 시절의 인상으로 이것들이 꿈의 재료를 공급하는 주요 원천이라 볼 수 있다.

프로이트가 말하는 무의식은 잠들어 있을 때의 의식 검사를 받은 뒤 변형, 상징화되어 꿈으로 나타나는 것인데 프로이트에 의하면 꿈은 억압된 소망이 나타난 것으로, 꿈이란 꿈을 꾸 당사자가 완전히 인간이 이성적 사고의 지배를 받을 때는 깨닫지도 못하고 깨달을 수 없게 되어있는 무의식적인 욕망을

12) 프로이트, 이학 (역), 『프로이트 심리학 연구』, (민일사, 1988), p.207.

13) 꿈은 우리들의 기억력을 낮 동안의 가치 없는 인상의 부담으로부터 면제한다.”는 로베르트 의 견해가 지지되지 않는 것은 명백하다. 그 까닭은 꿈에 우리들의 유년 시절의 보잘것없는 기억 상(記憶傷)이 상당히 빈번하게 나타나기 때문이다. 우리 들은 로베르트의 견해를 받아들인다고 해도 꿈이 그 사명을 대단히 불충분하게 수행한다고 결론지을 수밖에 없다. 지그문트 프로이트 저/ 장병길 역, 『꿈의 해석』, (사단법인 울재, 2013), pp,157-158.

14) 지그문트 프로이트 저/ 장병길 역, 『꿈의 해석』, (사단법인 울재, 2013), pp,157-158.

표현한다고 보고 있다.¹⁵⁾ 현실에서 의식적으로 경험한 것이 억압되는 것에서 시작된다. 꿈은 현실과 구분 할 수 없으며 꿈에서 나타나는 무의식 속 허상은 그 속에 의식적인 삶의 충족 욕망이나 소망하는 것들이 분출되어 “즐거움의 원칙, 욕망 충족의 원칙”이 꿈을 통해 드러난다고 주장한다.

꿈은 우리에게 충분히 이해될 수 있는 깨어있는 심리적인 여러 행위의 한 연속에서 생긴다. 꿈은 극도로 복잡한 정신적 행위에 의해서 형성되는데 우리들이 이 인식을 즐기려고 하는 순간에 무수한 의문이 우리들에게로 몰려온다.

만일에 꿈이 꿈 해석의 진술대로 하나의 충족된 소망을 표시한다면 이 소망 충족을 표현하는 특별하고 이상한 형식의 성격은 도대체 어디에서 비롯되는 것인가? 꿈으로 만들어진 재료는 어디에서 유래하는가?¹⁶⁾

꿈 내용의 여러 특성 중의 우리들은(로베르트를 제외한) 모든 연구가와 함께 “꿈에서 깨어 있을 때 기억하고 있지 못하던 어렸을 때의 여러 인상이 나타난다.”고 말해 두었다. 꿈에 나오는 각 요소의 유래하는 바가 깬 후에도 인식되지 않기 때문에 이런 일이 얼마나 빈번하게 혹은 얼마나 드물게 일어나는가를 판단하기 매우 어렵다. 그러므로 이것이 정말 유년기의 인상이라는 것을 객관적으로 증명할 수밖에 없다. 일련의 다른 꿈의 분석에서도 우리들은, 꿈을 일으켰던 소망 자체의 충족으로서 꿈이 존재하는바, 소망 그 자체는 어린 시절에서 유래한 것임을 알게 된다. 놀랍게도 “아기는 꿈에서 자신의 충동을 가지고 계속해서 살고 있음”을 알 수 있다.¹⁷⁾

우리는 하루하루 분주히 살아가는 현실 속에서 부단히도 많은 소망이 숨어 있다. 무의식적인 소망충동은 우리가 깨어 있을 때도 활발히 활동하려고 노력한다. 이러한 욕구들에 우리는 상상을 하기도 하고 다른 이의 이야기를 들으

15) E. 프롬, 한상범 (역), 『꿈의 정신분석』, (서울: 정음사, 1977), pp.66-69.

16) 지그문트 프로이트 저/ 장병길 (역), 『꿈의 해석』, (사단법인 울재, 2013), p.120.

17) 지그문트 프로이트 저/ 장병길 (역), 『꿈의 해석』, (사단법인 울재, 2013), pp.178-180.

며 해소하기도 한다.

꿈에서 나타나는 무의식 속 허상은 우리들의 간절한 바람들이 기초하여 만들어진 소망 충족의 욕구표현이다. 꿈이 소망 충족이라면 소망이야말로 우리들의 마음을 부지런히 일 할 수 있게 하는 원동력인 셈이다.

위에서 살펴보았듯이 프로이트의 경우, 꿈은 현실 억압의 무의식 표현이며 장자의 경우, 현실과 꿈을 구분하기 어렵거나 의미가 없는 일이라 주장하였다. 이러한 견해를 빌어본다면 예술 역시도 내면의 욕망을 표현한다는 점에서 꿈이 예술에 있어 중요한 역할을 하고 있다고 할 수 있다.

프로이트에 따르면 모든 예술에서의 원동력은 현실에 있다기보다 오히려 꿈의 세계에 있다고 말한다. 다시 말해 무의식적 욕망은 의식에 의해 억압됨으로써 결국 꿈, 또는 많은 경우 예술적 표현을 통해 드러나고 있다는 것이다.

다른 말로 무의식과 꿈의 근간을 이루는, “바로 그 성적 충동이 인간 정신의 최고의 문화적·예술적 창조에도 관여해서 커다란 이바지”해 왔다는 것이다.¹⁸⁾

이와 같이 프로이트는 꿈으로 나타나는 성인의 환상까지도 개인의 발달 과정에서 중요한 가치를 지니고 있다고 보고 한 개인의 예술은 그 민족 전체신화처럼 ‘타당한 환상’을 구현한다고 말한다. 그는 다빈치의 독수리의 환상 분석을 통해, 이 환상을 고대의 신화 전설에 대한 해석과 비교¹⁹⁾함으로써, 예술적 가치로서 꿈의 가치를 높게 평가하고 예술의 원동력이라 말한다.

18) 김석, 『프로이트&라캉 무의식에로의 초대』, (파주 김영사 2010), p.48.

19) 잭스펙터, 신문수 (역) 『프로이트예술미학』, (서울 풀빛1981), p.111.

2. 꿈을 통해 본 내면세계

예로부터 꿈에 관한 학술적 문헌들은 동서양을 막론하고 많은 학자와 예술가들 사이에서 성찰되어 왔다. 꿈에서 표현되는 낯선 피사체들이 우리가 만들어낸 허상이 아니라 일상생활 속에서 인식하지 못하며 지나쳐버린 이미지들의 연장선상임을 알 수 있다. 이를 표현하기 위해 다음과 같은 과정을 거친다.

연구자 본인은 유독 꿈을 많이 꾸는 편인데 어떤 꿈을 꾸느냐에 따라 하루 기분이 결정되기도 한다. 하지만 꿈이라는 것은 꾸고 나면 명백히 전부다 기억할 수 없다.

꿈이 아침에 사라진다는 말은 누구나 다 안다. 물론 꿈은 회상된다. 우리들은 잠은 깬 뒤에 꿈의 기억을 통해 꿈을 알 수 있기 때문이다, 그러나 우리들은 곧잘 이렇게 생각한다. 즉 밤중에 꿈에서 많은 일을 했는데 깨어서는 그 일부만 생각난다고. 아침에는 아직 뚜렷이 기억했던 꿈이 낮 사이에 여러 개의 작은 조각을 제외하고는 사라지는 것을 우리들은 관찰할 수 있다. 우리들은 꿈을 잊는 경험에 익숙해졌기에, 아침에 꿈 내용과 꿈꾼 사실조차 모르는 사람도 또한 밤에 꿈을 꾸었으리라는 가능성을 허무맹랑한 것으로 치부할 수 없다. 그러나 또 한편 잊을 수 없으리만큼 집요하게 기억에 남는 꿈이 있다.²⁰⁾

‘ 집에 가는 길, 길을 헤매고 있다. 엄청나게 화려한 도시한 복판에 지하철역 앞 빌딩들이 몰려있다. 순간 갑자기 하늘에서 뭐가 우두둑 떨어졌다. 빌딩 위에 사람들이 떨어지고 버스 한대가 떨어졌다. 놀라 위를 보니 거대한 기린 한 마리가 나를 보고 있었다.’ -2015. 11. 18 꿈의 노트 중에서

20) 지그문트 프로이트 저/ 장병길 (역), 『꿈의 해석』, (사단법인 을재, 2013), p.50.

본인은 <우리 집에 왜 왔니?> 시리즈를 그리기 이전부터 재미있는 꿈을 꾸면 누구에게 내 꿈을 이야기해주거나, 꿈을 팔거나 하는 것을 좋아한다.

그를 시작으로 꿈 중에서도 인상 깊은 꿈이나 잊고 싶지 않은 꿈을 꾸었을 때면 드로잉 북에 떠오르는 형상이나 장면들을 비슷하게 그려 보기도 하고 내용이나 기분을 글로 끄적이기도 한다.

바로 위에 기재 된 꿈의 노트 중 한 부분이 <우리 집에 왜 왔니?>시리즈의 시발점으로, 첫 번째 꿈이다.

첫 번째 꿈을 기점으로 어딘가를 자주 헤매거나 집을 찾아가는 도중의 생기는 에피소드 적인 꿈을 꾸었는데 첫 번째로 꾸었던 꿈의 잔상이 남아있는지 반복적으로 그때의 장소가 등장한다.

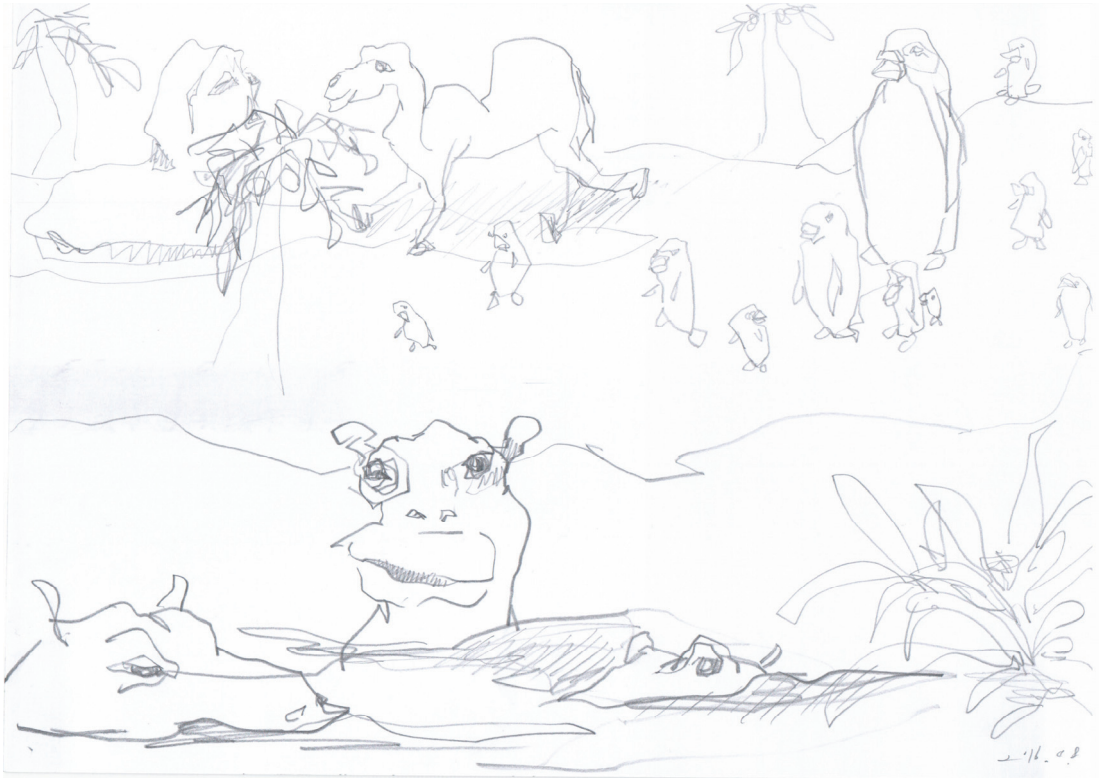
‘ 또 헤매는 꿈을 꿨다. 열대우림이다. 엄청난 풀 들, 내 키를 훌쩍 넘은 풀들이 우거져있다. 처음 보는 이상한 풀 들. 그 속에서 길을 찾아간다. 풀들로 막혀 더 이상 길이 없다. 힘껏 손으로 풀을 헤쳤다. 햇빛이 너무 세 눈이 부신지 그 풍경들이 너무 아름다워 눈이 부신건지 모르겠다. 분홍색 반짝거리는 사막, 그 위에 젖소들이 앉아있다. 똥똥한데 다리가 길다. 저 뒤에는 낙타가 나를 쳐다본다. 언제 옆에 있었는지 젖소 한 마리가 내 팔을 코로 톡 친다. 눈으로 나에게 말하는 것 같았다. 너 여기 왜 왔어? 그러자 다른 동물들도 일제히 나를 쳐다본다.’ -2016. 04.03 꿈의 노트 중에서



【작품1】 drawing, 연필 드로잉, 21x29.7cm, 2016.

꿈을 꾸고 난 후, 바로 꿈에서 보았던 장면들을 그려 보았다. 본인의 꿈속이지만 그들만의 파라다이스에 들어간 외방인의 느낌이다. 상상의 공간처럼 보였지만 그 속의 주인공들은 동물원이나 사진에서 보았던 친근한 동물들이었다. 그들 뒤로 보이는 모래인지 호수인지 모르는 분홍빛과 젖소의 얇고 긴 다리가 현실과는 다른 세상임을 확연하게 전달해주고 있다.

‘ 저번에 보았던 풍경이 다시 한 번 펼쳐졌다. 물속에 악어와 하마가 헤엄을 치고 있고 저 뒤편으로는 아기자기한 펭귄, 오리들이 보인다. 저 멀리서 저 번에 본 낙타가 버스 정류장 앞에서 버스를 기다리고 있다. 이번에는 웃고 있다. 나를 향해 ’ -2016. 04. 08 꿈의 노트 중에서



【작품2】 drawing2, 연필 드로잉, 21x29.7cm, 2016.

세 번째 꿈에서는 두 번째 꿈의 장면에서 보지 못했던 다른 장면들이 나타난다. 반복되는 꿈 안에서 이전과는 다른 장면들이 나타나고, 다양한 동물들이 등장하여 다시 스토리를 만들어 간다. 또한, 버스정류장이라는 요소가 등장함으로써 꿈 안에서 의식적으로 다시 꿈을 이어간다는 점은 앞서 설명한 꿈의 소망충족의 이론이 적용되는 부분이라 볼 수 있다.

꿈에서 보인 버스정류장은 이상세계와 현실 세계를 통하게 하는 통로의 역할로 그들과 함께 도시로 나오는 장면으로 연결된다.

두 번째 꿈에서 내가 그들의 공간에 들어가 그들을 만났다면 세 번째 꿈에서는 그들이 나의 익숙한 공간으로 따라 들어오게 된다.

프로이트는 ‘모든 꿈은 소망 충족’이라 선언했다. 꿈은 완전한 가치를 가진 하나의 심적 현상이며 소망충족이다.

꿈이 종종 소망 충족의 성격을 띠고 있다는 것은 경험에서 쉽게 알 수 있다. 우리는 평소에 간절히 보고 싶었던 사람이나 어떤 것을 상상하고 그리워하다보면 꿈으로 이어져 꿈에 등장하기도 하고, 그 장소에 가기도 하며 꿈으로 욕구를 충족한다.

본인의 꿈을 기록하며 발견한 점은 대체로 비슷한 스토리의 꿈이 많았고 꿈속에서 보았던 것들이 반복적으로 등장하거나, 꾸었던 꿈이 다시 연결되기도 하며, 스토리의 또 다른 이미지를 만드는 하나의 매개체로서 중요한 역할을 한다는 것이다. 그 중, 가장 흥미로웠던 점은 유년 시절에 자주 보았던 만화영화 속 스토리 전개가 꿈속 스토리 전개와 비슷한 양상을 보인다는 점이다. 앞서 서술한 꿈 내용의 여러 특성 중의 유년 시절의 단상으로 “꿈에서 깨어 있을 때 기억하고 있지 못하던 어렸을 때의 여러 인상이 나타난다.”는 연구 결과를 볼 수 있다.

유년 시절 누구에게나 가장 좋아했던 만화영화 속 주인공이 하나쯤 있을 것이다. 본인은 일요일 아침 8시마다 꼭 챙겨봤던 디즈니 만화동산이 가장 기억에 남는다. ‘티몬과 폼바’, ‘곰돌이 푸우’, ‘다람쥐 구조대’는 녹화를 해서 몇 번이나 돌려본 만화영화들이다. 주인공들은 동물원이나 산속, 흔히 볼 수 있는 친근한 캐릭터로 의인화되어 우리 곁에서 실제로 일어나고 있는 상황

처럼 연출되어 시청자들로 하여금 아이들에게 무궁한 상상력을 펼치게 만든다. 우린 그들을 보며 꿈을 키웠고, 친구였고, 동경의 대상이었다. 현실 세계에서는 만나지 못해 인형과 장난감으로나마 함께 있었다. 그들은 당차고 모험을 즐기고, 악당들을 무찌르며 그 속에서 재미있는 에피소드를 남긴다. 우리는 이렇게 유년 시절의 기억들을 가슴에 품고 살아간다. 꿈은 소망 자체의 충족의 통로로 꿈이 존재하지만, 아기는 꿈에서 자신의 소망 충동을 잊지 않고 계속해서 살아간다는 분석을 통해 소망 자체의 원초적인 부분은 어린 시절에서 유래한 것임을 알게 된다.

우리는 꿈이라는 가상공간, 즉 꿈의 세계에서 욕망이 분출되는데 현실에서는 일어날 수 없는 일들을 상상하며 의식이 아닌, 무의식의 세계로 펼쳐진다. 나의 꿈에서 만난 그들은 유년 시절 좋아하던 꿈들이 푸우나 품바와 티몬은 아니지만, 그들을 내가 나의 공간으로 끌고 옴으로서 꿈의 세계에서는 현실화되지 못하는 욕망을 분출시켜 소망충족을 이루었다.

3. 본인 작품 분석

1) 표현방법과 작품설명

본인의 작업 과정에 있어서 무엇보다 중점을 둔 부분은 실재하지 않는 대상을 화면에 옮기는 일이었다. 회화에서의 기본요소인 선, 명도, 색을 중심으로 구도와 색들의 배치를 중점으로 작업을 시작했다.

먼저, 지금까지 꾸어왔던 꿈들을 하나하나 형태로 표현하는 것이 첫 번째 과정이었다. 꿈을 기록했던 노트를 토대로 보았던 장소, 공간을 드로잉 하는 작업을 했다. 최대한 생각나는 대로 선을 따라 공간을 그리고 현존하는 공간의 이미지들을 조합해 넣기도 하고, 비슷한 사진을 찾아 참고하기도 했다.

본인 작업의 기본적인 성향은 사물의 실제 모습을 왜곡시키지 않되, 개인적인 성향으로 채색을 하거나 분위기를 바꾸어 표현한다. 색은 현실 세계와 상상의 세계의 구분을 모호하게 만드는 중요한 매개체이며 실제 모습을 왜곡시키지 않아 현재 존재하는 친근한 모습으로 나타냈다.

먼저 모든 작품은 이합 장지에 아크릴과 젯소를 섞어 밑색을 칠하고 그 위에 아크릴 물감(Acrylic painting)을 사용하여 한 겹 한 겹 위에 올리며 색을 입힌다. 작업에 있어 가장 초점을 둔 부분은 최대한 색을 섞어서 사용한다는 점이다. 본연의 색을 드러내기보다는 색들이 섞여 나타나는 오묘한 색들이 시각적으로 더 풍부한 상상을 만든다.

가장 먼저 색이 입혀지는 배경의 밑 색은 색을 칠하기 전 화면을 구성하는 객체들과의 조합이 잘 어우러지면서도 상반되는 색을 선택해 그보다는 조금 톤 다운된 색을 만들어 칠하거나 조금 더 밝은 톤으로 채색한다. 이 후에

배경 다음으로 뒷받침해주는 요소들을 차례대로 채색한다. 가장 마지막에 채색되어지는 것의 물감의 농도를 가장 진하게 사용하여 층층이 쌓아 올려 공간감과 입체감을 나타내고자 하였다.

조형의 과정에서 동물들의 형태는 다소 단순화된 이미지로 표현되었다. 그들은 현실에 존재하는 동물의 형상을 가지고 있지만 완벽하게 묘사하지 않은 것은 보는 이로 하여금 그 형태 안에서 자유롭게 상상할 수 있을 부분을 남기기 위해, 평면적인 캐릭터로 표현되길 원했다. 그 외에도 도시풍경에서의 선적인 요소들 또한 미완성의 느낌으로 색으로 채워지지 않은 부분의 여백은 독자에게 더 풍부한 상상을 만들어 내고자 하였다.

동물들의 표면적인 묘사는 붓의 표면을 그대로 살려 동물의 털을 표현하였으며 정글 속 풀들의 표현은 다소 어둡고 깊은, 몽환적인 느낌을 최대한 살려 표현하고자 했다.



【작품3】 정글, 장지에 혼합재료, 91x117cm, 2016

‘ 정글에서 길을 헤매는 중 숲 안에서 선홍빛 홍학 두 마리가 사랑을 나누고 있었다. 그들의 몸보다 큰 풀들이 무성하게도 그들을 감싸 안아주고 있다. 그것을 훑쳐보는 기린 한 마리와 쫓소 한 마리, 그들은 그것을 보느라 정신이 없다. ’ -꿈의 노트 중에서

그림에서 동물들의 표정이나 포즈에서 나타나고 있는 우스꽝스러운 모습들은 순수한 동심의 세계와도 연결된다. 인간이 추구하고 있는 꿈과 여망을 충족시키기 위해 화면을 평화로운 동화적인 설정으로 나타낸 것은 예술적 기능과 관계된 표현이다. 본인 작업에 있어 나타나는 풀들은 분명 어디에서나 봤을 법한 식물들이 어우러져 있는 모양이지만 색과 크기를 과장함으로써, 화면에서의 음산한 분위기와 그 외의 대상을 강조하는 것이 목적이며, 무성한 풀들 사이사이에 동물들을 작게 표현함은 상대적으로 그들과의 거리감을 나타내기 위한 표현으로 이를 통해 신비적인 상상의 세계를 효과적으로 나타내기 위한 표현이다.



【작품4】 정글, 장지에 혼합재료, 100x145cm, 2017

【작품4】 정글 안에서는 하늘의 색이 바뀌어 다른 분위기로 물고 간다. 처음 그들이 외방인인 나를 발견하여 똑바로 응시하고 있지만, 그들 또한 몸을 숨기며 경계하고 있는 눈빛에 초점을 두어 작업을 하였고 그 옆을 감싸는 주위 풀들을 날카롭게 구성하거나 넘실거리는 풀잎의 터치를 살려 긴장감 있는 장면을 나타냈다.



【작품5】 정글, 장지에 혼합재료, 130x162cm, 2016

무슨 알로에처럼 생긴 식물들이 하늘 높이 솟아오르고 있고 너무 커져 뒤
영켜 있다. -꿈의 노트 중에서

본인의 꿈에서 정글이라는 테마는 불안한 현시대를 살고 있는 지구의 표상이다. 우리가 현존하는 세상 안에는 수많은 편이 존재한다. 내 편과 네 편. 동물들이 무리를 지어 다니듯, 인간도 자신의 무리를 만들어 자신을 보호하지만 홀로 낯선 공간에 있을 때면 모두가 적이 되는 셈이다.

꿈속 풀들이 바람에 부딪혀 내는 소리는 낯선 장소를 더욱더 극대화했다. 정글에서 보이는 크고 무성한 풀들은 나를 위협하는 대상이 되고 그의 반해 그 속에서 보이는 동물들은 긍정의 의미로 볼 수 있다.

【작품5】 정글의 풍경 속에는 평화롭게 놀고 있는 동물의 이미지를 그렸다. 이전 작품에서 나오듯 경계하던 모습을 그리지 않음은 그들이 무리로 돌아감을 표현하기 위함이며, 나와 같은 위협을 그들도 느끼고 있음을 간접적으로 표현하기 위한 평화로운 풍경이다.



【작품6】 우리 집에 왜 왔니?, 장지에 혼합재료, 130x162cm, 3EA, 2016

색채는 다른 조형의 언어에 비해 대상을 구체적으로 표현할 수 있는 방법이기도 하고 인간의 내면적 정서를 시각적으로 드러내는 수단이다. 예술가에게 있어서 색채는 개성의 표현이며, 호소력이 강한 감성적 표현수단이다.

【작품6】 우리 집에 왜 왔니? 에서는 상상의 세계, 꿈속의 세계를 가장 극적으로 표현하기 위해 색채에 힘을 쏟았다.

폴 세잔(Paul Cézanne)은 “색채가 풍부할 때 형태도 풍만하게 된다.”²¹⁾고 말했다. 꿈 안에서 보았던 눈부시게 빛나는 분홍빛호수의 이미지를 표현하기 위해 가장 적합한 파스텔 톤으로 색을 선택했고, 꿈 안에서의 시각적 이동변화를 주기 위해 점점 보랏빛으로 물들어가는 표현으로 그라데이션을 넣었다. 그의 상반되는 색을 밀 색으로 깔아 모든 색이 표현성을 가지면서도 조화롭게 표현하였다.

이미지 속 젓소의 다리가 기하학적으로 길게 표현되고 코끼리에 얼룩말을 문양을 빗대어 표현하는가 하면, 동물들 자체 표정이나 몸짓에 생동감을 넣은 것은 현실 세계와는 다른 이미지로 동화적 요소를 넣어 상상의 세계를 부각했다. 또한 버스정류장 표지판을 그려 넣음으로 다음 이어질 스토리에 궁금증을 유발하도록 표현하였다.

21) 정병관, 『현대미술의 동향』, (서울; 미진사, 1987), p64.



【작품7】 나들이, 장지에 혼합재료, 130x130cm, 2016

앞에 정글을 배경으로 한 작품들은 본인이 그들의 공간에 들어간 외방인의 존재였다면 【작품7】 나들이에서는 그들이 본인의 공간으로 들어오는 장면으로 장소가 변환되고, 분위기가 전환된다.

이 장면은 그들이 자의적으로 도시(현실세계)로 나오는 과정 중에 생긴 에피소드를 그린 것인데, 다소 이질적인 개체의 건물들과 동물들이 결합된 이미지는 낯선 느낌을 준다.

작품에서 보이는 풍경은 앞서 설명한 첫 번째 꿈에 등장했던 공간을 그렸다. 이는 반복적으로 등장하는 친숙한 장소를 통해 그들이 현실세계(도시)로 통하는 장소를 효율적으로 활용했다.

기억을 더듬어 공간을 그려나간다는 느낌으로 드로잉적인 면을 부각시켰고, 그 선을 없애기보다는 선적인 요소를 살려 그 위에 채색하는 기법으로 이전에 보였던 작업과는 다른 양상을 보인다.



【작품8】 나들이, 장지에 혼합재료, 97x131cm 2EA, 2016

【작품8】 나들이에서는 보다 정돈된 도시의 이미지로 동물들이 낮설어하지 않고 오히려 장난을 치는가 하면, 호기심 가득해 보이는 장면을 표현했다.

이 장면들은 꿈속에 등장하였던 장면 안에 작가의 상상 세계와 결합했다. 동물들이 사람의 형상을 띄고 있는 이미지들은 꿈의 세계와 현실 세계가 뚜렷하지 않으며, 인간과 동물의 경계가 모호해지는 과정을 간접적으로 나타내기 위한 것으로 해학적인 요소로 등장한다. 작품에 보이는 건물 이미지들은 실제 본인이 거주하는 동네의 이미지들에 착안해 그려냄으로써, 그들이 가는 곳이 나와 같음을 나타냈다.



【작품9】 난동, 장지에 혼합재료, 130x162cm, 2017



【작품10】 난동, 장지에 혼합재료, 130x162cm, 2017

【작품9】 이 후의 작품들은 지금까지 꾸었던 꿈을 토대로 그들이 본인의 집으로 들어오는 상상으로 만들어진 이미지이다.

상상의 세계의 이미지 생산방식은 소재, 구성, 형태 등 모든 시각적 요소의 선택과 그것들을 형상화하는 과정에서 상상력은 최대한 동원되어야 한다.

상상력이란 기본 백과사전에 따르면 실제로 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려 보는 힘, 상상하는 심적 능력이라 명시되어있다.

상상력은 정신적 심적 능력만으로 구상하는 것만이 아니라 경험을 통해 새로운 것을 창조하고, 가공적인 상황들을 구상하여 창작하고, 다른 이들의 입장에서 자신을 자유롭게 투영시킬 수 있는 능력을 말한다.

난동에서 보이는 이미지들은 유년 시절 보았던 만화의 기억을 모티브로 삼아 그들을 의인화시켜 표현했다. 실제로 본인의 공간을 드로잉하면서 동물 하나하나 특성을 살려 동물들을 배치하였고, 새로운 공간에서의 호기심 가득한 장면을 상상해보며 작업하였다.

집이란 세계 안에 조그마한 우리만의 공간이다. 그곳은 아주 조용하고 편안한 휴식처이며 일상의 공간이다. 꿈에서 집이란 우리가 스스로 창조시킨 우리들의 최초의 세계이다. 그들이 나의 집, 나의 공간으로 들어와 질서를 어지럽힌다. 동물들은 자신들과 전혀 다른 세계를 만나 굉장히 신이 난 악동들과 같이 표현했으며. 이러한 표현은 정형화된 일상으로부터 도피하고 싶은 작가의 욕망이 동물을 의인화시켜 간접적으로 나타난 작업이다.



【작품11】 해프닝, 장지에 혼합재료, 130x162cm, 2017

예로부터 동물들은 예술작품에 있어 친근한 소재이며 다양한 형태로 나타난다. 동물들은 귀여운 외형적 모습으로 사람들에게 환심을 사기도 하지만 인간과 같은 회로애락을 느끼며 각자의 특유의 특성과 성격도 지니고 있어 많은 사람에게 관심의 대상이 되기에 충분하다. 인간과 동물은 서로 간의 언어를 이해하고 감정을 공유하기 때문에 우리는 동물과 지속적인 유대 관계를 형성한다. 이렇듯 동물은 인간의 감정과 행동을 빗대어 가장 잘 표현해 낼 수 있는 존재이다.

작품에서 표현된 동물은 그들만의 익살스러움과 유머스러운 이미지들로 미적 효과를 극대화 시킬 수 있는 화면을 구성했다. 북극곰과 펭귄들이 환경에 적응해 추위를 타기도 하고, 사슴이 날씨 보며 장화를 준비한다.

사람들은 누구나 낯선 환경에 대해 두려움을 안고 살아간다. 우리가 살아가는 현시대에서는 날로 발전하는 급격한 변화들로 사람들에게 심리적인 위협으로까지 나타난다. 본인은 본인의 꿈에 나타난 동물들이 그 속에 자신을 투영시켜 정형화되어버린 일상을 어지럽히거나 그들이 낯선 공간 속에서도 편안한 모습으로 환경에 적응하고 있는 모습은 작가 내면세계의 소망 충족이며 본인이 추구하고 있는 이상향이다.

Ⅲ. 결 론

본 논문은 기존의 꿈에 대한 이론을 분석하고 무의식을 통해 나타나는 이상 세계를 탐구함으로써 본인의 내면을 찾아가고 조형적 표현방법을 연구하는 과정을 확인하였다.

꿈은 예로부터 많은 예술가와 과학자까지도 위대한 업적을 완성시킨 원천이 되기도 했다. 꿈과 환상은 인간으로서 누구나 갖게 되는 것이며 예술은 그것에 대해 끊임없이 갈망한다. 우리에게 꿈은 현실을 반영한 또 다른 이상의 세계로 자신만이 만들어내는 환상의 세계이다.

프로이트가 말하는 무의식은 현실에서 의식적으로 받은 억압으로, 삶의 충족 욕망이나 소망하는 것들이 꿈의 세계로 분출되어 나온다고 주장하였다. 여러 가지 꿈의 특성 중 꿈에서 깨어 있을 때 기억하고 있지 못하던 어렸을 적의 인상이 꿈을 통해 나타난다는 연구 결과를 통해 본인의 내면세계에 대한 근원적인 질문으로 시작하여, 꿈의 세계에 대한 분석을 통해 작업으로 옮겼다.

이론을 토대로 본인의 꿈을 연구해본 결과 유년 시절의 순수한 기억들과 현실에 대한 불안함과 심리적인 요소들이 꿈이라는 창을 통해 결합하여, 그 속에서 현실에서는 풀지 못했던 욕구를 해소한다.

무의식의 내면세계를 연구하고 이미지를 표현하는 과정에서 본인만의 조형 언어를 찾아 이를 통해 많은 이들에게 동심으로 돌아가 즐거움과 희망을 줄 수 있는 작품을 위해 발전시키고자 한다. 본인의 작품에 나타난 동화적이고 회화적인 요소들은 순수의 동심 세계와도 같은 맥락으로 마음 깊이 묻어두었던 이상세계, 천진무구한 원상의 세계를 떠올릴 수 있다면 그것이야말로 작품제작의 기본 정신이라 할 수 있다.

참 고 문 헌

단행본

- 김석, 『프로이트&라캉 무의식에로의 초대』, (과주 김영사2010).
- 장신주. 『장자읽기의 즐거움 망각과 자유』,(서울: 생각의 나무.2008).
- 오강남, 『장자』, (현암사, 1999).
- 이주현, 『미술로 보는 20세기』, (학고재, 1998).
- 정병관, 『현대미술의 동향』, (서울; 미진사, 1987).

번역서

- 지그문트 프로이트 저/ 장병길 (역), 『꿈의 해석』, (사단법인 을재, 2013).
- 장자, 김창환 (역), 『장자-내편』 (서울: 은유문화사 2010).
- Calvin s, Hall, 지경자(역), 『프로이트 심리학 입문』 (서울: 홍신 문화사 , 1993).
- 유문영, 하영삼 (역), 『꿈의 철학- 꿈의 미신, 꿈의 탐색』,(서울 :3 동문선, 1993).
- S, S, Freud., 이학 (역), 『프로이트 심리학 연구』, (서울: 민일사.1988).
- H, Osborn, 서배식 (역). 『 미학과 예술론』,(서울: 대왕사.1984).
- 잭스펙터, 신문수 (역), 『프로이트 예술미학』, (서울 풀빛1981).
- E ,프롬, 한상범 (역), 『꿈의 정신분석』, (서울: 정음사, 1977).

학위논문

- 이건우. 「현대미술에서 표현된 동물 형상에 대한 연구」. 석사학위논문, 강원대학교, 2011.
- 서소라. 「일상과 꿈의 연상성 연구」. 석사학위논문, 홍익대학교, 서울.2010.
- 정한나. 「꿈의 공간에서 드러나는 내면세계 표현연구」. 석사학위논문, 성신여자대학교, 2010.

ABSTRACT

Inner World of a Unconscious Mind on Dreams

- With a Main Focus on the Author's Work -

KIM, Na Yoon

Dept. of Oriental painting Graduate School of

Sungshin University

In this paper, we analyze previous theories of dream and we investigate our works based on thesis

Western psychologist Freud have insisted that people solve oppression which is come from our conscious experience by satisfying the hidden wishes and desires of the unconscious through the dream. He also said that the source of dream is the recent impressions, ancillary and neglected this and memories of childhood. In conclusion, the source of dream which consists of unfamiliar images come from our experiences.

The Zhuangzi who was ancient philosopher pointed out the relation between dream and reality in his famous 'butterfly passage'. According to his view, it is difficult to distinguish reality from dream. And he argued that this distinction is meaningless because the reality and dreams are crossing each other.

Based on these theories, images of our dreams could be interpreted using the memory of childhood and reality. This analyzation is also related to childhood. Contrary to emotional instability from which is modern people suffered, the child hood is pure mind like a child. Consequently, people satisfy wishes which could not be realized in reality through dream and it reflects the current life.

We analyze my inner world of unconsciousness in dream based on theoretical background of dream in this paper. To do this, we investigate the image of jungle, lush grasses, animals and the ideal world in which they live. By analyzing the paintings, we could find how to represent inner essence and wishful fulfillment in unconscious.