



저작자표시 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.

- 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](#) 

김 정 희 교수지도
석사학위 청구논문

꿈의 재현을 통한 이미지 표현연구

-본인 작품을 중심으로-

2015

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 공공미술전공

송 희 정

꿈의 재현을 통한 이미지 표현연구

-본인 작품을 중심으로-

김 정 희 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2015년 02월

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

융합디자인예술학과 공공미술전공

송 희 정

인 준 서

송희정의 석사학위논문으로 인준함

심사위원장_____ (인)

심사위원_____ (인)

심사위원_____ (인)

성신여자대학교 융합디자인예술대학원

논문개요

인간은 일생을 보내며 늘 무의식의 세계를 경험한다. 그러나 내면의 무의식이 ‘꿈’을 통해 끊임없이 의식에 당도하여도 무의식세계의 경험을 너무나 쉽게 잊고 살아간다. ‘꿈’은 수면의 유지기능 뿐만 아니라 소망을 충족시켜줌으로써 일상에서의 결핍을 해소시켜주고 억압된 자아를 그만의 방식으로 풀어 온전한 자아의 유지기능을 한다. ‘꿈을 기억하는 것’은 꿈의 이러한 기능들을 더욱 활성화시키며 내면의 자아를 진화시키기에 이르는데, 이는 본인 내면의 진실된 자아와 마주하는 것이기 때문이다.

본인은 무의식세계의 경험을 기억하기 위해 꿈을 기록하고 그때의 강렬했던 이미지와 감각을 재현한다. 본인은 꿈의 여러 기능을 넘어 꿈을 재현한 본인 작업의 이미지를 통해 예술적 투사의 장을 마련하고자 한다.

본 논문에서는 본인 작품을 분석하여 ‘무의식의 의식화’된 이미지에 대해 서술하고자 한다.

본 논문은 2013년부터 2014년까지의 본인 작품들을 바탕으로 다음과 같이 구성되어 있다.

제 I 장 서론에서는 본인작품의 연구목적과 연구방향에 대해 서술하였다.

제 II 장 본론에서는 무의식세계인 꿈과 의식세계의 관계를 기반으로 본인작업에서 나타나는 재현된 이미지인 ‘무의식의 의식화된 이미지’와 그 경계를 의미하는 ‘Blanket Amor’에 대해 서술하였다.

제 III 장 결론에서는 본 논문의 정리 및 본인의 작업진행 방향을 제시하였다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 작품형성배경	3
1) 의식과 무의식의 경계	3
2) 꿈의 세계	5
2. 작품표현방법	8
1) 꿈의 기록	8
2) 퍼포먼스를 통한 꿈의 재현	10
3) 사진표현에서의 장면연구	12
3. 작품분석	14
III. 결론	43

참고문헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작품 1】	블랑켓아머-나이트, 이불천, 가변설치, 2013	10
【작품 2】	블랑켓아머-바바리안, 이불천, 가변설치, 2014	12
【작품 3】	Blending Dreams, digital print, 120x80(cm), 2013	14
【작품 4】	블랑켓아머-탐색, digital print, 59x79(cm), 2013	16
【작품 5】	블랑켓아머-Nightmare, digital print, 83x120(cm), 2013	17
【작품 6】	블랑켓아머-I'm not alone, digital print, 145x96(cm), 2013	18
【작품 7】	블랑켓아머-Golden peanut, digital print, 80x120(cm), 2013	22
【작품 8】	블랑켓아머-kick(step I), digital print, 75x84(cm), 2014	24
【작품 9】	블랑켓아머-kick(step II), digital print, 75x84(cm), 2014	26
【작품 10】	블랑켓아머-Stairs of bloom, digital print, 80x120(cm), 2014	28
【작품 11】	블랑켓아머-Manhole, digital print, 64x45(cm), 2014	30
【작품 12】	기록, 단채널 오디오영상, 가변크기, 2013~	30

I. 서론

무의식의 세계는 그 존재를 의식 할수록 내면의 가장 필요하고 중요한 메시지를 전한다. 무의식의 세계를 의식한다는 것은 곧 본인 내면의 진실 된 자아를 알아갈 준비가 되었다는 의미이기도 하기 때문이다. 통찰력 있는 꿈 작업가인 고희경¹⁾ 박사는 이러한 무의식이 의식에 말을 걸어오는 방법으로 크게 세 가지를 이야기한다. 첫째로 한 낮에 스쳐지나가듯 찾아오는 백일몽, 둘째로 감정이 나를 잡아먹는 감정의 과잉에서 비롯된 무의식, 셋째로 수면을 취했을 때 가장 안전하게 찾아오는 ‘꿈’이 바로 그것이다. 꿈은 무의식의 세계를 가장 안전하게 탐색할 수 있는 도구이며, 무의식의 세계로 가는 왕도이자 무의식과 절대적으로 연관되는 중요한 세계인 것이다.

이러한 꿈은 인격의 성숙과 더불어 내면의 자아를 진화로 이끌어 주는 동시에 무의식세계를 넘어 의식세계에서 본인에게 광활한 영감의 장이 되어 준다. 이러한 본인의 믿음은 마이클 레삭[Michael Lessac] 감독의 영화 <카드로 만든 집>에서 사람은 왜 꿈을 꾸는지에 대한 물음에 “세상을 더 잘 보기 위해서”²⁾라는 한 마디 대사가 잘 설명해 주고 있으며 ‘본래부터 타고난 인생의 원안 또는 숙명에 포함되어 있는 잠재능력을 창조적으로 전개하는 것’³⁾이 무의식이라고 설명하는 에릭 애크로이드⁴⁾의 논리에도 부합한다.

본인 작업은 꿈을 통해 본 무의식세계에서의 경험을 의식에서 기억함으로써 무의식적인 자아성찰의 진화를 넘어 재현을 통한 ‘무의식의 의식화’된 이미지를 구현하는 것에 목적이 있다. 본인이 구현해낸 ‘무의식의 의식화된 이미지’는 비록

1) 고희경은 ‘태초에 할망이 있었네’, ‘선녀는 왜 나무꾼을 떠났을까’, ‘나의 꿈 사용법’등의 저자로 신화학자이자 꿈 작업가로 활동하고 있다. 현재는 <신화와 꿈 아카데미>원장으로서 2013년 광주트라우마센터에서 5.18 광주 민주화 운동 관련 ‘꿈 작업 집단상담’을 진행했다.

2) 마이클 레삭 [Michael Lessac, 1940~] 감독의 역작 카드로 만든 집 [House Of Card, 1993]의 첫 장면으로 6살의 셸리가 “사람은 왜 꿈을 꾸나요?”라고 묻자 그에 대한 대답으로 “세상을 더 잘 보기 위해서 란다.”라고 말한다.

3) 에릭 애크로이드, 「꿈의 상징 사전」, 한국심리치료연구소, 1997, p55

4) 에릭 애크로이드[Eric Ackroyd] 「꿈의 상징 사전, 1997 발행」의 저자

본인의 꿈에 나타난 이미지와 내용물들을 담고 있지만 가장 중요한 것은 꿈이라는 것 자체가 투사⁵⁾의 덩어리이기 때문에 꿈의 해석에 있어 백 프로 정답은 없다는 것이다. 그렇기 때문에 꿈의 해석의 여지는 충분히 열어둘 필요가 있으며 다층적인 해석의 여지만이 그 꿈의 본질에 가장 가깝게 다가갈 수 있는 열쇠가 된다.

이러한 꿈의 속성은 본인작업의 이미지가 보는 이의 관점에 따라 각기 다르게 투사되어 해석된다는 점 역시 꿈이 ‘다층적 투사의 덩어리’이기 때문이라고 이해할 수 있다. 이로써 ‘개인의 무의식’이 의식세계에서 공유될 수 있음을 알고 본 논문의 연구를 전개해 나가고자 한다.

아울러 본 논문에서는 꿈이 단순한 허상이 아닌 인간의 무의식에서 나오는 실재적인 현상임을 밝히고 본인의 작품세계를 연구하고자한다.

5) 투사[projection, 投射]. 마음의 전가현상. 투사는 실제로 내부적인 것을 외부적인 것으로 취급하는 것을 의미한다. 투사는 무의식적으로 하는 것이다. /융은 투사는 결코 만들어지지 않고 그냥 일어나는 것이라고 했다. 이것을 가리켜서 ‘객체가 주체 속에서 나타나는 것이 아니라, 오히려 그와 반대로 주체가 대상(객체)를 통해 드러나는 것’이라고 했다. [칼 구스타프 융, 「융 심리학 해설」, 설영환 옮김, 선영사, 1986]

II. 본 론

1. 작품 형성배경

1) 의식과 무의식의 경계

모든 사람은 꿈을 꾸다. 하지만 대부분의 사람들이 꿈을 잘 잊고 그러한 경험에 익숙해져 있는데 이는 자신의 꿈에 거의 관심을 기울이지 않기 때문이다. 또한 눈을 뜬과 동시에 우리의 감각이 주변 세계에 독점되는 상황을 생각해 보면 꿈이 그러한 상황을 극복하고 살아남기란 대단히 어렵다고 볼 수 있다. 설령 살아남았다 할지라도 이른 아침의 인상들 앞에서 그것은 금세 힘을 잃는다.⁶⁾ 여기서 ‘꿈’을 무의식의 세계로, ‘이른 아침의 인상’들을 의식의 세계로 인식 할 수 있는데 이렇게 인간은 잠에서 깨어있을 때의 의식과 깊은 잠이 들었을 때의 무의식 상태가 교차된다. 의식은 우리가 느끼고 깨닫는 모든 행위와 감정들을 포괄하며 무의식은 의식적으로 자각하지 못하는 모든 상태의 양상들을 포괄한다.⁷⁾ 본인은 의식을 일상으로, 무의식을 꿈으로 연관하여 의식과 무의식의 경계에 대한 연구를 하고자 한다.

꿈을 ‘무의식의 세계로 가는 왕도’라고 비유했던 프로이트의 말처럼 꿈은 내안의 무의식을 들여다 볼 수 있는 가장 좋은 무의식 탐색의 지름길이다. 동시에 꿈은 ‘내안의 내가 만든’ 완벽하게 ‘나’를 위한 무의식의 공간이다. 여기서 ‘나’라는 것은 일상에서의 자아를 뜻한다. 우리가 일상에서 나도 모르게 결핍되거나 억압되었던 의식의 것들이 무의식으로 가고 무의식에서는 그만의 방식으로 의식에 올려 보냄으로써 내면의 자아가 온전하게 유지될 수 있는 것이다. 이러한 내면의 순환

6) 프로이트, 「꿈의 해석」, 돌출새김, 2007, p50

7) 프로이트, 「꿈의 해석」, 돌출새김, 2007, p10

을 통해 우리는 아침에 일어났을 때 일상에서의 생활을 무리 없이 할 수 있다.

의식과 무의식 중간에는 의식과 무의식을 연결해 주는 ‘전의식’이 존재한다. 일종의 교량 역할을 하는 ‘전의식’을 프로이트는 ‘이용 가능한 기억’이라고 부르기도 했다.⁸⁾ 이렇게 의식과 무의식의 교량 역할을 하는 것이 ‘전의식’이라면 본인은 그것을 대체하는 ‘블랑켓아머(Blanket Amor)’를 만들었다. 블랑켓아머는 의식에서 ‘이용 가능한 꿈의 기억’을 바탕으로 무의식세계인 꿈을 재연하면서 오히려 모호했던 의식과 무의식의 세계를 경계 지어 주며 반대로 ‘전의식’과 같이 연결해 주는 역할도 한다.

8) 프로이트, 「꿈의 해석」, 돌출새김, 2007, p10

2) 꿈의 세계

꿈은 자아가 지닌 환상이나 자기기만을 돕거나 부추기지 않는다. 꿈은 꿈꾸는 이의 진정한 자아와 주변 환경을 속이지 않고 반영한다. 이러한 점에서 꿈은 동화 <백설 공주> 속 의식에 아첨하지 않고 절대 거짓말 하지 않는 왕비의 ‘거울’과 같다.⁹⁾ 이렇게 꿈은 내면 깊은 곳의 진실 된 자아를 보여주려 노력하는데, 이러한 노력은 꿈을 꾸는 이의 온전한 자아의 균형에 이바지 한다. 꿈의 자아 유지기능은 꿈을 기억하지 못해도 무의식을 담당하는 우뇌에 의해 어느 정도 자연스럽게 이루어지게 되는데, 꿈을 기억하려하는 것은 무의식세계를 통해 진실 된 내 자신의 상태를 살펴볼 수 있고 아울러 내면의 자아를 진화 시키기에 이른다.¹⁰⁾

본인은 어렸을 적 경험을 유난히 또렷하게 잘 기억하고 그 때 느꼈던 감정을 생생하게 떠올리곤 했다. 이러한 기억들 중에는 대개 어린 시절 꾸었던 꿈들도 같이 맞물려 떠오르곤 했는데, 생생한 꿈의 기억은 꿈과 현실을 구분하기 힘들 정도로 모호한 꿈의 감정에 사무치게 했다. 의식할수록 더욱 또렷해지는 꿈의 기억들은 그림일기 형식으로 기록하였지만 자책과 수치심이 도리어 부끄러움으로 다가왔기 때문에 기록들을 버리고 말았다. 그러나 꿈의 언어와 일상에서의 언어는 그 의미가 확연히 다르게 작용하기 때문에 일상의 언어로 인식하여 부끄러워하는 것은 바람직하지 못한 것이었다.

꿈에는 수많은 무의식의 상징들이 일상의 모습을 빌리거나 일상에서 보지 못했던 형태로 부유한다. 이러한 상징을 보여주는 무의식은 두 가지 맥락으로 나뉘게 되는데, 칼 구스타프 융[Carl Gustav Jung]¹¹⁾은 무의식의 표면적인 층인

9) 제레미 테일러, 「사람이 날아다니고 물이 거꾸로 흐르는 곳」, 동연, 2012(중보판), p72

10) 제레미 테일러, 「사람이 날아다니고 물이 거꾸로 흐르는 곳」, 동연, 2012(중보판), p86

11) 카를 구스타프 융(Carl Gustav Jung, 1875년 7월 26일 - 1961년 6월 6일)은 스위스의 정신의학자로 분석심리학의 개척자이다. 목사의 아들로 태어나 가문의 전통을 이어받지 않고 바젤 대학교와 취리히 대학교에서 의학을 공부하여 정신과 의사가 되었다. 부르크홀츨리 정신병원에서 일하면서 병

‘개인 무의식’과 더욱 심원한 층인 ‘집단 무의식’으로 구분했다. ‘개인 무의식’은 개인의 경험이 일생 동안 축적되어진 것으로써 대개 의식으로부터 억압되고 거부된 것들로 이루어져 있고 ‘집단무의식’은 개인이나 의식보다 더욱 오래된 것으로 인류 진화를 통해 물려받은 모든 정신적 유산으로 이루어져 있다.¹²⁾

본인은 개인의 경험에 의한 ‘개인 무의식’¹³⁾만으로 꿈을 들여다보았었다. 꿈을 일반적으로 이야기하는 ‘꿈’ 취급을 하기까지는 단순히 본인의 경험에 의해 남게 된 ‘트라우마’에 집중하였고 이와 관련하여 꿈의 내용을 보았다. 본인은 내면의 치유와 정신적 외상을 바로 보기위해 꿈의 내용을 풀어보려 노력했다. 차츰 본인은 꿈이 경험에 의한 ‘트라우마’, 즉 ‘개인 무의식’으로만 이루어진 것이 아니라, 그보다 더욱 심원한 ‘집단 무의식’¹⁴⁾에도 큰 영향을 받고 있음을 알

원의 원장이었던 오이겐 블로일러의 연구를 응용해 심리학 연구를 시작하였으며 이전 연구자들이 시작한 연상 검사를 응용하면서 자극어에 대한 단어연상을 연구하였다. 이 연상은 성적인 내용을 담고 있는 경우가 많아서 당시 학계에서 자주 금기시 되고는 하였다. 그는 특정한 상태를 설명하기 위해 지금은 유명한 ‘콤플렉스’라는 단어를 사용해 이에 관련된 학설의 기초를 마련하였다. 또한 프로이트와 함께 정신분석학 연구를 하기도 했지만 프로이트의 성욕중심설을 비판하고 독자적으로 연구하여 분석심리학설을 수립하였다. 그는 인간의 내면에는 무의식의 층이 있다고 생각하였고, 개체로 하여금 통일된 전체를 실현하게 하는 자기원형이 있음을 주장했다. 그는 자신의 경험으로부터 심리치료법을 개발하여 이론화하였고 심리치료를 받는 사람들에게 ‘개체화’라는 자신의 신화를 발견하는 과정을 통해 더 완전한 인격체가 될 수 있다고 생각하였다. 그는 취리히 연방 공과대학교(ETH Zürich)의 심리학 교수, 바젤 대학교의 의학심리학 교수로 재직하였으며 85세의 나이로 세상을 떠났다. [위키백과]

12) 에릭 애크로이드, 「꿈의 상징 사전」, 한국심리치료연구소, 1997, p70

13) 자아에게 인정받지 못한 경험은 개인무의식에 저장된다. 마음의 이 부분은 자아에 인접하여 있다. 개인무의식은 의식적인 개성화 또는 기능과 어울리지 않는 모든 심리적 활동과 내용을 받아들이는 저장소이다. 또는 괴로움을 주는 생각, 미해결의 문제, 개인적 갈등, 도덕적 갈등 등과 같이 일단은 의식적인 경험으로 받아들이지만 여러 가지 이유로 억압되거나 무시되어 개인무의식에 저장된다. 혹은 너무나 약하기 때문에 의식에 도달하지 못하는, 의식에 머물러 있지 못하는 경험들 모두 개인무의식에 저장된다. [칼 구스타프 융, 「융 심리학 해설」, 설영환 옮김, 1986, 선영사]

14) 인류가 진화의 과정을 거쳐서 현재에 이르기까지의 오랜 경험을 통해서 저장해 온 모든 잠재적 기억 흔적. 융의 성격이론의 가장 중요한 개념의 하나로서, 이것은 인간의 성격구조와 기능의 기초가 된다고 보며, 이는 어떤 사물·인간·사태에 대해서 인간이 생득적으로 보이는 모든 반응의 양식을 이루는 것이라고 한다. [네이버 지식백과- 「교육학용어사전」, 1995.6.29, 하우동설]

았다. 이러한 과정을 통하여 본인은 ‘개인무의식’에 속하는 ‘트라우마’를 넘어 본인 내면에 존재하는 무의식의 세계를 보다 더 심도 있게 관찰하고 싶었다. 본인 내면의 무의식세계를 들여다보기 위해선 꿈을 의식에서 기억할 수 있어야 했고 꿈을 기억하기 위해 본인 나름대로의 노하우로 좀 더 체계적인 기록을 하기 시작했다. 그렇게 기록된 꿈의 내용에는 역시나 수많은 상징들이 서로 맞물려 있음을 알 수 있었다. 이렇게 꿈에서 보여주는 데 사용되는 상징을 융은 ‘원형심상¹⁵⁾’이라 했는데 이는 ‘집단무의식’을 구성하며 본능적인 것들이 꿈에서 그 자체를 보여주는 데 사용되는 상징들이다.

본인의 작업에서도 꿈으로부터 재현된 ‘상징물-원형심상’들이 나타나는데 재현된 이미지에서 나타나는 상징물들은 재현된 상황설정을 기반으로 집단무의식, 개인무의식에 인하여 작품을 보는 이에 따라 각기 다르게 해석할 수 있다. 관객이 꿈을 재현한 본인 작품의 이미지를 봤을 때, 의식적으로는 가시적으로 비춰지는 것에 무게가 실려 표면적인 모호함에 생소할 수 있으나 내면의 깊은 무의식에서는 이미 무의식적인 그만의 투사가 시작된다. 이렇게 관객의 개인무의식이 본인 작품의 이미지에 투사되어 관객 개인의 무의식과 본인의 무의식이 공유되는 것이다. 아울러 의식세계에만 편향된 많은 이들이 본인 작품을 통해 스스로의 무의식세계에 대해 좀 더 관심을 갖는 계기가 되고 작품을 통한 무의식의 공유는 내면의 예술적 투사를 이끌어 내는 장을 마련한다.

15) 융의 원형. 융은 내면의 보편적인 남성성과 여성성, 그리고 심연 깊은 곳에 숨어 있는 여러 가지 상징물이 동서고금을 초월해서 비슷한 심리적 의미를 담고 있음을 밝혀냈다. 그는 이를 가리켜 인류 진화를 통한 모든 정신적 유산의 총이라고 표현했는데, 이 중 본능적인 힘을 원형(Archtype)으로, 본능적인 것들이 꿈에서 보여주는 데 사용되는 상징을 원형심상이라 했다. [김현철, 「어젯밤 꿈이 당신에게 말하는 것」, 나무의 철학, 2013, p23]

2. 작품표현방법

1)꿈의 기록

모든 사람이 꿈을 꾸다하여 지난밤에 꾸는 꿈을 일상에서 모두가 기억해 내는 것은 아니다. 꿈을 기억하기 위한 가장 좋은 방법은 의식적으로 꿈에 관심을 기울이는 것인데 이러한 방법으로 깨어났을 때 기억하는 꿈의 수나 질이 증가할 수 있다.¹⁶⁾ 본인은 온전한 자아의 유지를 관할하는 꿈의 기능을 넘어 눈을 뜨자마자 나도 모르게 잊어버리는 꿈의 기억을 소유하고 싶었다. 본인은 꿈의 내용을 생생하게 기록하기 위해 아침에 눈을 뜨자마자 연필을 들고 머리맡에 놓아둔 종이에 꿈의 내용을 적었다. 하지만 장편의 대서사시와 같은 꿈의 내용은 적으면서 잊어버리기 일쑤였다. 그래서 선택한 방법이 녹음이었다. 꿈에서의 경험을 잠에서 깃 깨어나 갈라지고 어눌한 목소리로 녹음하는 것은 긴 내용의 경우 탁월한 방법이었다. 그리고 짧고 생생한 꿈의 내용은 글로 묘사하여 적는 것이 효과적이었고 특이한 형체나 일상에서 보지 못했던 형상 같은 것들은 드로잉으로 기록한다.

이러한 꿈의 기록들 중 잠에서 깃 깨어 녹음한 꿈의 내용들은 일상에서 잊혀졌다가 무의식과 의식을 오가는 녹음된 음성을 집중해서 들을 때면 긴 내용의 꿈도 쉽게 의식에 올라오게 된다. 녹음된 꿈의 기록들은 음성과 자막의 결합으로 데이터화 된다. 이렇게 데이터화된 기록들은 전시장에서 재현된 이미지들과 함께 무의식과 의식의 경계를 오가며 의식에서 생생하게 무의식의 경험을 들려준다.

쉽게 잊어버리고 마는 꿈을 이러한 방법으로 기록하고 데이터화하여 무의식의

16) 제레미 테일러, 「사람이 날아다니고 물이 거꾸로 흐르는 곳」, 동연, 2012(증보판), p102

경험을 잊지 않고 붙잡을 수 있었고 이러한 무의식의 경험은 마치 앨범속의 사진처럼, 날짜별로 잘 정리된 약재함의 약재들처럼 보관되어 언제든 열어볼 수 있는 중요한 정보가 되었다. 하늘을 날아다니고 괴물이 쫓아오며 황금비가 내리는 신비로운 일들이 일상다반사인 꿈을 기록하여 데이터화한 <기록, 2013~, 단채널 오디오영상>들은 현재 개수로는 300여개, 날짜 수로는 230일정도가 된다. 데이터화된 꿈의 기록들은 무의식세계를 재현하는데 있어 가장 초기 단계의 작업에 해당하지만 기록하는 꿈의 내용이 늘 새롭다는 점에서 흥미로우며 꿈을 재현한 이미지들과 더불어 의식적으로 무의식세계의 경험을 이야기 해주는 <기록, 2013~, 단채널 오디오영상> 자체로도 큰 에너지를 갖는다. 이러한 꿈의 기록들은 ‘재현작업’의 바탕이 된다.

2) 퍼포먼스를 통한 재현

앞서 언급한 꿈의 재현을 위한 ‘꿈의 기록’ 작업을 바탕으로 어떠한 장소에서 어떠한 퍼포먼스로 연출 할 것인지에 대한 구성을 하는 과정이 재현작업의 시작이다. 본인은 무의식세계인 꿈에서 나타난 공간을 의식세계에서 찾는다. 의식 세계에서 탐색한 공간은 무의식세계의 공간과 분명 다를 수밖에 없으나 그것을 ‘재현’한다는 것에 의미가 있기 때문에 무의식의 공간과 의식의 공간이 일치할 필요는 없다. 하지만 재현의 공간은 꿈에서 나타난 공간을 대체하여 쓰이기 때문에 본인 내면의 진실 된 ‘자아의 집’이 되어야 한다. 꿈에서 나타난 공간은 자아의 상태를 나타내기 때문이다. 그래서 재현의 공간은 의식세계에서 소화되지 못한 감정의 산물이 무의식으로 넘어온 본인의 상태를 보여주며 의식화된 꿈의 분위기를 설정하는 역할을 한다.

꿈을 재현할 공간에서 본인은 꿈에서 본 심상들을 의식적으로 배치하는 과정을 거친다. 상징체가 되는 오브제들을 준비하여 설치하는 식이다. 이러한 설치 작업에서는 꿈의 이미지에 따라 생략이 되기도 하는데, 오브제가 아닌 변형된 자연과 같은 초현실적인 장면의 상황은 그래픽 작업을 거치기 때문이다. 그러한 것들은 색을 포함한 변형된 이미지 자체가 상징성을 갖거나 그 안에서 이루어지는 상황 자체가 상징성을 갖게 된다.

연출된 공간에서 본인은 꿈을 재현하기 위한 퍼포먼스를 진행하는데 이때 본인은 이불로 만든 갑옷인 ‘블랑켓아머(Blanket Amor)’를 착용한다. ‘블랑켓아머’는 ‘이불’을 뜻하는 ‘Blanket’과 갑옷을 뜻하는 ‘Amor’가 결합된 합성어로 본인이 만들어낸 일종의 대명사이며 꿈의 재현작업을 할 때 착용하는 도구로 쓰인다. 이불은 대부분의 사람들이 수면을 취하기 위해 덮는 용도로 쓰이는데 본인에게 ‘덮는’ 이불은 온 몸을 감싸주어 어떤 외부로부터 보호와 방어를 위한 수단으로써 의미가 있다. 본인은 잠을 자러 할 때 이불을 발끝부터 머리끝까지 거의 다 덮다시피 해야 외부로부터 방어된 느낌을 받고 안정감을 찾아 수면을

취할 수 있다. ‘이불’은 본인의 ‘개인무의식’에 깊게 연관되어 있는데 본인에게 이불은 시기에 따른 보호막의 의미가 있다. 유년시절에는 보이지 않고 알 수 없는 귀신과 같은 존재에 대한 두려움으로부터 보호하려는 의미가 있었다면 사춘기 때는 학교나 가정 내에서 일어나는 수많은 갈등으로부터 회피할 수 있는 방어의 수단이었고, 성인이 되어서는 무의식적으로 일어나는 습관적인 행동들로 인한 것과 막막한 현실에 대한 두려움 혹은 감정의 도피처로 이용된다는 점에서 그렇다. 이불은 본인이 의식적으로 만들어낸 안전을 위한 방어의 수단인 것이다. 실제로 이불은 ‘나’를 위협하는 무엇인가로부터 막아주는 보호막이나 방어의 의미로써 보편적인 상징을 갖는다.¹⁷⁾ 이러한 상징은 앞서 언급했듯이 인류전체의 보편적 코드를 이야기 하는 ‘집단무의식’의 ‘원형심상’을 이야기 한다. 알 수 없고 인지 할 수 없는 무의식의 세계를 의식에서 마주한다는 것은 알 수 없는 것에 대한 불안과 두려움을 야기 시킨다. 이렇게 무의식세계에 대한 막연한 두려움을 상징적으로 보여주는 것이 ‘갹옷’이다. ‘블랑켓아머’는 잠이 들기 전 본인의 몸을 감싸며 안정과 위안을 주는 이불의 속성과 캄캄한 무의식이 두렵지만 그것을 이겨내고 탐험하려는 의지가 담겨있다. 또한 ‘블랑켓아머’는 무의식세계를 재현한다는 점에서 의식에서 무의식세계를 연결해주는 매개체가 되기도 하지만 반대로 의식적으로 형상화된 장치이기 때문에 모호할 수 있는 의식과 무의식을 구분 짓는 경계가 되어준다.

본인은 이렇게 보호막의 상징을 갖는 이불을 갹옷으로 만들어 ‘이불갹옷’, 즉 ‘블랑켓아머’를 입고 무의식세계에서 경험했던 꿈의 내용을 의식적으로 재현한다.

17) 김현철, 「어젯밤 꿈이 당신에게 말하는 것」, 나무의 철학, 2013, p88

3) 사진표현에서의 장면연구

사진작업은 앞서 언급한 ‘퍼포먼스를 통한 재현’ 작업의 전과 후에 이루어지는데, 전의 사진작업은 꿈의 내용을 재구성 하는데 이용된다. 꿈을 재현할 공간을 탐색하고 그 공간을 사진으로 옮겨 사진위에 연상하는 방식으로 드로잉을 하거나 이미지를 구상한다. 이러한 작업은 본인작업에서의 에스키스 단계에 해당한다. 에스키스가 완성되면 그 공간에서 ‘퍼포먼스를 통한 재현’ 작업이 이루어지는데, 이때 준비된 에스키스의 이미지를 보며 사진의 각도나 구성이 비슷하게 나올 때까지 여러 장의 사진을 찍는다. 이러한 사진작업은 ‘퍼포먼스를 통한 재현’ 작업 후에 이루어지는 것으로 꿈의 재현을 위해 설치를 하고 퍼포먼스 하는 차나를 포착하는 작업이다. 꿈의 재현을 위한 이미지를 사진에 담으면 여러 컷의 사진 중 그래픽작업으로 쓰일 이미지를 최종적으로 선별하고 선택된 이미지는 마지막 디지털작업을 거치게 된다.

재현의 방식에 있어 사진을 이용하여 꿈을 표현하는 것은 꿈을 통해 경험하고 느낀 무의식세계가 허구가 아닌 또 다른 형태의 현실세계라는 것을 본인작품의 이미지를 통해 표현하고자 함에 있다. 사진은 현장의 상황을 그대로 담아 다른 매체들에 비해 비교적 사실적인 표현이 수월하며 꿈을 ‘재현’한다는 점에서 사진을 이용하는 것이 적합했다. 하지만 의식적으로 연출된 한 장의 사진에 담긴 이미지에서는 의식에서 초현실적으로 보이는 꿈의 경험을 표현하기에는 무리가 있었다. 구멍이 뚫린 신체로 하늘을 날아다니는 일이나 의식과 다른 무의식의 강렬한 색채들은 의식에서 자연적으로 일어나기 힘들기 때문에 컴퓨터 그래픽을 이용한 합성작업들이 필요했다. 합성된 색채들은 일상에서 느끼는 천연색에 비해 강렬하게 표현되는데 이러한 색채는 색이 비취지는 물체에 관한 상징적 의미를 다르게 하거나 어떤 암시적인 뜻을 덧붙이기 위한 것이다. 예를 들어, **【작품7】** 블랑켓아머-Golden peanut 에서는 황금빛이 강렬하게 표현되었는데 일상에서의 ‘땅콩’ 천연색을 초월하여 황금빛으로 표현되었다. ‘땅콩’만으

로는 ‘덧없음, 허망함’을 의미하지만 ‘황금빛 색채로 표현된 땅콩’은 ‘욕망의 덧없음’을 의미한다. 이렇게 본인 작업에서 과장된 색채들은 본래의 객체가 가지는 상징적 의미에 덧붙여져 꿈을 재현한 이미지에 전체적인 맥락을 좌우하기도 한다.

색채를 강조하는 작업과 같이, 최종적으로 거치는 작업은 합성을 통하거나 사진에 어떠한 효과를 줌으로써 일상에서 재현하기 힘든 꿈의 상황을 담아낸다. 이러한 디지털작업은 의식에서의 단순한 일상처럼 비춰지는 평범한 사진에 꿈에서 느낀 오감과 시공간을 조절하며 표현하는데 이용된다.

3. 작품분석



【작품 1】 블랑켓아머- 나이트

【작품 1】 블랑켓아머- 나이트

연도 : 2013

크기 : 가변설치

재료 : 이불 천

제작방법

1. 갑옷의 형태를 구상한다.
2. 본인의 몸에 맞게 천을 재단하고 갑옷의 형태를 만든다.
3. 갑옷에 숨을 넣어가며 세밀한 부분은 손바느질로 처리하여 봉제한다.

작품설명

‘블랑켓아머’ 시리즈의 ‘나이트’는 의식과 무의식의 경계에서 탐색을 하게 해주는 첫 번째 도구이다. 첫 번째 블랑켓아머 ‘나이트’는 앞을 볼 수 있는 부분을 제외하고 머리끝부터 발끝까지 이불로 만든 갑옷으로 무장된 형태이다. 잠이 들기 전 본인은 이불을 방어진 느낌으로 머리끝부터 발끝까지 덮어야 안정감을 찾고 수면을 취할 수 있었고 ‘블랑켓아머-나이트’에서도 그러한 방어의 상징을 갖는 면모가 드러난다. ‘블랑켓아머-나이트’는 무의식의 세계인 꿈을 처음 재현하는 도구이며 의식에서 재현에 의해 남은 흔적은 그 자체로서의 의미를 갖는다. 새하얀 블랑켓아머에 재연하며 때가 탄 흔적들은 각각 무의식과 의식의 경계를 의미한다. ‘블랑켓아머’는 의식과 무의식의 경계이자 의식적으로 무의식세계의 경험을 재현하게 해주며 일종의 보호막, 방어를 상징한다.



【작품 2】 블랑켓아머- 마바리안

【작품 2】 블랑켓아머- 바바리안

연도 : 2014년

크기 : 가변설치

재료 : 이불 천

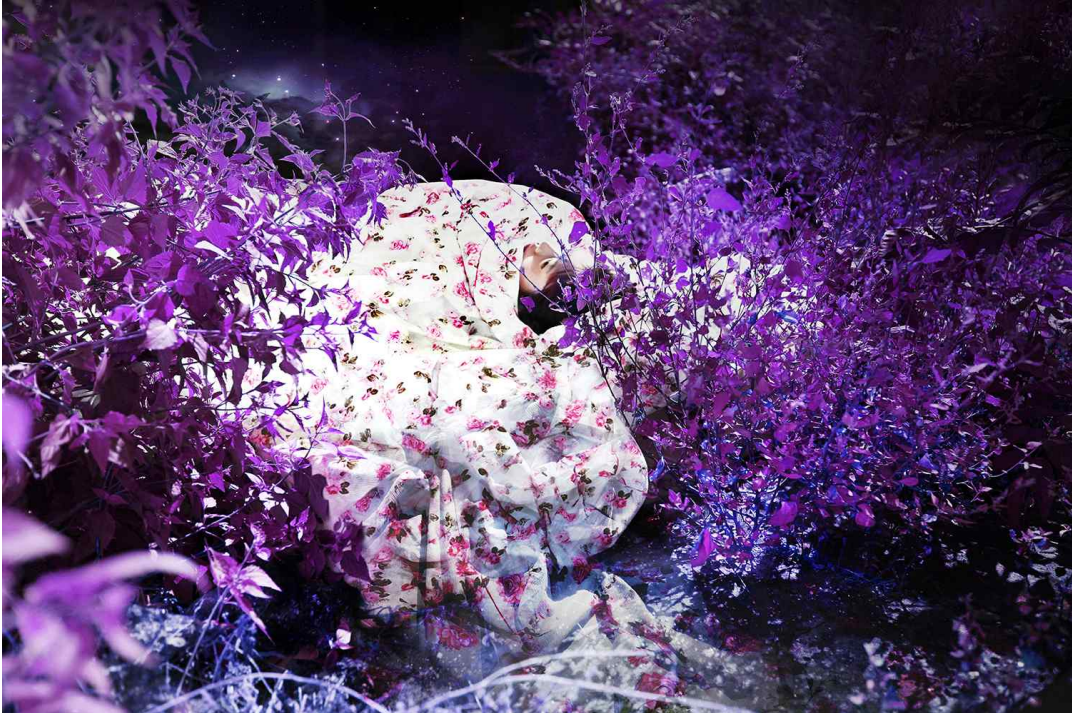
제작방법

1. 갑옷의 형태를 구상한다.
2. 본인의 몸에 맞게 천을 재단하고 갑옷의 형태를 만든다.
3. 갑옷에 솜을 넣어가며 세밀한 부분은 손바느질로 처리하여 봉제한다.

작품설명

‘블랑켓아머’시리즈의 ‘바바리안’은 ‘나이트’와 마찬가지로 의식과 무의식의 경계에서 탐색을 하게 해주는 두 번째 도구이다. 두 번째 블랑켓아머 ‘바바리안’은 첫 번째 블랑켓아머 ‘나이트’보다는 완전히 가려지기보단 노출되는 갑옷이다. 이는 무의식세계의 자아와 마주하는데 있어 두려움을 조금씩 떨치고 한 단계 더 진실되게 마주하는데 의미가 있다.

‘블랑켓아머-바바리안’은 무의식의 세계를 ‘나이트’시리즈 다음으로 재현하는 도구이며 ‘나이트’와 비교하여 봤을 때 재현한 흔적이 없는 것을 알 수 있다. 앞으로의 꿈의 재현에 쓰이게 될 그 두 번째 블랑켓아머이다.



【작품 3】 Blending Dreams

【작품 3】 Blending Dreams

연도 : 2013년

크기 : 120 x 80 (cm)

재료 : digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업 과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

잠을 자는 모든 사람은 꿈을 꾸다. 그리고 꿈을 꾸기 전 잠이 들기 위해 ‘이불’을 덮는다. ‘이불’은 보호와 방어막의 의미를 갖기도 하지만 일상에서 이불을 덮고 잠이 들면 무의식의 세계인 꿈에 이르게 해준다는 점에서 의식세계와 무의식세계를 이어주는 역할도 한다.

이불을 덮고 의식과 무의식의 경계선상에 있다. 의식세계에서의 일과를 마치고 이불을 덮고 무의식세계의 공간이 열리기 시작하며 의식에서 몸을 감싸며 덮은 이불은 무의식의 세계로 스며들기 시작한다.

의식세계인 일상에서 나도 모르게 축적된 수많은 내면의 것들이 무의식의 세계에서 꿈의 언어로 보여 지게 될 것이다. 그렇게 무의식의 세계에 눈을 뜨고 또 다른 진솔한 일과를 경험할 준비가 되어간다.



【작품 4】 블랑켓아머- 탐색

【작품 4】 블랑켓아머- 탐색

연도 : 2013년

크기 : 59 X 79 (cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업 과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

첫 번째 블랑켓아머인 ‘나이트’를 착용하였으며 의식세계를 넘어 무의식세계에서 눈을 뜨고 그 광활한 세계를 탐색하려는 모습이다.

몸 전체와 머리 전체는 이불로 된 갑옷인 블랑켓아머로 중무장하고 무의식세계를 탐색하려 하지만 투구의 틈새로 보이는 모습은 굳어있는 표정이 느껴지며 의식에서 있었던 두려움이 무의식적으로 베어 나온다.

의식의 것들이 무의식세계로 부유했을 때 어떠한 형태로 나타날지 짐작조차도 어려운 또 다른 형태의 현실세계이기에 막막함은 두려움으로 느껴질 수밖에 없다. 하지만 블랑켓아머를 착용하고 본인은 의식에서 무의식세계의 탐색을 시작할 준비가 되어있다.



【작품 5】 블랑켓아머- Nightmare

【작품 5】 블랑켓아머- Nightmare

연도 : 2013년

크기 : 83 X 120 (cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업 과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

꿈에서 악몽은 우리에게 시급한 메시지로서 악몽의 형태로 전해진다. 그렇기 때문에 악몽이 강렬할수록 그 메시지 또한 적극적으로 존중해야 한다.

‘블랑켓아머- Nightmare’는 본인에게 공포스러웠던 악몽의 기억을 재현한 작업이다. 어느 외딴곳에서 무언가가 집어 삼킬 것 같은 두려움을 느꼈다. 연기가 공기 속에 흩어지듯, 또는 구름이 떠가듯 본인의 등 뒤로 아주 조금씩 움직이는 것을 느꼈다. 본인은 의식에서 이러한 기억을 재현하며 두려움을 떨칠 준비가 되었지만 차마 뒤를 돌아 능동적인 자세를 취하지는 못하고 있는 모습이다. 이러한 장면은 일상에서 자연적으로 일어나게 될 일이나 직접적인 해를 입히지 않을 대상에 대한 본인의 모순적인 두려움을 보여주기도 한다. 그 밖에 구름은 다양한 기분들이나 성장의 필요성, 정신적 장애에 대한

경고, 잠재력, 정체성을 상징한다.¹⁸⁾

18) 에릭 에크로이드, 「꿈의 상징 사전」, 한국심리치료연구소, p127



【작품 6】 블랑켓아머- I'm not alone

【작품 6】 블랑켓아머- I'm not alone

연도 : 2013년

크기 : 120 X 80 (cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업 과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

또 다른 형태의 현실세계의 진입에 있다. 그 세계를 탐험할 준비가 된 것 같았지만 선불리 이불을 치우고 나설 순 없었다. 깊은 무의식세계에서는 의식할 수 없으나 진입에 있으면 의식할 수 있는 여지가 생긴다. 아직 경험하지 않은 미지의 세계를 의식하는 것은 무의식세계의 진입에서 주춤하게 한다. 사방은 고요하고 홀로 있는듯하지만 누군가 있는 것 같고 홀로 있어 두렵지만 누군가가 있는 것 같아 두렵다. 한치 앞을 알 수 없는 무의식세계의 진입에서는 언제나 두려움을 비롯한 수많은 감정들이 교차한다.

침침한 숲은 다소 불안하고 어두운 내면을 뜻한다.¹⁹⁾ 언제든지 몸을 숨길 수 있다는 측면에서는 다소 폐쇄적인 느낌마저 준다.

19) 김현철, 「어젯밤 꿈이 당신에게 말하는 것」, 나무의 철학, 2013, p252



【작품 7】 블랑켓아머- Golden peanut

【작품 7】 블랑켓아머- Golden peanut

연도 : 2013년

크기 : 80 X 120 (cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업 과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

본인 작업에서 땅콩은 소위 ‘심심풀이 땅콩’이라는 말이 있듯이 하찮고 덧없음을 의미 한다. 제레미 테일러는 꿈이 사회 전반과 개인이 그 사회와 맺고 있는 관계를 반영한다고 이야기했다.²⁰⁾ 이러한 맥락으로 봤을 때 황금으로 된 땅콩, 즉 ‘황금땅콩’은 사회가 요구하는 개인의 삶에 있어 최고의 단계나 최고치에 달한 욕망의 덧없음을 의미한다. 그럼에도 불구하고 ‘블랑켓아머’를 착용한 내면의 꿈 자아(Dream Ego)²¹⁾는 연금술사가 되어 더 많은 땅콩을 뿌려내고 있

20) 제레미 테일러, 「사람이 날아다니고 물이 거꾸로 흐르는 곳」, 동연, 2012(증보판), p30

21) 꿈에서는 내 자신과 내가 아닌 다른 사람 혹은 사물, 무생물, 생물 등 다양한 것들이 있다. 꿈에서 느끼는 나 자신을 ‘꿈 자아’라고 한다. 하지만 ‘꿈 자아(Dream Ego)’만이 내가 아니라 꿈속에 나타나는 모든 것들이 내 심리의 부분이다. [BUNKER1특강, 나의 꿈 사용법-꿈을 들여다보는 눈 청소하기, 고혜경, 2013.10.01]

다. 본인이 뿌려대는 ‘황금땅콩’은 얇은 껍데기 속 심심풀이 땅콩이 들어있는 것과 같이 아주 짧게 무료함을 달랠 욕망의 수단일지도 모른다. 겉은 황금 같아 보일지 모르나 그 허망함은 금방 없어져 버리는 땅콩과 같을 수 있다.

제레미 테일러의 말처럼 꿈을 재현한 본인 작업에서도 사회전반의 분위기와 더불어 본인이 사회와 맺고 있는 관계를 유추해 볼 수 있다.



【작품 8】 블랑켓아머- Kick(step I)

【작품 8】 블랑켓아머- Kick(step I)

연도 : 2014년

크기 : 75 X 84(cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

꿈에 등장하는 자연물은 대체로 그것이 가지고 있는 속성과 연관된 의미를 가지고 있다. 내면에 갖고 있는 두려움이나 불안, 압박 등이 비슷한 속성을 가진 자연물로 나타나게 된다.

블랑켓아머- Kick(step I)에서는 뒤로 보이는 자연물의 이미지가 무의식세계를 의미하고 앞의 콘크리트 바닥은 의식으로부터 올라오는 것인데 ‘Kick I’과 ‘Kick II’는 무의식세계에서의 경험을 마치고 꿈에서 깨어나 의식세계로 돌아오는 과정을 두 단계로 보여준 것이다. ‘kick’은 단어의 의미 그대로 ‘(발로) 차다’의 의미도 있지만 영화 <인셉션>에서 kick은 꿈에서 깨어나는 방법 중 하나로 본인 작업에서도 비슷한 의미를 갖는다.

‘Kick I’에서는 의자에 앉아있는 블랑켓아머를 착용한 본인을 중심으로, 무의

식세계의 자연물로 나타난 배경에 그림자가 지며 그것이 하나의 장막(layer)으로 드러난다. 바로 전까지만 해도 완전한 무의식의 ‘자연’이었을지 모르나 ‘kick’당한 의자위의 위태로운 모습은 이제 의식으로 돌아갈 때인 것을 보여준다. 그 첫 번째 장막이 드러나고 있는 모습이다.



【작품 9】 블랑켓아머- Kick(step II)

【작품 9】 블랑켓아머- Kick(step II)

연도 : 2014년

크기 : 75 X 84(cm)

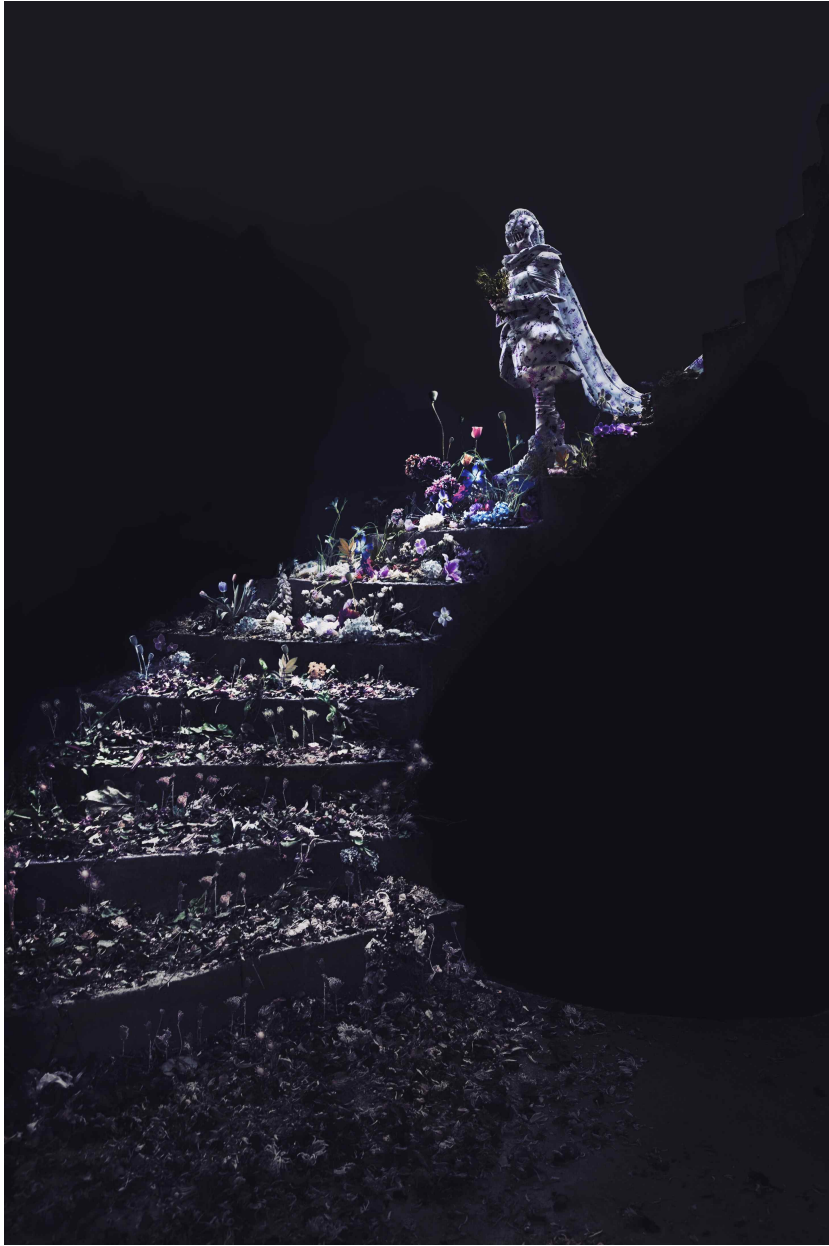
재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

‘블랑켓아머 Kick(step II)’는 ‘블랑켓아머 Kick(step I)’에서의 첫 번째 장막이 걷히고 난 후의 모습이다. Kick(step I)에서 다소 이질적인 경계에 놓인 무의식과 의식이 보여 졌다면 Kick(step II)에서는 그 첫 번째 장막이 걷히고 Kick(step I)에 비해 의식세계에서의 실질적인 모습이 보여 진다. 일상에서 볼 수 있는 콘크리트 구조물은 현실로 보게 만드는 요소이긴 하지만 Kick(step I)에서와 마찬가지로 곧 무너질 것 같이 높게 쌓인 의자위에 앉아있는 장면의 다음 상황을 떠올리면 의식에서 일상적인 모습은 아니다. Kick(step II) 역시 Kick(step I)과 같이 무의식의 공간으로, 꿈에서 깨어나기 직전의 모습이지만 Kick(step II)는 Kick(step I)보다 한 단계 더 진행되어 무의식세계와 멀어지고 의식세계에 눈을 뜨기 전 모습이다.



【작품 10】 블랑췌아머- Stairs of bloom

【작품 10】 블랑켓아머- Stairs of bloom

연도 : 2014년

크기 : 80 X 120(cm)

재료 : Digital print

제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

본인은 나선형의 계단에 서있다. 계단에서는形形色색의 꽃이 피어나고 있는 것 같지만 계단의 아래쪽으로 갈수록 꽃들은 시들어있다. 계단 위쪽의 꽃들이 살아나는 것인지 계단 아래쪽의 꽃들이 시들고 있는 것인지 알 수 없다. 하지만 분명한건 손에 들려진 꽃다발에 앙상한 대만 있을 뿐 꽃송이가 없다.

프로이트에 의하면 계단은 성교를 의미하지만 나선형의 계단에서 위로 올라가는 것은 진보와 달성 혹은 통제에서 벗어나는 것을 상징하고 아래로 내려가는 것은 파멸 혹은 어떤 부정적인 것을 상징한다. 동시에 위는 의식을, 아래는 무의식을 의미하기도 한다. 또한 꽃은 진정한 자기, 내면의 치유, 행복과 만족을 의미한다.

본인은 ‘블랑켓아머- Stairs of bloom’을 앞서 언급한 집단무의식의 원형보다도 개인무의식에서 비롯된 것들로 접근했다. 본인에게 ‘꽃’은 사랑과 존경, 문

안, 축하 등 진심어린 감정을 담아 전할 수 있는 유용한 수단이면서 동시에 사치의 상징이 되기도 한다. 손에 쥐고 있는 꽃다발에 꽃송이가 땡강 잘린 듯해 보이는 것으로 보아 계단아래의 꽃들이 시들어버린 이유를 유추해 볼 수 있고 착용한 블랑켓아머의 패턴이 꽃이라는 점에서 극대화 된 욕망의 의미로 풀어 볼 수도 있다. 이 역시 본인의 투사로 인한 것인데, 작품을 보는 이들은 블랑켓아머의 주체가 되어 각기 다르게 투사하고 나름대로의 의미를 갖는다.



【작품 11】 블랑켓아머- Manhole

【작품 11】 블랑켓아머- Manhole

연도 : 2014년

크기 : 64 X 45(cm)

재료 : Digital print

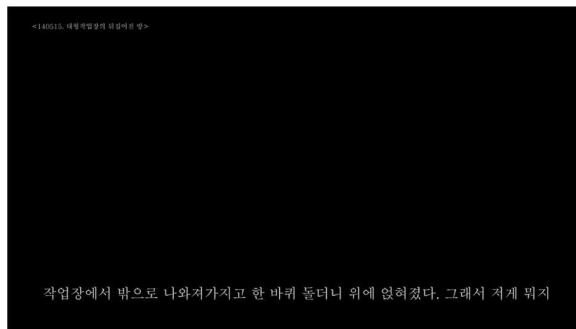
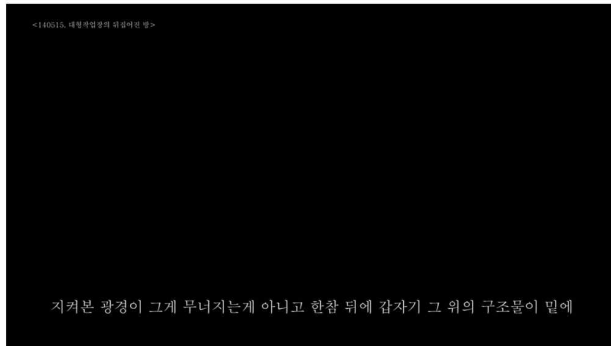
제작방법

1. 재현할 장소를 탐색하고 구상을 위한 사진을 찍는다.
2. 사진위에 재현할 이미지를 연상하여 드로잉 한다.
3. 구상한 것을 바탕으로 재현할 장소에 설치작업을 하고 블랑켓아머를 착용한 뒤 퍼포먼스하는 장면을 사진으로 포착한다.
4. 사진을 선별하고 디지털 사진작업과정을 거친 후 마무리 한다.

작품설명

저 너머로 블랑켓아머를 착용한 본인이 있는 공간은 맨홀뚜껑이 열린 지상에 위치한 듯 보인다. 블랑켓아머를 착용한 본인이 있는 공간에선 비행기가 날아다니고 구름이 떠있는 하늘도 보인다. 반면에 이를 바라보고 있는 본인이 위치한 공간은 블랑켓아머를 착용한 본인이 들여다보고 있는 곳의 연장된 공간이 되어 이미지에서 보이는 맨홀 밑 지하의 어두운 공간과 겹치게 된다.

이러한 상황설정은 의식세계와 무의식세계의 구분을 모호하게 하며 ‘진짜’와 ‘현실세계’를 구분하려 하게 된다. 르네 마그리트는 꿈이 일상의 변형이라면 일상은 꿈의 변형이라 하였다. 인간은 모두가 서로 다른 형태의 ‘진짜’ ‘현실세계’를 오간다. 여기엔 진실만이 있을 뿐 ‘가짜’는 존재하지 않는다. 의식에 있어 무의식세계가 또 다른 형태의 현실세계라면 무의식에 있어서는 의식세계는 또 다른 형태의 현실세계인 것이다.



【작품 12】 기록, (140515.대형작업장의 뒤집어진 방 중 스틸이미지)

【작품 12】 기록, (140515.대형작업장의 뒤집어진 방 중 스틸이미지)

연도 : 2013년~

크기 : 60 X 37(cm)

재료 : 오디오영상

제작방법

1. 수면 후 가능한 한 몸을 움직이지 않고 몇 분간 꿈의 기억에 대해 떠올려 본다.
2. 눈을 감고 꿈의 장면에 집중하여 녹음기에 꿈의 내용을 녹음한다.
3. 녹음된 꿈의 내용을 듣고 글로 옮겨 영상편집프로그램을 이용해 자막으로 편집한다.
4. 꿈의 내용에 날짜와 제목을 넣고 'background' 색상을 검게 처리한다.
5. 동영상으로 재생할 수 있도록 저장한 후 모여진 데이터들을 전체 재생한다.

작품설명

잠에서 깨어나 무의식의 경험인 꿈의 내용을 잊지 않기 위해 '기록'한 것들 중 녹음한 방식의 기록들을 '데이터화'한 작업이다. '데이터'화하는 것은 오디오에 맞춰 검은 화면에서 자막이 나오는 형식으로 편집한 작업이다. 데이터화 된 '기록'의 개수는 2013년부터 현재까지 개수로는 300여개, 날짜수로는 230일 정도가 된다.

영상의 검은 화면은 관객의 '개인무의식'으로 투사 할 수 있게 의도한 것이다. 관객은 음성을 듣는 동시에 시선은 자막을 향하게 되는데 투사에 방해가 되는, 가능한 모든 색이나 형상을 없애 검은 화면이 '투사의 장'이 될 수 있도록 의도하였다. 이러한 오디오영상 <기록>에서 흘러나오는 꿈의 내용은 투사의 과정

을 거침으로써 본인의 무의식세계를 관객과 공유하고자 하였다. 또한 잠에서 깃 깨어나 갈라지고 어눌한 목소리로 꿈의 내용을 전달하는 것은 본인 무의식 세계의 경험을 의식상 가장 생생하게 묘사하는 것이며 이러한 무의식의 내용은 처음엔 낯설게 느껴질 수 있으나 ‘기록’을 접하는 이로 하여금 개인 내면의 무의식세계에 관심을 갖을 수 있는 계기가 된다.

데이터화된 오디오영상 파일 300여개는 한 날의 내용이 끝나면 또 다른 날의 내용으로 전환되어 재생된다.

Ⅲ. 결 론

본 논문의 I장 작품형성배경 ‘의식과 무의식의 경계’에서는 모든 사람이 꿈을 꾸다는 것을 밝히고 무의식세계의 경험인 꿈을 기억하는 것이 어려운 이유를 의식 상태에서의 상황에 견주어 알아보았다. 아울러 의식에서 무의식을 만날 수 있는 상태를 크게 세 가지 예로 들었고 의식과 무의식의 경계를 의식은 ‘일상’으로 무의식은 ‘꿈’으로 연관하여 설명하였다.

‘꿈의 세계’에서는 본인이 무의식세계에 집중하게 된 계기를 밝히고 융의 이론과 현재 활동하고 있는 꿈 작업가들의 연구를 기반으로 무의식세계의 실재함과 무의식 세계의 꿈이 인류에 어떤 작용을 하는지에 대해 분석하였다. 또한 꿈의 해석에 가장 근접하게 다가가는 방법으로 융의 ‘개인무의식’과 ‘집단무의식’이론을 바탕으로 다층적인 해석만이 꿈의 참된 해석에 가장 가깝게 접근 할 수 있다는 것을 알아보았다.

II장의 작품 표현방법 ‘꿈의 기록’에서는 본인이 꿈을 잊지 않기 위해 꿈의 내용을 기록하는 노하우로 녹음을 통한 기록, 드로잉, 짧은 글로 묘사하기를 들어 꿈의 성격에 따른 기록방법을 서술하였다. ‘꿈의 기록’은 수면 후 즉각적으로 꿈을 기억하고 그것을 기록함으로써 무의식이 의식화되는 첫 번째 관문이며 무의식을 의식에서 가장 효과적으로 만날 수 있기 때문에 그 방법을 제시하였다. ‘퍼포먼스를 통한 재현’에서는 ‘꿈의 기록’을 바탕으로 ‘꿈의 재현’을 위한 작업과정을 공간탐색, 설치작업, 퍼포먼스 하는 순으로 재현작업의 과정을 알아보았다. 또한 퍼포먼스를 할 때 착용하는 이불로 만든 갑옷인 ‘블랑켓아머’가 갖는 의미를 본인의 경험과 연관하여 이불이 보호막의 역할을 해주는 기점을 서술하여 ‘블랑켓아머’의 속성을 서술하였고 꿈을 재현할 때 필요한 기능적인 면에서의 ‘블랑켓아머’를 설명하였다.

‘사진표현에서의 장면연구’에서는 현장의 상황을 그대로 담아내는 사진의 특징을 이용해 본인 작업에서 꿈의 상황을 보다 사실적으로 표현 할 수 있었음을

밝히고 에스키스형식의 사진작업과 가장 마지막 단계에 해당하는 그래픽 사진 작업에 대하여 서술하였다.

본 논문의 연구를 통해 무의식세계인 ‘꿈’을 의식세계인 ‘일상’에서 의식적으로 재현함으로써 쉽게 잊어버리고 마는 무의식세계의 경험을 본인 작품에 옮겨 ‘무의식의 의식화된 이미지’를 탐구하였다. 아울러 본인의 꿈에서 나타나는 무의식의 원형들과 연관하여 본인 내면의 무의식세계를 더욱 깊이 있게 들여다 볼 수 있었고 인류의 진화를 통한 무의식에 대해서도 연구할 수 있었다. 본인은 이번 논문의 연구기회를 통해 인간 내면의 무의식세계가 꿈을 통해 얼마나 광활한 범주에서 다양한 방법으로 나타나는지 계속해서 본인의 꿈을 통해 더욱 심도 있는 탐구를 하고자 한다. 또한 다양한 매체와 여러 가지 실험적인 작업을 통해서 무의식세계를 더욱 효과적으로 예술 영역에서 표현하고자 한다.

참 고 문 헌

- 제레미 테일러, 「사람이 날아다니고 물이 거꾸로 흐르는 곳」, 이정규 옮김, 고혜경 감수, 동연, 2007
- 지그문트 프로이트, 「꿈의 해석」, 이환 옮김, 돌출새김, 2007
- 김현철, 「어젯밤 꿈이 당신에게 말하는 것」, 나무의 철학, 2013
- 에릭 에크로이드, 「꿈의 상징사전」, 김병준 옮김, 한국심리치료연구소, 1997
- 칼 구스타프 융, 「원형과 무의식」, 한국융연구원C.G.융저작번역위원회 옮김, 숲, 2002
- 고혜경, 「나의 꿈 사용법」, 한겨레출판, 2014
- 프레이저 보아, 「융학과의 꿈 해석」, 박현순 이창인 공역, 학지사, 2004
- 칼 구스타프 융, 「융 심리학 해설」, 설영환 옮김, 선영사, 1986

ABSTRACT

A study of Image Expression through the Reproduction of Dreams

-On the basis my work-

Song, hee-jung

Dept. of Sculpture

Special Graduate school of

Convergence Design and Arts

Sungshin Women's University

Human always experience the unconscious world through his life. However, although his unconsciousness continually reaches at the conscious state by means of 'dream', he lives his daily life with forgetting his experiences in the unconscious world so easily.

'Dream' dissipates the deficiency experienced in the daily life by meeting the dreamer's hope as well as keeping the sleep, also takes the whole-ego keeping function by dissolve the repressed ego in its unique way.

'Remembering a dream' more facilitates the dream's such functions and evolves the inside ego, because it faces the inside, true ego.

I recorded my dreams in order to remember the experiences in unconscious world, and reproduced the strong images and feelings at that time. I aims to set a field for artistic struggle through the images of my works reproducing

the dream beyond its several functions.

This thesis analyzed my works and described the 'unconscious images transformed into conscious ones'.

This thesis was composed of 3 chapters on the basis of my works which have been produced from 2013 to 2014 as follows.

In the Chapter I, Introduction, I described my works' research purpose and research direction.

In the Chapter II, Discussion, I described the 'unconscious images transformed into conscious ones', which are the reproduced images in my works, and the 'Blanket Amor' meaning the boundary from the reproduced images.

In the Chapter III, Conclusion, I summarized my thesis and proposed the direction of my works.