

민 성 래 교수지도
석사학위 청구작품연구논문

동화 속에 나타난 환상적 이미지의 상징적 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2007

성신여자대학교 대학원

조소과

한 규 리

동화 속에 나타난 환상적 이미지의 상징적 표현 연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

민 성 래 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2007년 5월

성신여자대학교 대학원

조소과

한 규 리

인 준 서

한규리의 석사학위 논문을 인준함

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

심사위원 _____(인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

우리는 누구나 어린시절에 자신만의 상상의 세계를 만들어 본 경험이 있다. 어린시절에는 상상 속에서 이성적이거나 합리적인 필요 없이 모든 것을 창조해 내다가도 성인이 되어 현실에 부딪히다 보면 어린시절 꿈꾸었던 환상의 세계는 소멸되고 오로지 현실의 갈등에만 집착하게 된다. 이러한 현실의 갈등이 반복되면서 우리는 점점 마음의 문을 닫게 되고 무의식적으로 고정화된 인식의 영역 안에 갇혀져 살아가게 된다.

이러한 일상에 지쳐갈 때 쯤, 우리는 문득 이런 삶에 익숙해져 가는 자신의 모습을 발견하게 되고, 이러한 삶에서 벗어나고 싶다는 생각을 하게 된다. 어린시절의 순수함은 사라지고 고정된 사고에만 사로잡혀 살아가는 자신의 모습에 회의를 느끼게 되는 것이다.

다시 어린시절처럼 순수한 마음상태로 되돌아 가보려 노력해 보지만 우리는 여전히 잃어버린 어린시절의 순수함을 회복하지 못한 채 상실감에 놓이게 되고, 조금이나마 자신을 되돌아 볼 수 있는 기회를 놓치고 만다.

이 단계에 이르러 본인은 다시 되돌아오지 않을 어린시절의 순수함을 그리워하고 있음을 주목하며, 다시 한번 자신의 순수했던 어린시절을 되돌아보고 어른이 되어 잃어 버렸던 순수함을 작품을 통하여 조금이나마 회복시켜 보고자 시도하였다.

따라서 본 논문은 본인이 어린시절에 동화를 보고 느꼈던 기억들을 나무상자를 통해 재현한 본인의 작업이 어떠한 사유 과정에서 시작되었으며, 어떠한 메시지를 담으려 하였는가를 작품분석을 통해 설명하는 것이 목적이다.

그리하여 이를 위해 작품을 중심으로 주제설정에 대해 견해와 작품형성의 배경, 작품 분석 등 총 3장으로 구성하였다.

제 1장 서론에서는 ‘동화의 환상’과 ‘어린시절의 기억’이라는 주제설정과 그것을 조형화함에 있어서 작품이 의미를 갖게 되는 과정을 설명하고 연구목적과 연구방법 그리고 연구범위를 제시하였다.

제 2장 본론에서는 본인의 작품이 동화의 환상과 어린시절의 기억을 반영하는 작품이라는 기본적인 틀에 입각해서 본인의 작품 속에 나타나는 환상과 기억의 이미지들이 어떤 관점에서 해석 되어지고 표현하였는지를 설명하였다.

또한 개별 작품의 설명을 위해 작품사진과 작품의 제작 방법, 내용 등을 서술하였다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용을 총괄하여, 본인 작품의 궁극적 목적을 서술하고 앞으로의 작품 활동 방향을 제시하였다.

목 차

논 문 개 요

I. 서 론	1
II. 본 론	3
1. 작품 형성의 배경	3
2. 작품의 표현 방법	
3. 작품 분석	
III. 결 론	

참 고 문 헌

ABSTRACT

작 품 목 차

【작 품 1】 오즈 환타지 / 나무 상자, 나뭇조각, 사진, 신문지, 파이프 / 2006

.....

【작 품 2】 오즈 환타지-나만의 여행/나무상자, 나뭇가지, 병, 사진, 인형 / 2006

【작 품 3】 오즈 환타지-꿈속으로/ 나무상자. 사진전사지, 못/2006

【작 품 4】 오즈 환타지/ 나무상자, 나뭇조각, 사진, 철망, 병, 석고인형 /2006

.....

I. 서 론

현대인은 다양한 지식의 습득과 활동을 통해 삶의 질을 향상시켜 왔지만 내적으로 채워지지 않는 상실감과 공허함을 느끼며 정신적인 안정을 잃고 방황하며 살아가고 있다. 이러한 현실에 익숙해져 가는 자신에 모습에 지쳐 갈 때 쯤, 우리는 자신이 갖고 있던 순수한 자아를 발견하기를 동경하게 된다.

본인은 이러한 현실을 바라보며 어린 시절 동화를 보고 상상했던 기억을 떠올리게 되었다. 어린 시절에는 동화를 보고 마치 자신이 그 동화 속의 주인공이 된 듯 상상의 나라를 펼치곤 했는데, 그 시절의 상상은 어떠한 이유를 생각하지 않고, 한계를 뛰어넘는 것이었다. 현실 가능한 상황이나 실질적으로 가질 수 있는 어떤 것이 아니더라도 상상을 함으로써 모든 것이 이루어지고 해결됨으로써 마음이 충족되었었다.

본인은 동화 속 주인공들에 많은 동질감을 느꼈으며, 그들을 통해 심리적 위안을 얻기도 하고 새로운 세계의 가능성도 상상하기도 하였다.

이렇듯 기억 속에 묻혀있었던 순수한 어린시절의 상상에 대한 기억을 작품으로 이끌어 내면서 본인의 작품을 대하는 사람들 저마다 간직한 유년시절의 기억을 떠올리게 하고, 어린 시절 순수했던 자신을 되돌아봄으로써 아직도 자신에게 남아있을 어린 아이와 같은 순수함을 이끌어 낼 수 있는 기회를 마련하고자 한다. 또한 동화를 보고 상상한 기억을 형상화하여 본인 작품을 대하는 모든 이로 하여금 지나간 어린 시절에 대한 그리움을 불러일으키고자 하였으며, 이를 통하여 심리적으로 순수함

을 느끼게 하여 잊고 지냈던 자신의 어린 시절의 감성을 다시 일깨우고자 하였다.

본인의 작업은 감성을 순화시키려는 입장에서 진행되었으며, 어린시절의 순수했던 상상력에 관해 작업을 통하여 기억 속에 잠재되어 있는 본인의 깊숙한 내면을 표현하고자 하였다. 따라서 이 논문은 어린 시절의 기억과 상상력을 여러 개의 나무상자에 표현하는 과정을 전개하면서 표현방법의 다양성을 모색하는데 궁극적인 목적이 있다고 하겠다.

연구방법으로는 위와 같은 목적을 바탕으로 본인의 내면세계를 보다 합리적으로 설득하기 위해서 작품에 대한 정신적 배경을 서술하고, 작품으로 표현된 어린시절 상상의 세계를 설명하면서 본인 작품의 제작의도, 기법 등을 분석하는 과정으로 이루어져 있다.

연구 범위로는 본인의 어린시절의 기억을 통해 다양하게 나타난 본인의 작품 4점을 통해 살펴보고자 한다.

II. 본 론

I. 작품 형성의 배경

자기 자신도 모르게 높게 쌓아진 선입견, 고정된 관념의 보이지 않은 벽속에 갇혀진 우리들에게 어린 시절에 생각했던 신비로운 상상은 기억 저편의 희미한 자국으로 남아 있을 뿐, 우리가 영위할 수 있는 공간이란 유추작용에 포섭되어 엮을 볼 수도 없고, 내부를 가로지를 수도 없는 시선의 간헐 안에서 성립된다. 이와 같은 현상은 세대를 거쳐 오면서 수많은 사람들에게 되풀이 되어오고 있다.

그러나 간혹 어린 아이들의 경이로움에 가득 찬 반짝이는 눈동자를 마주 칠 때면, 누구에게나 존재 했었던 한없이 자유로웠던 그 때를 그려보게 된다. 그 때의 기억은 시간이 흘러도 그리움으로 남아서 누구든지 그 시절을 추억하는 동안에는 순수한 마음으로 동화되어 간다. 그리고 그것은 성인이 되면서 만들어진 고정된 틀을 벗어나 어린 아이와 같은 순수함을 느끼게 해준다.

본인은 어린 시절 혼자 있는 시간이 많았는데, 그 땐 동화책을 보며 외로웠던 시간을 보내곤 하였다. 지금처럼 재미있는 것이 많지 않았던 시절, 동화책을 보며 마치 자신이 주인공이 된 양 책속에 깊이 빠지곤 하였다. 그 때 읽었던 동화에 대한 기억과 그로 비롯된 많은 상상들이 마음속에 깊이 남아 있어 성인이 된 지금까지도 작품이나 삶 속에서 가장 크게 영향을 미치는 요인으로 작용하고 있다.

실제로 어린시절에는 동화가 미치는 영향이 상당하다. 동화 속 나라에서 일어나는 사건들의 의미는 문명화된 세계의 관점에서 이해를 초월하

는 것이었다. 이런 동화의 환상적인 세계를 현실과 대비시킴으로써 사실성이나 실제성을 보다 예리하게 들여다볼 수도 있고, 이성적이거나 합리적인 필요 없이 마음껏 상상력을 발휘할 수 있도록 격려하기도 한다.

또한 동화속의 주인공과 자신을 동일시함으로써 심리적 위안을 얻기도 하며 새로운 세계의 가능성을 상상하기도 한다.

본인의 경우에도 많은 환상 동화들 속에 나오는 주인공들을 마치 본인 자신처럼 생각했었고, 몹시 동경했던 기억이 있다. 동화에서 나온 주인공들은 신비로운 나라를 여행하게 하거나 모험을 하게 되는데, 여행을 하거나 모험을 하는 과정에서 그들은 지혜와 용기로 어떤 어려움에도 포기하지 않고 곤경을 헤쳐 나가는 강인한 정신력을 보여준다. 동화 속 주인공들이 곤경을 헤쳐 나가는 모습은 그 시절 본인에게 큰 감동을 주었던 것 같다. 그 시절 받았던 감동의 기억은 성인이 된 지금에도 남아 있어 작품에 영향을 미치는 요인이 되었다.

또한 동화 속에서 주인공들이 모험을 시작하는 곳마다 새로운 이야기가 펼쳐졌고 새로운 인물들이 나왔는데, 환상 동화 자체의 이런 신비로운 배경 설정은 본인으로 하여금 상당한 매력을 느끼게 하였다.

본인은 동화 속의 배경들을 나름대로 재밌게 상상하면서, 동화 이야기 말고도 새로운 이야기를 만들어 상상하기도 했다.

어린시절 상상의 나라에 빠져 있는 동안엔 심심하다든가 외롭다는 생각이 전혀 들지 않았다. 당시에 '상상'을 하는 일은 어린시절 본인에게 있어서 큰 놀이였고, 당시엔 몰랐지만 지금 생각해 보면 상당히 큰 행복감을 주는 일이었다.

어린시절에 상상하는 환상의 세계는 현실의 세계와 대립되는 것이라든가

현실과 융화해야 할 어떤 것이 아니라, 그 자체가 현실이 된다. 또한 현실 자체도 다른 입장에서 이해하는 경향이 강하기 때문에 거기서 파생하는 갈등 자체도 환상으로 풀어버리는 특성이 존재한다. 본인의 경우에도 어린시절에 동화를 보고 상상하면서 본인 자신이 그 환상 세계의 일부라고 생각했었고, 환상의 세계를 더 사실적으로 느끼기도 했다. 또한 반대로 현실의 일을 환상과 결합 시켜 생각하기도 했는데, 이런 모든 어린 시절의 기억들이 그 자체로 강렬하게 마음속에 남아서 오래도록 기억하게 되고 끊임없이 되살아나 지금까지 영향을 미치는 요인이 되었다.

이렇듯 본인의 기억 속에 존재하는 ‘환상의 세계’는 작품 세계의 바탕이 되었고, 이를 시각화 하는 과정에서 동화를 보고 기억에 쌓인 다양한 형태의 감흥을 내면의 아련한 모습으로 각인되어 잠재해온 이미지와 현재의 또 다른 감흥을 함께 더하여 새롭게 이미지화 하였다.

앙리 베르그송(Henri-Louis Bergson, 1859~1941)은 ‘기억’에 관해 ‘정신적 기억’과 ‘습관적 기억’으로 분류하였는데¹⁾, 그 중 ‘정신적 기억’은 기계적인 훈련에 의하여 습관화 된 것이 아니라 어떠한 사건으로 잊혀지지 않고 과거의 추억으로 존재하게 되어 우리의 삶 속에 추억으로 계속 살아있는 것을 말한다. 이러한 추억은 반복에 의하여 두뇌의 감각 운동 신경 지휘를 받게 되는 것이 아니라, 두뇌의 작용과 무관하게 존재 한다고 본다.

추억은 기억의 의도성과는 상관없이 일회적으로 자연스럽게 기억되는 것이라고 했으며, 추억은 개인의 체험과 그 체험의 독특한 사건의 역사

1) 김형효, 「베르그송 철학」, 민음사, 1991

와 관계가 있고 이 추억은 형상을 불러일으킨다고 했다.

이와 같이 추억은 잊혀지지 않고 과거의 추억으로 존재하고 기억 된다는 베르그송의 이론을 바탕으로 본인이 어린시절 동화를 보고 느꼈던 감동과 재미있었던 상상을 성인이 되어 회상하고 그것을 작품에 표현하였고, 이것은 ‘추억적 기억’에 포함된다고 할 수 있겠다.

본인에게 있어 어린시절에 동화를 보고 느꼈던 순수한 감정이나 기억들을 작품에 표현한다는 것은 내면을 정화시키고 환기시켜 주는 요소가 되었고 잊혀져 가는 어린시절의 생각과 감정을 되찾을 수 있는 중요한 계기가 되었다. 또한 명확하게 구분되어지고 정돈되어진 인식의 세계- 즉, 어른이 되어 모든 것을 고정화된 인식 속에서 바라보는 분별의식에 반하여, 그러한 인식을 버리고 어린시절처럼 자유롭게 생각하고, 생각의 유연성 가질 수 있는, 근원적 자각을 통하여 접근하고자 하였다.

2. 작품의 표현 방법

예술의 창작 과정에 있어서 작품의 형태는 작가의 내적 심상이나 느낌을 보여주며 예술가에게 있어서 그가 추구하는 의식 또는 개념을 제시한다고 본다.

본인은 작품에서 위에서 언급 하였듯이 본인이 어린시절 상상한 것들에 대한 구체적 심상들을 본인의 주관과 감성대로 재해석하고 거기에 현재의 또 다른 감흥을 더하여 표현하고자 하였다.

본인의 작품은 다양한 내용이 표현 되어 있는 상자들의 집합으로 구성되어있는데, 이것은 ‘기억’의 조각이라고 볼 수 있다. 본인이 어린시절 동화책을 보고 상상했던 것들을 현재 어른이 되어 생각해 볼 때, 그 기억들이 마치 스냅 사진처럼 순간의 장면으로 머릿속에 떠올려 졌기 때문이다. 즉, 상자들은 본인의 기억 과정과 심리를 실제 공간에 투사시키기 위한 하나의 장치들이다. 그리고 상자 안에 개인의 감성과 심리 표현 및 상상력에 의한 심상의 일체화 과정을 표현함으로써 독자적인 작품 세계를 만들어, 보는 이들과 소통하도록 하였다. 상자 안에 잃어버린 어린 시절과 그것을 그리워하는 꿈이 간혀 있는 본인의 작품은 사람들로 하여금 추억과 꿈을 상기하게 했다.

본인이 ‘기억의 조각’이라고 칭하는 상자들의 안에 작업을 전개함에 있어서 무엇보다 중요하다고 생각한 것은 나타내고자 하는 이미지를 구체화 하도록 도와주는 표현 기법과 소재였다.

작가가 작품을 제작할 때나 작품을 바라볼 때 항상 문제가 되는 것은 대상을 포착했을 때의 느낌인데, 이 느낌은 단순하게 감각에 의존하는

차원에서 머무는 것이 아니라 보다 복잡한 과정, 즉 지각하고, 기억하고, 구체화된 표현 방법을 통해 대상화하게 된다. 그러기 위해서는 무엇보다 중요한 것은 작품을 구체화하도록 도와주는 표현 기법과 소재를 알맞게 사용하는 것이라 할 수 있다. 물론 본인의 작품은 나무상자라는 공통된 소재가 있지만 그 안에 담는 내용이 각각 달라짐에 따라서 작은 소재라도 그 선택과 표현이 중요한 문제가 되었다.

현대에 들어 조각에서 나타나는 다양성은 그대로 조각 소재의 다양화를 의미한다. 이는 형태뿐만 아니라 소재도 조각에 있어서 이제 중요한 의미를 지니게 되었다는 뜻인데, 소재는 단순히 형태를 지탱하는 물리적 매체에 그치는 것이 아니라 조각, 그 자체를 성립 시키는 결정적인 요소가 되었다. 그리하여 오늘날 조각에서 전통적인 대리석이나 브론즈 외에도 시멘트, 철, 유리, 종이, 형겔 그리고 빛(光)까지도 조각의 재료가 되고 있다는 사실을 목격하게 되는 것이다.²⁾

또한 본인의 상자작품은 어린시절의 ‘기억’과 ‘환상’이라는 것에 초점을 두고 제작 된 만큼, 보는 이에게 신비스럽고 새로운 현실을 전해주고 싶었다. 그리하여 이에 여러 재료를 갖다 붙이는 ‘폴라쥬’³⁾ 기법은 본인 작품의 환상성을 나타내기에 알맞은 표현 기법이라고 생각 되었다.

2) 유성웅, 「世界彫刻史 II」, (주)한국색채문화사, 1993, p.467

3) 폴라쥬: (프.collage. “붙이다”는 뜻의 coller에서 유래) 쉽게 말해 ‘종이 붙이기’로서 1910년경 피카소, 브라크가 시작한 큐비즘의 한 표현 형식을 말하며, 1912년 이후 미술에서 사용하는 개념으로 1950년 이후 유행하였다. 그림물감을 그리느 대신 포장지, 신문지, 우표, 기차표, 상표, 인쇄물 등의 작은 것에서부터 모래, 깃털, 철사, 종이, 돌, 쇠 조각등에 이르기까지 이물질들을 모두 발라 붙여서 보는 사람들로 하여금 부조리한 충동이나 아이러니컬한 연쇄반응이 일어나도록 출발되었다. 피카소와 브라크의 폴라쥬 기법은 빠삐에 콜레(papier colle)라고 불렀으며, 화폭에 이질적인 단어나 숫자가 프린트 된 종이를 붙여 넣는 방법이다. 이후로 주목할 만한 폴라쥬 작품은 다다이

본인의 작품에 ‘콜라주’를 이용한 것은 ‘꿈’과 ‘환상’을 연구했던 초현실주의 작가들의 작품 세계에서 근원을 찾을 수 있다. 비실재적인 세계를 조형적으로 나타내는 방법에 대해서 초현실주의자들은 일련의 자유롭고 특유한 방법을 만들어 내었는데, 우연이나 자동성을 강화하기 위해서 사용한 콜라주(collage)나 문지르기(frottage), 흘러내리기(decoupage)에서 방법상의 발전을 볼 수 있다.

일상적인 현실에서 볼 수 없는 물질과 물질끼리의 영합, 꿈과 현실의 융합이 이루어 질 수 있는 것은 이와 같이 직접적이면서도 비약적인 방법 이외에는 불가능한 것이었다. 그러한 결과로 쌓인 것은 자명한 것으로 알고 있던 사물이 갑자기 낯설고 새삼스럽고 또한 경이로운 것으로 탈바꿈한 것 들이다. 그것은 따라서 비합리적이며 수수께끼 같고 환상적이며 신비스럽기조차 할 수 있다.⁴⁾

이렇듯 본인은 여러 가지 재료들(사진, 나무, 잡지, 신문 등)을 콜라주 기법을 사용하여 표현함으로써 작품에서 추구하고자 하였던 ‘기억’과 ‘환상’이라는 주제를 적절히 나타낼 수 있었다. 본인의 작품에서의 콜라주 기법은 본인의 감성을 연결 짓는 것으로 물질적인 매개체나 조형수단을 넘어서 개인의 감성과 심리의 표현 및 상상력에 의한 심사의 일체와 과

스트들의 것이라고 볼 수 있다. 피카소 시절에만 해도 콜라주는 광고전단이나 악보를 붙이는 정도, 그리고 좀 더 심해 해봤자 등나무 의자를 가다 붙이는 정도였다. 다다이즘에 있어서는 이 방법이 한층 대담하게 이루어지면서 마침내 콜라주로 발전하게 되었다. 그것이 초현실주의로 전해지면서부터 그 응용의 영역이 더욱더 확대되어 비유적, 상징적, 연상적인 효과를 거둔다. 찢어 붙이는 재료로는 잡지나 카탈로그를 오려 내거나, 사진이나 책의 삽화 단편 등도 사용되었다. 이를 이용한 대표적인 작가로는 에른스트가 있다.

4) 박래경, 서양미술전집 23(에른스트, 달리, 미로), 한일사, 1978

정을 표현함으로써 독자적인 작품 세계를 만들어, 보는 이들과 소통하기에 적절하다고 생각된다.

또한, 본인의 기억 과정과 환상을 실제 공간에 투사시킨 상자들을 벽에 붙이는 설치 방법을 통해서 마치 머릿속에 부유하듯 떠다니는 어린시절의 기억들을 현실 세계로 데려와 보는 이 마다 향수를 불러일으키며, 유희적인 흥미와 더불어 새로운 세계를 만들어 낸다.

3. 작품 분석



【작품 1】 오즈 환타지/ 나무상자, 나뭇조각, 사진, 신문지, 파이프 조각/
가변크기/ 2006

【작품 1】 오즈 환타지

재 료 : 나무 상자, 나뭇조각, 사진, 신문지, 잡지, 파이프 조각

크 기 : 가변크기

제작연도 : 2006

- 제작방법 : 1) 나무상자는 핸디코트를 칠하여 건조 후 사포로 갈아 내고 그 위에 다시 무광 바니쉬를 칠하여 정리하였다.
- 2) 나무 상자 안에는 아크릴 물감을 칠하고 나무판, 사진, 파이프 등을 잘라 붙여서 제작하였다.
- 3) 이 외에도 풀라쥬, 프로타쥬, 스크래치 등의 표현기법을 사용하였다.

본인이 어린 시절에 읽은 동화에 대해 그 당시 느꼈던 감동을 회상해보고 동화의 내용을 바탕으로 하여 작품을 제작하였다.

나무상자는 ‘어린 시절의 기억’을 뜻하며, 어린시절 동화를 보고 느꼈던 것들을 나무상자 안에 표현하였다. 또한 대부분의 나무상자 겉면에는 흰색을 칠하였는데, 어린시절의 순수함 나타냄과 동시에 작품 전체의 통일감을 주는 장치가 된다.

각각의 상자마다 여러 가지 재료를 사용하여 풀라쥬하였고, 프로타쥬, 스크래치 기법 등도 사용하였다.

전체적으로 동화의 내용을 들어내면서도 어린시절의 상상력을 재현한다는 의미에서 유아적인 느낌으로 표현하였다.



【작품 2】 오즈 환타지-나만의 여행 /나무상자, 나뭇가지, 병, 사진, 말 인형
/50×40×10 /2006

【작품 2】 오즈 환타지- 나만의 여행

재 료 : 나무상자, 나뭇가지, 병, 사진, 말 인형

크 기 : 50 × 40 × 10

제작연도 : 2006

제작방법 : 1) 나무 상자는 조립 후 사포질을 하였다.

2) 나무 상자 안에는 아크릴 물감을 칠하고 나무판 위에 그림을 그려 잘라 붙였다.

3) 그 밖에 마른 나무 가지, 빈 병, 인형 등을 꼴라쥬 하였다.

본인의 작업은 어린 시절 동화를 보고 상상한 것들을 본인의 주관과 감성대로 재해석하고 거기에 현재의 또 다른 감흥을 더하여 표현한 것이다.

【작품 2】는 본인이 어린 시절 동화를 읽고 자신을 동화에 투영시키는 과정에서 생겨난 재밌는 상상을 소재로 만든 것으로, 동화처럼 환상의 나라를 여행한다는 설정을 하였다.

모든 상자 안에는 파란색 유화 물감을 칠하여 환상적인 분위기를 나게 표현하였고, 각각의 상자에는 이야기의 전개에 맞게 표현하기 위해 나무판에 직접 그림을 그려 붙여 넣기도 하였으며, 인형, 나뭇가지를 붙이기도 하였다.

이 작품을 통해 기억 속에 묻혀있었던 순수한 어린시절의 상상을 작품으로 이끌어 내어 본인의 작품을 대하는 사람들 저마다 간직한 유년시절의 기억을 떠올리게 하고, 어린 시절 순수했던 자신을 되돌아봄으로써 아직도 자신에게 남아있을 어린 아이와 같은 순수함을 이끌어 낼 수 있는 기회를 마련해보고자 하였다.



【작품 3】 오즈 환타지- 꿈속으로/ 나무상자. 사진전사지/ 가변크기/ 2006

【작품 3】 오즈 환타지- 꿈속으로

재 료 : 나무 상자, 사진 전사지, 못

크 기 : 가변크기

제작연도 : 2006

- 제작방법 : 1) 나무상자는 스테인을 칠하여 건조 후 사포로 갈아 내고 그 위에 다시 니스를 반복해서 칠하여 건조하였다.
2) 나무 상자 안에는 핸디코트를 바르고 사포로 갈아 정리하였다.
3) 사진을 전사지에 프린트하여 상자 안에 전사하였다.

사람은 누구나 잘 때 꿈을 꾸다. 본인은 어린 시절 꿈속에서도 새로운 세상이 펼쳐진다고 생각했었다.

지금 생각해보면 참으로 어린이다운 상상이지만 가끔 그 기억이 본인에게 새로운 활력을 주기도 한다. 사람은 성인이 되면서 원하던 원하지 않던 갈등을 겪게 된다. 가끔은 이런 모든 것을 잊고 잠에 빠져 꿈속의 행복한 세상에 빠져들고 싶다는 생각을 한다. 잠에 빠져들어 자신만의 행복한 꿈나라에서 현실의 괴로움을 잠시 동안이나마 잊어보고자 하는 생각에 이 작품을 제작하게 되었다. 꿈속의 내용을 작품에 표현하기보다는 현실을 잊고 꿈에 빠져드는 그 과정에 매력을 느껴 점점 잠이 드는 모습을 작품에 표현하였다.

【작품 3】은 상자 자체에 경첩을 붙여 마치 책처럼 닫을 수 있게 제작되었는데, 상자의 한 쪽은 현실의 갈등과 괴로움, 상처를 못 자국으로 표현하였고, 다른 한 쪽에는 현실을 잊고 잠에 빠져드는 과정을 단계 별로 표현 하였다. 상자 별로 사진을 전사지를 이용하여 전사하였으며, 점점 갈수록 잠에 깊이 빠져 현실의 괴로움을 까맣게 잊게 된다는 내용을 표현하였다.



【작품 4】 오즈 환타지/ 나무상자, 나뭇조각, 사진, 철망, 병, 석고인형/
가변크기/ 2006

【작품 4】 오즈 환타지 - 두 번째 여행

재 료 : 나무 상자, 나뭇조각, 사진, 철망, 병, 석고인형

크 기 : 가변크기

제작연도 : 2006

제작방법 : 1) 나무상자는 핸디코트를 칠하여 건조 후 사포로 갈아 내고 그 위에 다시 무광 바니쉬를 칠하여 정리하였다.
2) 나무 상자 안에는 아크릴 물감을 칠하고 여러 가지 재료를 잘라 풀라쥬 하였다.
3) 이 외에도 스크래치, 프로타쥬 등의 표현기법을 사용하였다.

흰 상자는 순수했던 어린시절의 기억을 뜻하며 그 안에는 어린시절에 생각했던 신비스러운 환상을 연상하게 하는 하늘색을 칠하였다.

【작품 4】에서 쓰여진 하늘색은 본인의 내적 정신적 감동을 드러내며, 작품 이미지의 극대화를 연출하여 보는 이에게 새로운 감흥을 불러 일으켜 각각의 기억과 연상을 돕는 역할을 한다.

또한 각각의 상자 안에는 어린시절을 생각나게 하는 인형이나 사진을 풀라쥬하여 재미있게 표현하려 하였다.

인형의 얼굴이나 손은 어린시절에 갖고 놀던 추억이 깃든 물건으로 이제 지나가버린 어린 시절과 그것을 그리워하는 마음을 표현한 것이다. 또한 작은 소녀의 사진이나 천사 사진을 넣어 본인의 모습을 은유적으로 표현하였다.

Ⅲ. 결 론

본 논문에서 본인은 어린시절에 읽었던 동화와 동화에 대해 상상했던 기억을 상징적으로 형상화한 작품들의 정체성에 대한 물음에 근거를 두고 작품을 연구하였다. 지금은 가질 수 없는 어린시절의 감수성을 그리워하며 본인 작품의 이론적 배경이 되는 환상의 의미를 고찰하고 본인의 심상을 표현하기에 적합한 기억 이미지의 조형적 표현과 원리를 파악하고자 하였다.

먼저 본인의 작품이 동화의 환상과 어린시절의 기억을 반영하는 작품이라는 기본적인 틀에 입각해서 본인의 작품 속에 나타나는 환상과 기억의 이미지들이 어떤 관점에서 해석 되어지고 표현하였는지를 논하였고, 이를 통해 환상과 기억의 일부분이 작품제작에 있어서 어떤 방식으로 재현되었는가에 대해 분석하였으며, 또한 본인의 작품에서 추구하는 BOX 작품을 통한 작업과정을 전개시키면서 나타나는 표현의 실재를 구체적으로 살펴보았다.

또한 본인 기억속의 환상의 이미지들을 통하여 현재가 기억하는 과거의 흔적을 연상시키고, 회상을 통하여 느껴지는 정서를 상징적으로 표현한 본인의 사고와 감성을 되짚어 보고자 하였다.

본인은 작품에서 본인의 감성과 심리 표현 및 상상력에 의한 심상의 일체화 과정을 표현함으로써 독자적인 작품 세계를 만들어, 보는 이들과 소통하도록 하였다. 그럼으로써 자신의 존재를 경험하는 동시에 감상자에게도 본인 작품의 의도를 체험할 수 있는 기회를 연 것에 본인의 작업은 의의를 가진다.

앞으로 본인은 작가적 의식을 확고히 하며, 다양한 재료와 표현 방법을

통해 깊이 있는 조형세계를 이어나가고자 한다. 또한, 상징적 표현방법과 조형성을 모색하여 끊임없는 자아 탐구와 조형실험을 통해 앞으로 지속적인 창작활동을 할 것이다.

참 고 문 헌

이 정 희, 「프랭크 바움의 <오즈의 마법사>: 신화적 상상력의 상실과 회복의 미학」, 영어영문학 제 46권 3호 847-871, 2000

홍 성 식, 「아동문학의 환상성 실현 방식」, 한국문예비평연구, 2005

김 형 효, 「베르그송 철학」, 민음사, 1991

유 성 응, 「世界彫刻史」, 한국색채문화사, 1993

박 래 경, 「서양미술전집 23(에른스트/달리/미로)」, 한국일보사, 1974

박 은 주, 「색채조형의 기초」, 미진사, 1989

ABSTRACT

The study of symbolic expression of fantastic image in fairy tale

- Focused on my works -

Han, Kyu Ree
Department of Sculpture of
Graduate School
Sungshin Women's University

Everyone has ever created the own fancy world in childhood. In our childhood, we created everything with imagination without being rational or reasonable. But, when we grew up, we are losing the fancy world that we imagined due to actuality and we cling only to the a conflict of the actual. As the conflict of the actual is repeated, we close our mind gradually and live in the area of unconsciously-fixed recognition.

When we get tired in a daily life, we chance to look ourselves that get used to such the life, and want to escape from the life. As our childhood's purity disappears and we have only the fixed thoughts, we feel skeptical for ourselves.

We keep trying to get back to the childhood's pure mind but we don't recover our childhood's purity. Then, we miss the chance to

look back over ourselves.

I attempted to look back the own pure childhood by considering that everyone miss purity of childhood that can never be regained, and to recover such purity through the work.

Accordingly, this study was intended to described how I started my work that reproduced the childhood's memories about fairy tales through a wood box, and what kind of message I tried to contain.

Therefore, three chapters of 'opinion on a theme setting', background of work creation, and work analysis based on the work for it.

Chapter 1 as the introduction, described the process of the work in setting the theme of 'the fancy of fairy tale' and 'childhood's memory' and forming it, and mentioned the purpose, method and range of the study.

Chapter 2 as the main body, described how the images of phantoms and memories in my work were interpreted and expressed, based on the basic framework expressing that my work includes the fairy tale's phantoms and childhood's memories.

Also, Chapter 2 described the picture of the work, and the production method & contents of the work in order to explain the individual work.

Chapter 3 as the conclusion, summarized the whole contents of the study and suggested a direction of future work activity by describing the final goal of my work.

