



## 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](#) 

노 신 경 교수 지도  
석사학위 청구논문

# 무의식을 통한 꿈 이미지 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

2022

성신여자대학교 대학원

동양화과

한 희 원

# 무의식을 통한 꿈 이미지 표현연구

- 본인의 작품을 중심으로 -

노 신 경 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2021년 11월

성신여자대학교 대학원


동양학과


한 희 원


# 인 준 서

한희원의 석사학위 논문으로 인준함

2021년 11월

심사위원장 유 은 래 

심사위원 노 신 경 

심사위원 권 기 범 

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

본 논문은 2018년부터 2020년까지의 작품을 토대로 2020년 석사학위 청구 전 전시에서 발표된 작품을 중심으로 무의식의 기반이 되는 자동기술법을 토대로 행위로서 표출되는 감정과 내면의 재현을 시각화한 작품들에 대해 기술되었다.

무의식은 현재까지 예술계에 지속적으로 나타남으로 보아 예술에 있어서 필연적인 요소임을 알 수 있다. 무의식의 세계를 예술로 이끌어낸 초현실주의자들은 현실에서의 논리와 합리적 사고를 벗어나 비합리적인 것에 집중했고, 이러한 태도는 회화에서 미학적인 외관이 아닌 의미를 더 중시하는 모습으로 이어졌다. 꿈과 무의식의 세계를 탐구하고 보여주기 위해 기존의 기법에서 해방된 원동력과 무의식, 자아, 그리고 내면탐구를 하는 모습들이 합쳐지면서 현대미술은 액션페인팅 등의 행위를 기반한 다양한 기법들을 보여주게 되었다.

예술가들이 무의식을 찾는 장소는 현실이 아닌 초현실적인 공간에서 이루어지게 된다. 무의식을 바탕으로 작업을 하는 연구자 또한 꿈이라는 소재를 통해 감정과 내면을 들여다본다. 그리는 행위는 작업창조에 주요한 요소가 되었고, 무의식적인 요소인 행위는 의식적으로 그리는 행위의 활동범위를 뛰어넘으며 점차 확장되었다. 활동을 하고 있는 시간에도 영향력을 선사할 수 있게 꿈은 창조에 있어서 중요한 징검다리 역할을 해준다. 의식상태와 무의식 상태 사이에서 보여진 꿈들은 각인되어 기억이 가능한 순간 뿐 만 아니라 기억하지 못하는 순간조차도 그 흔적이 묻어나게 된다. 이를 본인은 무의식의 상태인 몸을 주체로 삼아 꿈에서 깨어난 뒤의 남아있는 감상들을

느끼며 자동기술적인 행위로 표출해 나가며 이미지를 구현한다.

본인의 작품은 이미지의 재현보다는 완성해 가는 행위의 과정과 매체의 우연성에 중점을 두고 있다. 행위로 인한 꿈 이미지의 기록이 쌓이며 꿈 안에서 느꼈던 감정들과 무의식적인 기록으로 남긴 이미지들이 일치성을 띄는 것을 보면서 비로소 본인이 느꼈던 꿈이 무엇이었는지를 알게 된다. 꿈은 과거와 일상생활의 연속이며, 의식과 무의식의 표상이었다. 본인은 상상속의 이상향을 구현하는 것이 아니다. 꿈으로서 다시 되새겨진 과거의 경험들을 화면위에 행위로서 표출하는 것이었다.

위의 내용을 토대로 본 논문은 꿈이라는 소재로 연구자의 내면을 탐구하고 예술적으로 표출되는 과정과 그에 따른 무의식적인 표현, 그리고 우연성을 띄는 기법의 구성을 함께 살펴보았다. 또한 꿈을 통해 발현된 내면이 행위로 표출되는 영감의 순간을 바탕으로, 무의식적으로 표출한 우연성과 의식이 개입된 계획성의 조화로 기록된 꿈 이미지를 보여주었다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
II. 본론 .....	5
1. 예술에서의 무의식 .....	5
2. 무의식에서 창조되는 꿈 이미지 .....	10
3. 작품설명 .....	16
III. 결론 .....	43

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 부 록

## 작 품 목 차

【작품 1】 정도 I, 장지에 혼합재료, 116.8×91.0cm, 2017 .....	17
【작품 2】 정도 II, 장지에 혼합재료, 116.8×91.0cm, 2017 .....	18
【작품 3】 몽몽(夢朦), 장지에 혼합재료, 97.0×130.3cm, 2019 .....	20
【작품 4】 당신은 어떤 꿈을 꾸나요, 16.0×22.0cm, 장지에 혼합재료, 2018	23
【작품 5】 백일몽, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019 .....	27
【작품 6】 白日夢, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019 .....	28
【작품 7】 기억나지 않는 그날의 일기, 72.7×60.6cm, 장지에 혼합재료, 2020 .....	30
【작품 2의 일부】 당신은 어떤 꿈을 꾸나요, 16.0×22.0cm, 장지에 혼합재료, 2020 .....	31
【작품 8】 푸른 밤, 97.0×130.3cm, 장지에 혼합재료, 2020 .....	33
【작품 9】 어느 날, 새벽 2시 19분, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019	35
【작품 10】 어느 날, 어스름한 새벽, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019 ..	36
【작품 11】 어느 날, 맑은 저녁, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019 .....	39
【작품 12】 어느 날, 한낮, 한때, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019 .....	40

## I. 서론

모든 사람들은 꿈을 꾸다. 꿈을 꾸는 사람들의 공통점은 꿈을 꾸고 있을 때는 수면상태임을 깨닫지 못하고 당연하게 여기다 잠에서 깨어나고 나서야 비로소 수면상태 이었음을 자각한다는 것이다. 우리는 시각, 후각, 촉각 등 오감에서 보고 듣고 느끼는 것들을 현실로 받아들이지만, 꿈을 꾸는 동안에는 이런 오감들이 잠시 중단되며 현실적인 감각에서 발생하는 것들과 머릿속에서 발생하는 것들이 일치하지 않는다고 느끼기 때문에, 오감이 깨어난 후가 되어서야 비현실임을 알게 된다. 이런 비현실적인 요소 덕에 꿈은 “백일몽”이라는 또 다른 이름으로 불리며, 현대인들뿐 만 아니라 예로부터 이상향과 도피처로서의 대표적인 장소로 여겨져 왔다. 현실을 외면하고 저 너머의 이상적인 세계를 찾는 모습은 예술세계에서도 찾아볼 수 있다.

의식이 가능한 물체의 모방과 분석을 토대로 하는 기존회화에서 형태와 조형의 분석이 20세기 추상미술의 탄생에 있어 주 요인이지만<sup>1)</sup>, 과거의 기성질서들을 파괴시키고 정신해방의 표현을 위해 추상적 기법을 적극 사용하는 다다와 초현실주의의 탄생은 무의식이라는 대상이 예술에서 체계화된 작업으로써 인식이 된 순간이었다. 초현실주의로부터 탄생된 수많은 회화기법들은 무의식과 내면세계에 대한 탐구를 바탕으로 탄생한 것들이기에 기존의 모방을 통한 회화에 익숙한 예술계에 큰 영향을 미쳤다. 이 회화기법들은 추상표현주의 라는 이름으로 여전히 현대미술에서 빈번하게 보여 지고 있으며 동시에 무의식을 탐구하는 모습을 확인할 수 있다.

예술에서 새로운 세계의 연장선이자 근원이 되는 무의식은 정신분석학자의 프로이트의 학설을 근거로 의식에 감지되지 못하는 본인의 잠재의식이자

---

1) 박우찬 저, 『추상, 세상을 뒤집다』, 재원, 2015 p.118.

자아이며, 진정한 인간정신의 본질임을 알 수 있다.<sup>2)</sup> 프로이트의 빙하 구성 이론에 따라, 의식이 가능한 차원은 고작 일부분에 불과하며 이는 우리 자아의 일부에만 영향을 미치지 못한다고 볼 수 있다. 반면 수면위의 의식차원의 빙하, 그 외는 모두 잠재의식부분이며, 인지하지 못하는 부분의 영역은 자아에 영향을 미쳐 우리의 심리구조를 구성함을 알 수 있다.<sup>3)</sup> 잠재의식은 발견될 수 없지만 대신 특별한 흔적을 남긴다. 이는 무의식속에서의 행동, 최면, 꿈 등의 방법을 통해 확인 할 수 있으며, 본인의 무의식은 꿈이라는 소재를 통해 탐구된다.

본 연구자는 감정의 흔적을 토대로 꿈 이미지를 구현한다. 감정의 흔적을 토대로 구현함은 시각적인 정보를 통해 얻은 형상을 모방하는 구현이 아닌 본인의 정신활동과 꿈을 체험하고 난 후에 남아있는 감정들에 의지해 저 깊은 무의식에 묻힌 힘을 이끌어내어 행위로 표출함을 말한다. 기존의 회화가 선으로 윤곽을 사용해 조형과 배경간의 구분을 경계 짓는다면, 본인의 작업은 순수한 행위로 생기는 우연적 효과로 나타난 점, 선, 면을 조형자체로 활용해 배경과의 구분을 흩어 놓으면서 기존 회화가 가진 화면속의 공간감과는 다른 시각적인 공간감을 보여준다. 본인은 이러한 우연성의 개념으로 작가의 의도성이 주가 되지 않으며 작업과정에서 발생하는 예기치 않은 우연으로 작품의 일부가 될 수 있다는 점에 주목하여 행위를 통한 표현방법을 사용하게 되었다. 행위로 표현된 조형성이 가진 우연성을 통해 계획적이고 의식적인 창조과정정보다는 창조행위와 그로인한 작품 안의 우연적인 요소를 통한 자연스러운 표현을 강조하며 나타내고자 꿈 이미지 작업을 시작하게 되었다.

또한 본인의 그림들은 눈이 아니라 무의식에서 흘러나온 과거와 내면에서

---

2) 유가월, 「우연성의 재해석을 통한 자아탐색 표현 연구 -본인의 작품을 중심으로-」, 서울대학교 대학원 동양학과 석사학위논문, 2016, p.18.

3) 황순향, 『프로이트의 무의식과 의식의 동질성과 이질성의 문제-자아와 초자아의 문제를 중심으로』, 경남대학교 인문과학연구소, 2017, pp.261-262.

유래된 부분이 더 많다. 사람들은 인생의 시간들을 통해 많은 경험들을 쌓는다. 우리는 시간이 삶을 지배한다고 여기지만, 기억은 경험의 시간적 흐름의 순서로 배열되지 않는다. 게다가 잠든 상태에서의 감각의 부재로 우리는 외부세계에서 아무런 감각정보도 습득하지 못하기 때문에, 꿈속에서 마주하는 형상은 외부의 영향이 아닌 내부. 즉, 과거의 경험, 본인에게서 나온 것임을 명백히 알 수 있다. 뇌는 그동안 습득했던 사물, 지식, 감각 등에 의거해 꿈을 구성하기 때문에 따라서 꿈에서 마주한 경험은 과거의 회상임이 더 적합하다. 일상에서 오는 체험들은 본인의 내면으로 들어가 자리 잡고 있다가 어느 날 언제 어떻게 겪었는지도 모를 경험이 꿈과 감정혼적의 이미지로 재 표현이 되면서 비로소 의식적인 기억이 된다. 도피처로서의 꿈에 대한 갈망과 깨어나면 느껴지는 상실감, 우울의 혼적으로 시작한 감정드로잉이 한 장 두 장 씩 쌓여 어느새 편안한 감정혼적 드로잉까지 번졌을 때, 비로소 본인이 표현하고 있던 것은 꿈의 이미지이자 무의식, 더 나아가 본인의 내면임을 깨닫게 되었다. 본인의 작업은 석사청구전의 제목인 Dream dairy에서 알 수 있듯이 특별할 것 없는 일상을 기록하는 일기처럼, 꿈을 꾸고 나서 혼적처럼 남아있는 감정을 다시 느끼며 기록하는 하나의 그림일기이다. 본인은 여전히 현실을 잠깐 떠나 쉼을 얻어가는 이상향의 장소로서 꿈을 바라본다. 그러나 꿈에서 깨어난 뒤, 더 이상의 상실감은 느끼지 않는다. 기억하지 못하는 꿈이라도 매일같이 마주하고 있으며, 그 꿈은 본인의 내면으로부터 나온 이미 경험한 과거의 파편임을 알고 있기 때문이다.

본 논문에서는 꿈을 꾸고 난 뒤에 남아있는 감정이나 기억의 이미지들을 이용해 비시각적이고 추상적인 개념을 색과 형태로 조합하고 구성하며 시각적인 이미지로 드러내고자 한다. 그러면서 이상향과 도피처로서 인지했던 꿈을 과거의 경험들이 재구성되어 다시 보여 지는 것으로 재인식 하고 꿈의

이미지를 형성하는 과정에서 깊이 잠들어 있는 무의식을 의식적인 단계로 끄집어 내하고자한다.

본 논문의 본론 1장에서는 예술에서 나타나는 무의식을 찾는 장으로 무의식이념을 바탕으로 한 초현실주의 예술과 그로부터 파생된 회화기법들에서 나타나는 예술성 무의식의 관계를 설명하고자 한다.

2장에서는 프로이트의 자아를 구성하는 개념 중 본능을 담당 하고 있는 ‘이드’를 바탕으로 예술가들에게 있어 무의식이 언제 발현이 되며 어떻게 창조 의 밑거름이 되는지 설명하고자 한다.

3장에서는 초현실주의 예술에서 파생된 추상표현주의 회화기법을 바탕으로 작업한 본인의 작품 이미지들을 통해 내면과 감정을 확인하며, 시각적인 이미지로 구상하는 행위의 과정을 통해 본인에게 있어서의 무의식과 감정을 유도하여 의식적으로 재인지해 보고자 한다.

## II. 본 론

### 1. 예술에서의 무의식

비시각적이었던 예술적 영감을 시각적인 예술작품으로 창조 변환시켜 보여주는 능력을 지닌 예술가들에게 예술표현에 있어서의 무의식과의 관계는 불가분의 관계라고 볼 수 있는데, 그들이 얻는 예술적인 영감은 바로 그들의 내부인 본인 즉, 무의식의 영역으로부터 나오기 때문이다. 무의식이란 의식 아래의 의식으로서 본래 의식되지 않는 것을 의미하지만, 이는 무의식이 의식이 없음을 뜻하는 것이 아니다. 사실상 무의식이란 의식적인 체험이 기억내용으로서 다시 새로워진 심층화된 잠재적 활동력임을 뜻한다. 즉 의식적으로 체험한 것들이 머릿속에 잠재되어 잠재적으로 작용하는 정신활동을 말하며<sup>4)</sup> 무의식은 억압된 생각과 감정, 나아가 충동들을 원시적인 형태로 보존하고 있는 역동적인 장소라고 할 수 있다. 그렇기에 무의식은 가리워진 기억이자 은폐된 의식이므로, 결코 그것의 실재에 다가갈 수는 없지만, 표출되는 행위를 통해 유추할 수 있기 때문에<sup>5)</sup> 무의식은 예술창작에서 우연성, 돌발성, 비논리성의 등의 특징으로 나타난다. 표출된 무의식의 이미지는 논리적인 설명이 붙을 수 없는 영역이다. 회화에서 나타나는 무의식의 근원은 인과관계 없이 갑자기 등장한 것이 아니라, 축적된 잠재의식이 본능으로 탈바꿈 하여 흘러나온 복잡한 덩어리 이며, 회화영역에서의 무의식은 초현실주의시대에서부터 본격적으로 두각을 나타내기 시작한다.

4) 박선민, 「무의식을 통한 환상적 이미지 표현연구」, 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1999, p.2.

5) 박주원, 『자아와 문화의 정체성, 불안과 불만의 문화정치학 - 프로이트(S. Freud) 정신분석학의 정치사상적 접근』, 21세기 정치학회보, 2019, pp.6-7.

1차 세계대전이 발발하자 과학기술의 발전과 기계문명이 인간의 미래를 책임질 것이라는 기대는 산산이 무너졌다. 사람들은 살육과 파괴를 일삼았으며 지옥 같은 현실에서 벗어나기 위해서는 무언가 새로운 대안이 필요했다. 그것은 무의식의 세계였고, 무의식은 초현실주의자들의 이념의 밑바탕이 되었다.<sup>6)</sup> 무의식에 남아있는 감정, 충동, 욕구들을 색채와 형태를 통해 외부로 노출시켜 주는 것이 그들의 목표였으며<sup>7)</sup> 상상력의 해방과 사실주의적 태도를 비판한 앙드레 브르통의 의견처럼 초현실주의자들은 내면에 집중함으로써 자아의 진정성을 표현하고자 하는 내면의 목소리를 듣고자 했다. 초현실주의자들은 우연한 사건과 행동, 수면과 꿈 등과 같은 의식의 부재상태, 즉 무의식에서 찾아오는 말들과 이미지를 순간적으로 붙잡아 “사고의 받아쓰기”를 하는 자동기술법이라는 방법을 고안해 일상적으로 이해할 수 없는 이미지를 창조했다.<sup>8)</sup> 그 결과 초현실주의 화가들은 지배적인 표현양식에 반대하는 초현실적 예술을 추구하며 표현의 자유를 얻게 되었다. 프로타주와 콜라주와 같은 초현실적 구성방법과 함께 오토마티즘<sup>9)</sup>의 영역을 확장해 나갔고 이후 오토마티즘은 초현실주의 화가들이 자신의 이념을 바로 보여줄 수 있는 대표적 수단이 되었다. 이 이념은 더 발전해 1940년대의 미술계를 주도한 미국 추상표현주의의 드리핑, 액션페인팅 등의 무의식적 표현을 극대화 할 수 있는 기법들이 되었고 미술계의 한 획을 그어놓았다.

6) 박우찬 저, 『추상, 세상을 뒤집다』, 재원, 2015, p.208

7) 박우찬 저, 『추상, 세상을 뒤집다』, 재원, 2015, p.119.

8) 박일호 저, 『손에 잡히는 서양미술사』, 미진사, 2018, p.172.

9) 오토마티즘 : 자동기술법(automatism)이라고도 하며, 초현실주의 작가들이 사용한 기법으로 무의식적 자동작용, 자동 묘법(自動描法)이라고도 한다. 자동기술법은 초현실주의 미술에 있어서 가장 중요한 개념으로 20세기 미술 및 문학에까지 영향을 미쳤다. 엄밀하게 《초현실주의 선언》에 ‘이성에 의한 일체의 통제 없이, 또는 미학적·윤리적인 일체의 선입견 없이 해하는 사고의 진실을 기록하는 것’이라고 되어 있듯이, 의식 하의 세계를 탐구하기 위하여 사용하는 방법이라 볼 수 있다. 즉 모든 습관적 기법이나 고정관념, 이성 중의 영향을 배제하고 무념누상의 상태에서 손이 움직이는 대로 그리는 것을 말한다. 이렇게 되기 위해서는 특히 잠든 것도 아니고 깨어 있는 것도 아닌 중간상태가 좋은데, 여기서 자연스럽게 표출되는 선이나 형태 또는 말은 무의식 세계를 투영하고 있다. 월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1991, p.387

추상표현주의의 무의식의 영감은 창조결과에 그치지 않았다. 만들어진 결과물에 이성적인 판단을 보류하고 작품의 결과보다는 무의식적인 과정을 더 중요시 여긴 덕에, 더 나아가 현대미술에서는 완성된 작품뿐만 아니라 작품을 제작하는 과정까지 작품으로서의 주목을 시작하며 새로운 예술의 영역을 확보하기 시작했다. 20세기의 현대 미술가들은 작품과 작품을 창조하는 퍼포먼스를 분리해내기 시작했고, 완성된 작품만을 보여주는 것이 아닌 처음부터 끝까지 우연성을 바탕으로 제작되는 퍼포먼스는 그 과정 자체로 작품이 된 것이었다. 이 중 추상표현주의의 선두주자 이자 퍼포먼스의 대가 잭슨 폴록을 예시로 들어보면, 그는 행위 자체를 예술이라고 보았다. 그리는 행위는 후에 흉내는 낼 수 있겠지만, 당시에 발현된 행위는 잭슨 폴록 당사자 일지라도 똑같은 반복이 불가능하며 바로 그 순간에만 만들어진 것이다. 예측 가능할 결과를 위해 액션을 취한 것이 아니라 행위의 결과로 나타난 우연성을 강하게 띄고 있기 때문에 똑같이 재현을 하려해도 할 수 없다. 당시의 폴록의 행위는 유일무이한 움직임이라는 것이다. 그는 행위 자체에 대한

이미지를 제공 중 이었으며, 역동적이고 육체적인 움직임이 화면 안으로 연결되어 완성된 이미지만으로서의 예술작품 뿐만이 아니라 그것이 창조되는 과정 또한 예술작품으로 분리를 시키는데 성공했다. 이렇게 예술가의 잠재된 무의식은 조형성의 표출로 국한되지 않고 우연성을 강조한 제작과정의 행위까지로 확장되었다.<sup>10)</sup> 무의식을 강조한 오토



<그림1> 액션페인팅을 하는 잭슨폴록

10) 권선정, 「추상표현주의 액션 페인팅의 우연성에 관한 연구 -잭슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로-」, 한국교원대학교 대학원 초등미술교육전공 석사학위논문, 2004pp.69-73.

마티즘에서 영감을 받아 생성된 미국의 추상표현주의는 무의식의 영감을 창조과정 또한 퍼포먼스라는 예술작품으로써 확장시키며 모방과 객관적인 이론을 바탕으로 완성하는 조형성만을 작품이라 여겼던 예술계에 큰 충격을 안겨주었고 미국의 현대미술을 독자적으로 분리시켜주며 예술운동의 주도권을 이끌어냈다.

창조에 있어서의 무의식은 거의 모든 측면의 처리과정을 담당하며 따라서 의식보다도 더욱 근본적인 것이라 볼 수 있다. 꿈, 최면 등의 깊은 무의식적인 부분에서 노출되고 이는 예술적인 영감형태로 변화해 재구성되고 작품으로 창조된다. 이렇듯 예술과 창조는 인간의 정신활동이 형상화 된 것이며, 예술가들의 내부를 새로운 세계를 표출하는 방법에 있어서 무의식은 많은 영향을 미친다.

즉, 예술에 있어서 무의식은 그 자체이며 예술에서의 무의식은 20세기의 미술을 혁명적으로 바꾸어 놓은 아주 중요한 요소로 자리매김했다. 인간의 가장 순수한 상태를 표현하는 가장 좋은 방법은 내면을 느끼고, 그것을 의식하지 않은 상태에서 신체행위를 통해 표출하는 것이다. 초현실주의의 이념과 그 개념에서 파생된 추상표현주의의 기법들은 화가와 그가 표현하고자 하는 내면과 이미지를 본능에 의거해 표현하며 독자적인 방식을 가능케 하였다.

오늘날 예술에서의 “무의식”이라는 단어는 예술행위가 이끌어낸 효과를 뒷받침하는, 사실 어디에나 써도 되는 수준의 모호한 단어로 평가받고 있다. 그러나 다른 관점에서는, 한 시대에 예술계 전체가 이들 말에 걸었던 기대가 여전히 강력하게 남아 있음을 증명하는 것일 수도 있다.<sup>11)</sup> 초현실주의자를 비롯한 수많은 예술가들은 무의식에 기반해 꿈, 환상, 연상의 세계에 발을 들여놓기 위해 우연성을 강조한 예술을 추구하며 검열을 받지 않는 무의

---

11) 앙드레 브르통 저, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012, pp.8-9.

식이 자유롭게 표출되도록 했다. 무의식을 탐구하는 과정에서 나타나는 회화에서의 색채와 형태는 묘사의 기능에서 해방되었고, 더 이상 그럴 필요도 없어졌다. 무의식을 표현하는 시대를 거쳐 비로소 미술은 순수한 회화 그 자체가 되어 더 이상의 이론을 바탕으로 한 객관성을 잃었으며 무의식의 표출이 회화의 정의를 실현하면서 예술의 본 목적으로 다시 돌아갔다 볼 수 있다.

## 2. 무의식에서 창조되는 꿈 이미지

인간은 시각을 통해 정보를 받아들이고 이용하는 지극히 시각적인 동물이다. 시각적 정보를 바탕으로 존재하는 것의 모습을 구현하는 것이 보통이지만, 예술가들의 구현은 삶에서 얻어진 경험과 정보들로 만들어진 그들의 내면으로부터 이루어진다.

현실 안에서의 조건을 객관적으로 바라보고 그 속의 깊이감에서 창조해 내는 것이 현실주의라면, 현실 그 너머의 세계를 추구하고 억압되는 현실에서부터 정신을 해방시키기 위한 것이 초현실주의이다. 앙드레 브르통은 예술 창조의 행위의 목표를 <외부세계에 삶의 욕망을 대립시켜 그 전의를 복돋우는 것>이라고 정의한다. 초현실적인 성격을 가지고 창조된 예술은 내부에 잠재되어있는 억압적인 욕망을 회색해 외부에 노출시킴으로써 이 세계 자체가 어느 정도라도 존재와 일치하는 성격을 띤다고 말하는 것이다.<sup>12)</sup> 무의식과 현실이 종합된 지점에 도달하는 것이 왜곡되지 않은 진정한 현실 그 자체라는 초현실주의자들과 무의식의 정의를 정립한 정신분석학자인 프로이트의 공통점은 바로 예술 활동에 필요한 심리적인 근원을 무의식에서 찾길 원했다는 것이다. 인간의 모든 지식은 감각을 통한 경험에 바탕을 두고 있다는 아리스토텔레스의 견해와 대립이 되는 데카르트주의에서 주장하듯 인간의 정신과 의식으로 파악되기 이전에 의식 외부에 그 자체로 존재라는 실재계가 있다고 믿었다.<sup>13)</sup> 이렇게 무의식은 이전부터 존재해 온 개념이지만, 무의식의 정의는 정신분석학자인 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)<sup>14)</sup>에

12) 앙드레 브르통 저, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012, p.10.

13) 앙드레 브르통 저, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012, p.8.

14) 지그문트 프로이트(Sigmund Freud/ 1856~1939) : 오스트리아의 신경과 의사이자 정신분석학의 창시자. 히스테리 환자를 관찰하고 최면술을 행하며, 인간의 마음에는 무의식이 존재한다고 하였다. 꿈, 착각, 해학과 같은 정상 심리에도 연구를 확대하며 심층심리학을 확립하였다. -두산백과-

의해서 확실히 정립되었다.

프로이트는 정신분석이론 중 자아를 구성하는 3가지 구성요소를 주장했다. 자아는 본능과 쾌락을 담당하는 “이드”(Id)<sup>15)</sup>, 현실세계의 의식적인 부분으로 스스로 제어하는 “에고”(Ego), 그리고 도덕성에 의해 작동하는 초자아 “슈퍼에고”(Super ego) 로 구성되어있다. 자아는 외부세계의 영향을 자아내면과 연결시키려고 하며 이드속의 쾌락을 현실원칙과 대치시키려 노력한다. 자아에서의 지각은 이드 속에서 본능에 해당되며,<sup>16)</sup> 따라서 이드는 본능과 쾌락을 추구하는 욕망덩어리로서 무의식에 해당된다는 것이다. 이드는 프로이트의 정신분석학 용어로, 인간정신의 가장 밑바닥에 있는 원시적이고 본능적인 요소로서 고통을 회피하고 즉각적인 욕구 충족을 위해 쾌락을 좇는 본능에 충실하며 도덕적 판단 등에 얽매이지 않는다. 이드는 개인적 본능이 축적되는 것이기 때문에 프로이트가 쾌락 원리라고 명명한 것에 따라 작용한다. 이 말은 이드는 외부세계를 겪기도 전에 내부에 존재하는 원초적인 실체이며, 즉 무의식 그 자체임을 알 수 있다.<sup>17)</sup> 하지만, 이렇게 이드는 논리성도, 도덕적인 윤리도, 합리성도 없기에 사회화 형성을 위한 자제와 도덕성을 상징하는 슈퍼에고와의 충돌로 저 깊은 곳에 묻혀버린다.<sup>18)</sup>

인간내면을 들여다보고 이드를 찾아 순수한 인간의 본능을 표출하는 것이 본인 작업의 첫 번째 방향이다. 그러나 평상시의 외부적인 조건이나 환경에 의해 변화되는 의식적인 상태는 환상적인 이미지를 구현해내는 영감을 받기에 적합한 상태는 아니다. 그렇다면 평상시에 발현되지 않은 특수한 심적

15) 정신의 활동을 할 수 있게 하는 에너지의 전부는 본능에서 얻어온다. 본능이 자리 잡고 있는 곳이 이드(id)이므로 이드에너지는 개별 유기체가 살아가는 삶의 진정한 목표를 표현하기 위해 심리적 과정에 방향을 부여하는 인간의 타고난 조건이라고 보면 될 것이다.

박경숙, 박민용, 『이드·자아·초자아에서의 에너지 분배와 변형 알고리즘 설계-프로이트 정신 분석에 기초하여-』, 한국정신과학학회, 2000, p.90.

16) 이세형, 『프로이트의 자아이해』, 한국정신분석심리상담학회, 2020, p.7.

17) 유가월, 「우연성의 재해석을 통한 자아탐색 표현 연구 -본인의 작품을 중심으로-」, 서울대학교 대학원 동양화과 석사학위논문, 2016, p.14, pp.22-23.

18) 박경숙, 박민용 저, 『이드·자아·초자아에서의 에너지 분배와 변형 알고리즘 설계-프로이트 정신분석에 기초하여-』, 한국정신과학학회, 2000, p.97.

영역인 무의식은 언제, 어떻게 의식되어 현실로 나타나게 되는 것인가?

뇌가 기억을 그저 습득한 대로 차곡차곡 저장만 해 버린다면, 기억을 저장하는 공간은 턱도 없이 모자를 것이며 재빨리 중요한 정보를 인지하지도, 처리하지도 못할 것이다. 그래서 뇌는 저장 공간을 절약하기 위해, 기억을 통째로 저장하는 방법이 아닌, 요소를 나누어 본질적인 정보만 저장하는 방법을 쓰며<sup>19)</sup> 우리가 현실에서 정보를 습득한 뇌가 정보처리를 위해서는 감정이 보류된 상태로 처리한다. 이 과정이 일어나는 중에 필요 없다고 판단되는 정보들은 의식 속에서 지워지며 저 멀리 무의식속에 저장되는 것이다.<sup>20)</sup> 이렇게 무의식에 묻힌 정보와 경험들은 이성이 부재가 된 순간을 노려 어느 날 갑자기 꿈과 같은 의식적이지 않은 공간으로 나타난다. 브르통은 이성의 간섭이 사라지고 나면, 그 너머의 인간을 사고하게 하는 실재계가 글과 이미지들을 떠올리게 하며, 그것을 인간이 자동기술적으로 받아써 내려간다는 이론을 제시했다.<sup>21)</sup> 프로이트 역시 의식의 부재상태인 꿈을 무의식과 욕망이 피어나는 표출구로 보았다. 꿈은 현실에 억압되어있던 무의식이 발현되어 생겨난 대체물으로써 프로이트가 주장하는 꿈의 세계는 소원충족과 함께 현실에서의 구속을 해방하는 것이다. 잠에 들 때는 뇌의 논리적인 사고영역을 포함해 모든 감각들이 활동을 중단하므로, 이드를 억압했던 초자아도 사라진다. 꿈의 세계야 말로 자유롭게 욕망을 펼쳐내며 내면을 모두 꺼내놓을 수 있는 적합한 장소인 것이다. 현실에서 자신도 모르게 지속적으로 노출되었던 시각적인 이미지들과 체험 같은 정보들이 이드와 함께 꿈의 통로를 통과하며 의식적으로 지각된 정보로 재 전환되면서 꿈에는 과거의 경험들이 반복재생 되기도 하고, 현실에서 갈구하고 억눌렀던 욕망이 실현되기도 한다.<sup>22)</sup> 모든 감각이 활동이 중단 된 상태이기 때문에 쌓여왔던

19) 안드레아 룩 저, 『꿈꾸는 뇌의 비밀』, 지식의 숲, 2006, p.137.

20) 홍순래 저, 『꿈이란 무엇인가?』, 어문학사, 2012, p.65.

21) 앙드레 브르통 저, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012, pp.12-13.

22) 자아가 이드의 욕구를 만족시켜주지 못하는 경우에는 자아집중이 다시 본능적인 대상 집중

정보들은 시간순서에 상관없이 무작위로 꿈의 통로로 들어가 발현되며 이는 창조욕구를 가진 예술가들에게 순간적으로 잡혀 영감으로 거듭난다. 앙드레 브르통은 인간의 잠재적 가능성을 잃어버리지 않게 하기 위해서 백일몽, 반수면 상태와 같은 정신의 중간지대를 중요하게 여겼다. 그가 우연의 순간에 경도한 것은 내부의 잠재되어있던 무의식들이 현실 속에서 잠시 발현되는 순간을 있음을 의식하였기 때문이었다.<sup>23)</sup>

본인 또한 무의식은 꿈과 같은 의식의 부재상태에서 발현이 된다. 의식의 부재로 인해 의지가 더 이상 힘을 쓸 수가 없는 상태로 경험하는 꿈은 본인이 원하는 것만 보며 좇을 수 없었다. 무의식을 통제 할 수 없는 상태에서 꿈의 세계를 따라 흘러들어온 감각을 의도적인 정신활동의 결과물로 액션은 자동으로 취해지며, 그에 따라 나타난 이미지로 인해 무의식을 의식화 시키는 효과는 증폭이 된다. 작업으로 인식하기 전에 무의식의 상태에서 창조행위가 이루어지며 본인이 의식하는 것은 이미지가 표현된 그 이후의 일이라는 것이다.

즉 무의식은 본인의 주체가 되고, 몸은 객체가 되어 마음의 움직임과 일치한 상태로 화면 위에 색과 조형들을 구성하며 무의식을 시각적으로 창조해낸다. 창조행위를 통해 표현된 작품은 곧 작가의 인식이 된다. 현실 너머에 있던 과거의 경험이 초현실주의적인 꿈을 통해 들어와 다시금 현재의 순간으로 재구현이 되면서 감정은 의식적으로 유도되고 점점 선명해진다.

이상향과 도피처의 공간으로 꿈이라는 소재를 탐색하기 이전에 더 이상

---

으로 바뀌어 소아적인 소망충족이 다시 지배하게 된다. 이것은 꿈이나 현실에서 하는 자폐적 사고 혹은 소망적 사고이다.

박경숙, 박민용, 『이드·자아·초자아에서의 에너지 분배와 변형 알고리즘 설계-프로이트 정신 분석에 기초하여-』, 한국정신과학회, 2000, p.92.

23) 앙드레 브르통 저, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012, pp.22-23.

마주하고 싶지 않은 현실을 회피하고자 하며 현실 안에서 이상향의 공간으로 아무도 다가올 수 없는 자신만의 공간을 만들어 냈다. 그러나 무의식적으로 스스로 가둬둔 공간과 아무도 다가오지 못하게 막는 것을 표현해낸 그림은 안정감을 주는 것이 아닌 본인의 위태로움을 그대로 드러내 주었고, 작업을 할수록 우울감과 상실감에 사로잡혔다.

그 후 꿈을 현실과 떨어져 구분되어있는 공간으로 여기며 탐색을 하기 시작했다. 그러나 논리성과 인과관계를 뛰어넘으며 몰아치는 꿈을 정신없이 경험하고 깨어난 뒤에서야 방금 전의 일들은 비현실이었음을 깨달음과 동시에 상실감은 전보다 훨씬 커졌다. 더욱이 본인은 꿈의 내용을 하나도 기억하지 못하였기에 상실감은 더욱 더 커져만 갔다. 현실로 돌아오며 동시에 기억나지 않는 꿈임을 인지하게 되면서 잠시나마 도피처가 되어주었던 꿈을 지속적으로 느끼고 싶어 했기에 본인은 낯장의 드로잉으로 한 장씩 꿈의 흔적을 기록하기 시작했다. 꿈을 꾸었다는 것을 인지하기도 전에 흩어져서 사라져버린 꿈이라 시각적으로 제공되는 정보는 부족했고, 남아있는 것이라곤 상실감이라는 감정 뿐이었기에 처음에는 상실감, 우울, 아쉬움 등의 감정을 간단한 선과 조형들로 구성하며 기록하기 시작했다. 그러나 감정을 바탕으로 한 꿈의 흔적들을 기록하면서 점차 기록의 방법들은 다양해졌고, 기록된 이미지들이 쌓여가면서 어느새 본인의 감정은 더 이상 상실감과 아쉬움을 띄고 있지 않음을 알게 되었다. 매일 꿈의 흔적을 기록하며, 기억도 못하는 꿈이지만 매일 밤 꿈을 마주하고 있음을 알게 되면서 안심이 되었던 것일지도 모른다. 기억에 남지 않은 예사로운 날을 회상할 때처럼 비록 기억에 없더라도, 그날에 자신이 무언가 체험했음을 의심할 여지가 없다.<sup>24)</sup> 꿈은 항상 본인과 함께하고 있었음을 알게 되고 난 후에 상실감만 남아있던 감정은 점차 따뜻함, 편안함, 떨림 등의 더 많은 감정흔적으로 변했다.

---

24) 슈테판 클라인 저, 『어젯밤 꿈이 나에게 말해주는 것들』, 웅진지식하우스, 2015, pp.129-130.

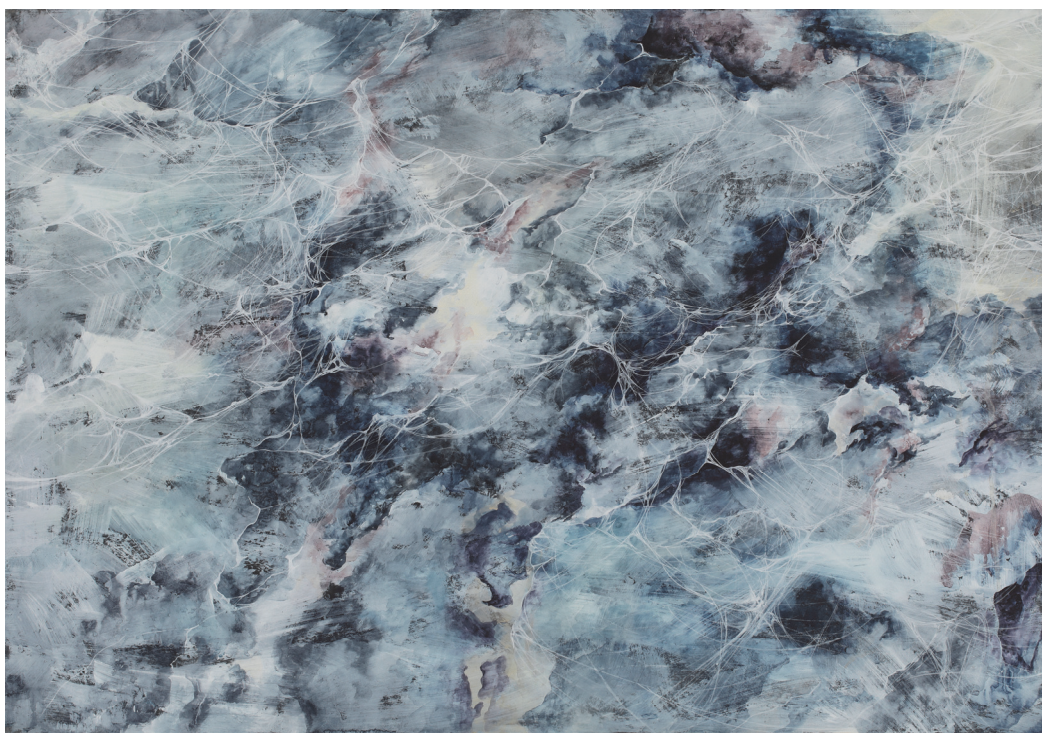
본인은 꿈이 바로 잠재적인 과거의 이야기이자 본 작업을 창조시켜준 영감이기 때문에, 계속해서 꿈이라는 통로를 탐색한다. 형상과 이미지가 필요하지 않는 본인의 작업은 무의식이 영감으로 변화되어 나타나는 찰나의 순간과 함께 내면을 기록하고, 화면 안의 정해진 틀을 넘어 자유롭게 표출하며 환상적 이미지로서 결과를 이끌어 내며 초현실적인 영역을 확장시킨다.

### 3. 작품설명

보통 이미지 창조에 있어서 시각으로 인해 눈이 받아들이는 정보들을 바탕으로 존재하는 것의 모습을 인지하고 표현할 수 있다. 그러나 본인은 시각의 부재, 심지어 오감각의 부재상태에서 기억하지도 못하는, 어쩌면 존재하지도 않는 꿈의 흔적이라는 추상적 개념을 시각화하고자한다. 형태의 이미지가 전혀 존재하지 않는 추상성을 표현하고자 미국의 추상표현주의 화가들의 기본 정신이었던 오토마티즘의 울 오버 페인팅 방법으로 작업을 시작했다. 울 오버란 그려진 화면의 특정한 초점 또는 중심부가 없이 화면전체가 평등한 평면으로 처리되고 있는 회화를 말한다.<sup>25)</sup> 전면균질회화로 알려진 울 오버 페인팅은 화면에 어떤 중심적인 구도를 설정하지 않고, 전체를 균질하게 표현하는 경향의 회화, 화폭의 테두리까지도 그림으로 가득 채우며, 화면 전체를 동일한 방법으로, 같은 강도로 칠하는 회화이며, 본인은 이 기법을 바탕으로 작업을 진행했다.

---

25) 최정숙, 「재슨 폴록 회화에 관한 특성연구」, 조선대학교 대학원 석사논문, 2007, p.30.



【작품 1】 정도 I, 장지에 혼합재료, 116.8×91.0cm, 2017



【작품 2】 정도Ⅱ, 장지에 혼합재료, 116.8×91.0cm, 2017

꿈 이미지의 작업을 시작하기 전, 현실회피성의 가장 시초가 되는 작업 이  
 자 꿈이라는 소재로 넘어가는 과정의 과도기 작품인 【작품1】 과 【작품2】 는  
 이상향과 도피처의 공간으로 꿈이라는 소재를 탐색하기 이전상태로써 현실  
 을 회피하고자 하는 성향이 강한 작업이다. 이상향의 공간을 찾을 수 없어  
 현실 안에 존재하는 본인의 현 상황을 인지하고 현실 안에서 도피처를 마련  
 하기 위해 아무도 다가올 수 없는 자신만의 공간을 만들어 냈다. 아무도 보  
 지 못하게 화면 안의 시야를 차단하겠다는 듯 화판 전체를 가로지르는 거미  
 줄처럼 얇고 가는 선들은 자기들끼리 엉성하게 엮히고설켜 화면을 가리지도  
 못하고 무너져 내리지도 못하면서 위태롭게 내비치고 있어 영 불안해 보인다.  
 사람마다 필요한 활동 반경이 있고 그 반경은 개개인마다 전부 다르다. 당시  
 본인에게는 그 영역이 매우 협소하여 문을 굳게 닫아 걸은 자신의 방 정도로  
 위축되어 있었다. 도망치듯 마련한 자신만의 공간 이외에는 모두 현실을 회피  
 하며 사회에 빠져들지 못하고 누에고치처럼 웅크리고 있는, 유난히도 자신의  
 입지가 좁아진 것 대한 공포와 두려움이었다. 화면 전체를 아우르는 푸른 조  
 형들은 계획적이고 의식적인 붓의 흐름이 아니었다. 혼한 스케치도 없이 페인  
 트 붓으로 무계획적으로 손이 닿는 대로 시작한 바탕작업은 화면 위에 강한  
 붓 터치들을 남겨두었고, 그 흔적들 위에 점차 붓의 크기를 줄이고 색감도 다  
 르게 써가며 조형성을 더했다. 이 또한 무의식적인 붓의 움직임이 만들어낸  
 조형들이었다. 계획되지 않은 무의식적인 붓의 흐름으로 만들어진 이미지들은  
 스스로 인지하지 못한 무의식에서 나온 본인이 가꾸고 키우는 세계, 자기만의  
 세계를 상징하지만, 잔뜩 금이 간 채로 어떻게든 지탱하고 있는 조형들은 그  
 마저도 안전지대가 온전하지 못하다는 느낌을 강하게 내비친다.  
 자신만의 공간마저 위태롭게 진행되는 것을 본 본인은 계속해서 상실감에 빠  
 지게 되었고, 후에 꿈의 경험을 통해 꿈의 이미지를 구현하는 과정에서 현실  
 을 완전히 회피하고 그 속에서 이상향과 도피처를 찾기 시작했다.



【작품 3】 몽몽(夢朦), 장지에 혼합재료, 97.0×130.3cm, 2019

감정과 정서, 그에 따르는 행동들이 자동 기술적으로 작업을 그리는 ‘행위’로 표출돼 우연성이 강조되는 올 오버 페인팅을 바탕으로 작업한 【작품 3】에서 보여지듯 본인은 꿈에서 마주한 형상을 재구현하는 것이 아닌, 내면에서 올라오는 감성을 그대로 받아쓰며 그 감정을 구현하는 것이다. 꿈 이미지 창작의 시작이 된 이 작업은 앞서 언급한 상실감, 우울감의 감성으로부터 시작이 되었다. 현실을 회피하며 꿈을 이상향으로서의 공간으로 여겨왔던 시기라 꿈에서 깨어난 뒤에 찾아온 상실감과 현실로 돌아와서도 어쩔 줄 몰라 방황하는 마음이 고스란히 비춰진다. 작품의 제목에서도 알 수 있듯이 (夢: 꿈 몽, 朦: 풍부할 몽) 흔적이라도 기록함으로써 꿈의 세계를 선명하고 풍부하게 표현해 내고 싶음이다. 이 작업은 언제 어떻게 어떤 색들과 어떤 형태로 조화를 이뤄내며 구성을 할 것인지를 계획할 일체 세워 진행하지 않고, 시작할 때부터 끝날 때까지 “자동기술적”으로 이뤄졌다. 질서도, 구성도, 묘사성도 없이 마구잡이로 뺏어나간 흔적들은 손가락과 손바닥이 지나간 길이 그대로 남아있다. 이는 화면 밖을 벗어나 자유로워 싶어지고 하는 갈망을 나타내고, 이 마음은 물감이 묻은 손이 화면을 쓸고 그대로 화면 밖으로 나가는 행위로 이어져 오토마티즘의 효과가 극대화 되었다. 감정을 쏟아 붓기 위해서는 붓이나 나이프 등의 매체를 이용해 그림을 그리는 것이 아닌 바닥에 화판을 놓은 뒤, 그 위로 물감을 짜고 문지르고, 떨어뜨리거나 부어서 표현하는 직접적인 행위는 필연적이었다. 때문에 거칠고 망설임 없는 터치감과 흩뿌리고 튀긴 타슈<sup>26)</sup>적인 느낌들이 뚜렷하다. 당시 본인의 내면은 걱정과 근심, 불확실한 현실에 대한 불안으로 가득했다. 그러나 작품에 몰두한 순간만큼은 감정의 받아쓰기를 하는 행동과 표현방법 하나하나가 스스로의 확신에 차있었고, 이는 꿈의 흔적을 좇으며 현실을 외면하는 모습이 표

26) 반점, 얼룩 등의 의미가 있으며, 미술 용어로는 색면에 해당된다. 또 색반(色班)이라고 번역되기도 한다.

월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1999, p.468.

출된 행동들 이었다. 작업 당시 본인의 내면은 불안과 회피 그 자체였고 이것들은 무의식속에서도 날카롭게 끝나는 선들과 거칠게 문지르고 뿌리며 짝어 내려간 자국들로 표현이 되었다

추상표현주의의 선두화가인 잭슨폴록은 화실에 앉아 직관이 잘 작용하도록 눈을 감은 채 감지하기 어려운 무의식의 세계의 이미지를 조심스레 인식안으로 운반했다가 재빠르게 캔버스 안에 담았다.<sup>27)</sup> 그것은 감정 받아쓰기를 위한 필연적 행동이었고, 본인 또한 같은 맥락으로 깨어나면 아주 잠깐 꿈의 흔적이 남아있는 찰나의 순간을 기록하기 위해 작업시간은 대부분 잠에서 깨자마자 시작된다. 더욱이 꿈의 특성상 정보가 한데 뒤엉켜 몰아치듯 다가왔다가 깨어나면 감쪽같이 사라지는 탓에 더욱 빠르게 작업을 진행시켜야만 했다. 앞서 언급했듯, 오토마티즘은 형상과 배경을 선으로서 구분하는 시도를 배제하고 있다. 기존의 회화가 선으로 윤곽과 명암 등으로 조형의 형태와 입체감을 나타내며 그로인해 화면 안의 배경과 구분을 암시한다면, 오토마티즘의 선은 그 자체가 형상이며 형상과 배경의 구분이 더 이상 존재하지 않는 평면성을 강조했다. 본인은 을 오버 화면의 형상구현으로 화면 전체에 물감을 덮으며 화면 바깥으로의 공간까지 뻗어감으로써 본인의 내면과 감성을 의식적으로 확인하였다.

---

27) 최정숙, 「잭슨 폴록 회화에 관한 특성연구」, 조선대학교 대학원 석사논문, 2007, p.27.



【작품 4】 당신은 어떤 꿈을 꾸나요, 16.0×22.0cm, 장지에 혼합재료, 2018

【작품 4】은 꿈을 꾸고 나면 남아있는 감정마저 시간이 지나면 흩어지기 때문에, 붓을 들 새도 없이 감정들을 크고 작은 행위로 표출하며 화관에 자동기술적으로 받아 적어 내려간 작업들이다. 매일 꿈을 꾸고 나서 본인에게 남아있는 감정을 꿈을 체험한 증거로 여겨 표현한 것이며, 이 꿈 흔적의 기록은 찰나의 감정을 짧은 시간 내에 담아내야 하기 때문에 손짓도, 채색도 최소한으로 이루어졌다. 순간을 재빠르게 기록하기 위해 본인의 작업은 무아지경의 상태에서 진행이 되며 필연적으로 추상적인 이미지로 표현이 된다. 올 오버 화면의 작품들의 특징은 화가 자체가 그림을 그리는 도구로써 대형화면을 필요로 하기에 이전 작품들에 비해 규모가 상당히 커졌다는 점

이다. 그러나 본인은 기억하지도 못할 꿈이라면 꿈을 끈 흔적의 일부라도 기록하고자 하는 단순한 사고로 작은 화면의 작업으로 진행했다. 이는 오히려 파편적인 일부분만 표현되었기에 꿈을 끈 뒤 남아있는 감정만으로 꿈 이미지를 드러내려는 연구자의 의도성이 훨씬 집중적으로 부각되었다. 매일매일 일기처럼 기록한 작은 화면들은 그날의 내면의 감성에 따라 다른 색과 다른 선들로 조형을 이루었다. 따뜻하고 명랑한 만족감이 드는 감성이면 노란색, 주황색의 따뜻한 색을 주로 사용해 오밀조밀한 조형으로 화면을 가득 채웠다. 반대로 공허하고 시린 감성이 드는 날이면 차가운 느낌의 푸른 색조와 손가락을 크게 움직여 큼직하게 다른 색상과 섞여가는 조형의 모습들도 확인할 수 있다. 이렇듯 무의식에 기반한 을 오버의 회화는 본인의 내면과 일치하는 이미지를 만들어 낸다.

잭슨폴록과 같이 액션페인팅의 기법으로 예술을 창조하는 화가들은 이미 지 창조에 있어서 형상의 구현에 대한 의도성이 없다. 때문에 본인은 무의식적인 정신상태가 작품창조의 주를 이루고 있는 것은 변함없는 사실임엔 반박할 수 없지만, 100%의 무의식만으로 창조해낸 회화는 한계에 부딪히게 된다고 생각이 들었다. 액션페인팅 회화에서 직관과 우연성이 중요한 요소가 되는 것은 사실이지만, 전적으로 직관과 우연에 의해서만 회화가 완성될 수는 없다.<sup>28)</sup> 본인은 예술의 창조에 있어서 무의식과 의식의 조화, 우연성과 계획성들로 이루어지며 어느 하나를 소홀히 해서는 안 됨을 말한다. 회화는 그리는 주체인 화가, 이미지를 창조해내는 물감, 그리고 그 모든 것이 결과로 도출되는 화판과의 관계에서 생성된다. 액션페인팅에 있어서의 행위란 화가가 그림을 그리는 하나의 도구 그 자체가 되며, 신체의 행위부터 심지어 시간의 흐름까지 화가와 일체화되고 그의 액션으로 인해 화면 위에 표현되는 것은 물론, 어떤 상태의 이미지가 구현되며 어느 시점에 이르러 작품창조를 중단할 지도 결정한다. 이 말은 즉, 의식개입을 통해 무의식적인 신체행동으로 보다 더 많은 회화적인 이미지를 창조해 낼 수 있음이다. 예술가가 어느 시점을 선택하고 작품을 결정하는 것이 손과 행동에 의한 물리적인 제작행위보다 더 중요하다는 의미를 따라<sup>29)</sup> 본인은 다음의 작업부터 무의식적 행위와 의도적인 행위를 번갈아가며 꿈 이미지를 창조해냈다.

본인은 꿈에서 깨어난 직후, 감정의 받아쓰기를 이어간다. 이 상황에서는 화판의 크기도, 물감의 색도, 손가락으로 물감을 문지르는 모양과 방향 모두 무의식적으로 이루어지게 된다. 무아지경상태의 초벌작업이 끝나고 나면, 이후에는 의식적인 상태가 되어 꿈을 꾸고 남아있는 감정을 단어로 짧게 메모를 한 뒤에, 메모에 기록되어있는 단어에 맞는 색감과 재료를 선택해 초벌

28) 신민정, 「액션페인팅의 표현방법에 관한 연구 -본인의 작품을 중심으로-」, 제주대학교 대학원 미술학과 석사논문, 2018, p.29.

29) 박일호 저, 『손에 잡히는 서양미술사』, 미진사, 2018, p.171.

작업 위에 구체적인 이미지를 만들어낸다. 본인은 무의식적 액션과 의식적 색채선택과 묘사를 번갈아가며 과거의 경험인 꿈의 체험을 이미지로 표현을 했고, 이는 작품창조의 과정이자 결과로써 완성된 현재로 재탄생되었다. 순간적으로 의식된 감정을 확인 후, 다시 무의식 상태로 돌아와 진행하기 때문에, 속도감 있게 전달하는 방법이 필요 했으며, 이 감정전달은 대부분은 붓 등의 매개체가 아닌 행위로서 직접적인 감정전달을 위해 손가락을 사용한다. 물론 의식적인 상태에서는 질감표현에 따라 솜, 송곳, 나무젓가락 등을 다양하게 활용하며 색채 또한 다양하게 선택이 된다. 그러나 가끔 이 선택들도 100%의식적이 아닌, 무의식적이기도 한 상태에서 진행된다.

미국의 추상표현주의는 무방비 상태의 무조건적인 행위였으며, 어떤 모험도 회피하지 않고 그 행위에 완전히 몰두한 결과로서의 산물이었다. 또한 추상표현주의자들 자신이 그 같은 속성을 추구하였다. 그러나 그들 또한 모험, 특히 현재의 삶을 사는 모험을 회피한 것은 명백한 사실이다.<sup>30)</sup> 그들도 현실에서 벗어나고자 했으며, 무의식과 내면에만 집중해 행위로서 작품을 창조하는 순간만큼은 곧 돌아와야 할 현실을 끝까지 외면하고 싶어 하는 본인과 닮은 점을 찾을 수 있었다.

---

30) 노버트 린튼 저, 『20세기의 미술』, 예경, 2003, p.214.



【작품 5】 백일몽, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019



【작품 6】 白日夢, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019

【작품 5】와 【작품 6】는 현실을 외면하고 싶어 하는 마음이 가득 담긴 작업이다. 꿈의 흔적을 좀 더 선명하게 남겨두기 위해 보다 원색에 가까운 물감을 사용했다. 눈을 감고 망막에 남아있는 꿈의 흔적을 좇다보면 캄캄하기만 했던 시야는 희뿌옇게, 푸르스름하게 또는 붉으스름하게 얼룩덜룩 물들어 간다. 이는 전체적인 느낌을 내어주는 바탕색이 되었고 푸른 톤과 붉은 톤으로 크게 두 가지 색상으로 나누어 작업을 진행했다. 안개같이 부드럽게 서로 조화를 이루며 스며드는 배경 위로 강하게 올라오는 물감들은 화이트 색상과 한데 섞여 배경에 스며들면서 부드럽게 조화를 이루며 남아있기도 하다. 본인은 물감끼리 완전히 섞이지 않는 직전까지의 무의식을 표출함으로서 물질의 우연적 만남을 시도하여 우연적으로 보여 지는 시각적 효과를 유발하였다. 본인작품에서의 환상적인 분위기와 또 다른 조형적 요소인 자개를 결합시켜 신비로운 이미지가 형상화 되도록 진행해왔다. 물감 속에 파묻혀져 숨어있는 자개들은 은은한 색감들을 언뜻언뜻 보여주며 꿈에서 갑자기 마주하게 된 신비로움을 표현한다. 자개는 공예품이나 장신구의 재료로 활용하는 만큼, 그에 담겨있는 색상은 말로 형용할 수 없을 정도로 신비롭고 영롱하다. 화면위의 오브제로서 선택이 된 것은 의식적 이었다. 그러나 그 이전에 자개의 신비로운 색상의 이미지를 일깨워준 것은 잠재된 무의식이었다. 이 또한 무의식의 즉흥성 이었고, 의식적 인지와 감성에 의존해 의식적인 행위로서의 결과가 나오는 것이다.

제목에서 알 수 있듯이 백일몽은 ‘헛된 꿈’에 비유해 표현하며 다른 꿈의 뜻과는 달리, 도피적인 의미가 강하다. 본인이 꿈을 도피처로 여기기 시작하며 작업했기에 작품에서의 뚜렷한 흐름과 색채는 본인에게 남아있는 잔상과 기억해내고 싶은 감정으로 연결된다. 강한 색감과 마띠에르는 백일몽을 그리워하는 본인이 희미하게 남아있는 꿈의 흔적을 보다 더 선명하게 남기기 위한 몸부림 이었다.

앞서 본인은 대부분 의식이 주관하는 논리적인 행위와 영감 같은 무의식적이고 비이성적 요소들이 결합해 예술이 창조됨을 이야기 했지만, 창조활동에 있어서의 우연성은 예술창작 과정 중 필수적이고 특수한 창작활동임을 반박할 수는 없다. 본인이 표현하는 꿈 이미지 또한 우연의 효과로 나타난 형상들이 조화를 이루어 만들어진다.



【작품 7】 기억나지 않는 그날의 일기,  
72.7×60.6cm, 장지에 혼합재료, 2020

본인의 작업에서 가장 많은 비율을 차지하는 요소는 조형과 우연의 효과이다. 본인의 작업에서 흔적을 표현함에 있어서 돋보이는 조형원리는 바로

‘원’이다. 원은 곡선의 형태로서 완벽한 균형과 조화를 가지고 있으며, 완만하고 부드러운 느낌을 들게 해 준다. 본인은 손가락으로 원을 그리고, 이 원들로 조형을 이루어 나가면서 편안함과 고요함에 빠지게 되며, 원에 집중하여 어느 날엔 다시 꿈속으로 들어간 듯 한 편안함을 느낀다. 동시에 지운자국처럼 흐릿하게 남아있는 꿈의 흔적들을 구체적이고 시각적인 원형들로 만들어가며 꿈에서 안정감과 편안함을 느꼈던 그 순간을 재구성한다. 행위의 유연성은 표현형식으로 나타날 때 더욱 다양한 면모를 보이는데, 본인의 작품에서 나오는 행위의 유연은 단연 원을 그리며 나타나는 효과이다.



【작품 4의 일부】 당신은 어떤 꿈을 꾸나요, 16.0×22.0cm, 장지에 혼합재료, 2020

위의 작품에서도 보이듯 곡선들로 이루어진 조형들은 본인의 회화에 유연성을 부여해 주었는데 이런 발생은 무의식에서 발생된 즉흥적인 것이었다. 곡선이 주가 되는 조형들은 계획되지 않는 우연으로 이루어졌기에 유동적이고 부드러우며 자연스러운 무늬를 띄고 있으며, 이로 인해 편안함을 느끼게 하고 잠재의식을 불러일으켜 상상력을 자극한다. 꿈 이미지를 표현하기에 아주 적절한 우연의 효과이다. 물감이 떨어지는 위치와 양, 손가락을 움직이

며 만들어내는 면적의 크기, 색상의 조화 등의 많은 요소로 우연성의 조형들이 만들어진다. 이는 모두 무의식적인 요소이며, 잠재의식으로 부터 시작되어 결과적으로 작품에서 나타나는 우연성을 결정한다. 원을 그리며 색감을 섞어가면서 원의 조형을 만들어 낼 때 본인의 의식이 개입되는 순간은 손가락의 움직임을 언제 멈춰야 할지, 단지 그뿐이다. 본인은 원과 곡선으로 이루어진 조형들을 일궈내며, 자신만의 세계를 구성하며 본인의 독특한 내면을 시각적으로 확인 한다. 우연성을 표출한 본인의 내면이 바로 본인의 자아를 표현한 자화상인 셈이며, 원과 곡선의 조형들로 우연적이고 몽환적인 이미지를 확인함으로써 본인의 내면감정을 탐구하고 인지한다.



【작품 8】 푸른 밤, 97.0×130.3cm, 장지에 혼합재료, 2020

본인은 화면의 구성을 계획하지 않고, 본능적으로 반응하고 신체 행위 속에 내제된 무의식에 의해 회화의 공간이 결정되도록 내버려두었다. 지속적인 내면과 자유롭게 감정의 흔적을 행위로 기록한 결과, 본인의 작업은 검은색조의 어두운 화면에서 점차 밝고 화려하며 여백이 존재하는 이미지로 변화되었다. 【작품 8】은 기존과는 다르게 의식적인 액션부터 시작했다. 표백이 되지 않은 장지를 펼쳐놓거나, 배경색이 칠해진 종이 위에 바로 물감을 짜고 문지르는 방법이 아닌, 전통적인 동양화 기법으로 아교반수와 호분을 쌓고 이미지의 큰 흐름을 구성하고 채색하는 방법으로 시작했다. 꿈은 본인에게 강력한 흔적을 남겼지만, 기억나지 않기에 의식적으로 여백의 공간을 마련했다. 그러나 여백이라는 단어가 무색하게 공간을 자세히 바라보면 열고 작은 점들이 먼지같이 그 공간을 채우고 있음을 알 수 있다. 있는 듯 없는 듯 하는 텅 빈 여백은 기억나지 않은 꿈의 이미지로서 열린 흔적들만이 꿈을 꾸었다는 것을 보여준다. 두텁게 쌓은 호분 위에 쏟아낸 물감들이 마르고 그 위에 중첩되어 쌓여가는 과정을 반복하면서, 본인에게 잠재되었던 꿈과 과거의 조각들이 만들어져가는 모습을 마주했다. 배경에 곧 스며들어 사라질 듯 은은하게 칠해진 색들은 사망으로 튀겨 조각난 색채방울들과 함께 몽롱한 상태를 이끌어낸다. 동시에 높은 채도의 색감들이 꿈에서 허우적대다 현실로 가까워지는 듯 하는 순간처럼 다가온다. 완성된 이미지를 확인하는 순간, 본인의 잠재의식에서 튀어나온 것은 물길 또는 하늘의 구름길이었다. 물길에 쓸려, 구름에 쌓여 어디론가 흘러내려가고 싶은 욕망과 자유를 느끼고 있었다. 일렁이는 곡선은 하얀 여백과 대비되어 리듬감을 보여주며, 물감들이 서로 뒤엉켜 여백과 조화를 이루며 무언가를 말하려는 듯 하는 느낌을 받는다. 의식적인 액션의 조화를 통해 본인의 내면을 더 잘 표현해 주고 있으며 동시에 물감과 크레파스로 타슈적인 느낌의 흔적들을 표현해 무의식적인 감정의 즉흥성을 화면에 더욱 강조하였다.



【작품 9】 어느 날, 새벽 2시 19분, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019



【작품 10】 어느 날, 어스름한 새벽, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019

액션페인팅의 선두자인 잭슨 폴록의 회화에서는 색채보다는 선이 주 요소이며, 올 오버 페인팅에 있어서 색채성은 두각이 되지 않음을 찾을 수 있다. 폴록이 화가로서 작품의 색채에 신경을 쓰지 않는 것은 아니었을 지라도, 그의 작품에서 주요소는 선으로 여기며 색은 그저 화면을 융합하기 위한 수단으로 활용했다.<sup>31)</sup> 그러나 본인은 선보다는 무의식적으로 문지르는 행위의 결과로 나타난 면적의 구성으로 창조활동을 하였기에, 색채감에 주 요소를 양보하였다. 손가락에서 손바닥으로 이어지듯이 문지르기도 하고, 마르지 않은 물감 위에 오일파스텔을 비비기도 하며, 갑자기 물감을 뿌리기도 하면서 계획이란 없이 물 흐르듯 무의식적으로 작품을 진행했다. 선보다는 면을 주요소로 삼은 본인의 작품에서의 직선은 짧다 못해 점처럼 표현이 되거나, 작품에서 보여 지는 직선은 물감이 흘러내린 자국이며 우연성의 조형으로 이성적인 성격을 완전히 지웠다.

색을 조화시켜 나타내는 배색작업은 비슷한 색을 배치하는 유사배색과, 차이가 큰 색을 배치하는 대조배색으로 나뉘는데, 본인은 이 중 유사배색을 주로 활용했다. 처음 화관에 직접 물감을 짜서 툰인톤 배색<sup>32)</sup>으로 전체 색감을 조형하고 툰은톤 배색<sup>33)</sup>으로 2차 작업을 이어간다. 본인의 초안 작업 단계의 툰인톤 작업은 ‘무의식’의 단계에서 시작한다. 작업에 쓰이는 색채 또한 본인의 경험에 의거해 호의적인 색감으로 남아있는 것들이며, 꿈의 잔상이 툰인톤 작업으로 표현됨에 있어서 본인이 선호하는 색들과 남아있는 잔상의 결합반응으로 무의식적인 상태로 색채를 선택한다. 작품은 주로 파

31) 최정숙, 「잭슨 폴록 회화에 관한 특성연구」, 조선대학교 대학원 석사논문, 2007, p.31.

32) 색조차이는 작고, 색상의 차이는 큰 배색이다. 색조차이가 작기 때문에 명도나 채도는 서로 비슷한 색끼리 배열된다. 예를 들어, 파스텔 컬러로 다양하게 배색한 것은 명도나 채도에서 비슷하고 색상만 차이가 나므로 툰인톤 배색이 된다.

주리에, 『색즉소울』, 학지사, 2017, p.35

33) ‘툰 위에 툰을 겹쳐 둔다’라는 의미가 된다. 이 배색은 색상에서 유사한 색을 사용하면서 명도 차이가 나도록 배치하는 것이다. 이를테면 어두운 파랑과 밝은 파랑을 배치하는 것이다.

주리에, 『색즉소울』, 학지사, 2017, p.35

스텔 톤의 색감으로 이루어져 있다. 눈에 강하게 들어오는 원색보다는 눈을 밝은 듯 설핏 남아있는 흔적을 표현하는 색으로는 흰색 톤이 베이스가 되어 은은한 느낌을 주는 색이 적합하다고 생각하였고, 매번 무의식적으로 파스텔 톤의 색을 골라내는 본인의 모습을 그대로 반영하기도 하였다. 작품의 큰 이미지를 이루어내는 배경은 인위적인 색감으로 도저히 따라잡을 수 없기에 표백이 되지 않은 장지의 색을 그대로 노출 시켰다. 채색을 하지 않은 장지는 그대로 물감과 크레파스를 흡수하며, 파스텔 톤과 어우러지며 따뜻한 흔적을 남겨주었다.



【작품 11】 어느 날, 맑은 저녁, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019



【작품 12】 어느 날, 한낮, 한때, 91.0×116.8cm, 장지에 혼합재료, 2019

자연의 모든 요소들은 외부의 물리적인 힘이 개입되지 않는 순수한 상태의 모습으로 존재할 때 가장 아름다운 것처럼, 본 작품 또한 우연적인 표현을 통해 매일을 한 화면에 기록하며 시간의 흐름으로 시시각각 변화하는 본인 내면의 모습을 그대로 작품에 담아내보고자 하였다.

앞서 보여주었던 두 작품을 포함한 “어느 날 시리즈”는 총 4가지의 화면으로 구성되어있으며, 모두 며칠간의 꿈의 흔적들이 한 화면에 중첩되어 나타난 이미지들이다. 본인은 꿈 이미지 표현을 하던 시기에 매일같이 새벽 3시정도에 잠을 깨곤 했다. 막 일어난 뒤에 확인한 새벽의 풍경은 한밤중과 다름없이 어둡고 쥐죽은 듯 조용했다. 그렇게 아무런 방해 없이 오롯이 감정에만 집중할 수 있었고, 받아쓰기를 할 때는 무의식을 내맡겨 직접 손으로 표면을 나타냈다. 【작품 9】와 【작품 12】에 표현되었듯 빠른 손놀림으로 운동감과 속도감을 표현하기도 하고 【작품 10】과 【작품 11】에 남겨진 것처럼 천천히 문질러 장지 속에 물감을 스며들게 하며 보드라운 솜사탕, 또는 구름 같은 이미지를 표현하기도 했다. 또 어느 날은 【작품 11】에서도 보이듯 보드랍게 구성한 이미지 위에 자유로운 붓 터치와 흐르는 물감들로 인하여 무의식 상태에서의 액션으로 내면의 감정을 표현됨을 알 수 있다. 새벽에 시작한 꿈의 흔적기록은 꿈 내용의 형상구현에 의미를 두지 않고 점차 행위를 통한 내면의 탐구를 기록한 것으로 확장되며, 작품창조를 하는 시간대들도 다양해졌다. 잠에서 막 깨어난 새벽시간을 고집했던 행위표출은 점차 점심, 저녁, 어느 날은 하루 종일 그리는 날도 이어졌다. 꿈 이미지 형상의 재구현 보다는 시간이 흘러가며 나타나는 다양한 내면을 기록하는 흐름의 중첩이었기에 작품이 마무리가 된 시점을 작품의 제목으로 정하였다. 또한 페인팅의 기록은 하나의 작품으로만 진행했기 때문에 전체적인 조화와 구성을 위해 100%의 무의식적으로만 이루어진 것이 아닌, 약간의 의식 개입을 통한 이미지 형상 구현이었다. 의식적인 순간으로 돌아오면서, 무의식

에 잠겨있던 잠재의식과 감정을 확인하고 이미지를 계획한 뒤, 다시 무의식에 빠져 행동하기에 본 연구자의 작업과정에서 나타나는 우연은 임의적으로 표현된 결과로 볼 수 있다.

본인이 진행하는 작업의 재료는 특별하지 않다. 감정을 지속적이고 빠르게 전달하기 위해 빨리 마를 수 있는 아크릴과 크레파스, 오일파스텔, 색연필 등의 고체성의 재료가 그 전부이다. 그러나 특별한 재료로 이미지 형상을 구현하는 것이 목적이 아닌, 자동기술적으로 본인의 감정과 내면을 행위로서 화판에 써내려가는 것이기 때문에 재료의 특이성은 크게 필요가 없다. 감정을 즉시 표현해 낼 수 있는 것이라면 물감이 아닌 그 어떠한 것도 수용될 수 있으며, 본인의 작품은 주로 꿈에서 깨자마자 화판 위에 직접 짜는 물감의 색채도 무의식에 의존하며 선택하는 온전한 나 자신, 아직 현실의 영향을 받지 않는 무의식속의 나 자신에게 맡긴다.

우리는 자의적이든 타의적이든 의식하지 못하는 기억들을 무의식 깊은 곳에 넣어두고 잊어버리게 된다. 어쩌면 기억하고 싶지 않은 상처만 가득해 들여다보고 싶지 않아 잊어버린 것 일 수도 있다. 하지만 잊어버렸다 한들 그 기억들은 뇌의 깊은 곳 서랍 어딘가에 고스란히 남아 있으며, 우리가 인지하지 못할 때 무의식에 묻힌 과거의 경험들은 무늬가 되고 그 무늬는 꿈과 행위를 통해 아름다움이 되어 다시 나타난다. 본 연구의 작업은 무의식을 행위로 표출하고 행동의 결과로 취해지는 물감의 흔적, 흘림, 심지어 속도감 까지 모두 우연적으로 기록이 되며, 창조과정에서 과거의 내면이 기억과 현재의 순간으로 완성이 되면 작업은 마무리가 된다.

### Ⅲ. 결 론

본 논문은 예술에서의 시각적이지 않은 무의식의 존재를 이미지로 표출하는 방법과 함께 꿈이라는 소재로 진행한 내면 탐구와 그에 따른 행위를 통해 무의식이 발현된 꿈의 흔적을 이미지로 표현한 연구 과정을 서술하였다.

정신분석학자인 프로이트가 인류심리의 중심은 의식에 감지되지 않는 심리구조 안에 깊게 잠들어있는 잠재의식이며 이 잠재의식 이야 말로 진정한 인간정신의 본질이라 주장함을 토대로 무의식은 본인의 잠재의식이자 자아를 구성하는 것임을 알 수 있다. 잠재의식은 발견될 수 없지만 대신 특별한 흔적을 남기는데, 이는 무의식속에서의 행동, 최면, 꿈 등의 방법을 통해 확인 할 수 있다.

본인은 앞서 꿈이라는 소재를 통해 내면탐구를 진행한다. 꿈은 뇌에 기억된 다양한 경험과 기억, 감정이 수렴되고 한데 섞여 하나로 합쳐져 창조되는 형상을 재구현하고 되새기는 것이다. 본인은 한동안 꿈을 의식과는 아주 멀리 떨어져 있는 무의식의 공간으로 해석을 하며 그리워하곤 했다. 그러나 그리움과 아쉬움으로 시작한 꿈의 흔적을 찾는 작업은 행위표출로 꿈 이미지를 구현하면서 지속적인 내면탐구로 이어졌고, 이 모든 것은 이상향과 같은 환상의 세계를 체험하는 것이 아닌 본인으로부터 시작된 과거의 흔적들을 알았다.

오늘날의 예술은 있는 그대로의 현실의 대상을 모방하는 것에서 더 나아가 현실 저 너머의 무의식을 탐구하고 자신을 표현하는 수단이 되었다. 붓과 물감의 매체에서 떠나 신체와 그 행위를 이용한 작업방식은 무의식으로 빠져들기에 따라 감성, 내면 등을 탐색하고, 액션의 우연적 효과를 통해 자유

롭고 다양한 표현을 가능케 하였으며 화면에 자신의 감정을 생생히 담을 수 있다. 이를 통해 본인의 꿈 이미지를 기록하는 방식은 추상적인 예술표현의 순수정보보다는 내면을 확인하고 표출하는 장으로 두각을 보여줌을 알 수 있었다. 또한 본 연구자의 작업은 무의식적 요소들이 기반이 되어있지만, 점차 진행할수록 100%의 무의식적요소만 이루어진 것이 아닌 의식적인 요소가 번갈아 가며 나타나게 되었다. 순간적으로 나오는 붓의 터치와 스스로도 생각지 못한 손놀림으로 화면에 나타나는 우연적 조화를 사고하고 의식하면서 작업을 하는 방식, 즉 의식과 무의식을 넘나들며 작업을 하는 모습들을 통해 감정과 충동에서 나오는 무의식적 행위에 가미한 의식적인 행위 또한 즉흥적인 우연성임을 보여주고자 하였다.

많은 연구자들과 철학자들이 꿈에 대해 연구를 하고 여러 이론과 논문들을 발표했지만, 여전히 꿈을 논리적으로 이해하기는 어렵다. 그러나 본인이 거듭 언급했듯, 꿈은 이상향, 현실너머의 도피처가 아니라 꿈에 등장하는 모든 것은 꿈꾼 사람의 내면의 삶 그 자체라는 것은 확실하다. 꿈은 무의식 그 자체이고 무의식에 묻힌 잠재의식은 다시 꿈으로 발현되는 피비우스의 띠 같은 존재이며, 우리가 꿈을 꾸는 것은 내면을 들여다볼 수 있고 자아를 의식할 수 있는 계기를 항상 마주하는 것이다. 이를 바탕으로 본 연구자는 앞으로 지속적으로 변화할 내면을 꾸준히 탐구하고 무의식의 행동들과 다양한 의식적인 사고를 합해 내면의 이미지 구현이 가능한 회화의 범위를 확장 시켜가며 내면의 모습들을 표현할 것이다.

## 참 고 문 헌

### 사전

월간미술, 『세계미술용어사전』, 월간미술, 1991

### 단행본

박우찬, 『추상, 세상을 뒤집다』, 재원, 2015

박일호, 『손에 잡히는 서양미술사』, 미진사, 2018

주리아, 『색즉소울』, 학지사, 2017

홍순래, 『꿈이란 무엇인가?』, 어문학사, 2012

노버트 린튼, 『20세기의 미술』, 예경, 2003

슈테판 클라인, 『어젯밤 꿈이 나에게 말해주는 것들』, 웅진지식하우스, 2015

안드레아 룩, 『꿈꾸는 뇌의 비밀』, 지식의 숲, 2006.

앙드레 브르통, 『초현실주의 선언』, 미메시스, 2012

### 학술논문

박경숙, 박민용, 『이드·자아·초자아에서의 에너지 분배와 변형 알고리즘 설계-프로이트 정신 분석에 기초하여-』, 한국정신과학학회, 2000

박주원, 『자아와 문화의 정체성, 불안과 불만의 문화정치학 - 프로이트(S. Freud) 정신분석학의 정치사상적 접근』, 21세기 정치학회보, 2019

이세형, 『프로이트의 자아이해』, 한국정신분석심리상담학회, 2020

황순향, 『프로이트의 무의식과 의식의 동질성과 이질성의 문제-자아와 초자아의 문제를 중심으로』, 경남대학교 인문과학연구소, 2017

## 학위논문

권선정, 「추상표현주의 액션 페인팅의 우연성에 관한 연구 -잭슨 폴록의 액션 페인팅을 중심으로-」, 한국교원대학교 대학원 초등미술교육전공 석사학위논문, 2004

박선민, 「무의식을 통한 환상적 이미지 표현연구」, 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문, 1999

신민정, 「액션페인팅의 표현방법에 관한 연구 -본인의 작품을 중심으로-」, 제주대학교 대학원 미술학과 석사논문, 2018

유가월, 「우연성의 재해석을 통한 자아탐색 표현 연구 -본인의 작품을 중심으로-」, 서울대학교 대학원 동양학과 석사학위논문, 2016

최정숙, 「잭슨 폴록 회화에 관한 특성연구」, 조선대학교 대학원 석사논문, 2007

## 사이트

<https://terms.naver.com> (네이버 지식백과)

# ABSTRACT

## **A Study on the Expression of the Dream Image through Unconsciousness**

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

HAN, HEE WON

Dept. of Oriental painting

Graduate School of

Sungshin University

Focusing on Han's artworks from 2018 to 2020 that are presented at the 2020 graduate thesis exhibition, this paper describes her works that visually express the representation of her emotion and inner self through automatic technology, which is the basis of unconsciousness.

The unconsciousness is confirmed as an inevitable element through continuously affecting the art world until this day. Surrealists who brought the unconscious world into the art are focused on irrational things beyond logic and rational thinking in reality, this attitude was valued the meaning over aesthetic appearance in painting. The pieces that the driving force liberated from the existing techniques, unconsciousness, own inner self, and inner exploration to explore and

show the world of dreams and unconsciousness are come together, modern art has come to show various techniques based on actions such as action painting.

The place where artists seek unconsciousness is not a reality, but a surreal space. Han's artworks, which is based on unconsciousness are looking into one's own feelings and inner self begin with the subject, "Dream". The act of drawing is the inspiration of work creation and becomes the main factor, and the act, which is the unconscious element, gradually expands beyond the scope of the act of drawing consciously. Dream acts as an important stepping-stone in the process of creation, which is powerful enough to give influence in the author's day times. Dreams shown between the conscious state and the unconscious state are imprinted, leaving traces of not only memorable moments, but also non-memorable times. In the state of unconsciousness, she uses the body as the subject to wholly feel the remaining feelings after waking up from the dream, and expresses what she felt through automatic technical actions to implement the image.

Han's works focus more on the contingency of the medium and the process of completing the action, rather than the representation of the image. As the records of dream images based on the action accumulate, the emotions she felt in the dream and the images she created in the unconsciousness coincide with each other, and only then she knows what the dream she felt was. In conclusion, "dream" is a continuation of the past and daily life, and a representation of the consciousness and

unconsciousness. Moreover, Han does not try to express her imaginary utopia, but rather shows the past experience that are re-imagined as a dream through the action of painting on the screen.

Based on the above, this thesis examines the process of artistic expression after exploring the researcher's inner side, the unconscious expression created by it, and the composition of accidental techniques through the subject of "dream". Also it showed a dream image recorded with the unconsciously expressed coincidence and a little consciousness in harmony, based on the moment of inspiration in which the inner side expressed through dreams is expressed through actions.