



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 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 용 식 교수지도  
석사학위 청구논문

# 승화의 개념으로서의 조형연구

- 본인 작품을 중심으로 -

2015

성신여자대학교 대학원

판화학과

정 하 경

# 승화의 개념으로서의 조형연구

- 본인 작품을 중심으로 -

김 용 식 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2015년 1월

성신여자대학교 대학원

판화학과

정 하 경

# 인 준 서

정하경의 석사학위논문으로 인준함.

2015년 1월

심사위원장 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

이 논문은 대학원 석사학위 청구논문으로 2014년 2월에 전시한 작품들을 중심으로 내용적 측면과 조형적 측면을 연구 분석한 것이다.

본 논문의 연구 목적은, 안정감의 상실로서 체험되는 불안의 개념과 관련하여 유년기의 환경이 감정형성에 어떠한 영향을 미치는지 탐색한다. 나아가 인간 본연에 내재한 창조욕구를 바탕으로 미술창작행위가 가지는 치유적 특성에 대해 알아보고자 한다. 본인의 작품은 불안과 관련한 유년기의 애착 관계가 치유적 의미로서 표출된다. 본 논문은 작품 속에 내재된 표현의 계기와 그 형성 그리고 작품의 내용과 조형적 측면에 대해 논하였다.

미술이 가지는 치유적 특성에 대한 설명에 앞서 인간이 본질적으로 창조적인 욕구를 지니고 있다는 것에 주목한다. 이에 따라 미술이 사람들에게 어떠한 목적을 띠고 영향을 주었으며, 현재의 우리에게 어떤 의미로 다가오는지 살펴보았다.

미술의 근본적인 의미와 삶의 영위에서의 미술, 나아가 인간의 정신적 지체계인 미술 등 다양한 측면에서의 미술이 가지는 힘을 연구한다. 본인에게 미술은 ‘승화’ 라는 심리학적 개념을 빌어 설명되어 질 수 있다. 내면에 억압된 불안과 두려움은 미술이라는 행위를 통해 심리적 안정감을 가지게 하기 때문이다. 또한, 본인의 작품에 나타나고 있는 심리적 공간에 대하여 지각되지 않았던 심적 상태의 반영과 그에 따른 심리적 역할에 대하여 탐색하였다. 본인은 내면에 자리한 사적 공간을 시각화하는 하는 작업과정을 통해 억압되어 있던 감정들을 현재에 나열하고 직면한다. 과정 속에 지각되는 과거의 감정들을 회피하지 않고 다루어줌으로써 건강한 내적자원으로 자리매김하고자 하였다.

1장에서는 작품의 내용적 측면으로, 심리학 관점에서 바라본 미술적 배경

에 대해서 살펴보았다. 본인이 현재 가지는 불편한 심리적 요인의 기인을 탐색하는 과정을 알아봄으로써, 과거의 경험이 작품의 표현과 어떠한 상관 관계를 맺는지 알아보았다. 또한, 내면의 불편한 감정을 ‘예술’이라는 행위로 해소하는 것을 심리학 관점에서의 ‘승화’라는 개념의 빗대어 접근한다. 예술을 통해 자아의 내면에 숨겨진 감정들을 발견하고, 이로써 미술이 가지는 치유적 힘을 인식하는 것이 본인에게 어떠한 영향을 주는지 살펴보았다. 본인은 창작행위 속에서 흐릿한 잔상으로 남은 과거의 기억들을 수정하고 조합하는 과정을 통해 근원을 알 수 없었던 심리적 불안의 모습을 찾는다. 이러한 과정은 진정한 자신의 모습으로 나아갈 수 있는 기회를 만들고 더불어 자아성찰로 이끈다.

2장에서는 작품의 조형적 측면을 기술한 것으로, 그림에 나타나는 조형요소들을 물리적 측면과 심리적 측면에서 살펴보았다. 빛과 기하학적 공간, 파란색의 사용과 반복적 행위, 그리고 사진이라는 매체의 사용이 가지는 상징적 의미와, 이러한 구성 방식이 주는 심리적인 요인에 대해 심도 있게 연구하고자 하였다. 더불어 조형적 요소들이 내용적 측면과 어떻게 연결될 수 있으며, 서로 어떠한 영향을 미치는지 살펴보았다.

본 논문은 작품에서 나타나고 있는 유년시절의 경험의 기억이 반영된 기하학적 공간에서의 심리적 표현을 이론적 근거를 체계적으로 제시하였다. 작품의 이론적 근거를 체계적으로 정리함으로써 작품세계를 견고하게 접근하는 계기를 가졌다. 본인은 연구를 통해 앞으로의 작품 제작에 있어 견고한 내용적 요소와 맞물려 다양한 표현 방향을 모색하는 시도를 기대하고자 한다.

I .	.....	1
II .	.....	3
1.	.....	3
1)	.....	3
2)	.....	6
3)	.....	9
4)	.....	11
5)	.....	16
2.	.....	17
1)	.....	17
2)	.....	20
3)	.....	22
4)	.....	24
A.	.....	25
B. ( )	.....	27
3.	.....	31
IV.	.....	57

ABSTRACT

## 작 품 목 록

- [작품 1] Look in to 1, 200x75cm, archival ultra chrome pigment print  
& ink roll on pvc, 2013.....31
- [작품 2] Look in to 2, 140x100cm, archival ultra chrome pigment print  
& acrylic on wood panel, 2013.....34
- [작품 3] Seeking, 15x100x5cm(1pcs), ink roll on wood panel,  
2013.....36
- [작품 4] Face(직면하다)1, 70x100cm, archival ultra chrome pigment print  
& stencil on paper, 2013.....38
- [작품 5] Face(직면하다)2, 70x100cm, archival ultra chrome pigment print  
& stencil on paper, 2013.....40
- [작품 6] Perception1, 100x50cm, lambda print on diasec, 2013.....42
- [작품 7] Perception2, 100x50cm, lambda print on diasec, 2013.....43
- [작품 8] Perception3, 50x50cm, lambda print on diasec, 2013.....45
- [작품 9] Walking in, 50x150cm, archival ultra chrome pigment print  
& stencil on paper, 2013.....47
- [작품 10] Afterimage1, 50x70cm, lambda print on diasec, 2013.....26
- [작품 11] Afterimage2, 50x70cm, lambda print on diasec, 2013.....49
- [작품 12] Chink, 30x100cm, digital print, 2013.....52

[작품 13] Beside, 30x20cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013.....	54
[작품 14] Between, 30x20cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013.....	55

## 참 고 도 판 목 차

[참고 도판 1] 에드바르트 뭉크(Edvard Munch).<절규, The Scream>. 판 위에 템페라. 83.5x66cm. 1910. ....	5
[참고 도판 2] 라스코 동굴 벽화.....	11
[참고 도판 3] 스펙트럼.....	19
[참고 도판 4] 작업과정.....	21
[참고 도판 5] 캔버스 표면 질감.....	22
[참고 도판 6] 레인보우 롤 기법.....	27
[참고 도판 7] 작품 3 상세사진.....	29

# I . 서 론

오늘날, 현대인은 현대 산업사회의 경쟁 속에서 살아가며 다양한 요인으로 인해 스트레스를 경험한다. 스트레스란 인간이 심리적 혹은 신체적으로 감당하기 어려운 상황에 처했을 때 느끼는 불안과 위협의 감정이다. 이렇듯, 인간은 누구나 저마다의 고유한 불안을 가지고 살아간다. 불안 앞에서는 모두 두렵고 서툴기 그지없다. 하지만 철학자 쇠렌 키르케고르는 불안이 인간을 발전시킬 수 있는 동력이 된다고 주장하였다. 즉 불안을 회피하지 않고 건강한 형태로 받아들인다면, 불안은 우리를 성숙한 인간으로 나아갈 수 있는 발판을 마련해 준다.

그렇다면 사람들은 불안을 어떻게 극복하고 해소 할까?

개인마다 불안을 대처하는 방법은 각기 다르게 나타나는데, 지그문트 프로이트(Sigmund Freud)는 스트레스를 야기할 수 있는 현실을 왜곡해서 불안감에서 벗어나도록 하는 무의식적인 과정을 가정하고 이를 ‘방어기제(防禦機制)’라고 설명하였다. 본 논문에서는 방어기제의 종류 중 하나인 ‘승화’의 개념을 설명하고 승화가 창조행위와 어떻게 연결 지어 설명되어 질 수 있는지 알아보려고 한다. 또한, 미술행위가 어떠한 방법으로 본인을 비롯한 인간들이 가지는 내면의 상처와 불안한 감정들을 해소할 수 있는지 분석하고자 한다.

본 논문의 구성은 위와 같은 내용을 바탕으로 전개된 작업을 중심으로 서술되었다. 작업배경의 이해를 돕는 기본적 개념과 이론을 내용적 측면에서 살펴보고, 내용적 측면을 바탕으로 시각화되는 과정을 조형적 측면에서 나누어 분석해보고자 한다.

작품의 내용적 측면에서는, 인간이 기본적으로 가지는 불안의 개념을 정신분석학자 프로이트와 철학자 쇠렌 키르케고르의 이론을 통해 살펴봄으로써 본인이 가지는 불안의 형태와 모습을 정의하고, 불안의 기인을 탐색하고자 한다. 또한 작품을 시각화 하게 된 미술적 배경을 심리학 측면으로 접근하여 본인의 유아기의 경험을 ‘대상관계이론<sup>1)</sup>’의 개념으로 이해하고, 성숙한 방어기체인 ‘승화’를 통해 불안감을 해소하고자 함에 대해 서술하였다. 본인이 미술행위를 승화의 한 형태로써 바라보는 관점에 대해 살펴보고 나아가 미술행위가 가지는 치유적 힘이 본인에게 어떠한

---

1) 생애 초기에 양육자와 형성한 관계에서 비롯된 경험은 개인이 전 생애 동안 타인을 지각하고 이해하며 관계를 형성하는 데 기본 틀로 작용한다. 즉, 생애 초기의 관계에 대한 경험이 일생 동안 반복해서 재현되는 것이다. 따라서 대상관계 이론에서는 생애 초기에 형성되는 양육자와의 관계의 중요성을 강조한다. (네이버 지식백과, “대상관계이론” <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2118658&cid=41991&categoryId=41991>, (2014.11.19))

의미인지 알아보려고 한다.

작품의 조형적 측면에서는 본인이 나타내는 공간의 물리적, 심리적 개념을 서술하고, 공간을 중심으로 주요하게 나타나는 빛의 상징과 표현, 색채가 미치는 영향과 특징, 그리고 작품이 제작되는 과정에 나타나는 반복적 행위가 어떠한 심리적 변화를 주는지 살펴보고자 한다. 또한 본인은 사진 이미지를 적극 사용하는데, 사진이 가지는 본질적인 개념과 사진을 이용한 표현방법이 내포하는 의미와 특징을 분석하고자 한다.

본 논문에서는 본인의 작품 표현에 대한 막연했던 근거를 명확하게 성립할 수 있도록 하고, 이론적 개념을 바탕으로 본인이 가지는 내적세계를 체계적으로 분석하여 본인의 작품에 대한 개념을 견고히 다지는 계기를 삼고자 한다. 나아가 미술행위를 통해 스스로 치유할 수 있는 내적자원을 발견하고 심리적 안녕을 기원할 수 있는 기회를 마련하고자 하였다.

## II. 본론

### 1. 작품의 내용적 측면

#### 1) 삶에 내재된 불안

인간의 내면에는 불안과 두려움이 항상 존재되어 왔다. 인간은 과거에 경험한 상처뿐만 아니라 두려움과 불안 속에서 살아가는 불완전한 존재이다. 본인은 불안의 본질과 불안이 창조행위에 어떠한 기능으로 작용할 수 있는지에 대한 상관관계를 알아보려고 한다. ‘불안(Anxiety)’이란 불쾌한 일이 예상되거나 닥칠 것처럼 느껴지는 불쾌한 정동 또는 정서적 상태를 말한다. 불안과 공포는 구분해야 하는데, 불안이 무의식적인 위협에 관련된 것인 반면, 공포는 의식적으로 인지할 수 있는 외부적이고 현실적인 위협에 대한 반응이다.

불안의 개념은 정신분석에서 핵심적인 위치를 차지하고 있다. 지그문트 프로이트(Sigmund Freud, 1856-1939)는 신경증 증상을 고통스럽고 괴로움을 주는 불안을 회피하려는 시도로 보고 있다. 프로이트는 자아의 관점에서의 불안은, 개인의 위협에 대한 반응으로 설명했다. 현실적인 불안(realistic anxiety)은 공포에서는 알려진 위협과 외부적이고 중요한 위협에서부터 위협이 생겨난다고 본다. 반면에 신경증적 불안(neurotic anxiety)에서의 위협은 내부적이라고 이해한다. 또한, 프로이트는 아동기 발달에서 일어나는 일련의 전형적인 위협 상황들(danger situations)을 기술했다. 이것들 중 첫째는 애정 대상을 상실하는 것인데, 애정 대상은 아동이 전적으로 의존하고 있는, 돌봐주는 사람(보통 어머니)을 말한다. 이후에 대상의 가치를 지각하기 시작하고 대상 항상성<sup>2)</sup>이 발달되면, 대상의 사랑을 상실하는 것에 대한 불안이 더욱 뚜렷해진다.

그렇다면 불안은 개인에게 어떠한 모습으로 존재 하고 있을까?

불안은 불가피하게 우리 삶의 일부를 이룬다. 불안은 늘 새롭게 변화하면서 우리의 삶과 항상 함께한다. 즉, 태어나서 죽을 때까지 우리와 동반한다. 인류사를 보면 불

2) 대상 항상성은 아동의 대상관계의 질적 발달 과정을 설명하기 위해 하트만(Hartman, 1952)이 도입한 개념으로서, 애정 대상의 이미지가 “욕구 상태와는 독립적으로” 안정적이고 영구적으로 정신 안에 자리 잡게 되는 것을 말한다(Hartmann, 1953, p. 181). 이러한 항상성이 성취되기 전에는, 대상은 단지 “욕구를 충족시켜 주는 대상”에 지나지 않는다. 하트만의 대상 항상성 개념 안에는 인지적 요소와 욕동적 요소가 모두 포함된다. 인지적 측면에서 볼 때, 대상 항상성은 대상이 없을 때에도 대상의 정신적 표상이 지속되는 상태, 즉 대상 영속성의 상태를 말한다(Piaget, 1937). 또한 대상 항상성을 성취하려면 공격적 욕동과 리비도적 욕동이 어느 정도 중화되어야 한다(Hartmann, 1952, p.163).

(네이버 지식백과, “대상항상성”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=655800&cid=48639&categoryId=48639>, (2014.11.9))

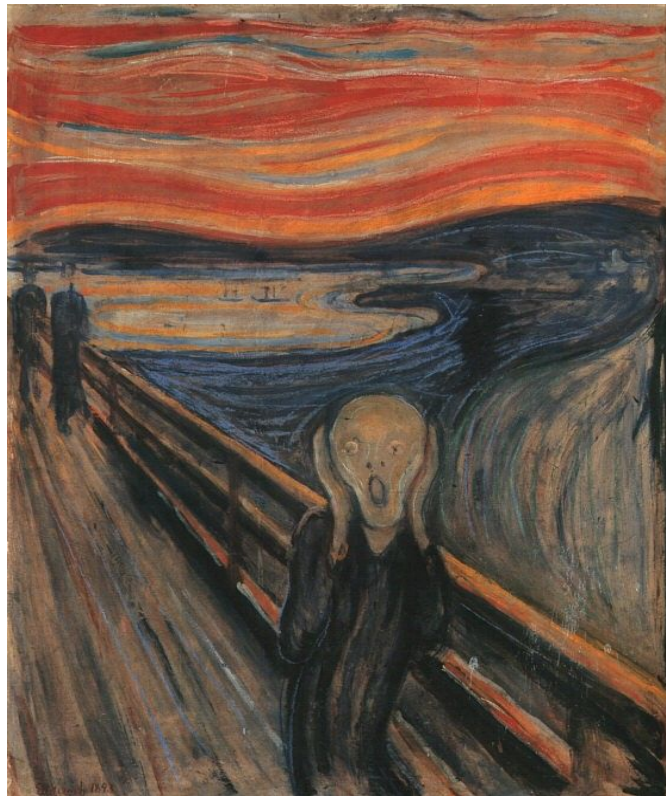
안을 감당하거나 줄이거나 극복하거나 묶어두려는 시도들은 언제나 있어왔다. 하지만 불안은 우리 존재의 일부이며, 우리의 필멸성(必滅性)에 대한 앎이자 우리의 종속성의 반영이다. 다만 우리는 불안에 맞서는 힘들을 개발하려고 시도할 수 있을 뿐이다. 즉 용기, 신뢰, 인식, 힘, 희망, 겸손, 믿음 그리고 사랑 말이다. 이런 것들은 우리로 하여금 불안을 받아들이고, 불안을 따져보고, 불안을 거둬들여 새로이 이겨나가게끔 도와줄 수 있다.<sup>3)</sup> 덴마크의 철학자 쇠렌 키르케고르(Soren Kierkegaard, 1813-1855)는 “불안은 사람을 마비시킬 뿐만 아니라, 인간을 발전시키는 동력이 되는 무한한 가능성을 내포하고 있다.”<sup>4)</sup> 라고 설명한다. 즉 불안은 생산적인 행위를 하게 만들고, 탁월한 업적을 이루도록 고무하고, 상상력과 창조력을 높여주는 추진력이 될 수 있다. 불안은 위험 경고를 알리는 경보음과 같은 것임과 동시에 그것을 극복하려는 힘을 가진다고 볼 수 있다. 불안을 회피 하지 않고 내 일부로 받아들이고 그것을 건강한 불안으로서 이겨내려는 것은 개인을 한결음 더 성장시킨다.

내면적인 불안과 고통 그리고 사랑과 죽음을 시각화한 에드바르트 뭉크(Edvard Munch, 1863-1944)는 극적이고 내면적인 그림을 그렸는데, 주로 불안과 공포의 감정을 강렬한 색채로 표현하였다. 어린 시절의 어머니와 누이의 죽음에 대한 경험은 불안과 공포를 느끼게 해주었고, 그는 생애 불안과 두려움을 느낄 때마다 예술을 통해 표출하고 자신을 통제했다. 그에게 있어서 ‘불안’은 예술과 삶을 지탱해 주는 힘이 되었다. 뭉크에게서 자화상은 스스로를 깊이 인식하고 자신을 발견해나가는 과정이었다. 뭉크는 작품 활동을 통해 자신의 내면 속의 불안과 두려움을 직면하고, 상처들을 치유하고 승화시켰다.

---

3) 프리츠 리만, 전영애 옮김, 『불안의 심리』 문예출판사, 2007, p.11

4) 보르빈 반델로브, 한경희 옮김, 『불안, 그 두 얼굴의 심리학』, 뿌리와 이파리, 2008, p.26



[참고 도판 1] 에드바르트 뭉크(Edvard Munch), <절규, The Scream>, 판 위에 템페라, 83.5x66cm, 1910.

즉, 예술행위는 일종의 자기치유의 한 방편으로서 자신 내면 속의 불안과 두려움, 외로움과 고독, 기저에 있는 미처 알지 못했던 감정들과 만남으로써 스스로를 승화시키게 하는 힘이 있다. 자신의 감정을 억압시키지 않고 밖으로 표출함을 통해 자신을 알아가고, 이는 곧 내면의 치유로 이끈다.

독일의 정신분석학자 프리츠 리만(Fritz Riemann, 1859-1932)은 인간은 누구나 네 가지 불안 중 하나로 성격이 결정되고, 불안들은 아동기 때 획득되며 일부분은 체질적으로 타고난다는 이론을 내세웠다. 그는 인간의 인성을 분열적 인성, 우울한 인성, 강박적 인성, 히스테리성 인성으로 나눈다. 이 네 가지 인성 원형의 이면에는 특정불안이 존재 한다는 것이다. 정신분열증적인 인성의 이면에는 종속에 대한 불안이, 우울한 인성의 이면에는 불안정함에 대한 불안이, 강박적인 인성의 이면에는 불확실성에 대한 불안이, 히스테리적인 인성의 이면에는 자유의 제한에 대한 불안이 존재한다는 것이다. 강박적 인성의 내면에는 변화에 대한 불안을 지닌다. 인간은 지속을 유지하려는 소망이 있다. 예를 들면, 아주 어린 시절에 돌보는 사람이 빈번히 바뀌거나 정해져 있는 돌보는 사람이 없었을 경우에 변화에 대한 부정적인 인식으로 위축된 상태로 남아 있을 것이다.

프리즈 리만이 분류한 인간의 인성 중, 본인은 유아기 때 일관되지 않은 양육 환경으로 빚어진 불확실성에 대한 불안을 가지는 강박적인 인성에 해당한다고 볼 수 있겠다.

## 2) 애착결핍에 의한 불안

인도네시아에서 태어나 5살까지 지냈던 유년시절의 기억은 외로움과 애착의 결핍에 따른 불안으로 인하여 공간에 대한 환영적 상상력을 갖게 하였다. 이 환영적 공간은 강렬한 빛의 공간이며, 흰색의 단색조 빛이 드러나는 공간이다. 그 곳에서 머무르며 본인이 지냈던 공간에 대한 기억은 몇 장면의 스틸 컷으로 남아있다. 사람들은 누구나 창조적으로 태어났고, 어린 시절 아이들은 자연스럽게 공상 놀이를 하면서 자란다.<sup>5)</sup> 개인이 자신만의 내적인 세계를 가지고 있다는 것은 당연하고도 자연스러운 것이며, 특히 아이일 때 그것을 필요로 한다.

본인은 어렸을 때 꿈을 꾸었는데 꿈과 현실이 구분이 가지 않았던 경험을 하였다.

아침부터 거실에서는 소음이 들려온다. 아버지는 출근을 하시고 오빠는 유치원에 가 기위해 집을 나선다. 그리고 어머니는 여가활동을 하러 나가신다. 나는 유모에게 맡겨졌다. 유모는 나를 방에 눕히고 거실로 나가 가사 일을 하기 바쁜 것 같다. 나는 혼자 있는 시간이 많았다.

내가 누워 지내는 침대는 하얀 이불이 항상 단정하게 정돈되어 있다. 하루 종일 누워서 마주하는 것은 새하얀 천장, 그리고 내 머리 말에는 커다란 유리창이 있다. 유리창으로 들어오는 빛은 눈을 제대로 뜨지 못할 만큼 강렬했고, 마치 나를 집어삼킬 것만 같았다. 빛은 흰색의 밝은 빛이었지만 나에게에는 밝지 않았다. 하지만 빛은 내가 존재함을 알게 해주었던 고마운 친구였다.

나는 이따금 상상을 하며 시간을 보내곤 한다. '유리창 너머에는 무엇이 있을까? 어떤 모습일까?'

오늘도 적막한 오후. 나는 방안 침대에 혼자 덩그러니 누워있다. 항상 나를 맞이해주는 유리창과 빛. 빛은 방 안의 먼지들과 뒤섞여 나를 비춘다. 빛은 외로워 보이지 않았다. 이내 따스한 온기가 느껴진다. 하지만 웬지 모르게 외롭고 불안하다.

그렇게 몇 시간이 흘렀을까? 잠이 들었다 ...

정적을 깨는 누군가가 방문을 두드린다. '캁캁' '엄마가 왔나보다!' 엄마일 것을 기대하며 기분이 좋아졌다. 순식간의 일이었다. 방을 통째로 집어 삼킬 것 같은 엄청난 크기의 개미떼들이 몰려오기 시작했다. 나는 너무 무서워서 자지러지게 울었다. 도망가고 싶었지만 내 몸은 내 것이 아니었다. 움직일 수 없었다. 그럴 수 없었다. 그 자리에서 우는 것 밖에 할 수 있는 것이 없었다.

'엄마가 오실 때까지'

낮선 환경에서 기인한 어머니와의 애착결핍, 그리고 귀국 후 새로운 환경에의 적응은 본인에게 심리적인 불안감과 강박행동으로 나타났다. 부모님 말씀에 의하면

5) 주리에, 『미술치료학』, 학지사, 2010, p.48

본인은 5세 무렵, 한국에 귀국하여 낯선 환경에서 적응하는 과정에서 강박행동<sup>6)</sup>을 보였다고 한다. 본인의 침대의 이불이 바르게 놓여 있지 않으면 신경질적으로 감정을 표현하고 이불이 반듯하게 놓일 때 까지 칭얼대고 울었다고 한다. 잠을 자다가도 이불이 흐트러져 있으면 일어나서 반듯하게 정리하는 모습을 나타내어 어머니께서는 본인의 행동을 심각하게 걱정했다고 설명했다. 또한, 본인이 유치원에 다닐 때 아침 6시에 일어나 유치원에 다른 친구들 보다 첫 번째로 도착하여야 한다고 때를 썼고, 초등학생일 때는 아침 7시에 등교하여 불이 켜지지 않은 교실에 덩그러니 앉아있었다. 이러한 행동은 성인이 된 지금까지도 나타난다. 어렸을 때 머리카락을 뽑는 행동과 손톱을 자주 물어뜯어 상처가 났으며, 지금도 손톱을 뜯는 버릇이 남아 있다. 또한, 가장 기억이 남는 것은, 본인은 유아기 때 어머니에게 “엄마, 나 다리 밑에서 주워왔지?” 라고 물으며 울었던 경험이 생생하게 기억에 남는다.

대부분의 사람들은 유아기의 경험이 미래 발달에 강력한 영향력을 미치는 경향이 있다는 점을 인정하고 있다. 그러나 많은 이들은 유아기 초기의 영향력에 대해서는 회의적이다. 인간은 고도로 발달된 기억력을 가진다는 데에서 두드러지지만, 3~4살 이전의 기억을 떠올릴 수 있는 사람은 거의 없다. 그러나 유아기 초기의 경험이 잠재적이며 영구적인 영향을 미친다고 가정하는 것은 비록 그러한 경험을 의식 속에 떠올릴 수는 없어도, 언뜻 보이는 것처럼 망상적인 것은 아니다.<sup>7)</sup>

본인의 유년기시절의 심리적 경험은 심리학적 관점에서 바라 볼 수 있는데 먼저, ‘프로이트의 정신분석적’ 측면에서 살펴보고자한다.

정신분석이론은 인간의 심리적 현상에 대한 몇 가지 기본적인 가정에 기초하고 있다(Brenner, 1955). 그 첫째는 심리적 결정론(psychic determinism)으로서 인간의 모든 행동은 원인 없이 일어나지 않는다는 가정이다. 아무리 사소하고 이해하기 어려운 행동이라 하더라도 우연하게 일어나지는 않으며 심리적 원인에 의해 결정된다는 것이다. 둘째는 무의식(unconsciousness)에 대한 가정이다. 인간의 심리적 세계에는 개인에게 자각되지 않은 무의식적 정신현상이 존재하며, 인간의 행동은 의식적 요인보다 무의식적 요인에 의해 더 많은 영향을 받는다는 것이다. 셋째, 성적 욕구는 인간의 가장 기본적인 욕구이며 무의식의 주요한 내용을 구성한다는 가정이다. 마지막으로, 정신분석학에서는 어린 시절의 경험을 중요시한다. 어린 시절의 경험, 특히 부모와의 상호작용 경험이 성격형성의 기초를 이룬다고 본다. 성인의 행동은 어린 시절의 경험을 통해 형성된 무의식적인 성격특성이 나타난 것이라고 본다. 따라서 개인의 행동을 이해하기 위해서는 어린 시절의 경험과 기억을 잘 탐

6) 자신의 의지와는 상관없이 반복적으로 나타나는 틀에 박힌 행동을 말한다. 간단한 행동에서부터 복잡한 의식 같은 행동에 이르기까지 다양하다. 의식은 불안을 감소시킬 목적으로 자동적 강박적 행동을 하는 것이다. 강박적 손씻기, 강박적 기계 안전성 점검, 강박적 문잠금 점검, 강박적 알코올 중독, 강박적 발모광, 강박적 절도광 등이 있다. 강박적 사고와 강박적 행동은 밀접한 관계가 있지만 항상 그렇지는 않다. 강박적 사고가 항상 관찰 가능한 행동으로 나타나는 것은 아니다. 강박적 사고 없이도 강박적 행동이 나타나는 경우도 많다. (네이버, “강박행동”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1943503&cid=41989&categoryId=41989>, (2014.1.9))

7) 앤서니 스톤, 배경진·정연식 옮김, 『창조의 역동성』, 현대미술사, 2009, p.261

색해야 한다는 것이 정신분석이론의 입장이다.<sup>8)</sup>

프로이트 이론은 인간행동의 모든 영역에 적용된다. 정신분석의 이론적 관점은 단순히 환자를 치료하는 것에 국한되는 것이 아니며 꿈을 분석하여 그 의미를 밝히는 것부터 사회, 문화, 정치, 예술, 종교 등 다양한 분야를 시각예술이 가지는 내재된 의미를 밝히는 데에도 폭 넓게 적용된다.

유아(幼兒)는 엄청나게 취약하고 의존적인 생명체다. 유아들은 자궁 밖의 삶이 주는 신체적, 감정적, 환경적인 도전을 스스로 감당하는 데 필요한 고등 신경장치를 갖추고 있지 않다. 그들이 살아남으려면, ‘더 강하고 그리고/또는 더 현명한’ 타인들이라고 부른 사람들의 보호가 필요하다고 Bowlby(1988)가 말하였다. 유아는 신체적인 생존을 넘어서, 자기라고 알려진 안정된 참조점(參照點)<sup>9)</sup>을 형성하고 유지하는 것을 도와줄 애착 대상이 필요하다.<sup>10)</sup> 이처럼 자기형성에 영향을 미치는 애착관계의 중요성을 인식할 수 있다. 본인이 유년시절에 겪었던 심리적 불안에 의한 강박행동은 애착관계의 측면에서 좀 더 설명되어질 수 있다.

페어베언(W.R.D, Fairbairn, 1889-1964)의 대상관계이론에 의하면, 인간은 태어날 때부터 전체적인 심리적 자기가 존재하고 타인과의 관계 속에서 자기를 표현하고 형성해 갈 수 있는 잠재력을 갖고 있다고 해서 자기가 이미 다 성장한 것은 아니다. 초기의 자기는 단지 최소한의 씨눈과 같은 형태로 존재할 뿐이다. 이 초기 자아는 이제 일생을 두고 성장해 가야 하는데, 다른 대상관계이론가들과 마찬가지로 페어베언은 ‘어머니-유아 쌍’의 관계가 중요하다고 생각하였다. 특히 그는 구체적인 외부 현실 속의 어머니(혹은 아버지)와의 관계가 심리적 자기 형성에 중요하다고 보았다.

아이가 맺는 어머니와의 관계가 좋다면 좋은 대상으로서 경험된 어머니는 내재화되고, 안정감, 신뢰, 희망 등의 정서와 함께 대상항상성을 수립하게 된다. 그러나 어머니와의 관계가 고통스럽고 어머니가 나쁜 대상으로 경험된다면 유아는 이를 통제하기 위하여 대상을 내재화하여야 한다. 유아가 현재 갖고 있는 자아 구조로는 이렇게 자극적이고 고통을 주는 부모를 통합할 수 없기 때문에 내적 대상으로 내면화할 수밖에 없다.<sup>11)</sup> 고 설명한다. 이로써 유아와 어머니의 애착형성이 유아의 심리구조와 성격형성에 얼마나 중요한 영향을 끼칠 수 있는지에 대해 나타내고 있다. 또한, Sroufe와 Waters(1977a)가 애착의 목표로 ‘안전감의 느낌(felt security)’을 유아와 엄마간의 물리적 근접성에 접목시켰을 때, 그들은 애착에서 차지하는 감정의 중요성을 분명하게 강조했다.<sup>12)</sup>

위니콧(Donald W. Winnicott, 1896-1971)은 대상관계이론에서 ‘안아주기 환경’을 강조한다. 즉, 어머니의 욕구에 따라 어머니 방식으로 키워서는 안 되고, 유

8) 권석만, 『현대이상심리학』, 학지사, 2013, p.62

9) 현저하고 위치확인이 용이한 지점 또는 상대적인 위치를 알기 위한 어떠한 기준점.

10) 데이비드 J. 윌런, 김진숙·이지연·윤숙경 옮김, 『애착과 심리치료』, 학지사, 2010, p.149

11) 최영민, 『대상관계이론을 중심으로 쓴 정신분석이론』, 학지사, 2011, p.401

12) 데이비드 J. 윌런, 김진숙·이지연·윤숙경 옮김, 『애착과 심리치료』, 학지사, 2010, p.99

아의 자발적인 욕구에 맞춰 어머니가 적절한 돌봄을 제공해야 한다는 것이다. 최초로 제공되는 적절한 모성적 돌봄이 일차 모성 몰입이다. 이후에도 유아의 성장과 발달을 위해 ‘촉진적 환경(facilitating environment)이 지속적으로 제공되어야 한다.’ 위니콧은 적절한 부모의 돌봄이 세 단계로 이뤄진다고 보았는데, 안아주기(holding), 함께 지내기(living with), 그리고 아버지, 어머니, 유아 셋이 함께 살기가 그것이다.<sup>13)</sup>

본인은 내면세계에서 미해결된 문제에 대해 어머니와 지속적으로 투쟁을 벌였다. 어머니의 부정적인 측면을 본인에게 내재화시켜 어머니와 투쟁하면서 현실세계에서는 또 다른 대상에게 어머니와의 고통스러운 대상관계형식을 반복하였다. 즉, 유아기 때 어머니와의 애착형성의 결핍으로 인해 심리적인 불안을 느꼈으며, 그것이 반복적인 강박행동으로 나타났다고 볼 수 있다. 본인에게 나타난 반복적인 강박행동은 앞서 서술한 바와 같이 심리적 결정론(psychic determinism)으로서 인간의 모든 행동은 원인 없이 일어나지 않는다는 가정에 기인한다. 본인은 반복적인 강박행동을 통해 불안을 극복하고 완화시키고자 하였음을 심리학적 측면에서 유추할 수 있었다.

### 3) 승화로서의 미술행위

본인 뿐 만아니라 개인 모두의 인식 된 감정들 중에는 초대되었거나 초대받지 않은 불편한 감정들을 안고 살아간다. 불편한 감정들은 무겁고 강렬해서 우리들을 압도할지도 모른다는 불안 때문에 회피하기도 한다. 하지만 회피는 종착역이 아니라는 것을 이내 알게 된다. 그렇다면, 우리는 이러한 감정들을 어떻게 다루어야 하며 소화시켜야 할까?

먼저 인간의 기본적인 행동에 대한 이해를 하고자 한다.

오늘 날, 현대인은 현대 산업사회의 치열한 경쟁 속에서 살아가며 다양한 요인으로 인해 스트레스를 경험하게 된다. 스트레스란 인간이 심리적 혹은 신체적으로 감당하기 어려운 상황에 처했을 때 느끼는 불안과 위협의 감정이다. 스트레스로 인한 반응에는 불안, 우울, 초조와 같은 심리적 반응이나 식욕저하와 같은 신체적 반응을 가리킨다. 개인마다 스트레스에 대처하는 방법이 나타난다. 대처(coping)란 환경 및 내적인 요구와 요구들 간의 갈등을 다루는 광범위한 노력을 의미한다. 스트레스 대처 방법은 장르가 다양하며, 또한 개인에 따라 다르다. 일반적인 대처방법에는 ‘포기하기, 공격행동, 쾌락의 추구’가 있다. 방어적 대처방법에는, 프로이트는 스트레스를 야기할 수 있는 현실을 왜곡해서 불안감에서 벗어나도록 하는 무의식적인 과정이 있다고 가정했으며 이를 방어기제(defense mechanism)라고 불렀다. 불안에 처하면 사람들은 현실적으로 받아들이기 힘든 본능적 충동을 인식하지 않으려

---

13) 앞의 책, p.479

한다. 그러면서도 간접적으로 본능적 충동을 충족하려고 시도하는데, 그러한 역할을 하는 것이 바로 방어 기제이다. 방어기제란, 개인이 불쾌한 정황이나 욕구불만에 직면했을 때 자신을 방어하기 위해 자동적으로 취하는 적응 방법을 말한다. 이러한 방어기제는 후천적으로 터득하는 것으로 욕구불만, 불안, 갈등 등에서 오는 긴장을 감소시킬 수 있다. 일반적으로 학습한 행동은 의식되지 않고 나타나는데 방어기제 역시 무의식적으로 나타난다.<sup>14)</sup>

개인은 살면서 무의식 수준에서 작용하는 ‘방어기제’를 사용하며 살아간다. 방어기제는 미성숙한 방어기제와 성숙한 방어기제로 나눌 수 있다. 미성숙한 방어기제에는 ‘투사, 합리화, 퇴행, 억압, 수동, 공격, 행동화, 부정, 동일시’ 등이 해당하며, 성숙한 방어기제로는 ‘승화’를 예를 들 수 있다. 승화<sup>15)</sup>란, 개인이 가지는 본능적인 에너지를 사회에서 받아들여지기 힘든 행동이나 공격적 목적에 사용하지 않고 초자아의 작용을 통해서 사회적, 문화적으로 건강한 형태로 전환되어 나타내는 것을 말한다.

창조와 관련해서는 승화가 가장 먼저 언급되는 것으로, 안나 프로이트(Anna Freud, 1895-1982)<sup>16)</sup>는 승화는 신경증 환자들만큼이나 일반인들에게도 자주 이용되며, 문명을 이룩하기 위한 필수적인 요소라고도 볼 수 있기에, 자아를 방어하기 위해 사용되는 다른 기제들과는 다소 다른 성격을 지니고 있다.<sup>17)</sup> 개인이 가지는 내면적인 충동을 현실에서 실행하는 대신 미술행위로 나타내고자 할 때 미술적 승화가 시작 된다고 볼 수 있다.

본인은 유년기의 애착결핍으로 형성된 ‘불안’을 어머니의 탓으로 기인하지 않기 위해 ‘승화’라는 방어기제를 사용하였다. 미술은 현실과 동떨어진 추상적인 세계에서 나타나는 것으로 두려움이나 불안 없이 온전한 ‘나’로서 존재할 수 있다. 그 안에서 실제 일어날 수 있는 충동적이고, 폭력적이며, 비문화적인 모든 것을 표현할 수 있다. 그렇기 때문에 개인들은 무의식적인 자신의 내면의 소리를 표현할 수 있으며 미술행위를 통해 무거운 감정들을 내려놓을 수 있게 된다. 나아가 인식하지 못했던, 지각하지 못했던 기억 저편 무언가의 존재까지도 알 수 있게 된다. 인정하기 싫었던 어머니의 무관심, 외로움의 기억을 억압하고 회피하기 보다는 ‘미술’이라는 행위를 통해 본인의 기억과 감정을 탐색하고 있다. 본인은 그림을 그리

14) 장선철, 『인간의 이해』, 태영출판사, 2005, p.10

15) 승화(sublimation)란 본능적 욕동 에너지가 자아와 초자아에게 보다 용납될 수 있는 목표를 위해 전환되는 것을 일컫는 용어. 프로이트는 이것을 두 가지 방식으로 정의했다. 첫 번째로 승화는 본능적 욕동을 최초의 목표나 대상으로부터 보다 사회적 가치를 지닌 것으로 옮겨놓음으로써 억압의 필요성을 제거하는 것으로 간주하는 방식이다(1905). 프로이트는 모든 행동은 리비도 욕동에서 유래하고 그 욕동에 의해 힘을 얻는다고 제안했는데, 이 욕동의 목표는 종종 문화적이고 사회적인 요구들과 갈등을 일으킨다고 보았다. 이 가설은 비성적이고 비갈등적인 활동들 즉, 예술적 창조, 일, 유머 등 사회적 가치를 설명하려는 그의 노력에서 나온 것이다. (네이버 지식백과, “승화”<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=655870&cid=48639&categoryId=48639>, (2014.11.19.))

16) 안나 프로이트(Anna Freud, 1895 ~ 1982)는 정신 분석학의 창시자 지그문트 프로이트의 딸로 처음엔 초등학교 교사를 하다 아버지로 부터 정신 분석학을 배움으로써 뒤이어 정신분석학자가 되었다. 특히 아동 심리학 부분에서 권위자이다.

17) 앤서니 스톤, 배경진·정연식 옮김, 『창조의 역동성』, 현대미술사, 2009, p.89

는 과정을 통해서 내재되어 있던 모호한 과거의 외로웠던 감정들과 현재의 불안한 감정의 경로를 인식하고 마주하려한다.

#### 4) 치유로서의 미술

인간이 본질적으로 창조적인 욕구를 지니고 있다는 사실은 예로 거슬러 올라간다. 1940년경, B.C.15,000~10,000년경에 제작된 것으로 추정되는 프랑스의 라스코 동굴 벽화가 발견되었다. 이 시대에 고대인들이 그린 벽화는 현대를 살고 있는 우리들이 말하는 ‘예술’ 또는 ‘미술’ 이라 부르는 것과 얼마나 유사한 것일까? 과거 조상들이 단지 아름다움을 예찬하기 위해 그림을 그린 것은 아니다. 그림을 그린 행위는 무엇보다 생존과의 관계 때문이었다. 인간은 구석기 시대부터 벽화에 삶의 모습을 묘사하는 주술적 목적의 미술로써 출발했다. 사냥의 성공과 자손의 번창을 기원하는 바람에서 그려졌다. 동물과 싸울 용기를 가지고 다치지 않고 사냥하는 것을 기원하면서 동굴의 벽에 들소나 사슴 등의 동물 그림을 그려놓고 화살촉을 던지면서 사냥의 성공과 안전을 기원하기도 하였다.

미술행위는 인간 존재의 불안을 해소하기 위해 창조 과정을 통해 자신을 표현하고 인식할 수 있는 매체이며 선사시대부터 지금까지 이어져 오고 있다.



[참고 도판 2] 라스코 동굴 벽화

귀국 후 한국에서의 아동기의 경험을 떠올려보면, 본인은 부모님이 일을 마치고 집으로 돌아오실 때 까지 혼자서 그림을 그리거나 글짓기를 하며 시간을 보냈다. 그림을 그리는 동안에는 불안하지 않았으며 외롭지도 않았다. 또한 손톱을 뜯거나 머리카락을 뽑는 강박행동을 나타내지 않았다. 본인에게 그림을 그리는 행위는 불안을 감소시켜주는 안정제와 같은 존재이다.

글을 쓴다는 것은 치료의 한 형태이다. 그래서 나는 종종 의심스럽다, 도대체 글을 쓰는 것도 아니고, 작곡도 하지 않는데다가, 그림도 그리지 않는 사람들이 어떻게 인간적인 상황 속에 근본적으로 내재된 광기, 우울증, 공포에서 벗어날 수 있는지.<sup>18)</sup>

-그레이엄 그린(Graham Greene)

예술이란, 궁극적으로 인간에게 무엇인가에 대한 고민을 풀기 위해서는 인간의 삶과 예술의 관계에 대한 깊은 사색이 필요하다. 인간존재의 근본특성과 예술은 서로 맞닿아 있다.<sup>19)</sup> 예술이란 삶의 경험에 상응하는 것을 창조함으로써 인간 경험의 범위를 넓혀나가는 방법이다. 인간이 현재를 살아가는데 ‘예술’은 필수적 요소는 아니지만, 분명히 예술은 인간과 떼려야 뗄 수 없는 불가분(不可分)적 관계인 것은 사실이다. 인간은 예술을 매개로 사색하고 성찰하며 의식된 자신과 의식되지 않은 자신의 내면을 만나는 일이다. 예술은 우리의 삶을 표현하며 위로받음으로써 진정한 자기 이해로 통하게 된다.

예술은 정신적 생활에 속해 있으며, 또 그 생활에서도 예술은 가장 강력한 대리자 중의 하나로서 역할을 한다. 그리고 이러한 정신적 생활은 복잡하지만 명료하고 단순화한 하나의 운동으로서, 앞으로, 위로 움직인다. 이 운동은 인식의 운동이다. 그 운동은 다양한 형태를 취할 수 있으나, 근본적으로 동일한 내적 의미와 목적을 가지고 있다.<sup>20)</sup> 대부분의 미술작품에 표현된 이미지는 인간의 내적 세계를 반영하는데, 개인의 내적 세계는 무의식<sup>21)</sup>과 연결 지을 수 있다. 본인은 하얀 종이에 의식적, 무의식적으로 표현한다. 표현 행위를 통해 드러난 의식과 잠재된 의식 사이에서 자신의 일부를 만난다. 미술행위를 통해 결국 본인의 삶을 음미하며 인식되지 않았던 또 다른 감성과 영감이 어우러진 본인 자신을 만나는 것이다. 개인은 미술행위의 과정을 통해 복합적인 내면의 상태를 표현할 수 있게 된다. 심리학자 롤로 메이(Rollo May)가 쓴 『창조의 용기 The Courage to Create』에는 “창작과정은 병적인 산물이 아니라 자신을 현실화하려는 보통사람들의 표현으로서, 그리고 정서적으로 건강한 상태임을 표현하려는 것으로 탐구되어야 한다.” 고 하였다.<sup>22)</sup> 많은 학자들은 미술행위가 인간의 정신건강에 도움을 준다고 말한다. 불안에 시달

18) 엘런 위너, 이모영·이재준 옮김, 『예술심리학』, 학지사, 2004, p.39

19) 김광명, 『인간의 삶과 예술』, 학연문화사, 2010, p.15

20) 칸딘스키, 권영필 옮김, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 2000, p.23

21) 프로이트는 심적 현상을 의식과 무의식으로 나누고, 후자를 다시 전의식(前意識)과 본래의 무의식으로 나누었다. 무의식은 정신분석(精神分析)의 수법에 의해서 비로소 의식화할 수 있는 부분이다. 프로이트에 의하면 무의식의 심적 내용은 억압된 관념 및 본능(특히 성적 본능)으로 이루어진다. 프로이트의 영향을 받은 C.G. 융은, 무의식 중에는 개인이 체험하고 억압한 것 외에 어느 종족집단(種族集團)이 오랜 세월을 통해 체험한 것이 누적되어 종족의 성원(成員)이 공유(共有)하게 된 무의식도 있다고 주장하고, 전자를 개인적 무의식, 후자를 집단적 무의식이라고 하였다.(네이버 지식백과, “무의식”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1095016&cid=40942&categoryId=31531>, (2014.11.9))

22) 캐시 A. 말키오디, 최재영·김진연 옮김, 『미술치료』, 조형교육, 2008, p.51

리는 사람은 글을 쓰거나, 음악을 작곡하거나, 그림을 그림으로써 불안감을 잊을 수 있다는 것이다.

이렇듯, 여러 형태의 예술을 통해 깊은 내적 정서들로 자신을 발견해 나가는 과정을 표현예술치료라고 정의되어질 수 있다. 표현예술치료는 나탈리 로저스에 의한 심리치료의 한 기법이다. 나탈리 로저스(N, Rogers, 1993, 2011)는 아버지인 칼 로저스(Rogers, 1961)의 개인과 집단에 있어 개인적 성장을 촉진하기 위해 표현 예술을 이용하는 창의성 이론을 확장시켰다. 표현예술치료(expressive arts therapy)로 알려진 로저스의 접근법은 인간중심 접근을, 심도 있고 난해한 감정과 정서 상태를 상징화하는 자발적인 창의적 표현에까지 확장한 것이다.<sup>23)</sup> 성장과 치유를 촉진하는 지지적 환경을 만들어 내기 위해 다양한 예술의 장르, 즉 동작, 드로잉, 회화, 조소, 음악, 글쓰기, 소리, 즉흥극 등을 이용하는 것이다. 개인의 내적인 느낌을 외적인 형태로 표현함으로써 표현예술이라는 다양한 수단을 통해 개인의 정서적, 직관적인 면을 활용한다. 나탈리 로저스는 시각예술, 소리, 글쓰기, 동작, 연극을 통해서 감정을 발견하고 표현할 수 있도록 내적 영역으로 들어간다는 의미로써 “예술을 표현적으로 이용한다”고 말한다. 또한, 모든 표현적 행동 모두가 개인의 감정을 완화시키고, 마음을 정화시키며, 영혼을 고양되게 하고, 더 높은 의식의 상태로 이끄는 길이며, 곧 그런 과정 자체가 치료적인 셈이라고 말하고 있다.<sup>24)</sup>

다음은 억압된 감정들을 표출시킴으로써 얻게 되는 치유적 힘에 대해 사례를 통해 알아보려고 한다.

‘무의식’이라는 용어가 처음으로 나타나는 『히스테리아에 대한 연구』는 최초의 정신분석학 책으로 간주된다. 이 책에 소개된 다섯 사례 중 첫 번째로 제시되는 안나 오(Anna O) 사례는 Breuer와 함께 쓴 논문이다. 안나 오 사례는 Breuer가 1880년부터 1882년 사이에 치료한 사례다.

안나 오는 똑똑하고 지적이며 직관력을 가진 젊은 여성이었다. 남들에게 친절하였으며 가난하고 병약한 사람들을 돌보기를 좋아하였다. 1880년 그녀가 21세 되던 해에 아버지가 병석에 눕게 되었다. 그녀는 1881년 아버지가 사망할 때까지 어머니와 함께 아버지를 간호하였다. 아버지를 간호하기 시작하고 몇 달 후부터 안나 오는 심한 기침을 하기 시작하였다. 이후 그녀는 다양한 증상들을 나타냈다. 예를 들어, 시각장애나 팔의 마비 증상, 환각 현상, 의식의 장애 등을 보였다.

아버지가 사망한 후 안나 오는 더욱 증상이 악화되어 비엔나 시내의 저택으로부터 교외에 있는 별장으로 옮겨 치료를 계속하였다. Breuer는 낮에는 자신의 병원에서 일하고 저녁에는 안나 오를 왕진하였다. 그는 환자에게 최면을 유도한 후 증상이 나타난 가장 최근 시점부터 시작하여 시간을 거슬러 회상하게 하였다. 환자는 전체 개별 단계들을 밟아가서 최종적으로 증상의 발단이 된 순간을 회상하였다. 그리고 증상이 처음 시작된 상황을 재현한 다음 그것을 치료자에게 말로 표현하고 당시의 감정을 경험하였다. Breuer는 이런

23) 제럴드 코리, 조현준·조현재·문지혜·이근배·홍영근 옮김, 『심리상담과 치료의 이론과 실제 9판』, 쉐켄지 러닝 코리아, 2013, p.176

24) 나탈리로저스, 이정명·전미향·전태옥 옮김, 『인간중심 표현예술치료 -창조적 연결』, 시그마프레스, 2007, p.2

과정을 통해 그녀의 히스테리아 증상이 소실되는 것을 발견하게 되었다. 환자 자신도 이런 사실을 인식하면서 왕진치료를 말하기치료(talking cure)라고 불렀고, 때론 농담하듯이 굴뚝 청소(chimney sweeing)라고 말하기도 하였다.

1881년 Breuer는 매우 결정적인 경험을 하게 되었다. 그해 여름에 안나 오는 갑자기 물을 마시지 못하는 증상을 나타냈다. 더운 날씨에도 불구하고 이런 증상은 6주나 지속되었는데, 어느 날 최면 상태에서 그녀는 자기가 부리는 영국인 하녀에 대한 기억을 떠올렸다. 하루는 그녀가 하녀의 방에 들어갔더니 하녀가 기르는 개가 방바닥에 놓여 있는 물 잔을 핥고 있었다. 그녀는 최면 상태에서 “에이, 더러운 개!” 라고 버럭 소리를 질렀다. 이렇게 화를 내고 불쾌한 감정을 표현한 후, 안나 오는 Breuer가 넘겨 준 물 잔을 받아 자연스럽게 마셨다.

(중략)...

예를 들어, 그녀가 아버지 간병을 하던 어느 날 창문 밖에서 축제소리가 요란하게 들렸다. 안나 오는 나가서 어울리고 싶다는 마음과 그래서 안 된다는 생각으로 깊은 갈등에 빠졌다. 그녀는 그런 자신을 애써 억제하느라고 침을 꿀꺽 삼키고 기침을 하였는데 그 후로 기침 증상이 나타났다는 것을 기억해 내었다. 그리고 이런 내용들을 표현한 후에 기침 증상은 호전되었다.

안나 오 사례가 갖는 가장 큰 의미는 치료자가 환자의 말을 호기심을 갖고 따라가고, 환자는 말을 함으로써 치료적 효과를 얻을 수 있다는 것을 발견한 것이다. 이를 통해 Breuer는 말을 하면서 감정적인 발산이 이뤄지고 이것이 치료효과를 가진다는 것을 알게 되었다. 처음으로 정신치료라고 할 수 있는 방법을 써서 환자의 증상이 좋아진 사례다(조두영, 1988 재인용).<sup>25)</sup>

안나 오가 정신분석적 치료를 통해 억압했던 것들을 모두 표출함으로써 감정적 발산을 이뤄내어 치료의 효과를 나타냄을 사례에서 보여준다. 이와 같은 맥락으로 본인은 미술행위를 통해 의식 하지 못했거나 억압했던 자신의 감정들을 마주하고 다루어줌으로써 불순한 감정들을 밖으로 표출한다. 마침내 본인은 불편했던 내면의 감정을 소화시키게 되는 것이다. 나아가 미술행위가 개인에게 어떠한 영향을 끼치고 ‘미술’이 갖는 치유적 특성에 대해 조명하고자 한다.

먼저, 미술이란 ‘볼 수 있는 형태로 무엇인가 이미지화하여 표현해 내는 것’이다. 미술에서 나타나는 이미지는 개인의 내면에서 나타나는 시각화된 내적 형태를 말한다. 미술의 본질의 첫 번째는, 미술은 감각적이다. 감각을 자극해서 불러일으키며 감각을 활성화시키며 증폭시키기도 한다. 유아기 시기의 경험은 비언어적이며 감각 수준의 경험이라고 볼 수 있다. 두 번째는 내면의 시각화이다. 개인은 미술행위를 통해 자신의 내면을 시각화한다는 것이다. 눈으로 볼 수 있도록 이미지를 표현한다. 미술은 은유적이고 상징적으로 표현할 수 있기 때문에 거부감이 없다. 세 번째로 미술은 ‘담아내는 기능’이 있다. 조절되지 않는 감정들이 개인을 압도할 때 그림이나 찰흙 덩어리에 감정들을 쏟아낼 수 있다. 미술 활동은 감정을 표현하는 기능을 한다. 이것은 미술 활동을 통해서 의사소통을 할 수 있다는 것을 의미한다. 그러므로 미술 활동은 단어로 나타내기가 매우 어려운 경험을 표현하는데 도움

25) 최영민, 『대상관계이론을 중심으로 쉽게 쓴 정신분석이론』, 학지사, 2011, p.69

을 준다(Stuckey & Nobelm, 2010).<sup>26)</sup> 이런 의미에서 미술행위는 불안함이나 두려움을 발산시켜 위안을 찾을 수 있는 도구라고 말할 수 있다. 또한, 미술행위 과정 속에서 감정발산의 기능과 더불어 감정 정화의 기능은 개인의 심신의 안녕을 도와 준다. 본인은 같은 행위를 반복하는 미술행위 과정에서 분노한 감정이 감소하고 부정적인 감정이 완화되는 경험을 하였다. 즉 미술행위를 통해 카타르시스<sup>27)</sup>를 느꼈다. 이렇듯 미술은 인간의 건강과의 연계성을 부정할 수 없다.

정신질환자들이 미술적 활동을 행할 수 있는 이유 중 하나는 치유에 도움이 되기 때문이다. 미술은 정신장애를 치유하는 데 도움이 될 수 있다. 예술이 치유적 효과가 있다는 믿음은 천재와 정신이상자가 서로 관련되어 있다는 믿음만큼 상당히 오랜 역사를 지니고 있다. 이 치유의 가능성은 정신장애를 앓고 있는 예술가들의 증언으로 지지된다. 예술가들은 그들의 예술작품이 가장 힘든 시기를 극복하는 데 도움이 된다고 말하고 있다. 거의 죽음에 임박했을 때 병원에서 쓴 편지에서 반 고흐는 다음과 같이 쓰고 있다. “예술작품은 의지를 강화시킨다. 그 결과 작품은 나의 정신적 취약함을 극복하도록 한다. 그리고 작품은 어느 것보다도 나를 잊게 하는 데 효과적이다. 내가 오로지 예술작품에만 전념할 수 있었다면 그것은 가장 훌륭한 치료가 될 수 있었을 것이다” (Stone and Stone, 1960, p.524).<sup>28)</sup> 환자들이 자신들의 무의식적 감정을 그림 속에 부지불식간에 표출할 수 있다는 사실은 예술이 진단은 물론 치료의 수단으로 사용될 수 있다는 것을 의미한다. 무엇보다도, 예술작품은 치료사들에게 환자의 세계를 통찰할 수 있도록 한다. 그러므로 치료사는 환자들에게 그들의 무의식적 갈등을 적절히 대처해 나가도록 도움을 줄 수 있다. 둘째, 그들의 무의식적 갈등을 그림에서 외적으로 표현함으로써 환자들은 스스로 이런 감정을 인식할 수 있게 된다.<sup>29)</sup> 그러므로 미술은 자신의 문제를 통찰하는 방법을 알게 되며 이들은 해소 할 수 있는 수단을 제공하여 잠재적인 정신질환을 방어하고 예방하는 기능을 할 수 있다.

미술의 치유적 특성은 심리학자인 Freud와 Jung(1875-1961)의 관점에서 설명되어질 수 있다. Freud는 예술이란 그것을 만드는 사람이 ‘승화’ 라는 정신기제를 통해서 자신의 내면 갈등과 성적인 충동 혹은 소망을 변형시켜 다른 이들과 나눌 수 있는 새로운 종류의 대상으로 만든 것이라 보았다. 따라서 미술작품이란 그것을 만든 사람의 내면의 반영이며 상징적 표현이라 볼 수 있다고 보았다. Jung은 분석심리학을 통해 미술치료의 토대를 제공했다. Jung이 만든 ‘적극적 상상(active imagination)’은 사람들로 하여금 자신이 만든 이미지와 만나도록 돕는 방법이다. Jung은 이미지를 중요하게 생각했는데, 무엇보다도 이미지가 가진 개인적·집단적 메시지를 의미 있게 바라보았기 때문이다. Jung의 관점에서 보면 그림

26) 전영신, 『예술 속의 미술치료』, 교육과학사, 2011, p.14

27) <심리> 정신 분석에서, 마음속에 억압된 감정의 응어리를 언어나 행동을 통하여 외부에 표출함으로써 정신의 안정을 찾는 일. 심리 요법에 많이 이용한다. (네이버국어사전, “카타르시스”, <http://krdic.naver.com/detail.nhn?docid=38549000>,(2014.11.9))

28) 앨런 위너, 이모영·이재준 옮김, 『예술심리학』, 학지사, 2004, p.521

29) 앞의 책, p.524

에 나타나는 이미지는 단순히 그것을 그린 개인의 억압된 소망이 변형된 형태로 나타나는 것이 아니다. 그보다 훨씬 더 큰 맥락에서 개인을 넘어서는 인가 정신의 풍부하고 깊은 세계가 연결되는 것이며, 이는 단순히 사고나 느낌으로 해독해 낼 수 있는 것이 아니다. 오히려 직관적인 방식으로 다가설 때 진정한 상징의 의미가 느껴지고 이해될 수 있다. 상징적 형태는 초월적 기능(transcendent function)을 가지고 있으며, 근본적이고 보편적인 인간 경험이 저장된 집단 무의식에 속한 것이며 근본적이고 보편적인 인간 경험을 담고 있으면서 마치 본능처럼 각 개인이 상속받은 정신의 일부라 할 수 있다고 설명하였다.<sup>30)</sup>

## 5) 내면의 심리적 공간

인간의 경험과 내면세계는 예술 속에 반영된다. 많은 예술가들은 자신의 잠재의식의 표출과 상징화를 통해 미적 형태가 부여된 작품을 만든다. 즉, 작품에 표현된 시각이미지로 자신의 감정과 자아, 철학을 전달한다. 본인은 유년 시절의 기억이 공간에 대한 개념과 작품의 제작 형성에 어떤 영향을 주었는지 알아보려고 한다.

본인의 작품 속에 드러나는 ‘공간’은 물질로서의 공간과 비 물질로서의 공간으로 설명되어 질 수 있는데, 먼저 본인의 심리적 상태가 반영된 비 물질로서의 ‘사적 공간’에 대해 설명하고자 한다.

대부분의 사람들은 얼마나 어린 시절을 기억하고 있을까? 특히 관심을 끄는 것은 어린 시절의 기억이 어떠한 내용인 것인지이다. 성인 심리학에 따르면, 체험 중에서 기억될 만한 것으로 선택되는 것은, 일반적으로 강력한 정동을 일으킨 인상이나 그 결과가 의미심장한 것으로 인정되는 인상이다.<sup>31)</sup>

본인은 타지에서서의 출생과, 머물렀던 공간에서의 정서적 경험이 작업의 배경이 되었다. 웅알이 하던 시절의 본인의 기억은 지금까지 뚜렷하게 남아있다. 홀로 누워 있던 침대의 느낌, 따분함, 외로움의 감정을 기억하며 악몽을 꾸었던 경험도 떠오른다. 하지만 대부분 성인은 생의 아주 초기 기억은 없다. 아주 어린 시절의 사건은 저장되지 않는 것인가? 저장되는데 기억하지 못하는 것인가? 아니면 언어화할 수 없는 언어와 다른 형태의 기억인가? Freud는 어린 시절의 지각은 기억 흔적(memory trace)이라고 부르는 체계의 구조적인 수정에 의해 지각 장치에 저장된다고 가정했다(Moore & Fine, 1990 재인용). 이러한 원초적인 기억 흔적은 전의식에 저장되며 상징과 연결된다고 보았다.<sup>32)</sup> 아마도 태어나서 처음 몇 년 동안 겪는 경험이 우리의 심리 내부에 지울 수 없는 흔적을 남긴다는 것은 의심의 여지가 없을 것이다. 그러나 죽을 때까지 우리에게 남아서 영향을 미치는 그 인상이 무엇

30) 주리에, 『미술치료학』, 학지사, 2010, p.46

31) 지그문트 프로이트, 임진수 옮김, 『끝이 있는 분석과 끝이 없는 분석』, 열린 책들, 2005, p.57

32) 도상금(2000). 심리치료에서 기억의 문제. **심리과학**, 9(1), 123.

인지 우리의 기억에 물어본다면, 그 기억은 우리에게 아무것도 주지 못하거나, 아니면 상대적으로 제한된 수의 기억, 그것도 분산되고 대개는 가치가 의심스럽고 알 수 없는 기억만을 제공한다. 여섯 살이나 일곱 살이 돼서야—많은 경우에는 열 살 이후에나—삶이 일련의 연결된 사건으로 기억 속에 재생될 수 있다. 그때부터 심리적 의미와 그 체험의 기억 사이에 직접적인 관계가 이루어진다.<sup>33)</sup>

어쩌면 본인은, 본인이 갖고 있는 기억이 어린 시절의 경험인 것인지, 어린 시절과 관련된 것인지 알 수 없는 상태로 내재되어있을 수도 있다. 하지만 본인의 비물질로서의 공간에서는 의미 없는 질문이다. 프로이트는 기억에 대하여 이렇게 말한다. “어린 시절의 기억은, 흔히 말하듯이, 떠오르는 것이 아니라, 떠오를 때 만들어지는 것이다(Freud, 2005).” 본인은 흐릿한 과거기억의 모습은 흐릿한 채로 남겨둔다. 그렇기 때문에 본인의 내면의 공간은 여백으로 이루어져있다. 다양한 감정들을 넣어보기도 하며 제거하기도 하는 것은 무(無)에서 유(有)를, 유(有)에서 무(無)로 심리적 창조행위를 반복한다. 이러한 행위는 과거의 기억을 탐색해 나가는 기회를 만들고 이로써 본인은 자신의 내면 속 깊이 통찰할 수 있게 된다.

## 2. 작품의 조형적 측면

### 1) 빛의 표현

인류의 탄생 이후로 ‘빛이란 무엇인가’에 관한 질문은 끊임없이 제기되어 왔다. 오늘날 우리는 빛에 둘러싸여 살아가고 있다. 빛은 우리에게 밝음을 줄 뿐만 아니라 결정적인 에너지원으로써 인간의 삶을 풍요롭게 해준다. 또한, 빛은 생명을 드러내는 것 중의 하나이며, 모든 감각들 가운데 가장 눈부신 경험이다.

빛의 용도와 상징은 다양한 측면으로 접근할 수 있다. 예를 들면 르네상스 초기의 빛은 근본적으로 양감을 나타내는 수단으로, 그림에 통일감을 주고 물질성을 강조하는 데 쓰여 졌다. 하지만 본인에게서의 빛이란, 단순히 양감을 표현하기 위함이 아니다. 본인 작품에서 나타나는 빛은 과거의 경험에서 오는 인간의 정신적, 심리적 상징을 강조하기 위해 긴장과 갈등을 표현하는 요소로써 쓰인다.

본인이 작품에 빛을 표현하게 된 계기는 과거의 경험에서 비롯된다. 본인은 유년 시절에 처음 빛의 모습과 감촉을 느꼈다. 혼자 누워있었던 방 안의 창문으로 들어오는 빛은 두 가지의 모습으로 경험되었다. 그 중 하나는 부정적인 빛으로 너무나 강렬해서 눈을 제대로 뜰 수 없었고, 순식간에 나를 삼켜버릴 것 같은 무서운 빛이었다. 또 다른 하나는 긍정의 빛으로 나의 외로움을 만져주고 비로소 혼자서 아님을 알게 해준 따뜻한 빛이었다. 너무나 적막하여 생명력조차 느껴지지 않는 방 안

33) 지그문트 프로이트, 임진수 옮김, 『끝이 있는 분석과 끝이 없는 분석』, 열린 책들, 2005, p.55

에 내가 숨을 쉬고 있음을 느끼게 해준 ‘빛’은 단순히 ‘보는 것’이 아닌 ‘느끼는 것’이었다. 본인의 무의식중에 자리한 빛은 ‘존재’로서의 의미였다.

즉, 본인의 작품에서 나타난 빛이 상징하고자하는 것은 비 물질로서의 빛이다. 물리적인 이론으로서 이해되는 빛의 개념이 아닌, ‘느껴지는 빛’으로서 자기체험에의 감성을 물리적인 현상을 통해 본인의 내면의 빛을 표현해 내고자 한다. 유년 시절에 겪었던 ‘빛’을 재현해나가는 과정에서 현실적인 빛과 과거의 비현실적인 빛이 융합되어 본인의 불안, 갈등, 고요함, 외로움 등의 심리적인 내면탐색을 한다. 즉 본인에게 있어서 빛의 경험은 내 자신의 내면을 찾는 여행과 같다. 본인은 빛을 반영한 조형 이미지를 통해 심상을 탐색해나감으로써 심리적인 만족감을 얻는다.

본인은 과거에 경험했던 감정의 모습을 나타내기 위해 빛의 요소를 적극적으로 사용한다. 빛의 다양한 표현기법을 통해 내면을 시각화 하고자 하였다. 빛은 밝고 어두운 강도에 따라서 공간의 깊이감과 분위기를 표현해주며, 빛의 위치에 따라 공간의 모습에 변화를 주기도 한다. 예를 들어, 정면광은 정면에서 비추는 빛으로 결과물은 부드럽고 명쾌한 분위기를 만들고, 측면광은 피사체의 좌우 측면에서 들어오는 빛을 말하는 것으로 그림자를 만들어 주어 입체감을 강조시킴으로써 효과적인 묘사를 가능하게 해준다. 이는 본인이 사진촬영을 할 때 주로 쓰는 기법의 하나이다. 측면광은 질감 묘사에도 유리한 빛의 성격이며 분위기 묘사나 심리적 표현에도 가장 효과적인 광선이어서, 창조적 사진에 가장 많이 쓰이는 빛이다.

빛의 연출에 따라 그 공간이 가지는 분위기가 결정되며, 간접적으로 드러내는 분위기까지 표현한다. 어두운 빛과 밝은 빛, 섬세한 빛과 단순한 빛, 강한 빛과 약한 빛, 동적인 빛과 정적인 빛, 싸늘한 빛과 따듯한 빛 등의 다양한 빛의 표정을 연출할 수 있다. 본인의 작품에 나타난 어두운 면들 사이에서 비집고 나오는 빛은 다양한 각도에서, 다양한 모습으로 비춰진다. 작업과정 중에 사용되는 거울에 의해 굴절되는 빛의 모습은 과거와 현재의 거리감, 심리적 변화, 희망과 절망, 밝음과 어둠, 상처와 치유를 가능하게 하는 표면이 된다.

본인의 작품 속의 공간은 주로 빛이 반영되어 나타나기 때문에 둘의 관계는 상당히 밀접해있다. 빛은 공간에 다양한 표정을 주기 때문에 작업 과정을 통해서 과거와 현재를 오가는 다양한 심리적 감정을 유발하고 나아가 인간의 정신적 체험을 도모한다. 본인은 빛이 반영된 공간을 통해서 내면에 잠재된 감정에 귀를 기울이고, 지각하지 못했던 감정을 마주하였다.

본인은 빛에 의한 명암에 강도를 주어 공간과 공간의 관계를 더욱 강화시키고자 하였다. 이와 같은 공간의 극적인 표현을 통해 기억 속에 억압되었던 감정을 불러일으키고 곧 불안을 자아내기도 한다. 또한, 빛을 통하여 공간 안의 표현을 최대한 절제한 평면으로 나타냄으로써 고요하고 평온한 명상적 공간을 극대화하고자 하였다. 이와 같은 간결한 공간의 표현은 심리적인 안정감을 되찾고 불안감을 완화시키는 역할을 하였다. ‘긴장-이완’의 반복을 경험하게 하는 공간은 ‘나’를 발견할 수 있는 곳이며, 텅 빈 공간 속에서 ‘나’를 채우고 자아를 느끼고 지각할 수 있는

‘사적 공간’이다. 즉, 본인에게서 빛을 반영한 공간의 구성방식은 내적의미를 확대하고 재생산하는 중요한 요소이다.

작품에 나타나는 빛은 LED조명과 백열전구를 사용하여 나타낸다. LED<sup>34)</sup>(light emitting diode)란, 전기로 빛을 발하는 LED소자를 이용한 조명방법으로 색의 기본요소인 적색, 녹색, 청색에 백색까지 다양한 색의 빛을 만들 수 있다. 그렇기 때문에 작품에 나타나는 넓은 범위의 청색을 손쉽게 나타낼 수 있었으며, LED의 정면발광으로 인해 빛 손실이 적어 극적인 빛을 연출 하는데 있어 효과적이다. 특히 LED조명과 거울의 만남은 흥미로운 시각적 이미지를 나타낸다. 그것은 스펙트럼<sup>35)</sup>으로, 빛의 파장에 따라 여러 개의 띠로 분해된 것을 말한다. 쪼개진 빛의 영역은 미묘한 교감신경계의 활성을 나타내는 것과 같이 추상적인 형태로 인간의 다양하고 세심한 감정 선을 스펙트럼으로 대변한다. LED의 조명기구는 30cm의 길이로 기다란 형태이기 때문에 작업을 하는 과정에서 빛을 연출하는 데 유연하게 사용되었다. 반면에 백열전구는 필라멘트에 전기를 보내 열과 함께 빛이 나는 원리를 이용해 주위를 밝히는 것으로써 확산광의 특징을 지닌다. 또한, LED조명의 이성적인 빛과는 다른 따스한 감을 주는 주황계열의 빛으로 풍부한 빛의 질을 연출 할 수 있었다.



### [참고 도판3] 스펙트럼

34) 발광다이오드(LED)란 갈륨비소 등의 화합물에 전류를 흘려 빛을 발산하는 반도체소자로, m 반도체의 p-n 접합구조를 이용하여 소수캐리어(전자 또는 정공)를 주입하고 이들의 재결합에 의하여 발광시킨다. 전기에너지를 빛에너지로 전환하는 효율이 높기 때문에 최고 90%까지 에너지를 절감할 수 있어, 에너지 효율이 5% 정도밖에 되지 않는 백열등·형광등을 대체할 수 있는 차세대 광원으로 주목되고 있다. LED는 아래 위에 전극을 붙인 전도물질에 전류가 통과하면 전자와 정공이라고 불리는 플러스 전하입자가 이 전극 중앙에서 결합해 빛의 광자를 발산하는 구조로 이루어져 있는데, 이 물질의 특성에 따라 빛의 색깔이 달라진다.(네이버, “LED”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=933077&cid=43667&categoryId=43667>,(2014.11.9))

35) 스펙트럼은 빛을 파장에 따라 분해하여 배열한 것이다. 우리 눈에 보이는 스펙트럼은 파장이 400nm에서 800nm 사이인 가시광선영역이다. 햇빛이나 백열전구의 빛을 프리즘에 통과시키면 가시광선영역의 스펙트럼인 무지개색 띠를 얻을 수 있다. 이렇게 파장에 따른 굴절률 차이를 이용하여, 빛을 파장 또는 진동수에 따라 분해한 것을 스펙트럼이라고 한다.(네이버지식백과, “스펙트럼”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1117439&cid=40942&categoryId=32238>,(2014.11.9))

## 2) 기하학적 공간

회화에 있어서 공간은 화면의 본질적인 요소이다. 회화에서의 공간은 먼저 화면 (pictorial surface)으로 나타나며 작가가 선, 형, 색채 등을 시각적으로 다루는 결과로서 나타난다.<sup>36)</sup> 회화적 공간은 물리적, 철학적 의미의 공간뿐만 아니라 작가의 의도를 반영한 감각적인 공간으로서 체험될 수 있다.

마주하기 싫어서 묻어두었던 과거기억의 잔상을 실존하는 현재 안에서 형상화함으로써 인정하고, 감정을 소화하고자 하는 것이다. 본인은 불안, 두려움, 외로움과 같은 일련의 원초적인 감정들을 회피하지 않고 역설적으로 내보임으로써 자신 안의 상처를 되돌아보고자 한다. 본인의 작품에서 가장 특징적으로 드러나는 조형 요소는 기하학적인 공간구성이다. 기하학적 조형요소를 통하여 본인의 감성적 내면세계를 나타내고자 하였다.

기하학적 형태의 특징은 일반적으로 정확함과 차가움의 의미를 지닌 이지적 형태라고 볼 수 있고 형태가 지니는 단순성과 합리성은 강한 인상을 나타내기 때문에 많은 조형작품에 사용되어져 왔고 순수조형과 응용조형의 분야를 떠나서 인류의 생성과 더불어 끊임없이 다루어진 조형소재이기도 하다.<sup>37)</sup> 본인은 자신이 과거에 겪었던 경험들로 이루어진 내면의 세계를 화면에 투영하고, 기하학적인 공간을 내면의 감성을 표출하는 조형언어으로써 표현하였다.

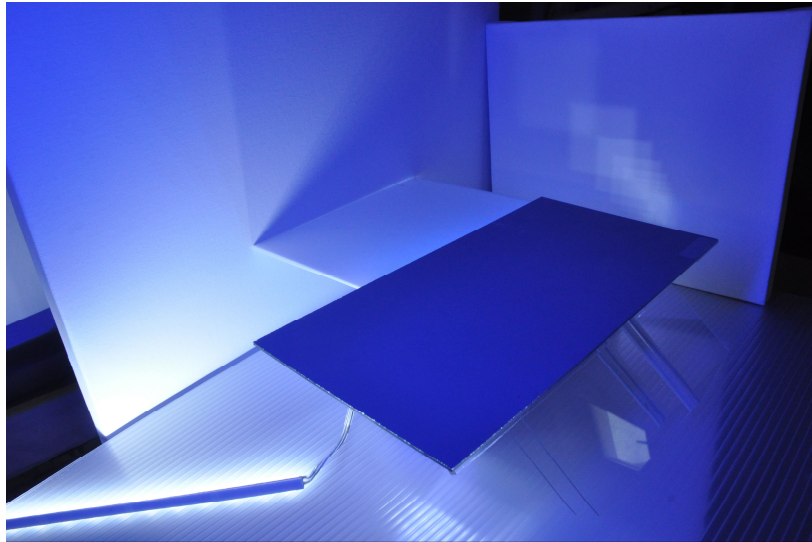
기하학적 형태가 주는 차가움의 이미지는 본인의 외로움과 불안을 대변해 주는 요소이기도 하며, 본인이 경험했던 불안이나 두려움, 외로움의 감정에게 억압당하지 않으려는 일종의 방어기제의 수단으로써 쓰인 것이라고 볼 수 있다.

본인의 작품에 나타나는 기하학적인 공간은 pvc<sup>38)</sup>, 아크릴 판, 캔버스 표면, 거울 등으로 연출한다. 이러한 재료들은 인공적이며 시각적인 긴장감을 이끄는 데 도움을 준다. 이는 계획되지 않은 상태에서 즉흥적으로 구성해나간다. 공간을 구성하는 데에는 공간의 벽면을 지탱해주는 특별한 받침대나 지지대가 사용되지 않는다. 그렇기 때문에 면과 면들이 서로 지탱하며 불안정한 상태에서 작업이 진행된다. 주의가 기울이지 않으면 공간을 구성하는 면들이 무너지기 때문에 섬세한 손의 움직임과 민첩한 반응이 요구된다. 이러한 작업과정은 긴장감을 불러일으키며, 빠르게 변화를 줄 수 있기 때문에 짧은 시간 내에 다양한 공간의 모습을 포착할 수 있었다. 긴장감을 안고 진행된 과정 속에서 나오는 결과물들은 카타르시스를 경험하게 하였다.

36) 루돌프 아르하임, 김춘일 역, 『미술과 시지각』, 미진사, 1995, p.279

37) 한석우, 『입체조형』, 미진사, 1991, p.39

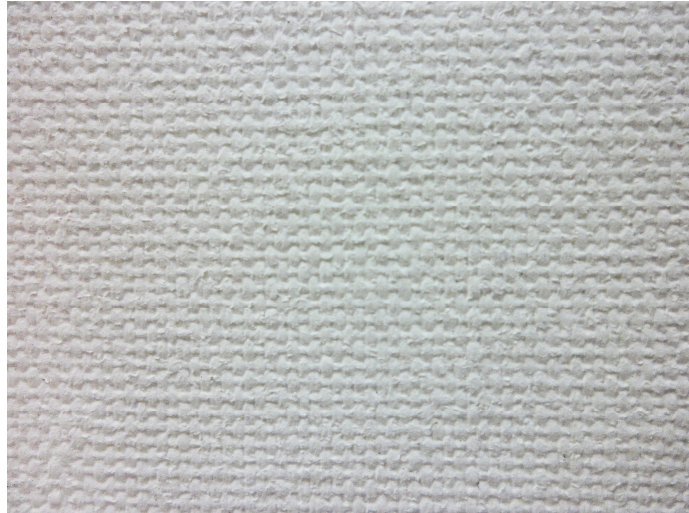
38) 열가소성 플라스틱의 하나로 '폴리염화비닐', '염화비닐수지'라고도 하며 PVC로 약칭한다. 염화비닐을 주성분으로 하는 플라스틱으로 필름, 시트, 성형품, 캡 등 광범위한 제품으로 가공된다. (네이버 지식백과, "PVC", <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=73597&cid=43667&categoryId=43667>, (2014.11.9))



[참고 도판4] 작업과정

작품[13]에서 나타나는 PVC의 매체는 반투명한 특성을 가지며 이는 흐릿한, 알 수 없는, 몽환적인 환영을 느끼게 한다. PVC표면의 선들 사이로 비치는 불규칙한 빛은 불완전한 기억의 흔적으로 몽환적 향유를 제공한다.

기억들은 시간의 흐름 속에 완전히 사라지지 않았을 뿐 완전히 남겨진 것은 아니기 때문에 내면의 질감과 감각으로 용해되어있다. 본인은 이러한 감각의 잔상을 표현하기 위해 캔버스의 표면의 직물의 질감을 살려 과거의 잔상을 표현하였다. 직물의 질감은 실이 얽히고 설킨 짜임새로써 이루어져 있으며, 그로 인한 시각적 질감은 촉각을 더해 준다. 기하학적인 공간이 주는 차가움에 대조되는 따뜻한 직물의 질감의 공존은 아이러니 하지만, 이의 조합은 공간의 몽환적 느낌이 촉진됨을 느꼈다.



[참고 도판5] 캔버스 표면 질감

본인은 공간 안의 장식성을 배제시키고 가장 단순한 형태로 표현하는 또 다른 이유는, 간결한 공간 속에서 함축된 의미를 발견하게 하고 명상의 힘을 갖게 하기 위함이다. 기하 도형들은 우리가 감각으로 지각하지 못하는, 감춰져 있는, 부단하고 영원하며 우주적인 운동을 드러내 보여주는, 그리고 조용한 명상의 시간을 주는 것들이라고 할 수 있다.<sup>39)</sup> 또한, 불안을 완화시키기 위해서 사실적인 표현 형식을 지양하고 단순한 기하학적인 추상적 형상을 지향함으로써 정서적인 안정감과 만족감을 얻고자 하였다.

### 3) 명상과 통찰의 색

색채는 화면을 구성하는데 있어서 가장 중요한 요소 중 하나로써 작품에 생명력을 부여하고 대상의 표현적 속성을 보여주는 가장 직접적인 요인이다. 회화에 있어서 색채는 어떠한 생각과 의지의 설명 없이도 직접적으로 작가의 사고를 반영한다. 또한 대상에 대한 특수한 인상을 나타내는 일종의 말없는 언어라고 할 수 있다.<sup>40)</sup> 즉, 색채는 작가의 예술적 감정에 의해 선택된 소유언어이며, 작가의 내적 자율성으로부터 나오는 주관적인 감정적 표출이다. 그렇기 때문에, 색채는 작가의 감정적인 영역을 직접적으로 호소하며 정신적 반응을 불러일으킨다.

색은 본질적인 정서적 경험을 하게 한다. 칸딘스키에 의하면 색은 물리화학적인

39) 로버트 롤러, 박대섭 옮김, 『기하학의 신비-기하학의 철학과 실제』, 안그라픽스, 1997, p.6

40) 루돌프 아르하임, 김춘일 옮김, 『미술과 시지각』, 미진사, 2003, p.445

측면, 생리적인 측면, 심리적인 측면 세 가지 측면으로 나누어 볼 수 있다고 한다. 본인은 세 번째 측면인 색이 인간의 내부에 불러일으키는 효과와 관련된 심리적 측면으로서의 색채를 조명하고자 한다.

색채는 기쁨·만족·안정, 또한 자극을 전달할 수 있는데, 칸딘스키는 다음과 같이 설명한다. 색채는 심적(心的)인 효과와 체험을 불러일으키는 것이다. 색채는 인간의 영혼에 직접 영향을 미치는 수단이다.<sup>41)</sup> 이는 색을 인간의 감정체계 뒤에 있는 무의식에 관한 추구로 여기고 정신적 영역을 나타내는 중요한 표현수단으로 여겼던 마크 로스코<sup>42)</sup>와 일맥상통한다. 본인은 색을 통하여 무의식적으로 일어나는 변화와 긴장을 통해 과거의 기억을 마주하고 미처 알지 못했던 내적세계를 통찰 하고 더불어 색이 가지는 치유의 힘의 측면을 함께 탐색하고자 한다.

본인의 작품에서 가장 두드러지게 나타나는 색채는 푸른색 계열의 울트라마린(ultramarine)색이다. 푸른색이 아우르는 색의 범위는 한색의 계열이며, 파랑, 군청, 곤색, 감청, 남색, 남보라, 청록을 포함한다. 일반적으로 푸른색은 차가운 느낌을 가지며 심리적으로는 불안, 공포, 소극적, 냉정함, 신비로움, 침착함, 명상, 심원 등의 느낌으로 나타난다. 또한, 푸른색은 성모마리아의 색이며 어머니, 보호자를 연상시키는 사랑과 인내로 짙 찬 색이라고 설명되기도 한다. 우리는 푸른색을 일상에서 쉽게 접할 수 있는 색임에도 불구하고 비현실적인 느낌을 갖게 되는 추상적인 색이기도 하다. 칸딘스키 역시 색채에 대해 쓴 자신의 책에서 “푸른색이 심회되면 될수록, 그 만큼 더 인간을 무한한 세계로 끌어들이고 순수하다.”<sup>43)</sup>라며 푸른색의 무한함에 대해 언급하였다. 그렇기 때문에 본인에게 푸른색의 사용은 비가시적인 내면의 세계를 표현하기에 적합한 색채이다.

푸른색이 포괄하는 여러 상징적인 의미들 중에서도 본인 작품에서 보여 지는 울트라마린색은, 본인의 어린 시절로부터 기인된 외로움과 불안을 대변한다. 이성적으로 기억을 떠올리는 행위는 본인에게 안전감의 상실에 대한 불안을 유발한다. 그렇기 때문에 직접적으로 기억하는 것을 적극적으로 회피한다. 하지만 색이라는 매체를 통해서 꺼내기 힘들었던 과거의 감정으로 접근해나간다. 작업과정을 통해서 조심스럽게 꺼낸 기억의 잔상을 마주하고, 나의 기억과 가까워져본다. 이 때 파란색은 본인에게 여러 가지 연상을 일으키고, 끊임없고 복잡한 인식과 정서적 반응을 불러 일으킨다. 즉, 파란색을 통해 나의 과거기억을 마주함으로써 불안과 긴장을 반복적으로 만난다. 끊임없는 만남과 인식을 통해 나의 기억과 친밀해지고, 비로소 나의 일부로 인정하고 성숙된 감정으로서 받아들여지게 된다.

본인의 기억을 일부로서 인정하게 되는 과정 속에는 파란색이 가지는 이완의 기능을 설명할 수 있다. 인간은 역사 이래, ‘색’의 치료할 수 있는 힘을 믿어왔으며

41) 칸딘스키, 차봉희 옮김, 『점·선·면』, 열화당, 2008, p.190

42) 마크 로스코 [Mark Rothko] 러시아 출신의 미국 화가이자 세계에서 가장 위대한 색면 화가 가운데 한 명인 마크 로스코는 현대의 추상 미술에 직접적으로 영향을 끼쳤다. 1913년 도미하여 예일대학, 아트 스튜디오 리그에서 배움. 쉬르레알리즘의 영향을 받은 후 추상표현주의 작품에 도달하였다.(네이버 지식백과, “마크 로스코”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=266038&cid=42636&categoryId=42636>, (2014.11.9))

43) 칸딘스키, 권영필 옮김, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 2000, p.89

고대의 시기에 치료방법으로서 ‘색’을 이용했다. 고대의 의사들은 색이 가지는 치유의 힘을 존중했고, 색을 이용한 치유의 특성을 믿었다. ‘색’을 통해 진찰을 하고 ‘색’으로 처방을 했다. 이렇듯 색은 본인에게 치유의 기능으로서 사용되기도 한다. 불안하고 흥분되는 긴장의 상태에서의 작업의 시작은 이내 파란색으로 이루어진 공간 속으로 이끌리게 되며 곧 부정적인 감정을 떨쳐내게 되는 경험을 하게 한다. 그렇다면, 색은 우리의 몸에 어떠한 영향을 미치는지 알아야 할 것이다. 대체로 스펙트럼의 두 극단, ‘빨간색’과 ‘초록색’ 또는 ‘파란색’을 위주로 여러 가지 생물학적 반응이 나타난다. 이 사실은 쉽게 식물의 상태 및 동물생활의 좋고 나쁜 건강 상태에 연관 지어 볼 수 있다. 인간에게 있어 ‘빨간색’은 혈압, 맥박, 호흡을 높이고, 발한(發汗)등의 피부반응이나 뇌파를 흥분시키는 경향이 있다. 눈에 띄는 근육의 반응(긴장)과 훨씬 잦은 눈 깜빡임의 빈도를 보여준다. ‘파란색’은 혈압과 맥박을 낮추어 주면서 반대의 효과를 나타낸다. 피부의 반응은 더 낮아지고, 뇌파도 기울어지는 경향을 보인다.<sup>44)</sup> 이러한 원리가 모두에게 절대적인 것은 아니지만, 본인에게 파란색으로 둘러싸인 공간은 진정효과를 주며, 안정시키는 색이다. 더불어 명상과 통찰을 제공하는 사유의 공간으로 이끌게 하는 힘을 가진다.

#### 4) 디지로그적 표현

디지로그(digilog)란 디지털(digital)과 아날로그(analog)의 합성어로 디지털 기술과 아날로그적 요소를 융합시키는 것을 말한다. 즉, 디지털이 표현해 낼 수 없는 손맛과 질감이 디지털이미지와 서로 융합되어 또 다른 영역을 보여주는 것이 디지로그 작품의 특징이다. 본인의 작품은 디지로그적 성격을 지니고 있다. 이러한 표현의 작업은 크게 2단계의 과정을 거친다. 1차적으로는 디지털과정으로, 연출된 공간을 사진촬영 한다. 사진촬영을 마친 이미지는 컴퓨터 그래픽작업 프로그램을 통해 수정작업을 거친다. 수정된 이미지는 디지털 파인아트 전용지<sup>45)</sup>에 출력된다. 2차적으로는 출력된 디지털 이미지에서 롤링 작업이나 스텐실 방법을 통해 물감의 물성을 드러내어 디지털 이미지와의 결합하고자하는 화면구성을 한다. 디지털출력의 매끄러운 표면과는 다른 롤러와 스텐실의 거친 표면을 질감을 디지털 이미지와 결합시킨다. 아날로그 작업의 대부분은 롤러(roller)를 사용한 잉킹(inking)작업 또는 스텐실 기법을 사용하지만 때로는 페인팅 방법을 통하여 물성이 표현된 색면을 제작한다. 그리고 이를 디지털 작업과 결합하여 하나의 화면을 이룬다. 이러한 디지털과 아날로그적 표현은 대조적인 질감의 대치를 통하여 감성을 증폭시키고 확장된 관화개념의 표현성을 추구하고자한다.

44) 유관호, 『색의 정신세계』, 태학원, 2007, p.60

45) 디지털 파인아트 전용지는 전문 아티스트들을 위한 파인아트 전용지로 광범위한 색상재현, 농도 범위를 표현할 수 있으며, 깊이 있고 섬세한 인쇄물의 완벽한 재현을 가능하게 해준다.

## A. 디지털 사진과 프린터

‘사진을 찍는 행위’는 본인에게 본질적인 의미를 담고 있다. 본인은 감정-공간을 기록하는 매체로 사진을 선택하였다. 빛은 순간순간 변화하고 시간에 따라서 지나가 버리기 때문에 그 순간의 빛이 주는 공간의 모습을 담을 수 있는 기록매체가 필요했기 때문이다. 또한, 고정할 수 없는 인간의 시각과 순간에 느끼는 감정을 붙잡아두기 위함이다. 사진을 찍는 행위는 셔터를 누르는 순간 나타나는 이미지를 통해 떠오르는 기억들과 감정을 마주할 수 있는 통로를 제공한다.

본인의 모든 작업결과물들은 디지털카메라<sup>46)</sup>를 통한 디지털이미지로 나타난다. 본인은 과거의 공간에서 느꼈던 기억과 감정을 가시화시키기 위해 디지털 이미지를 적극 사용한다. 본인에게 있어 디지털이미지는 내면의 감정을 마주하기 위한 가상의 심리적 공간을 재구성함에 있어 용이한 표현매체이다. 공간의 구성은 장식적 요소를 제거하고 공간의 벽을 최소한으로 사용하여 내면의 감정을 느낄 수 있는 최적의 상태로 이끌 수 있도록 한다. 바로 이것을 가능하게 하는 매체는 디지털이미지, 즉 디지털 처리과정인 것이다.

디지털 이미지는 컴퓨터를 통해 생성, 수정, 저장의 과정을 거친다. 디지털 이미지는 조작이 용이하다는 큰 장점을 가지고 있다. 본인은 디지털이미지가 가지는 장점을 최대한 이용하여 이미지를 자유롭게 재창조하고 가상화의 영역을 대신한다.

오늘날의 디지털 테크놀로지는 종전의 매체 자체가 지니고 있는 표현의 한계를 뛰어 넘어 상상력을 바탕으로 새로운 세계를 창조하여 실제와 허구가 공존하는 새로운 형식의 시각적 표현을 보여주고 있다. 현대인들은 사진으로 표현된 이미지에서 이미 드러난 상황과 시간과의 관계 속에서 내재된 의미를 찾고 있다. 즉 연출된 가상의 현실이라는 의구심과 함께 복합적 이미지에서 내재된 표현의 의미를 찾고자 한다는 것이다.<sup>47)</sup> 언급한 것과 같이 본인은 추상적이고, 관찰 불가능한 것, 실제적이지 아닌 것, 존재하지 않는 것 등의 내면의 모든 것을 표현의 장인 디지털 세계를 빌려 가시화 시키는 기회를 갖는다.

디지털 사진은 무한 복제가 가능하기 때문에, 같은 이미지 위에 다양한 효과를 실험할 수 있으며 우연한 결작을 얻을 수 있다. 또한, 어도비 포토샵(Adobe Photoshop)<sup>48)</sup>이라는 소프트웨어를 이용하여 쉽게 복사, 조절, 합성, 조작이 가능하다. 디지털 카메라로 찍은 결과물에 원하는 색감을 더하거나 불필요한 형태를 제

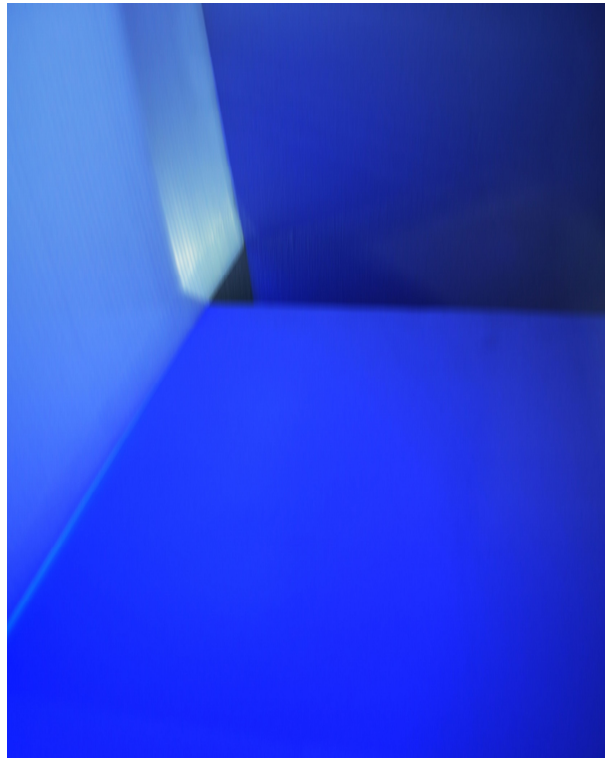
46) 사진을 컴퓨터 파일 형식으로 저장할 수 있으며, 필름 없이 디지털 방식으로 사진을 찍는 카메라.

47) 한국현대관화가협회, 『한국현대관화의 담론과 현장』, 서울문화인쇄, 2007, p.332

48) 컴퓨터 그래픽 작업에 가장 기본이 되는 프로그램으로 널리 쓰이고 있는 포토샵은, 미국 어도비 시스템사에서 개발한 2차원 컴퓨터 그래픽 프로그램으로 입력된 화상에 대하여 다양한 편집과 수정을 할 수 있으며 사진 이미지의 색상 보정, 오래된 사진 복원, 이미지 합성, 문자 디자인, 인쇄물 디자인, 웹디자인 등의 작업을 할 수 있다.

거하는 등 손쉽게 보정할 수 있다. 이러한 작업과정은 색감의 한계가 있는 LED조명의 갈증을 해소시켜준다.

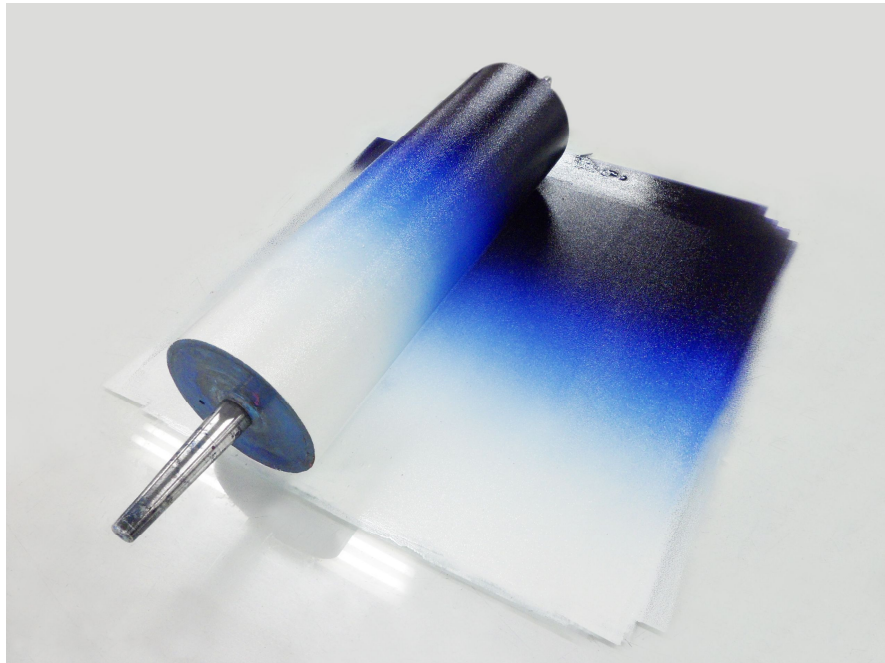
본인은 디지털카메라로 찍은 이미지를 인쇄에 들어가기 전 포토샵을 통한 리터칭 과정을 필수적으로 거친다. 찍힌 이미지를 포토샵 프로그램으로 불러들여 색 조절 및 강도 조절, 흠집제거, 형태 보완 등을 위해 사진을 손질한다. [작품10]은 몽환적이고 흐릿한 분위기를 필요로 했다. 하지만 1차적으로 얻은 결과물은 이미지의 표면이 필요이상으로 선명했으며, 일부분에 흠집들은 의도하고자 하는 공간의 분위기를 방해했다. 본인은 포토샵을 이용하여 사진의 표면에 흐림 효과를 주어, 그 결과 희미하고 부드러운 표면의 연출로 회화적 조형미를 갖춘 또 다른 이미지로 재창조하였다. 디지털 매체는 본인이 미처 감지하지 못하는 세부 영역을 가시화함으로써, 다양한 형태의 이미지를 구성할 수 있도록 도와준다. 본인은 디지털 매체를 하나의 표현도구로서 바라보고 디지털 매체가 가지는 기능적인 효율성과 작업의 간편성을 적극 활용하여 아날로그적 표현성과 융합하여 또 다른 회화의 새로운 측면을 부각시킨다.



[작품10] Afterimage 1, 50x70cm, lambda print on diasec, 2013

## B. 반복행위(물성)

판화의 기법 중 하나인 ‘롤 업(Roll-up)’은 판면의 이미지에 잉크를 묻혀주는 작업이다. 이것은 프레스기(printing press)<sup>49)</sup>에 넣고 종이에 찍어내기 전 단계이다. 본인의 작품에서 화면의 일부가 그라데이션(Gradation)<sup>50)</sup> 기법으로 나타난 것을 볼 수 있는데, 이 그라데이션의 표현은 롤 업의 한 기법인 ‘레인보우 롤(Rainbow Roll)’이라는 기법을 사용했다. 이 기법은 잉크대에 서로 다른 여러 색을 한꺼번에 배열하여 판면에 잉킹하는 기법으로, 본인은 그라데이션을 표현하기 위해서 색채의 농담을 밝은 부분에서 어두운 부분으로 색을 배열하였다. 이렇게 나열된 잉크에 롤러로 일정하게 치대면 자연스러운 그라데이션을 표현할 수 있다.



[참고 도판6] 레인보우 롤 기법

49) 프레스(printing press)는 일반적으로 인쇄기의 약칭이다. 판에 잉크를 먹인 원판과 그 위에 종이를 얹고 펠트를 씌워, 롤러를 핸들로 회전시켜 베드와 같이 올려놓은 전부를 압력을 가한 상하 두개의 롤러사이클을 통해서 인쇄하는 기계를 말한다.

(네이버지식백과, “프레스기”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=264904&cid=42635&categoryId=42635>, (2014.11.9))

50) 그라데이션(Gradation)이란 그래픽에서 사용되는 기법으로 어두운데서 밝은 값으로, 큰 모양에서 작은 모양으로, 길쭉러운 결에서 매끈한 결로, 또는 한 색상에서 다른 색상으로 등과 같이 점진적이며 매끄럽게, 단계적으로 변해 가는 것을 말한다. 디자인 원리로서의 그라데이션은 일련의 점진적인 변화를 사용함으로써, 미술 요소들을 결합하는 방법을 의미한다. 그라데이션은 요소들 내에서 갑작스러운 변화를 강조하는 콘트라스트(대비)와는 다르다.

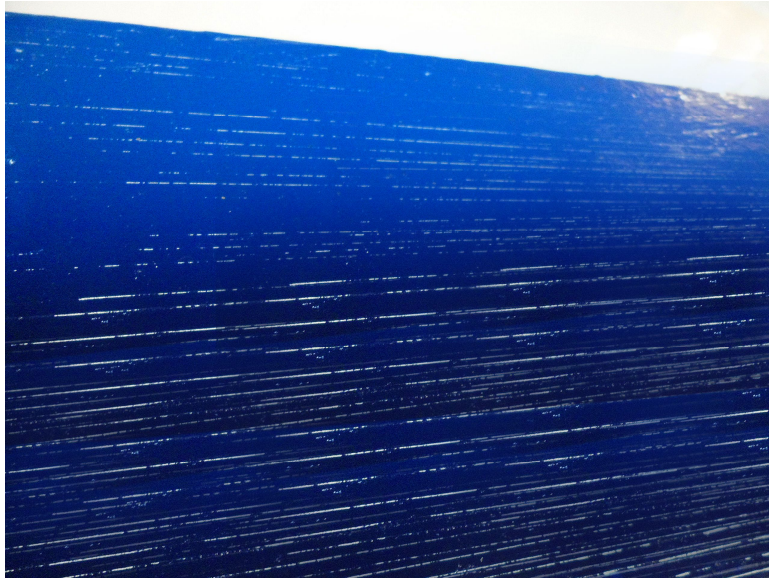
(네이버지식백과, “그라데이션”, <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2370&cid=43659&categoryId=43659>, (2014.11.9))

본인은 프레스기에 넣어 찍어내는 간접적인 과정 없이 그림에 직접 롤링을 하는 방식을 취한다. 롤링은, 잉크를 개어 롤러에 골고루 묻히는 과정으로 이 때 본인은 롤러의 무게를 안전하게 지탱하기 위해 두 손에 힘을 일정하게 분산시킨다. 롤러는 50cm의 길이, 지름은 15.5cm로 무게감이 있기 때문에 작업하는 과정 내내 긴장감과 반복적인 운동감을 느낄 수 있다. 또한, 잉크가 고루 개어지기까지 롤러와 잉크가 마찰하는 소리는 주변의 소음을 걷어내고 롤링의 행위에 집중할 수 있도록 이끈다. 이러한 반복적 작업행위는 풀어내지 못한 에너지인 ‘억압’을 다루어줌으로써 해소에 이르도록 한다. 또한, 내면의 소리에 귀를 기울일 수 있게 해주며, 과거의 감정을 불러일으킨다. 반복행위에서 오는 긴장과 이완을 반복하면서 ‘과거의 나’와 ‘지금의 나’를 만나게 함으로써 심리적 거리를 좁힐 수 있도록 돕고, 움직임 속에서 의식의 흐름에 대한 각성을 유도하고자 한다.

[작품3]에서 나타나는 선의 표현 또한 반복적 행위인 ‘선 긋기’이다. 본인의 작품에서 나타나는 선은 일정한 간격으로 표현된 ‘직선’이다. 직선은 긴장상태에서 무한한 움직임의 가능성을 지닌 가장 간결한 형태이다.<sup>51)</sup> 작품의 일부분에서 나타나는 선은, 직선의 가장 단순한 형태인 수평선이다. 인간의 상상 속에서 이 수평선은, 인간이 그 위에 서서 움직이고 있는 지평처럼 면이나 선에 해당한다. 수평선은 서로 상이한 방향으로 반듯하게 계속 뻗어 나갈 수 있는, 차가운, 무언가를 싣고 있는 바탕이다. 차가움과 편평함이 이 선의 기본적인 울림이며, 이것은 차고 무한한 움직임의 가능성 중에서 가장 간결한 형태라고 할 수 있다.<sup>52)</sup> 즉, 많은 선의 종류 중에 직선을 선택한 이유는 단순함 속의 울림 때문이다. 반복적으로 움직이기에 단순한 직선은 순간을 집중하고 몰입하기에 가장 적절한 성격을 가진 선이다. 몰입하는 동안에는 언어로 표현할 수 없는 무언가를 느끼고, 어떠한 상념들로부터 자유로움을 얻을 수 있다. 반복적인 움직임을 통해 편안함을 느끼고 지각되는 감정들을 반복적으로 표출하는 과정을 통해서 내면을 탐색하는 기회를 갖게 된다. 이것은 마치 명상과 같이 자신을 수양하고 정신적 평화를 찾고 있는 것처럼 보인다.

51) 칸딘스키, 차봉희 옮김, 『점·선·면』, 열화당, 2008, p.47

52) 앞의 책, p.48



[참고 도판7] 작품3 상세 사진

본인이 작품과정에서 추구하는 반복적 행위는 칙센트미하이(Mihaly Csikszentmihalyi)의 ‘몰입’의 개념을 빌려 설명 할 수 있다. 몰입(flow)이란 최상의 집중과 참여를 가능하게 하는 심리적 상태를 말하는 것으로, 행위에 깊게 몰입하여 시간의 흐름이나 공간까지도 잊어버리게 되는 것을 말한다. 본인은 반복적인 작업행위가 진행되는 동안에 근심걱정이 사라지고 그 순간만큼은 즐겁고 행복한 기분을 느끼곤 한다. 플로우는 즐거움 또는 행복감과 같은 개념으로 생각되기도 한다. 우리들은 플로우 상태를 경험하게 될 때 그 사실에 행복해 한다. 또한 계속 그 상태로 남아 있기를 원한다.<sup>53)</sup> 몰입 경험은 미래를 위한 정서적 기반을 잡는데 도움이 되는데(Chilton, 2013; Seligman, 2002), 사람들은 이런 것을 경험하게 되면서, 자신의 삶에 대한 참여가 증가되는 유익한 영향을 받게 되고(Chilton, 2013; Seligman, Rashid, & Parks, 2006), 이러한 긍정적 정서는 개인적 자원을 만들고 넓히는데 도움을 준다(Chilton, 2013; Fredrickson, 2004; Fredrickson & Joiner, 2002). 또한, 플로우는 자아를 통합하도록 도와주는데, 깊게 몰입하는 이 상태가 의식의 질서를 잘 잡아주기 때문이다. 사고·의도·감정 그리고 모든 감각들이 하나의 목적에 집중된다. 경험들은 서로 조화를 이룬다. 한 번의 깊은 플로우가 지나가고 나면 사람은 내면의 통합뿐만 아니라 이 세상과도 더욱 합치되는 느낌을 갖는다(Csikszentmihalyi, 2004).<sup>54)</sup> 본인이 몰입의 순간을 유지하면서 얻고자 하는 것은, 회피하려는 불편한 감정들을 자신의 일부로 받아들일 수 있도록 건강한

53) 칙센트미하이, 최인수 옮김, 『몰입 flow』, 한울림, 2004, 서문

54) Chilton G. (2013). Art Therapy and Flow: A Review of the Literature and Applications. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association*, 30(2), 64-70.

내적 자원을 발견하는 것에 있다. 이러한 과정은 결국 성숙한 자아로 통합하고자 하는 것과 건설적인 미래를 위함이다.

반복행위의 작업은 화면을 구성하는 직접적인 표현방법이며, 이를 통해 물리적 경험을 갖는다. 이러한 아날로그적 작업과정은 오감을 자극하여 감정을 고조시키고 여러 가지 기억의 이미지들을 시각화할 수 있도록 촉진시킨다. 거의 물성을 느끼지 못할 정도로 매끈한 질감을 드러내는 아날로그적 표현은 디지털과의 만남을 통해 새로운 표현성을 드러내고자 하였다.

### 3. 작품 분석

#### [작품 1]



[작품 1] Look in to 1, 200x75cm, Archival ultra chrome pigment print & ink roll on pvc(포맥스), 2013

본인의 작품 중에서 가장 ‘몰입’의 순간이 뛰어났던 작품이다. 본인은 작업 과정동안에, 내면 또는 작품의 조형요소로부터 감지되는 불편하고 낯선 언캐니(uncanny)<sup>55)</sup>한 이미지를 느낀다. 본인은 이미지의 불편함과 반복적인 행위에서 오는 편안한 감정이 교차하며 걱정 없는 무릉도원에 이르게 된다. 이러한 까닭은 2m의 화면크기와 길이60cm의 크기의 롤러사용에 있다. 2m의 화면크기는 거리감에 따라 다른 경험을 하게 한다. 화면을 가까이 접할 때는 압도감과 함께 추상적인 존재로 다가온다. 또한, 본인은 자유자재로 감당하기에 무거운 롤러와 호흡을 맞추며 하나가됨으로써 시간성과 반복의 축적 속에서 ‘몰입’을 경험하였다.

작품의 상단 부분은 압축 발포한 PVC의 일종인 폼팩스(FOMEX)의 판을 사용하여 입체감을 주었다. 입체감으로 인해 나타난 그림자는 프린트된 그림자와 조화를 이루어 화면의 조형의 재미를 더해주었다. 나아가 작업 중반부에 입체감을 준 PVC 소재의 판면에 잉킹(inking)을 하는 아날로그적 작업과정을 거친다. 과란색의 한색 계열을 세 단계로 나누어 잉크를 작업대에 분배한 뒤 롤러로 부드럽게 가는 작업을 한다. 잉크를 가는 동안에, 롤러와 잉크의 마찰이 주는 소리는 본인을 내면으로 이끄는 역할을 하였다. 롤러와 잉크가 마찰하는 소리에 집중을 하다보면 주변 현실의 소음과 방해물들은 더 이상 인식되지 않는다. 이러한 반복적 움직임 속에서 내면의 흐름에 대한 각성을 유도하였다.

3가지 색들의 경계가 부드러워질 때까지 잉크와 롤러의 마찰은 계속되는데, 이러한 과정은 본인에게 상징적으로 다가오는 현상을 경험하게 하였다. 서로 스며들지 않을 것 같은 잉크들이 시간이 더해질수록 자연스럽게 물들어 가는 것을 볼 수 있다. 이것은 마치 불안함과 외로움의 감정을 가진 ‘과거의 나’와 과거의 감정을 외면하며 살아가는 ‘현실의 나’라는 존재가 만나는 모습과 같았다. 불편한 감정들을 회피하려 도망가는 ‘나’와 그런 나를 붙잡아 주는 과거의 ‘나’는 서로 엉키고 설켜 갈등을 드러내었다. 이러한 모습은 마치 잉크와 롤러가 마찰하는 모습과 같다.

그라데이션의 첫 번째 단계는 상단에 위치한 부분으로, 어두운 군청색으로 나타난다. 이는 상대적으로 다른 색과는 다르게 무게감이 느껴진다. 두 번째 단계는 군청색에 흰색잉크를 섞어서 중간 톤을 나타내었고, 마지막 단계는 흰색잉크를 많이 섞어 나머지 두 색들과 확연히 분리되어 보일 수 있도록 하였다. 이러한 그라데이션이 주는 이미지만으로도 화면에서 시각적인 움직임을 자아내었다. 작품에서 보이는 것과 같이 색 분할이 분명한 그라데이션은 상단부분에 무게감을 주어 보는 관객으로 하여금 심리적·시각적 중압감을 느낄 수 있도록 표현 하였다. 여기서 중압감이란, 본인이 마주하기 힘든 과거의 기억잔상들을 상징적으로 나타내었다.

이 작품의 중간부분에 나타나는 공간은 이미지 작업과정 중에 거울을 사용하여

55) 경험의 순간에 느껴지는 두렵고 낯선 감정을 묘사하는 말, 기이한 느낌, 이상한, 묘한.

카메라 화면에 보이지 않는 부분을 담았다. 거울은 ‘반영’이라는 일반적 특성을 지니며 신비성, 허상적, 신화적이라는 상징적인 의미를 지니고 있다. 여기서 거울은 단순히 반사, 투영되는 물질을 넘어서 본인의 내면을 들여다보고 과거의 모습을 탐색하고자 하는 투사적 물체로 쓰였다. 거울을 통해 눈에 보이지 않는 너머의 모습을 화면에 공존시킴으로써 내면에 자리한 과거 속 공간의 모습을 대변해준다.

이와 같이 2m 크기의 디지털 이미지 위에 잉킹(inking)된 PVC판을 얹혀 하나의 화면으로 융합시킨 새로운 표현성을 획득하고자 하였다.

[작품 2]



[작품 2] Look in to 2, 140x100cm, archival ultra chrome pigment print & acrylic on wood panel, 2013

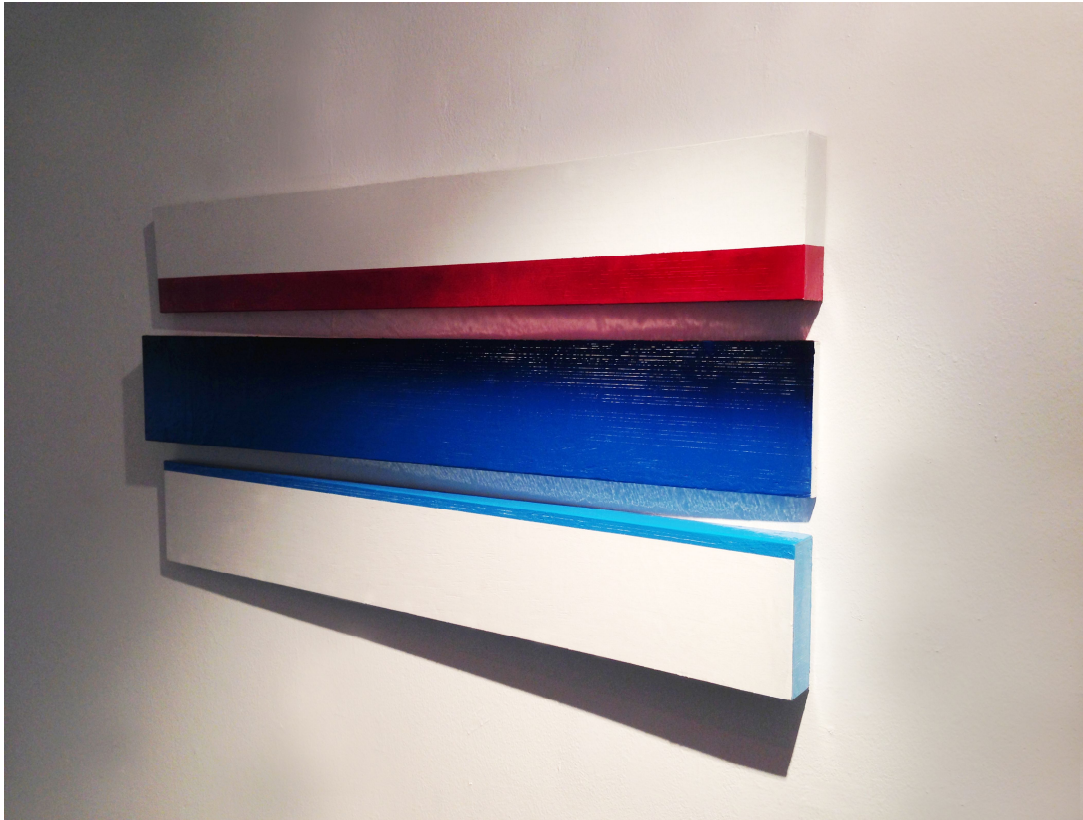
[작품 1]과 같이 디지털로그적 표현이 나타나는 작품이다. 반면에 본 작품은 다른 작품과는 다르게 화면을 흑백(무채색)으로 처리하여 시간적인 개념을 나타냈다. 흑백이 가지는 감성적인 부분을 부각시켜 자신을 찾아가는 과정을 상징화하였다. 본 작품에서는 마주하기 두려운 과거의 기억을 회피하고자 하면서도 내면의 세계로 향하고자 하는 본인의 양가감정을 공간의 구조를 통해서 은유적으로 표현하였다.

하단의 바닥부분을 흑백으로 처리하여 상단의 면과 대비를 화면에 보여줌으로써 공간의 깊이를 표현하였다. 이 작품은 전시공간에 가벽을 세워 다른 작품들과 분리를 시켜 디스플레이 하였다. 이러한 디스플레이의 목적은, 실제 공간의 벽과 작품 속의 공간을 만나게 함으로써 두 공간이 하나가 되어 보일 수 있게 하였다. 이는 보는 이로 하여금 공간적 경험을 느낄 수 있도록 하며, 각 개인의 시간 속에서 멈춰진 자아를 바라볼 수 있는 있기를 바라는 의미를 부여하였다.

상단에 위치한 백색의 판넬(panel)두께는 하단의 그림과 차이를 주어 입체감을 나타내었다. 하단의 그림위에 얹혀진 백색 판넬은 조명에 의해 그림위에 자연스러운 그림자가 드리워진다. 판넬은 마치 그림 속의 벽면의 일부분으로 보여 지기도 하며 또 다른 구조물로 보여 지기도 한다. 이러한 조합은 다소 단조로운 무채색의 화면에서 시각적인 재미를 주는 조형적 요소가 되었다.

백색 판넬의 표면에는 아크릴 물감의 보조제인 젯소(gesso)를 수차례 덧칠하여 두께를 주었다. 그 다음에, 젯소가 칠해진 표면에 니들(needle)과 자를 사용하여 수직선을 그었다. 젯소가 주는 두께에 흠을 내는 방식의 선은 판넬의 표면에 빼곡하게 나타났다. 이러한 선을 긋는 반복적 행위는 본인이 가지는 상념을 떨쳐버릴 수 있게 해주며, 내적불안을 완화시켜 주었다. 넓은 면적에 선을 긋는 행위는 에너지가 필요로 하였다. 정확한 선을 긋기 위해서는 주의력과 섬세한 움직임이 필요함과 동시에 일정한 힘을 가해야 하기 때문이다. 본인은 결국 이러한 행위를 통해서 감정을 가시화하고 내면에 존재하는 억압적인 요소들을 표출하는 것이다. 즉 이는 내면 속으로 들어가고자 하는 경계선에서 발생하는 두려움과 불안을 다루어주는 진정제와 같다고 볼 수 있다.

[작품 3]



[작품 3] Seeking, 15x100x5cm(1pcs), ink roll on wood panel, 2013

사람의 마음 상태는 자율신경을 좌우로, 몸에 영향을 준다. 우리 몸에 네트워크처럼 뻗어있는 신경계는 손발처럼 근육을 의식적으로 움직일 수 있는 ‘수의 신경계’와 내장이나 혈관처럼 마음대로 움직이지 못하는 불수의 신경계인 즉 ‘자율신경계’로 나뉘어진다. 이 중 자율신경계는 우리 몸의 여러 기능을 조절하여 항상성을 유지하고 건강을 지켜주는 역할을 하는데, 자율신경계에 속하는 교감신경과 부교감신경은 서로 반대되는 작용을 하여 생리적인 기능을 조절한다.

작품에서 보여 지는 붉은 색과 청색계열의 색은 교감신경과 부교감신경을 상징화한 것이다. 본인에게 붉은 색이 의미하는 것은 ‘긴장, 흥분, 활동감’을 나타내며, 청색계열의 색은 ‘완화, 이완, 해소, 편안함’으로 다가온다.

교감신경은 에너지를 소비할 때 작용하는 신경으로, 흥분을 전달하여 우리 몸을 활동적으로 만든다. 예를 들어 운동을 하면 심장이 활발하게 뛰고 호흡도 빨라지는데, 이것은 본인에게 롤링(rolling)을 하는 과정에서 경험 할 수 있다. 또한, 내면 깊숙이 자리한 감정을 마주하는 것에 대한 두려움을 교감신경으로 보았으며, 붉은 색 계열로 대변하였다. 반대로, 부교감신경은 휴식을 취하거나 잠을 잘 때 활성화되는데, 심장 운동 및 호흡을 진정시키고, 소화액을 분비하여 소화가 잘되도록 도와주는 기능을 한다. 본인은 편안함과 이완의 상징인 청색계열을 사용함으로써 활성화된 불안과 두려움을 해소하였다.

3개의 긴 판넬 위에 신경계를 형상화 하였고, 표면 이외에 측면의 모서리에도 잉킹(inking)을 하였다. 이러한 조형적 특징은 관람객의 시선각도에 따라 각기 다른 이미지를 접할 수 있도록 하였다.

즉, 본 작업에서는 몸과 마음은 긴밀하게 연결되어 서로 영향을 미치는 관계를 주목하였다. 이러한 작업행위를 통하여 긴장과 완화를 반복적으로 경험하고, 이에 따른 심리적 변화를 인식하는 것에 주안을 두었다.

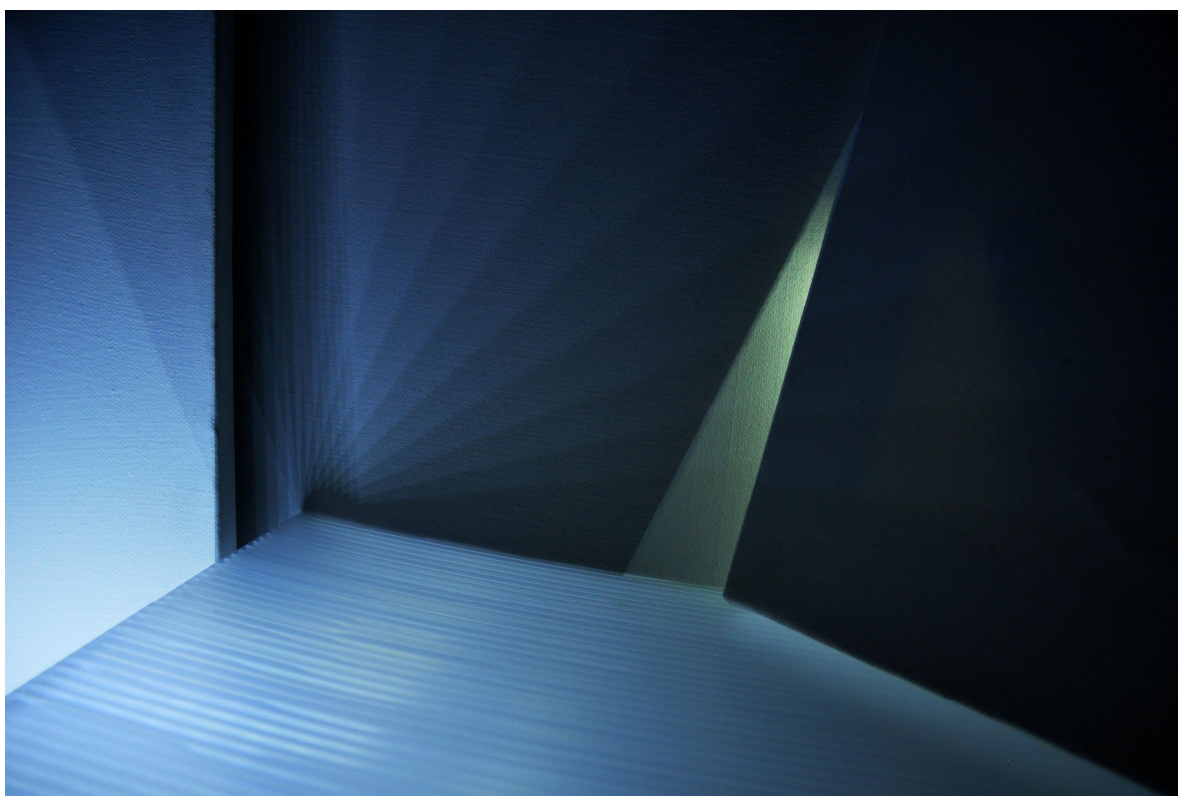
[작품 4]



[작품 4] Face(직면하다)1, 70x100cm, archival ultra chrome pigment print  
& stencil on paper, 2013

이 작품은 내면의 갈등을 인식하고 불안과 두려움을 직면하는 것을 시각화한 것으로, 정신적인 내면의 공간에 조형의식을 통하여 이미지화하여 나타냈다. 전체적으로 단순한 기하학적 공간분할과 색의 사용은 감상에 젖어들게 하며 명상의 힘을 자아낼 수 있도록 하였다. 화면의 많은 부분을 차지하고 있는 흑색의 사용은, 본인이 느끼는 심리적 불안의 무게를 나타낸다. 그림의 왼쪽 상단에 위치한 흑색 부분은 롤링(rolling)작업을 통해 청색 부분의 디지털 이미지와 질감의 차이를 주었다. 이러한 아날로그적 작업은 흑색과 청색의 질감을 효과적으로 대비시켜주며, 더불어 색감은 몽환적 분위기를 형성한다. 좌측 하단에 새어 들어오는 백색의 빛은 공간의 단조로움을 깨고 긴장감을 더해주었다. 백색의 빛이 의미하는 바는, 외면하고 싶었던 감정의 존재를 인식하고 자신의 일부로써 스며들기 시작하는 과정을 표현화한 것이다. 여기서 백색의 빛은 흑색과 청색과는 또 다른 성격으로 중립을 나타내는 성질로써 보다 긍정적인 의미로 상징된다.

[작품 5]



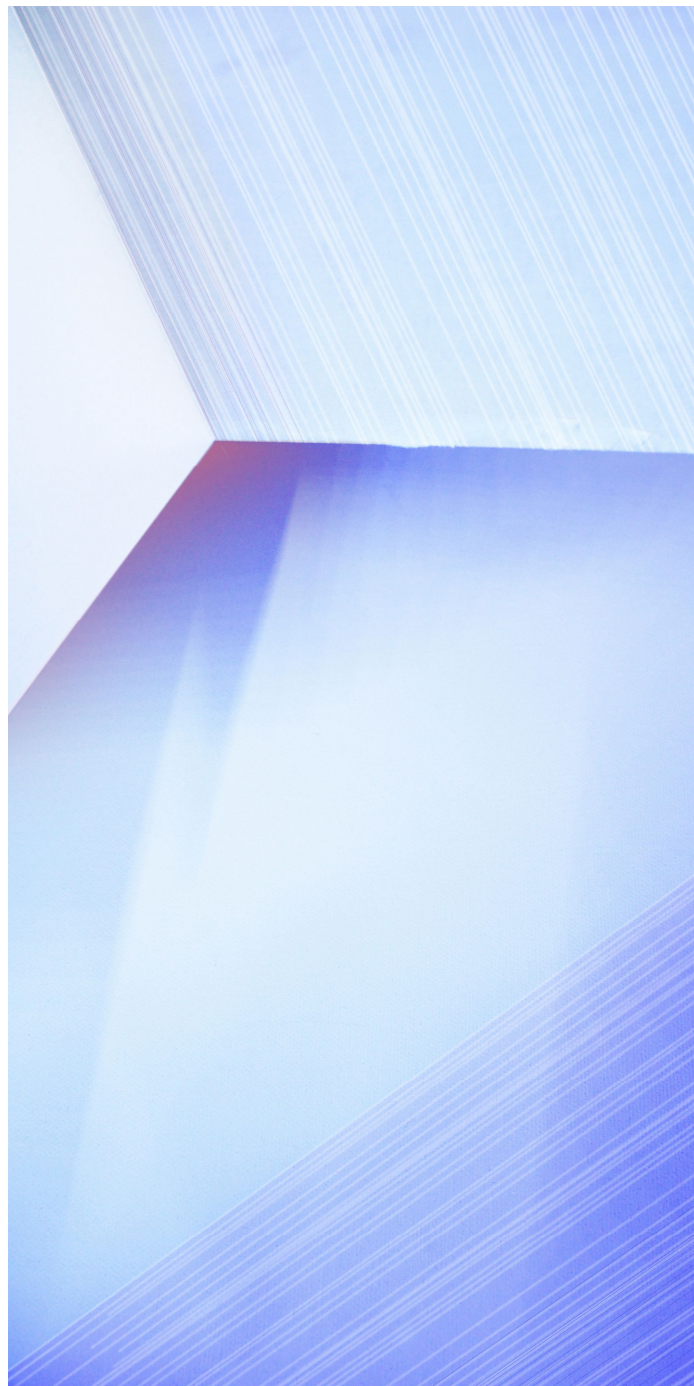
[작품 5] Face(직면하다)2, 70x100cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013

[작품4]와 같이 불안과 두려움을 직면하는 내면의 심리적 공간을 나타내었다. 쪼개지는 듯 교차하는 공간의 표면들로 화면을 이루고 있다. 하지만, 본 작품은 [작품4]의 단순한 공간구성과는 다르게 화면에 여러 유형의 선들로 표현했다. 이러한 요소들은 혼란스럽고 수많은 내적 갈등의 요인을 대변하였다.

빛은 망막을 통해서 보여 지며, 또한 마음을 통해 보여 지는 심리적 측면이 강하게 작용한다. 그렇기 때문에 개개인의 심리적 상태에 따라서 같은 빛이 어떤 의미로 느껴지는지는 각기 다를 것이다. 이를테면, 어떤 사람에게는 활기차게, 어떤 사람에게는 여전히 어둡게 느낀다는 것이다. 본 작품의 우측에 나타나는 노란색 계열의 빛은 주관적인 의미를 부여하지 않았다. 화면에서의 노란색 빛은 시각적 효과를 위한 조형 요소일 뿐이다.

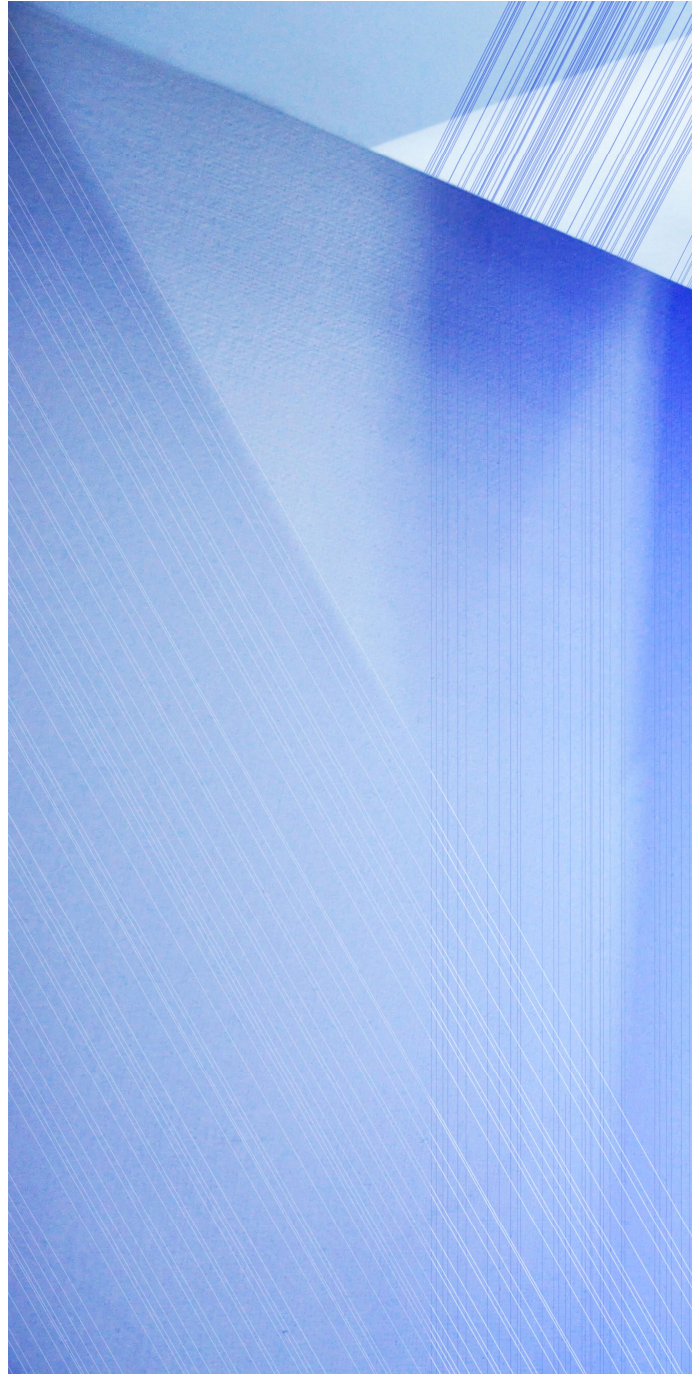
본 작품은 공간 사진촬영 작업을 마친 후 포토샵(photoshop)프로그램을 적극 이용하여 촬영된 이미지 위에 효과필터(effect filter)를 적용하였다. 화면에 나타나는 스펙트럼의 띠와 질감이 부각될 수 있도록 대비의 효과를 주었다. 또한 이미지위에 레이어(layer)를 얹혀 노란색 계열의 빛으로 변화를 주었다. 1차적 디지털 과정을 마친 후, 화면의 오른쪽에 위치한 사각형도형 위에 검정색 잉크를 사용하여 롤링(rolling)기법을 거쳤다. 잉킹(inking)된 표면은 물감의 물성을 드러내는데, 이러한 거친 표면은 심리적 동요를 일으키는 요소로서 드러내고자 하였다.

[작품 6]



[작품 6] Perception 1, 100X50cm, lambda print on diasec, 2013

[작품 7]



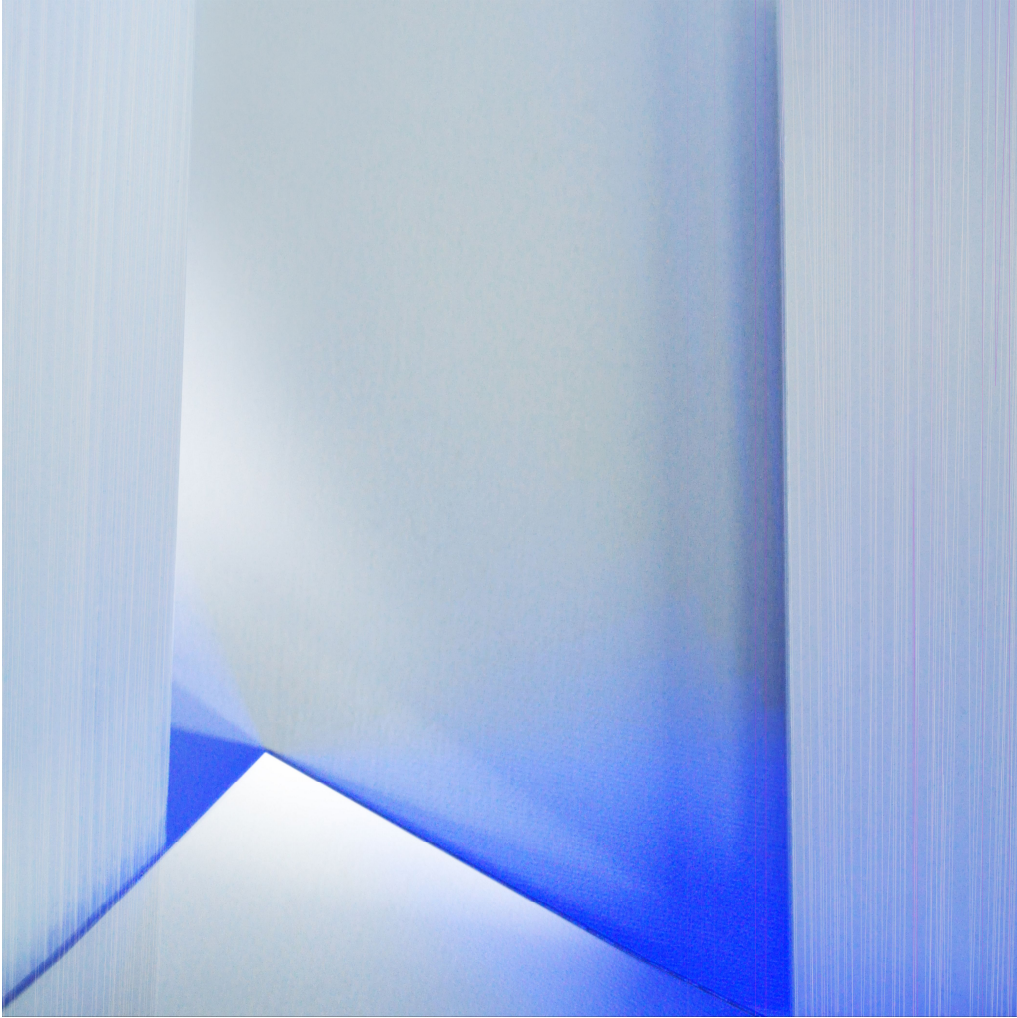
[작품 7] Perception 2, 100x50cm, lambda print on diasec, 2013

[작품6]과 [작품7]은 연작 시리즈로 디지털드로잉(digital drawing)이 특징적으로 나타난다. 디지털 드로잉이란, 마우스나 태블릿 등 컴퓨터 기기나 디지털 기기를 이용하여 어떤 이미지를 그려 내는 것을 말한다. 이것은 포토샵(photoshop)이나 페인터(painter)같은 그래픽 프로그램으로 드로잉에서 채색까지 처리 할 수 있는 기능을 가진다. 앞서 소개된 [작품2]에서 표현된 선 굵기의 방법과는 다르게 [작품6]과 [작품7]은 컴퓨터 프로그램을 이용한 선 굵기로 나타내었다. 디지털 드로잉의 큰 장점은 그림에 직접 손으로 가해지는 것 보다 정확하며, 실수를 줄일 수 있다는 것에 있다. 또한, 투명도를 조절 할 수 있기 때문에 화면의 균형을 쉽게 맞출 수 있다는 점이다. 이와 같은 작업과정이 본인에게 주는 가장 큰 편리함은 수정이 용이하기 때문에 다양한 시도를 할 수 있는 것이다.

[작품6]과 [작품7]은 앞선 작품들과는 다르게 공간감이 느껴지지 않는 평면적인 공간으로 나타난다. 화면이 더욱 평면적으로 느껴지는 것은 컴퓨터에 의한 선 드로잉 때문일 것이다. 본인이 디지털 드로잉과 같은 방법으로 나타낸 이유는 단순히 평면적인 공간과의 조화를 위해서 선택한 것이다.

두 작품은 내면에 자리한 불편한 기억의 감정을 만나고, 자신의 일부로 받아들이고자 하는 인식의 과정을 나타내었다. 인식의 과정을 시각화한 것은 보다 긍정적인 이미지로써 표현하고자 하였다. 이러한 상징적인 조형요소는 [작품6]와 [작품7]에서 각기 다르게 나타난다. [작품6]의 좌측에 나타나는 붉은색 계열의 빛과 청색의 빛이 오버랩(overlap)되어 나타나는 부분과, [작품7]에서 선들이 교차하여 나타난 것이 본인의 적극적인 주관적 반영이 드러나는 표현요소이다.

[작품 8]



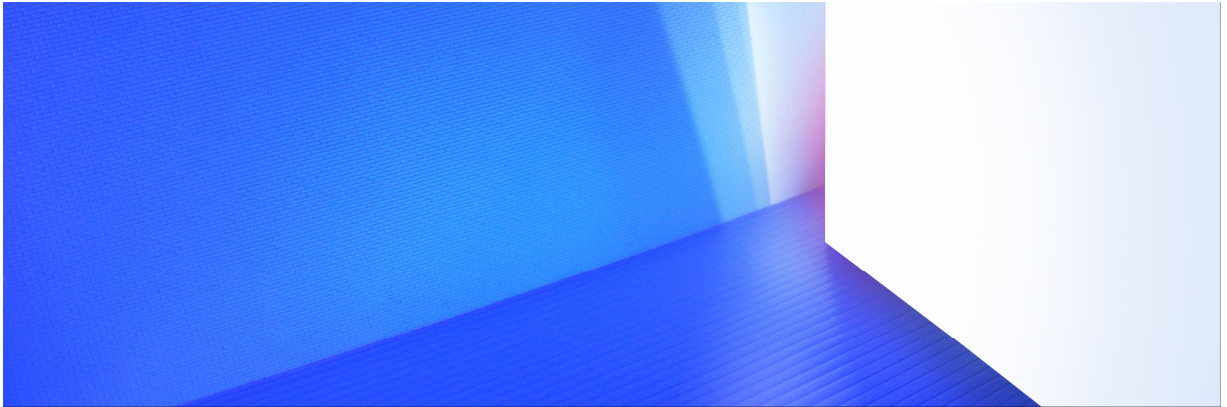
[작품 8] Perception 3, 50x50cm, lambda print on diasec, 2013

유년시절 커다란 창가 옆에 위치한 나의 침대, 유리창을 통해 들어오는 강렬한 빛, 그리고 나와 눈 맞춤을 가장 많이 하던 천장.

이 작품은 본인이 기억하는 과거의 공간을 은유적으로 재구성한 것이다. 내면에 자리한 비가시적인 심리적 공간과 기억의 잔상을 퍼즐을 맞추듯 형상화하였다. 이러한 추상적 공간구성은 보는 이로 하여금 어느 부분이 천장인지, 벽면인지, 침대인지 구분이 가지 않을 것이다. 하지만, 어떻게 보이든 명확한 위치는 중요하지 않다. 예를 들면, 하단의 모서리 부분에 강렬한 백색처리는 유리창으로 들어오는 빛이 되기도 하고, 항상 눈 맞춤을 하던 천장의 모서리, 또는 새하얀 이불이 놓인 침대가 되기도 한다.

화면 좌측과 우측에 수직으로 내려오는 선은, 본인의 의식을 의미한다. 과거의 공간을 기억하는 순간을 그린 본 작업은 두려움이 아닌 긍정적 '회상' 을 나타내었다.

[작품 9]



[작품 9] Walking in, 50x150cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013



[작품 9] 오른쪽 상단 설치모습

문을 열고, 코너를 돌아 복도로 걸어가면 어떤 감정이 나를 맞이할까?  
화면에 프리즘을 나타내어 새로운 연결성을 제시하였다. 현재를 살아가는 ‘나’와  
과거의 억압된 ‘나’는 프리즘이라는 매개체를 통해 서로 다른 세계를 공유하였다.  
작품에서 나타나는 청색은 코발트 계열로 밝은 분위기의 공간을 조성하였다. 밝은  
이미지와 맞물려 [작품 9]와 같은 디스플레이는 전시공간의 활력을 더해주었다.

본 작품은 작업된 화면과는 다르게, 이미지를 거꾸로 뒤집어 디스플레이 하였다.  
백색의 면은 전체 화면에서 분리시켜 측면에 두께를 준 판넬로 제작하였다. 제작된  
정사각형의 판넬 위에 흰색 아크릴물감으로 여러 번 덧칠하여 마띠에르(matière)를  
나타내었다. 이는 전시공간의 벽면과 같은 질감을 유사하게 재현하였다. 이는 현실  
과 과거 간의 관계에 대한 재해석으로, 내 자신의 자아, 내면세계와의 만남과 의미  
에 대한 고찰이기도 하다.

[작품 11]



[작품 11] Afterimage 2, 50x70cm, lambda print on diasec, 2013



[작품 10], [작품 11] 디스플레이 모습

기억은 시간 속에서 사라지기 마련이다. 하지만 우리는 각자의 방식으로 기억한다.

비어 있는 듯한, 단순한 면들로 구성된 화면 속의 한 켠에는 빛이 비친다. 아무 생각 없이, 아무런 판단 없이, 어느 곳이든 응시해도 좋다. 흘러가는 대로, 생각나는 대로, 공간 속에 시선을 맡긴다.

본 작업에서는 보는 관람자로 하여금 또는 자신에게 강요하지 않는다. 내면의 소리에 억지로 귀 기울이지 않는다. 내가 기억하고, 떠오르는 곳에서 나를 바라본다. 기억의 모습, 흐릿한 잔상 그대로를 느껴본다.

전체적인 선명도를 포토샵 프로그램의 블러 효과(blur effect)를 사용하여 몽환적인 효과를 주었다. 이러한 효과는 초점을 맞추지 못한, 거리 맞추기에 실패한 결과물로 보일 수 있다. 그러나 이것은 의도된 모호함으로 완벽하지 못한 시각과 더불어 과거 기억의 한계를 환기하기 위한 효과기법이다. 이는 흐릿한 기억의 잔상을 표현하기 위한 가장 중요한 기법이기도 하다.

화면의 구석진 면으로부터 통해 새어나오는 LED 불빛은 생명력을 느낄 수 없는 매체처럼 보인다. 하지만 본 작품에서의 빛은, 흐릿한 기억이 증발하지 않도록 붙잡아주는 생명줄과 같은 존재이다.

[작품 12]



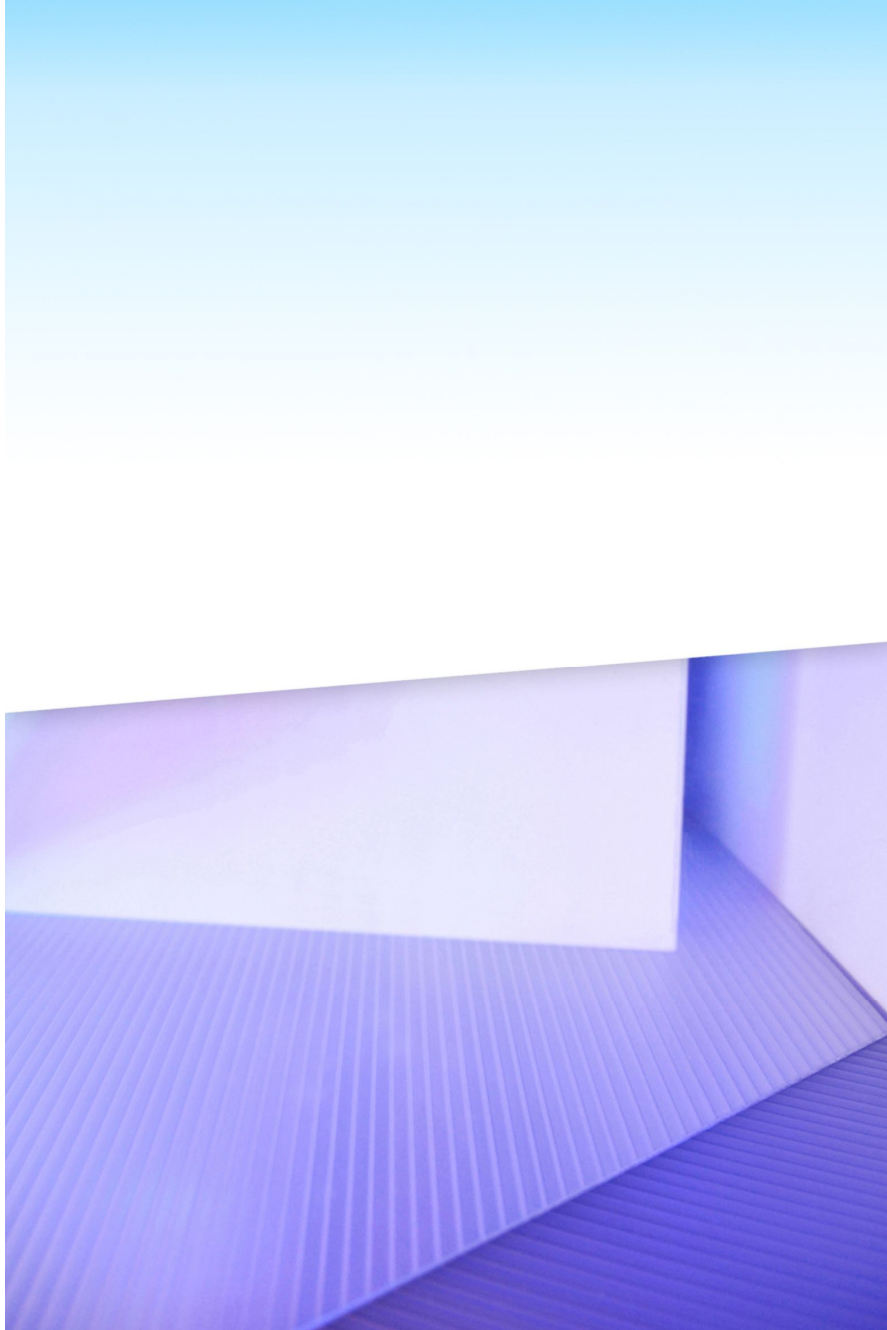
[작품 12] Chink, 30x100cm, digital print, 2013

과거의 잔상을 좀처럼 붙잡을 수 없는 거리감에도 불구하고 본인의 정신과 몸에 남아있는 기억을 ‘틈새’ 라는 구조를 통하여 상징화하였다.

틈새 사이로 새어드는 빛의 모습은 잔잔하지만 어딘가 모르게 불완전하고 연약해 보이기까지 한다. 하지만 본 작품에서의 빛은 본인에게 희망적이고 긍정적인 빛으로써 다가온다. 적막한 방 안에서 따뜻한 생명을 느낄 수 있도록 해주었던, 존재함을 알려주는 고마운 빛이었다. 본인은 그 틈새 속에서 자신이 잠깐이나마 보았던 잔상들의 이야기를 담아내었다.

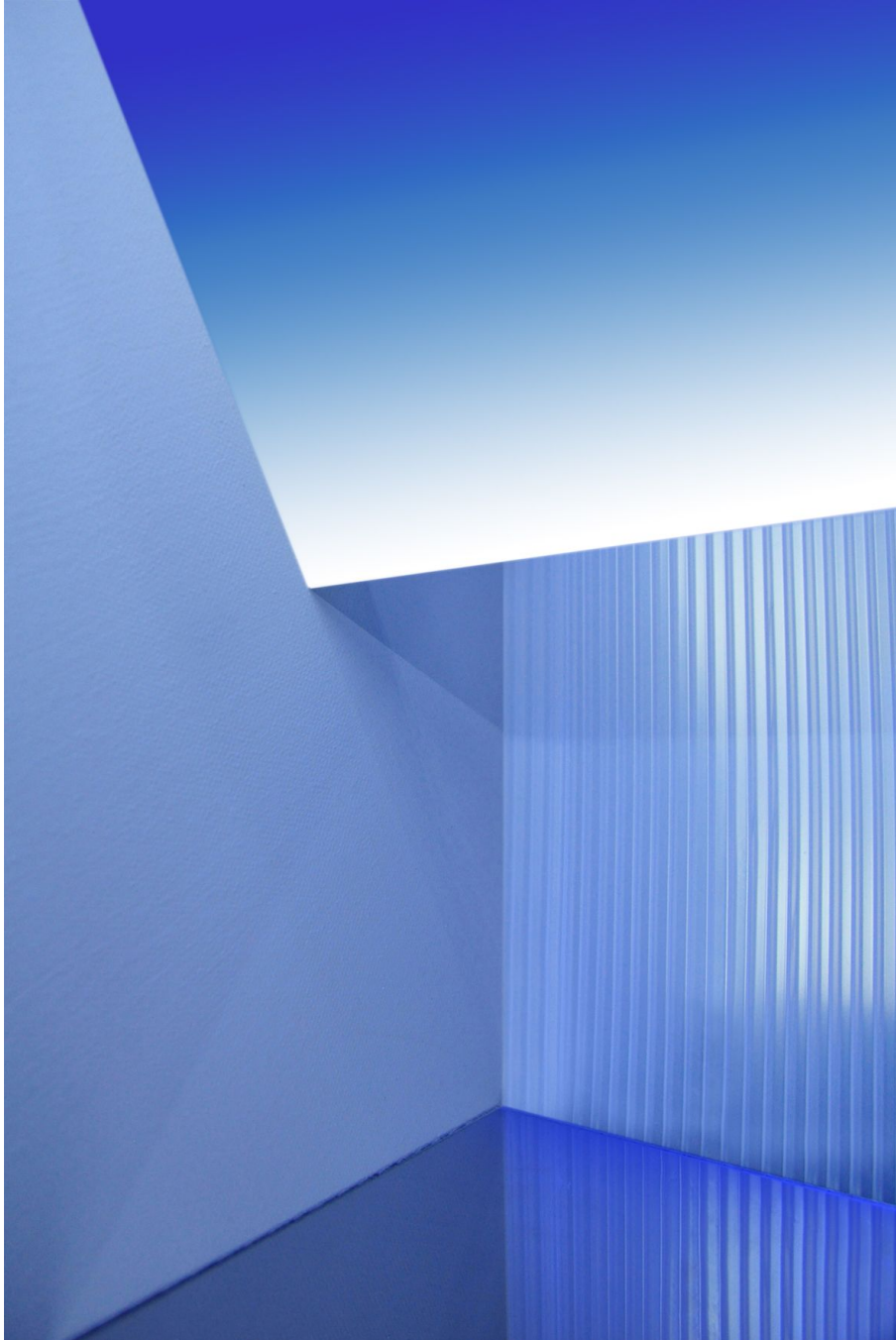
틈새로 들어오는 빛의 순간의 확대로 인한 시각적 낮설음과, 면으로 화면의 반이상을 차지하는 구성은 부정적인 분위기를 조성하였다. 하지만 틈새너머의 공간은 어떤 감정의 풍경을 담고 있을지에 대한 막연한 궁금증에 흥미롭기도 한 요소를 준다.

[작품 13]



[작품 13] Beside, 30x20cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013

[작품 14]



[작품 14] Between, 30x20cm, archival ultra chrome pigment print & stencil on paper, 2013

[작품13]과 [작품14]는 디지로그적 성격이 잘 나타나는 연작 시리즈로서, 앞서 [작품1]에서 언급 한 ‘몰입과 그라데이션’의 조형적 요소가 동일하게 나타난다. 하지만 [작품13]과 [작품14]에서의 몰입은 앞서 설명된 맥락과는 다른 각도에서 표현되었다. [작품1]에서는 몰입이 주는 ‘경험’이 중심이 되었다면, 본 작품들은 몰입이 주는 ‘즐거움’의 측면에 흥미롭게 느꼈다. 1차적으로 작업된 이미지 위에 그라데이션 잉킹(inking)의 행위는 자신도 모르는 사이에 몰입을 경험하게 한다. 롤링(rolling)의 행위가 반복되는 지겨움을 견딜 수 있었던 것은 바로 몰입 때문이었다. 또한, 반복행위를 통해 조금씩 변화하는 그라데이션의 시각적 재미를 보는 것이다. 그라데이션은 3가지 색이 사용되었으며, 경계 짓고 있던 잉크들이 시간의 축적을 통해 서로 엉겨 붙고 자연스러워지는 모습은 마치 과거의 기억과 현재의 의식이 서로 맞닿는 것과 같은 관념적인 이미지와 같았다.

이미지 위에 잉크를 얹는 것은 질감적인 부분에서 이질적으로 느껴지기도 한다. 이것은 과거기억의 표면 위에 현재의 의식을 표현해내는 맥락으로 이해 할 수 있다. 분명 직접적으로 힘이 가해진 아날로그적 롤링의 표현은 1차적 이미지가 가지고 있지 않은 움직임과 힘의 발산이 느껴진다. 즉, 본인은 내적인 발산을 통해 ‘나의 이야기’를 전하고자 함에 있다.

### Ⅲ. 결 론

개인은 저마다의 고유한 불안과 두려움과 같은 불편한 감정을 느끼며 살아간다. 우리 모두는 불안 앞에서 늘 서툴고 쉽지 않다. 본인은 유의미하게 느껴지는 낮은 감정의 근원을 찾고자, 유년시절의 초기기억과 무의식적 경험을 자유롭게 연상하며 불안의 모습을 탐색하였다. 감각기관을 통해 지각된 인상을 언어화하는 자유연상을 통해 유년시절에 경험된 심리적 상태에서 오는 불안의 기인을 인식하고 억압된 감정들을 마주할 수 있었다.

본인은 자신의 유년기시절의 경험을 정신분석이론 측면에서 바라봄으로써 인식하지 못했던 자아불쾌감과 심리적 불안을 탐색하였다. 내면을 탐색하는 과정 중에 본인은 유아기 때 어머니와의 애착형성의 결핍으로 인한 강박적 행동을 이해할 수 있었고, 이러한 심리적 기제가 작품 속에 적극 반영되어 나타나는 요인에 대해 설명하였다. 본인은 이러한 내면탐색과정을 통하여 마주하기 불편한 일련의 원초적인 감정들을 회피하지 않고, 감정에 머물러 자신 안에 깊숙이 자리한 상처를 들여다보았다. 인정하기 싫었던 어머니의 무관심이 자아낸 외로움, 불안감이라는 기억의 감정을 억압하기 보다는 ‘예술’이라는 행위를 통해 본인의 기억과 감정을 상기시키고 표출하여 해소한다. 이는 성숙한 방어기제의 하나인 ‘승화’의 개념을 빌어 설명하였다. 즉, 본인은 예술행위를 통해 조각난 과거기억의 잔상을 재조립하는 작업을 거칠 수 있었으며, 비로소 자신의 일부로 받아들일 수 있게 되었다.

본인은 과거의 심리적 경험을 바탕으로 사적공간을 재구성하였다. 비현실적이고 기하학적인 공간은 본인의 내면에 자리한 비가시적인 제3의 공간을 시각화한 것이다. 본인이 구성한 내면세계의 공간에서 미해결된 과제에 대해 지속적으로 논쟁을 벌이고 직면하였다. 이러한 과정을 통해 의식수준을 향상시키고 낮은 감정에 성숙하게 대처할 수 있는 방법을 모색할 수 있게 되었다. 또한, 공간에 특징적으로 나타나는 ‘빛’과 ‘색채’의 조형적 요소에 대한 설명을 통해 내용적 측면과 어떠한 상관관계가 있는지에 대해 기술하였다.

본인은 작업 과정에 이루어지는 ‘롤링’ 기법의 반복적 체험으로 경험되는 의미를 기술하고, 칙센트미하이의 ‘몰입’이라는 개념을 적용하여 반복적 행위를 통해 얻고자 하는 바를 서술하였다. 또한, ‘사진촬영’이 가지는 본질적인 행위에 대해 언급하였다. 본인에게 이러한 기법의 과정들은 매우 특별하고 중요한 절차이다. 왜

나하면 작업 과정은 과거의 희미한 기억과 두려운 감정을 동시에 마주할 수 있는 통로를 제시해주기 때문이다.

본 연구의 결과로, 본인에게 예술행위는 억압되었던 상처를 표출하는 것 뿐 만 아니라 미처 인식하지 못했던 감정을 발견할 수 있는 기회를 제공하며, 나아가 불편한 감정들까지도 나의 일부임을 알 수 있도록 해주었다. 본인은 과거의 힘들었던 경험을 외면하기 보다는 창조적인 방향으로 승화시켜 내면의 갈등을 해소하였다. 또한 창작활동으로 인해 미술이 가지는 치유의 힘을 확인하였고, 이를 통해 내면을 들여다 볼 수 있는 방법을 터득하였다.

본인은 연구를 통해, 창조행위는 인간 모두가 겪을 수 있는 사랑과 관심 그리고 불안, 두려움과 같은 갈등을 풀어내는 회복의 장임을 깨달았다. 더불어 자신이 가지는 갈등을 타인으로부터 해결하는 것이 아닌 본인이 가지는 건강한 내적 자원을 발견하고, 궁극적으로는 자아통합을 추구해야함을 지각하는 계기가 되었다. 이를 바탕으로 앞으로도 지속적으로 내면 깊은 곳의 울림에 귀를 기울이고, 그 과정 속에 감지된 심리적 경험을 작품 속에 창의적으로 반영하여 본인의 내면세계를 확장시켜 나갈 것이다.

본인은 내면세계를 드러내는 표현을 위해 다양한 매체의 특성을 이용하여 새로운 표현의 가능성을 모색하고, 공간을 작품의 일부라는 적극적 사고를 통하여 열려진 가변적 설치개념방식을 활용하고자 한다. 나아가 평면과 입체, 공간을 넘나드는 확장된 개념으로서의 작업을 추구하고자 한다.

## 참 고 문 헌

### <단행본>

- 김광명, 『인간의 삶과 예술』, 학연문화사, 2010
- 권석만, 『현대이상심리학』, 학지사, 2013
- 나탈리로저스, 이정명·전미향·전태옥 옮김, 『인간중심 표현예술치료 -창조적 연결』, 시그마프레스, 2007
- 데이비드 J. 윌링, 김진숙·이지연·윤숙경 옮김, 『애착과 심리치료』, 학지사, 2010
- 루돌프 아른하임, 김춘일 역, 『미술과 시지각』, 미진사, 1995
- 로버트 롤러, 박태섭 옮김, 『기하학의 신비-기하학의 철학과 실제』, 안그라픽스, 1997
- 보르빈 반델로브, 한경희 옮김, 『불안, 그 두 얼굴의 심리학』, 뿌리와 이파리, 2008
- 앨런 위너, 이모영·이재준 옮김, 『예술심리학』, 학지사, 2004
- 앤서니 스톤, 배경진·정연식 옮김, 『창조의 역동성』, 현대미학사, 2009
- 유관호, 『색의 정신세계』, 태학원, 2007
- 장선철, 『인간의 이해』, 태영출판사, 2005
- 제럴드 코리, 조현준·조현재·문지혜·이근배·홍영근 옮김, 『심리상담과 치료의 이론과 실제 9판』, 센세이지 러닝 코리아, 2013
- 지그문트 프로이트, 임진수 옮김, 『끝이 있는 분석과 끝이 없는 분석』, 열린 책들, 2005
- 주리아, 『미술치료학』, 학지사, 2010
- 전영신, 『예술 속의 미술치료』, 교육과학사, 2011
- 최영민, 『대상관계이론을 중심으로 쉽게 쓴 정신분석이론』, 학지사, 2011
- 칙센트미하이, 최인수 옮김, 『몰입 flow』, 한울림, 2004
- 캐시 A. 말키오디, 최재영·김진연 옮김, 『미술치료』, 조형교육, 2008
- 칸딘스키, 권영필 옮김, 『예술에서의 정신적인 것에 대하여』, 열화당, 2000
- 칸딘스키, 차봉희 옮김, 『점·선·면』, 열화당, 2008
- 프리츠 리만, 전영애 옮김, 『불안의 심리』 문예출판사, 2007
- 한국현대판화가협회, 『한국현대판화의 담론과 현장』, 서울문화인쇄, 2007
- 한석우, 『입체조형』, 미진사, 1991

### <국내 학술지>

- 도상금(2000). 심리치료에서 기억의 문제. **심리과학**, 9(1), 123.

### <국외 학술지>

- Chilton G. (2013). Art Therapy and Flow: A Review of the Literature and Applications. *Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association*, 30(2), 64-70.

# ABSTRACT

## Formative research from the perspective of the sublime

- Focused on my works -

Jeong, Ha Kyeong  
Department of Printmaking  
Graduate School of  
Sungshin Women's University

This research is a Master's degree dissertation focused on works that were exhibited in February 2014. It focuses on the contextual and the aesthetic aspects of the works.

The purpose of this research is to explore how childhood environment related with notion of anxiety affects one's emotional development. Furthermore, it also explores the healing characteristic of art, keeping in mind that creative desire is inherent in a human being. In the art works this research focuses on, childhood attachment that is related to anxiety is expressed in the sense of healing. Therefore, this research speculates upon the motif, the process, the contents, and the formative aspects within the works.

Before speculating upon the healing characteristic of art, this research first focuses on the fact that creative desire is inherent in a human being. With this in mind, this research looks upon how and with what purpose art has affected human being and also about with what meaning it comes to us. It also speculates on the fundamental meaning of art and art, which is a psychological support system, and furthermore, the power of art in diverse aspects.

Art can be explained with the concept of 'sublime' because the anxiety and the fear suppressed in the inner side of human can be stabilized through the act of art. This research explores the reflection of the inner mind and its mental role that are shown in the psychological space through the suggested art works. Without avoiding, emotions of the past are faced through the process of visualizing the private space within the inner self and dealing with past emotions regains one to have a strong inner-self.

The first chapter deals with the contextual aspects of the suggested art works. It deals with the background of art from a psychological point of view. I explore the reason behind my current uncomfortable feelings and look for the connection in relation to the expression method shown in my past works. Also, I approach this 'healing through art' by borrowing the concept of 'sublime'. I look for the hidden emotions within my inner-self through art and search how this healing power affects myself. I modify and assemble vague past memories and from this process I find my fear, which the origins were unknown. This process offers me an opportunity to self-examine myself and also to find my true self.

The next chapter focuses on the formative aspects of the works. It looks at the formative elements from physical and psychological point of view. It researches about the light and the geometric space, the usage of color blue and repetitive actions, symbolistic meanings in the medium of photography, and the psychological elements within these styles. Furthermore, it focuses on how these formative elements and contextual elements are connected and how they affect each other.

In conclusion, as its theoretical base, this research suggests emotional expressions that are reflected by childhood memories shown in a geometrical space. Through this research, my artistic thinking strengthened as I had an opportunity to systematically speculate upon the theoretical base of my art works and I expect and anticipate to expand my expression method through this research.