



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](#)

노 주 환 교수 지도  
석사학위 청구논문

악몽 이미지를 통한  
치유적 표현 연구  
- 본인 작품을 중심으로 -

2016

성신여자대학교 일반대학원

조 소 과

김 양 순

악몽 이미지를 통한  
치유적 표현 연구  
- 본인 작품을 중심으로 -

노 주 환 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2016년 5월

성신여자대학교 일반대학원

조 소 과

김 양 순

# 인 준 서

김양순의 석사학위 논문으로 인준함

2016 년 5월

심사위원장\_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원\_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원\_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 일반대학원

## 논문 개요

인간은 잠자는 동안에 깨어 있을 때와 마찬가지로 여러 가지 사물을 보고 듣는 정신 현상인 꿈을 꾸다. ‘꿈의 해석’의 저자인 프로이트에 의하면 꿈을 일으키는 원천에서의 자극은 네 가지로 나뉠 수 있는데 수면 중 외부 환경에서 받는 자극인 외적 감각 자극, 외적 우연에 흔들리지 않는 주관적인 망각인 내적 감각 자극, 자기 몸의 각 부분이나 변화에서 유래하는 내적 신체 자극, 깨어있는 낮 동안 받았던 자극에서 오는 순수한 심적 자극이 있다.

꿈은 이러한 자극에 의하여 꾸게 되며 대부분의 꿈은 무질서하고 혼란한 것이라 깨어난 후에 꿈을 잊어버리는 경우가 많다. 반면에 아주 오랫동안 집요하게 기억되는 꿈도 있다. 단 한번 밖에 꿈꾸지 않았던 일은 깨었을 때 잊어버리기가 쉽지만, 여러 번 꿈꾸며 지각되었던 일은 잊혀 지지 않고 잘 기억되기 때문이다.

본인에게서 꿈 중에서 불길하고 무서운 꿈인 악몽이 그러한 경우이다. 심리적으로 불안한 유년기를 보낸 본인은 반복적인 악몽의 잔상이 오래도록 기억되었다. 그리고 그 악몽의 불안한 잔상을 잊기 위해 꿈에서 깨고 난 뒤 기억나는 장면을 이미지화 하는 드로잉과 반복적이고 친근한 바느질 작업을 하였다. 이러한 과정의 작업을 통해 압박에서 벗어나 자유로울 수 있게 만드는 경험은 악몽의 괴로웠던 잔상들을 잊게 해주어 괴롭고 답답했던 마음을 편안하게 해준다.

이처럼 본 연구는 악몽을 꾸고 난 뒤에 머릿속에 남는 잔상과 몸에 남은 긴장감과 느낌을 드로잉과 바느질이라는 반복적인 행위를 통해 작품을 만듦으로써 몸과 마음을 진정시키며 돌보는 치유의 방식에 대해 모색 하고 있다.

본 논문은 이와 같은 본인의 2014년 작품들을 대상으로 작품형성 배경, 표현

방법 등을 서술 한 것으로 총 3장으로 구성되어 있다.

제 1장 서론에서는 본인 작품의 연구 방향과 목적에 대해서 서술하였다.

제 2장 본론에서는 첫 번째, 반복적으로 꾸었던 악몽의 잔상을 통한 작품 형성 배경과 이러한 잔상 이미지들을 표출함으로써 자기 치유에 대해 서술하고 있다. 두 번째, 부조로 나타난 이불의 특성과 바느질 기법을 통한 장면 연출과 승화 과정에 대해 서술하였으며, 이를 토대로 본인의 작품에 대해서 개별적으로 분석해 보았다.

제 3장 결론에서는 본 논문의 내용과 작품을 총괄적으로 정리하고 앞으로 작업의 방향을 제시하였다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서 론 .....	1
II. 본 론 .....	3
1. 작품형성의 배경 .....	3
1) 악몽의 상징적 이미지 .....	3
2) 표현으로써의 자기치유 .....	5
2. 작품 표현 방법 .....	7
1) 드로잉을 통한 간상 표현 .....	7
2) 부조로 나타난 천과 솜 .....	9
3) 바느질 행위 .....	10
3. 작품 분석 .....	13
III. 결 론 .....	33

## 참고문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

【작 품 1】 더 플레이스 (The Place), 천, 먹, 숨, 실 195x135x200cm, 2014 .....	12
【작 품 2】 에피소드 1 (Episode 1), 천, 먹, 숨, 실 130x100cm, 2014 .....	15
【작 품 3】 에피소드 2 (Episode 2), 천, 먹, 숨, 실 515x150cm, 2014 .....	18
【작 품 4】 에피소드 3 (Episode 3), 천, 먹, 숨, 실 100x100cm, 2014 .....	21
【작 품 5】 에피소드 4 (Episode 4), 천, 먹, 숨, 실 80x90cm, 2014 .....	24
【작 품 6】 에피소드 5 (Episode 5), 천, 먹, 숨, 실 120x70cm, 2014 .....	27
【작 품 7】 에피소드 6 (Episode 6), 천, 먹, 숨, 실 365x50cm, 2014 .....	30

# 1 . 서 론

인간은 누구나 꿈을 꾸다. 보통 꿈이라고 할 때는 수면 중에 꿈꾼 체험이 깨어난 후에도 회상되는 회상몽을 말한다. 수면상태에 들어가면 뇌수의 활동상태가 깨어있을 때와 달라지는데, 이때 일어나는 표상의 과정을 ‘꿈의식’이라 하며, 깨어난 후에 회상되는 것을 ‘꿈의 내용’이라 한다. 1)

꿈에서는 생각지도 못한 뜻밖에 상황들이 펼쳐지거나 오랫동안 뇌리에서 떠나지 않았던 기억의 순간들이 떠오르곤 한다. 꿈은 시공간을 초월한 기억들이 재구성되면서 새로운 세계를 형성하고 내면의 다른 세계를 경험한다. 꿈은 스쳐 지나가는 기억이나 머릿속을 떠나지 않는 사유가 재현되거나 결합, 또는 흩어지고 분리되며 겹쳐 보이는 심리적 마음의 창이라고 말할 수 있다.

인간의 마음은 그 자체의 역사를 가지고 있으며, 발달의 첫 단계부터 존재했던 수많은 영향력을 여전히 내부에 간직하고 있다. 더 나아가 무의식의 내용물은 마음의 형성에 영향을 미친다. 우리는 의식적으로 그런 영향력을 무시하더라도 무의식적으로는 반응한다. 즉, 무의식이 자기 자신을 표현하려고 하는 상징적 형식에 대해 반응하는 것이다.2)

본인은 청소년 시절에 사춘기를 겪으며 교우관계와 학업에 대해 느꼈던 어려움과 성장하며 갖게 되는 책임감이 주는 부담감 등의 정신적 스트레스로 같은 꿈을 반복적으로 꾸는 일이 잦았는데 그 악몽은 괴롭고 답답한 공간속에 간헐 불안한 감정을 겪으며 압박을 받는다. 본인이 겪었던 어떠한 일이든 무의식중에서 무작위로 골라져 꿈으로 나타나 펼쳐지며, 겪지 않고 간접적으로 체험한 것들, 영상으로 보았거나 들은 일들 그리고 상상했던 일들도 꿈으로 나타난다.

---

1) 두산백과 [꿈 dream]

2) 칼 구스타프 융, 「인간과 상징」, 동서문화사, 2013, p.156

꿈에서 깨고 난 뒤에도 그 잔상은 잊히지 않고 머릿속에 남아서 불편하고 짝 짝한 기운이 계속해서 맴돈다. 그리하여 그 잔상을 기록하고 작품으로 표현하였다.

본 논문에서는 작품으로 표현된 악몽의 잔상에서 반복적으로 나타나는 이미지들에 대해 기록하여 작품으로 표현하는 과정에서 오는 치유에 대해 목적을 둔다. 작품 연구 방법으로는 악몽 이미지를 기록한 드로잉과 바느질 행위로 본인의 작품을 분석하여 작품 속 이미지들의 상징적 의미를 연구하였다.

본 연구에서는 본인의 작품을 중심으로 작품 형성 배경과 표현방법을 다음과 같은 방법으로 진행하였다.

첫째, 꿈이 프로이트에 의해 어떻게 해석되어졌는지 알아보고, 꿈을 꾸고 난 뒤에 남는 잔상에 대해 알아보려고 한다.

둘째, 예술 작품에서 표현되는 드로잉에 대해 알아보고, 악몽을 작품으로 표현함으로써 본인에게 어떠한 영향을 미쳤는지 알아보려고 한다.

셋째, 꿈의 잔상들이 본인의 작업에 어떻게 표현되었는지 알아보며, 드로잉의 특성과 부조로 표현된 천과 솜에 대해 알아보려고 하며, 바느질 기법 통해 나타난 자기 치유적 표현에 대해 서술하였다.

## II. 본 론

### 1. 작품형성 배경

#### 1) 악몽의 상징적 이미지

프로이트는 무의식적 충동, 꿈을 꾸는 시점에 처한 환경적 요인, 전날 일어난 일 그리고 밤에 자면서 경험하는 신체적 자극 등이 취합되어 하나의 꿈으로 만들어진다고 말했다. 처음에는 파편적이던 내용이 적합한 상징으로 잘 포장되어 이야기로 만들어지는 2차 가공 과정을 거쳐 다음 날 기억할 수 있는 꿈이 된다는 것이다.<sup>3)</sup>

잠에서 깨어난 사람은, 비록 그것이 다른 세계로부터 오는 것이 아니라 할지라도 꿈은 역시 잠든 사람을 미지의 세계로 데려갔었다고 생각한다. 꿈의 여러 현상을 세밀하게 쓴 바 있는 생리학자 부르다흐(Karl Friedrich Burdach)는 그의 저서에서 다음과 같은 견해를 피력하고 있다.

“...갖가지 노력이나 기쁨·즐거움·고통을 수반한 낮 생활이 그대로 되풀이 되지는 않는다. 오히려 꿈은 그러한 낮 생활로부터 우리를 해방시켜 준다. 우리의 마음이 어떤 문제로 꼭 차 있거나, 심각한 고통에 시달리거나, 또는 어떤 문제로 우리의 온 정신력이 극도로 긴장해 있을 때에도 꿈은 우리에게 전혀 낯선 것을 주거나, 아니면 단지 현실에서 개개의 요소만을 뽑아서 꿈의 결합에 이용하거나, 혹은 우리의 기분 상태만을 상징적으로 반영한다.”

---

3) 하지현, 「청소년을 위한 정신 의학 에세이」, 해냄출판사, 2012, p113

하나의 내용을 표현하기 위해 여러 개의 상징을 쓰는 경우에는 그것에 의해 표현되는 것은 물론이고, 그 이외에도 꿈꾸는 사람의 사고재료와 연관된 것을 표현한다. 즉, 개인적인 동기를 부여할 수 있다는 것이다.<sup>4)</sup>

우리는 이러한 과정을 매일 겪는다. 본인은 꿈속에서 반복적으로 나타나 기억되는 몇 가지 상징적 형태가 있다.

첫 번째 상징적인 형태는 커다랗고 두툼한 덩어리이다. 본인은 악몽 속에서 느끼는 불안하고 두려운 감정들을 덩어리라 표현한다. 덩어리들은 무겁고 커다란 여러 모습으로 나타나서 본인을 짓누른다든지, 감당 할 수 없을 만한 크기로 커져서 그것을 견디기 괴로운 상황으로 악몽이 된다. 또 그 덩어리는 크게 부풀어 있는 주머니 모양이나, 해초처럼 출렁이는 모양으로 변형되어 나타난다. 마치 살아있는 유기체 같은 모습으로 손, 종유석, 눈, 해초, 밀가루 반죽 그리고 세포 등 움직이고 변화하는 형태들로 나타나진다. 덩어리들은 스스로 자라나기도 하고 끝없이 뻗어나가기도 하며 다양한 형태의 모습을 가지고 변화 한다.

두 번째 상징적인 형태는 어둡고 캄캄한 동굴 같은 공간이다. 악몽 속에서 본인은 동굴의 물속에 빠져 사방의 변화하는 덩어리들을 피해 끝이 보이지 않는 출구를 향해 도망가고 있다. 그 안에는 종유석처럼 보이는 것들과 움직이는 유기체들로 가득 차 있다. 물속 안에 갇혀 폐를 조여 오는 답답한 압박감에 괴로워하기도 하며, 물 위를 떠다니고 본인을 향해 쫓아오는 것들을 전부 피해야하는 긴장되고 예민해지며 불안해지는 상황들에 놓여 있다.

프로이트 이후에 꿈은 무의식을 드러내는 방법으로 보고 있으며 정신 분석의 하나로 인간의 심리 상태를 알 수 있는 역할을 하고 있다. 프로이트에 의해서 꿈은 마음의 심층을 나타내는 것으로 재발견 되었다. 인간은 누구나 본능적인 욕망을 가지고 있으며 그것을 의식하지 못한다 하더라도 무의식속에 잠재되어

---

4) S. 프로이트, 「꿈의 해석」, 선영사, 2002, p27

있다가 꿈을 통해 욕구를 표출시킨다. 이러한 욕구는 깨어있는 상태에서 사회적, 문화적인 이유로 표출되지 못하고 억압으로 인해서 무의식에 잠재된 것들이다. 반복되는 꿈을 찬찬히 생각해 보면 무엇을 두려워하고 있는지 알 수 있다. 입으로는 괜찮다고 되뇌지만 마음은 그리 편치 않은 상태임을 인정하라고 무의식에서 이야기하는 것이기 때문이다.<sup>5)</sup>

## 2) 표현으로써의 자기 치유

사물이나 정신의 내적인 본질을 객관화하여 드러내는 것을 표현이라 한다. 표현에는 주관적 감정을 객관화하는 표출과 내적 표상이 지각되는 형태를 통일적인 형식 법칙을 가진 작품으로 나타내는 묘사라는 두 가지 계기가 포함된다. 고전시대에는 언어의 선택이 곧 표현을 의미했기 때문에 수사법 자체가 표현법이었고 플라톤의 경우에는 이데아의 재현이 곧 표현이었다.<sup>6)</sup>

작품으로 표현함으로써 자기 치유를 한 작가로는 루이스 부르주아(Louise Bourgeois)가 있는데, 자기 자신의 경험을 다시 고백하고 창조하여 작품으로 만들어냈다. 유년기의 고통과 가족 구성원들에 대한 배신감과 충격을 이야기 하며 강한 감정이 담긴 여러 작품을 창작하면서 부르주아는 유년기의 억눌린 감정들에서 벗어나 승화라는 것을 경험하게 되어 자기 치유를 하게 된다. 정신분석학적 측면에서 예술이 치유의 매체로 작용할 수 있다는 사실은 꾸준히 강조되어 왔다. 예술을 치유의 작용과 연계시키는 관점은 기본적으로 예술과 관계를 맺는 가장 중요한 이유가 예술이 우리를 도와 더 나은 삶, 더 나은 자아로 이끌어준다는 확신을 전제로 한다. 무엇보다 예술은 인간의 심리적 취약점을 폭넓게 보완하고, 나아가 정서적 변모를 초래할 수 있는 정신의 산물이기 때문이다.<sup>7)</sup>

5) 하지현, 「청소년을 위한 정신 의학 에세이」, 해냄출판사, 2012, p117

6) 한국문학평론가협회, 「문학비평용어사전」, 국학자료원, 2006, p1074

미술표현의 영향을 살펴보면, 미술은 정신의 모든 영역을 끌어내기 때문에 전의식에 접근하게 해준다. 전의식은 기억의 잔재를 저장하는 장소인데 의식하지 못한 환상을 이끌어내 하나의 미술 언어로 형상화되기도 한다. 미술은 구조나 법칙에 얽매일 필요가 없기 때문에 모호하고 혼란스러운 심층을 표현할 수 있다.<sup>8)</sup>

본인은 악몽으로부터 억압받았던 주관적인 기억들과 잔상들을 머릿속에만 머무르게 하지 않고 그것을 밖으로 꺼내어 객관적으로 표현함으로써 문제들을 수면위로 꺼내어 자기치유를 한다는 것이다. 치유는 심리적 안정감을 줌으로써 수면 중에 겪었던 불안하고 두려운 상태에서 벗어날 수 있게 한다.

또한 마음의 상처를 직시할 수 있게 하는 것을 넘어서 창작활동을 함으로써 자기표현이 이루어지며, 억압되었던 내면세계를 외부세계로 표출함으로써 한 단계 성숙해지는 계기가 된다. 때로는 억눌려졌던 파괴적, 마이너스 적인 에너지를 창작과정에서 분출함으로써 새로운 것을 창조하는 긍정적인 원동력으로 전환되기도 한다. 이러한 과정들은 내면을 치유하는 시도로 이어진다. 통제하기 어려운 위협적인 대상으로 느껴졌던 감정적인 부분들은 창작활동을 통해 관찰가능한 상태가 된다. 예를 들어 불안한 감정이 마음속에서 억압되고 있는 동안에는 언제 폭발하여 의식을 침범할지 모르는 상태임으로 긴장상태가 지속되지만, 창작을 통해 먼저 적극적으로 불안감에 맞서 창작표현이라는 상징적인 방법으로 표출하면 그 불안은 다룰 수 있는, 현실세계 속에 구체적이고 시각적인 이미지로 통제가 가능해진다. 그로 인해 자신감과 안도감을 느끼게 된다. 감정을 가시화함으로써 내면에 존재하던 억압적인 요소들을 외부로 표출시키고, 작품 속에 나타나는 상징적 이미지의 의미를 스스로 이해하는 과정 속에서 치유가 이루어진다.<sup>9)</sup>

---

7) 알랭 드 보통, 「영혼의 미술관」, 문학동네, 2013, p64

8) cathy A. Malchiodi, 「미술 치료 입문」, 학지사, 2012, p300

9) Ingrid Riedel, 「융의 분석 심리학에 기초한 미술치료」, 학지사, 2000, p44

## 2. 작품의 조형적 특성과 표현방법

### 1) 드로잉을 통한 잔상 표현

본인의 모든 작품은 악몽을 꾸고 난 후 머릿속에 남는 잔상에서 시작된다. <악몽>의 에피소드 시리즈는 먼저 드로잉으로 기록되었고 다시금 작업으로 재현되었다. 잔상에서 잊혀 지지 않는 이미지를 드로잉으로 옮겨서 하나의 장면으로 담아내며 악몽 속에서 본인을 괴롭혔던 이미지들과 직면하게 된다.

드로잉의 과정은 시야의 인식을 강화시킨다. 이때의 인식은 정서의 인식이라 할 수 있는 주관적인 인식과 사물의 작용을 이해하는 객관적인 인식, 이 두 가지를 포괄한다. 감각적인 통찰이나 직관에 의한 인지능력은 세계의 객관적인 사실들에 의해서 뿐만 아니라 주관적 방식에 의해서도 형성된다.

드로잉은 체험을 선택적으로 활용 할 수 있게 해주며, 인지의 내용을 표현하는 새로운 체제를 제공해주며, 신선하게 반응할 수 있게 해주며, 또한 의미부여의 새로운 방식을 습득케 해 준다. 선은 사물을 단순화 하거나 왜곡하는 조형적 요소로 사요오디며 우리가 연필이나 붓을 이용하여 종이에 긋는 선이나 작품 속에 존재하는 구체적인 선은 물론이고 일반적으로 자연이나 인공적인 환경 모두에 선과 같은 요소들 즉, 상징적인 의미의 선이 존재하며 거칠거나 예리하고 투박한 선들은 다양한 표현으로 많은 정서를 내포하고 있다.<sup>10)</sup>

본인의 드로잉은 생체적 형태를 띠고 있는 유기체의 모양의 특징을 지니고 있다. 기하학적 형태보다 자유롭고 불규칙한 모양으로 대체적으로 둥근 모양의 선으로 표현되며 길쭉하거나 둥글며 같은 모양이 반복되는 형태로 이루어졌다. 본인이 악몽을 기록하는 드로잉과 작품 속 드로잉은 성격상 차이를 나타낸다. 먼저 기록에서의 드로잉은 꿈의 내용, 전개, 이미지, 감정적인 부분도

---

10) 클라우디아 베티, 「현대 드로잉 기법」, 미진사, 1998, p11

그려야하기 때문에 종이 위에 연필이나 펜으로 빠르게 묘사된다. 어떠한 판단이나 선택 없이 객관적으로 머릿속 잔상에 의존하여 드로잉 한다. 순간적으로 그려내기 어려운 감정적인 부분에는 단어나 간단한 내용을 적기도 하며 꿈속의 장면을 담아내려하기도 한다. 또 전개에 있어서는 왼쪽에서 오른쪽으로 가는 방향성을 가지며 이미지들을 나열하기로 한다.

작품 속 드로잉에서는 기록했던 이미지들을 주관적인 판단에 의해서 선출하여 드로잉 하였다. 본인의 악몽은 보통 흑백으로 기억되는데 그 잔상을 표현하기에 먹이 아주 적절했다. 먹은 색깔이 검고 오래될수록 빛깔이 퇴색하지 않고 더욱더 깊은 색을 표현하며 부식 작용을 일으키지 않는다. 또 붓을 민첩하고 원활하게 해주고, 수분을 조절하기 좋기 때문에 먼 깊숙이 먹이 스며들어 흡수하는 양에 따라서 농담과 번짐을 자유롭게 표현 할 수 있다. 또 드로잉의 선이 분명하지 않으며 점점 희미해지는 농담은 꿈이 무의식으로써 존재하며 잔상조차도 확실한 기억이 아니라 잔상의 기록에 의하여 재현되었다는 것을 보여주기도 한다.

## 2) 부조로 나타난 면과 솜

인간의 수면환경을 이루는 여러 요인에서 이불은 면과 솜으로 이루어져 있으며 몸의 온도를 일정하게 유지해주어 숙면을 돕는다. 또한 이불은 침구 중의 필수품으로 휴식에 대한 중요성을 높이 인식하여 안락감·위생·보온과 청량감을 만족시키는 것으로 재료와 모양이 다양해졌다.<sup>11)</sup>

본인에게 있어서 이불은 수면을 이루는 필수적인 환경요소일 뿐만 아니라 직물에서 느껴지는 촉감을 우선으로 보았다. 이불속은 수면 중에 온도를 유지해주는 따듯하고 포근한 공간으로 꿈을 꾸기 위한 장치로 보았다. 악몽은 괴롭

---

11) 두산백과, 「이부자리」

고 답답한 압박을 주어 불안하게 만들지만 본인에게 이불이란 악몽마저도 이겨낼 수 있는 하나의 치유도구로 보았다. 또한 이불의 솜은 폭신하고 부드러운 느낌으로, 이불을 덮고 누웠을 때 심리적으로 안정감을 주기도 한다. 이러한 이불의 특징은 본인이 악몽을 꾸고 난 뒤 느끼는 두려움과 불안한 감정에서도 위로를 받으며 평정심을 유지할 수 있던 이유이다.

면과 솜은 본인 작품의 재료로 제일 큰 면적을 차지하며 드로잉 또한 면 위에 먹으로 그려지고 그 속은 솜으로 채워진다. 이러한 작품은 부조로써 보여지는데, 부조는 평면상에서 요철 기복을 가한 조형표현으로 조소 기법의 하나로 평면에 형상이 도드라지게 한다. 평면 위에 표현된다는 점에서는 회화에 가깝지만, 입체적인 감각으로 표현된다는 점에서는 조각의 일종이다. 형상이 돌출된 정도에 따라 고부조, 저부조, 반부조로 구분되는데 본인의 작품은 저부조에 가깝다.

작품에서 부조의 전개는 악몽의 이야기를 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 시간의 순차로 꿈 내용을 이야기 방식으로 풀어내는 서사적 방식으로 담아내고 있다.

제라르 주네트(Gerard Genette)는 『서사담론』(Narrative Discourse)에서 “서사는 시간적이며 인과론적인 경로에 따라 의미 있게 연결된 일련의 사건들을 기호로 표상한 것이라고 정의할 수 있다. “고 하였다. 이처럼 본인의 작품에서는 악몽의 상징적 이미지들을 시간에 순서에 따라 꿈의 이야기를 흐름에 따라 나열하여 표현하였다.

### 3) 바느질 행위

현대적 시대의 흐름 속에서 현대미술은 점차 다양화, 세분화 되어 이전에는 없었던 분야들이 등장하였는데, 그 중 하나 힐링(Healing)이다. 힐링은 최근 10년간 사회적·문화적인 흐름으로 자리 잡았고, 대중매체, 학문, 종교 분야까

지 영역을 넓혀가고 있다. 그렇다면 이 시대에 힐링이 왜 요구되어 지는지 생각해 볼 필요가 있다. 이전 시대와는 달리 상대적으로 편안해진 현대인들은 더 이상 먹고사는 것에만 집중하지 않고, 정서적으로 안정된 삶에 더 집중하게 되었다. 언젠가부터 대중매체에서는 힐링이라는 단어가 많이 사용되어져 왔고, 인간은 점차 자신의 외적인 면보다는 내적인 것에 더 초점을 기울이기 시작하였다. 그만큼 힐링은 이 시대에 개인적 뿐만 아니라 사회적으로도 요구되어지고 있다. 이러한 시대적 흐름 속에 현대미술 역시 치유적인 목적으로 내재된 “자기고백 미술”이라는 새로운 장르가 탄생됐다. 자기고백 미술은 페미니즘 작가들이 많이 나타나는데, 남성이 주체적인 시선으로 외부에 눈을 돌렸다면 여성은 항상 자신의 내면을 들여다보았기 때문일 것이다. 여성미술가들은 남성작가들이 잘 사용하지 않는 기법들을 창안해 새로운 미술매체를 연구하기 시작하였고, 이러한 연구로 인해 새롭게 가치를 평가받게 된 것이 바느질이다. 바느질은 인류생활과 함께 발전했고, 그 역사 또한 유구하다. 이러한 바느질은 남성중심의 주류 미술 형식을 모방하지 않고 여성만의 독특한 미술 방법으로 자리 매김 할 수 있었다.<sup>12)</sup>

이렇듯 바느질은 여성의 오래 대물림 된 행위로서 본인도 역시 바느질은 어렸을 때부터 해오던 것으로 작품 속에서 불안한 마음의 안정을 도모하며 꾸준히 해온 습관적인 행동이다. 또 바느질은 한 땀 한 땀 꿰매며 작품 안에서 전개되는 이야기를 서로 연결하는 매개체로 사용되었고, 바느질 행위의 의미로는 악몽의 장면 속 상징적 이미지들을 하나로 엮어 구성해주는 연결고리다. 바느질을 통한 몰입은 새로운 세계를 접하는 듯한 창의적 깨달음을 얻는다. 결국 자아를 성장시켜주며 이러한 깨달음과 몰입에 이르는 명상의 시간들은 여성에게 내적인 자유를 획득하는 체험을 하게 된다. 이러한 공간 속에서 자신이 수용하기 힘들었던 갈등과 욕구와 문제들을 재인식하며 치유하고 승화

---

12) 정연인, 「여성심리와 치유로서의 바느질」, 2014, p1

시키며 바느질을 통하여 자아를 강화시키는 것이다. 미술치료 이론에 의하면, 몰두하여 창조적 활동을 하는 것 즉, 그리는 사람의 감정을 실어 강한 이미지를 창출하는 것은 심리적인 효과를 가진다. 그 사람의 내면에 숨겨졌던 것을 그림으로 전이시켜 평면 위에 보여줌으로써 하나의 배출 효과를 만들어 내는 것이다.<sup>13)</sup>

이처럼 본인은 바느질의 오래되고 친근한 행위로 작품을 표현하는 경험을 통해 악몽의 두려움과 억압된 감정에서 벗어나 안정적이고 편안한 상태로써 승화될 수 있다.

---

13) Teresa Dalley, 「Images of art therapy」, London:Tavustock, 1987, p74

### 3. 작품 분석



【작품 1】 더 플레이스 (The Place), 천, 먹, 솜, 실  
195x135x200cm, 2014

## 【작 품 1】 더 플레이스 ( The Place)

연 도 : 2014

크 기 : 195x135x200cm

재 료 : 천, 떡, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남는 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 떡을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 낚시용 실을 연결 한 뒤, 천장에 고리를 건다.
- 6) 매달릴 형태들의 자리를 구상 한 뒤, 바느질한 이미지들을 매단다.
- 7) 바닥에는 만들어놓은 이불과 베개를 놓아 설치를 완성한다.

### 작품 설명

우리는 잠을 잘 때 누워서 자게 된다. 그림 자연스레 몸은 바닥과 가깝게 수평으로 놓게 되며 우리의 시선은 천장을 향하게 된다. 천장은 누워있는 곳에서 손이 닿지 않는 거리이다. 이 손이 닿지 않는 길이의 공간에서는 누워 잠들려는 본인에게 두려움과 불안을 동반한 무한한 상상력을 갖게 한다.

천장에서 무언가가 흘러내려 잠자는 동안 숨이 막힐 것 같다 던지, 찌릿한 종유석 같은 것이 나타날 것만 같다 던지, 끝이 불룩하나 물렁한 밀가루 반죽 같은 것이 깃누를 것만 같다. 그러한 생각은 실제로 보이지 않지만 꿈에서는 그 존재를 드러내게 된다. 꿈에서 만끽은 그런 불안한 덩어리들이 무게

감을 갖고 본인을 압박하기 시작한다.

<더 플레이스>는 본인이 꿈을 꾸게 되는 그 공간과 상상력을 재현하여 보여준 작품으로, 관객들은 실제로 누워서 천장에 매달린 형태들을 바라보며 간접적 체험을 할 수 있게 한다.



【작 품 2】 에피소드 1 (Episode 1), 천, 먹, 솜,  
130x100cm, 2014

## 【작 품 2】 에피소드 1 (Episode 1)

연 도 : 2014

크 기 : 130x100cm

재 료 : 천, 먹, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남은 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 먹을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 130x100cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 벽에 압정 등으로 고정한다.

### 작품설명

<에피소드 1>은 네 가지의 공간들이 하나로 합쳐져 이야기를 나타내는 작품이다. 작품은 본인이 꿈을 꾸긴 이야기들을 지도로 나타내는 것으로 볼 수 있는데 꿈속에서 두려움과 불안한 덩어리를 피해가는 게임 같다. 긴 동굴 같은 공간 속에 위, 아래 사방으로 본인을 압박하고 조여 오는 움직이는 덩어리들이 있다.

작품 공간 속에서 본인의 형태는 넓적하면서 납작한데, 비행기가 고공에서 비행을 하듯 팔을 위, 아래로 흔들며 방향을 바꿔간다. 보통 새처럼 보일 수 있는 검정 덩어리인데, 사방의 움직이는 덩어리들은 본인을 향해 접근해온다.

본인은 기본적으로 자신을 지키려는 방어태세를 취하고 있기 때문에 유기체들과 닿지 않으려 애를 쓴다. 여기서 애를 쓴다는 것은 두려움을 가지고 몸을 긴장상태로 만들게 된다는 것이다. 이러한 몸의 긴장 상태는 꿈을 악몽으로 만드는 흔한 조건이기도 하다. 시각적으로 나타나는 불안함뿐만 아니라 몸의 긴장을 동반한 두려움은 꿈에서 깨어났을 때 잔상의 배가 된다.



【작 품 3】 에피소드 2 (Episode 2), 천, 먹, 숨, 실  
515x150cm, 2014

### 【작 품 3】 에피소드 2 (Episode 2)

연 도 : 2014

크 기 : 515x150cm

재 료 : 천, 먹, 솜, 실

#### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남은 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 먹을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 515x150cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 벽에 압정 등으로 고정한다.

#### 작품설명

에피소드 시리즈 중 크기가 제일 큰 작품이다. 덩어리들의 크기를 크게 표현한 것은 덩어리들이 주는 압박의 크기에 비례한다. 다른 시리즈들과 비교하자면 <에피소드 2> 속의 덩어리들은 서로간의 간격이 좁아 덩어리들을 피해 가기가 어렵다.

덩어리들은 유기체처럼 스스로 부풀어지기도 하고 축수가 끊임없이 자라듯 뻗어나가며 눈과 같은 모양을 가지고 있기도 하여 본인을 찾아내려 변화하고 생성하며 각자의 영역에서 활기를 띄며 자라나고 있다. 틈이 좁은 공간을 본인은 헤엄치듯 빠져나가려 애를 쓴다.

본인은 검은색 잠자리 모양을 하고 있다. 단순한 모양으로 덩어리들에 비해서는 직선적이고 유연하지 않다. 방향만 바꾸며 앞으로 나가가고 있다. 꿈에서 본인은 몸의 움직임이 둔하게 몸이 부어 있는 느낌이기 때문에 팔다리 몸통이 일정한 두께의 사람 몸을 단순화 시켜 표현하였다.



【작품 4】 에피소드 3 (Episode 3), 천, 먹, 솜, 실  
100x100cm, 2014

## 【작 품 4】 에피소드 3 (Episode 3)

연 도 : 2014

크 기 : 100x100cm

재 료 : 천, 먹, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남는 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 먹을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 100x100cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 벽에 압정 등으로 고정한다.

### 작품설명

<에피소드 3>은 정사각형 공간 속에서 제일 작아진 자아를 볼 수 있다. 반쪽으로 갈라져 작아진 모습은 눈에 띄지 않는다. 공간은 물속이 아닌 땅 위에 공간으로 표현되었다. 산처럼 보이는 불룩한 봉우리들과 구름같이 보이는 것이 있다. 그리고 마치 외계생명체처럼 수상한 덩어리들이 이리저리 돌아다니며 본인을 찾아다닌다.

저 외계인모양의 이미지들은 영화 “우주전쟁”이라는 영화를 보고나서 외계생명체라는 가상의 존재에 대해 두려움과 공포를 가지고 있었는데, 그 후로 자주 등장하여 본인을 불안에 떨게 하였다. 영화 속 외계생명체와 악몽 속 외계

생명체는 우리가 살고 있는 주거공간을 모두 제압하고 사람들을 잡아먹기 까지 한다. 영화 속 결말은 다행히 망가진 환경 속에서도 끊임없이 자라나는 자연의 생명력에 의해 외계생명체들은 모두 사라지게 된다.

<에피소드 3>은 영화 ‘우주전쟁’을 보고 난 뒤에 자주 봤던 악몽의 이야기로 인간 외에 생명체에 위협을 느끼며 공포에 떨었던 이야기의 장면으로 이루어져 있다. 작품 속에서 작아지고 나약해진 본인은 제일 위 쪽으로 몸을 숨긴다. 그럼에도 불구하고 덩어리들은 여전히 증가하며 번식한다.



【작 품 5】 에피소드 4 (Episode 4), 천, 먹, 솜, 실  
80x90cm, 2014

## 【작 품 5】 에피소드 4 (Episode 4)

연 도 : 2014

크 기 : 80x90cm

재 료 : 천, 먹, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남은 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 먹을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 80x90cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 벽에 압정 등으로 고정한다.

### 작품설명

<에피소드 4>는 덩어리들만 모아져 있다. 이곳은 불안함과 두려운 감정들의 덩어리 집합소라 볼 수 있다.

감정의 덩어리들은 원의 형태에서 자라난다. 아메바가 하나의 세포로써 모양을 변화시키며 살 듯, 덩어리들도 원의 형태에서부터 시작돼 모습을 변형시키며 자라난다.

덩어리들은 촉수처럼 생긴 손가락을 뻗어나가기 시작한다. 그 안에서는 불안과 두려움의 감정들이 가득 차 있다. 불안이 불안을 낳듯 덩어리들은 가지고 있는 불안한 마음 하나로 증폭할 수 있다.

또 다른 덩어리들은 원의 모양을 계속해서 증가시키기도 한다. 덩어리들은 자기와 같은 불안한 덩어리들을 계속해서 복제한다.

이곳의 덩어리들은 공통적으로는 축수와 같은 기다란 손가락들이 달렸다. 그 축수들은 끊임없이 자라고 빈틈없이 구석을 휘저으며 다닌다. 덩어리들끼리는 상호 작용이 가능하여 서로에게 달라붙어 몸집을 더욱 크게 만들기도 한다.

몸집은 커진 덩어리들은 작은 덩어리를 흡수하여 더욱더 큰 두려움을 만든다.



【작 품 6】 에피소드 5 (Episode 5), 천, 먹, 솜, 실  
120x70cm, 2014

## 【작 품 6】 에피소드 5 (Episode 5)

연 도 : 2014

크 기 : 120x70cm

재 료 : 천, 떡, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남은 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 떡을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 120x70cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 120x70cm 크기의 동일한 이미지 두 개를 솜을 넣어 합쳐 꿰매준다.
- 8) 벽에 압정 등으로 고정한다.

### 작품설명

<에피소드 5>는 덩어리들끼리 뭉쳐서 합쳐진 하나의 덩어리이다. 이 덩어리는 두려움과 불안한 덩어리들의 살아있는 하나의 유기체로 몸집을 더욱 더 크게 증폭시켜 꿈속에서 강한 자극을 주게 된다.

하나의 덩어리로 보여 지기 위해서 속안에 가득 솜을 채워 넣었다. 솜은 덩어리들의 불림감을 나타내기 위해서 사용하였는데, 반 입체로 나타난 모습은 마치 베개를 연상시키기도 한다.

본인은 간혹 베개에서 꿈이 나오지 아닐까 하는 상상을 한 적이 있다. 겉으로 보기에선 폭신하고 편안한 베개의 모습을 하고 있지만 <에피소드 5>는 덩어리들의 확장된 모습으로 볼 수 있다.

<악몽>의 에피소드 시리즈는 부조로 이루어져 있지만 이 작품은 입체 작업으로 표현했다. 수면에서의 환경요인 중 이불과 함께 중요하게 거론되는 베개는 머리와 제일 가까이 닿아 있으며, 꿈은 바로 머릿속에서 진행되고 있다.

본인은 그러한 점을 흥미롭게 생각하며 덩어리들의 집합소인 이 작품을 베개로 표현하여 베개에 불안한 덩어리들이 존재하고 있다고 표현하였다.



【작 품 7】 에피소드 6 (Episode 6), 친, 떡, 숨, 실  
365x50cm, 2014

## 【작 품 7】 에피소드 6 (Episode 6)

연 도 : 2014

크 기 : 365x50cm

재 료 : 천, 먹, 솜, 실

### 제작방법

- 1) 꿈에서 깨어나고 머릿속에 남는 악몽의 잔상을 연필이나 펜으로 종이 위에 드로잉으로 기록한다.
- 2) 드로잉을 선출하여 이미지를 상징화 한다.
- 3) 면 위에 먹을 이용하여 붓으로 드로잉 한다.
- 4) 드로잉을 각각 자른 뒤, 솜을 넣고 바느질을 한다.
- 5) 80x90cm 크기의 면 위에 바느질 한 드로잉을 나열하여 배치한다.
- 6) 바느질로 면과 드로잉 이미지들을 꿰매준다.
- 7) 벽에 압정 등으로 고정한다.

### 작품설명

<에피소드 6>은 악몽의 서사적 전개를 보여주어 전체적인 이야기를 한 장면으로 담아내서 표현하였다. 왼쪽에서 오른쪽으로 방향으로 시간성을 가지고 있으며 왼쪽 끝에서는 꿈이 시작되고 오른쪽 방향으로 진행되다가 점차 꿈의 잔상은 마무리된다.

작품에서 보여 지는 이미지들은 악몽의 잔상을 드로잉 한 것들을 나열하여 구성하였다. 동굴 속 다양한 덩어리들의 모습은 손, 외계 생명체, 촉수, 종유석, 등으로 표현되었다.

작품의 동굴 속을 중간정도 지난 검은색 잠자리 모습을 한 본인이 지나가고

있다. 다른 부분보다 본인이 지나가는 자리나 앞으로 지나갈 곳의 덩어리들은 더욱도 긴밀하게 밀집되어 있다.

덩어리들은 자라나는 축수와 뺏어나가는 상상력을 가지고 있다. 또 늪도 있어 좌절에 빠지기 쉽다. 지나간 자리에 덩어리들은 다소 힘이 약해져있지만, 본인이 지나갈 곳의 덩어리들은 공간을 조여 오며 더욱더 크게 자라난다.

### Ⅲ. 결 론

불안과 두려움이라는 감정은 우리가 살아감에 있어서 지극히 보편적인 정서이지만, 그것이 꿈에서 악몽으로 계속해서 나타난다면 유년시절부터 느낀 불안한 심리상태와 현대사회를 살아가는 연구자는 두려움과 압박 속에 늘 노출되어 깨어있는 낮 동안에도 억눌린 감정은 사라지지 않아 꿈과 현실의 경계는 모호해질 수 있다.

본 연구는 반복적으로 나타나는 꿈속의 불안하고 두려운 악몽의 잔상에서 출발하여 머릿속 기억을 이미지로 드로잉으로 표현한 뒤 이야기가 담긴 한 장면으로 나타내었다. 또 면과 솜의 촉감이 주는 편안함과 반복적인 바느질 행위를 통해 보내는 시간의 경험은 억압된 감정에서 벗어날 수 있게 치유하는 표현활동을 보여준다.

본인은 악몽을 꾸고 난 뒤 남는 잔상을 작품으로 형상화시킴으로써 객관적으로 표현하여 본인의 내적 감정을 승화작용으로 치유하고 극복하며 복잡한 내면의 감정들을 해결할 수 있었다. 하지만 본인의 악몽에 대한 잔상과 감정을 소재로 하여 표현된 작품은 지극히 주관적이고 개인적인 입장에서 해석 할 수 밖에 없는 한계와 상징적 이미지로만 나열되어 이야기가 전달되기 부족한 장면 연출을 발견하게 되었다.

이번 작품과 논문을 바탕으로 하여 잔상의 이미지 표현에만 치중하여 쫓지 않고 추후에는 드로잉을 먹으로 제한하지 않고 다양한 재료를 탐색하고 바느질을 행위뿐만 아니라 직접 바느질로 드로잉을 표현하여 나타낼 수 있게 연구하며 장면을 보여주는 서사적 이야기 구조에 대해 심층적으로 이해 할 수 있도록 더 연구하여 앞으로도 악몽의 잔상을 기록하여 연구함으로써 창의적 작업들에 대한 작품을 제작해 나가고자 한다.

## 참 고 문 헌

### 《단행본》

- 칼 구스카프 융, 「인간과 상징」, 동서문화사, 2013년
- 하지현, 「청소년을 위한 정신 의학 에세이」, 해냄출판사, 2012년
- S. 프로이트, 「꿈의 해석」, 선영사, 2002년
- 철학사전편찬위원회 외 30인, 「철학 사전」, 중원문화, 2012년
- 알랭 드 보통, 「영혼의 미술관」, 문학동네, 2013년
- cathy A. Malchiodi 저, 「미술 치료 입문」, 학지사, 2006년
- Ingrid Riedel, 「융의 분석 심리학에 기초한 미술치료」, 학지사, 2000년
- 클라우디아 베티, 「현대 드로잉 기법」, 미진사, 1998년
- 국학자료원, 「문학비평 용어 사전」, 민음사, 1995년
- Teresa Dalley, 「Images of art therapy」, London:Tavistock, 1987년

### 《논문 및 학술지》

- 정연인, 「여성심리와 치유로서의 바느질」, 한양대학교 대학원 응용미술학과, 2014년

### 《홈페이지 및 기타》

- 두산백과, 「꿈 dream」 <http://www.doopedia.co.kr>
- 두산백과, 「이부자리」 <http://www.doopedia.co.kr>

# ABSTRACT

## A Study On Curing Methods Through Nightmare Images

- arund my works -

Kim, Yang Soon

Dept. of Sculpture

Graduate School of Sculpture

Sungshin Women's University

Human beings experience “dreaming” which is seeing and hearing various things when they sleep as they are awake. According to Sigmund Freud, an author of *Die Traumdeutung*, the origins of stimuli can be divided into four parts: external sense stimulus, internal sense stimulus, internal physical stimulus, and emotional stimulus.

Dreaming occurs due to these stimuli and most of them are disordering and confusing so that they are usually forgotten afterwards. On the other hand, some dreams last for a long time. While a one-time dream can be forgotten easily, repeated dreams which are perceived several times can be memorized.

Ominous and scary dreams are one of those for myself. Residual imagines of repetitive nightmares remained for a long period to myself

who had emotional unrest in my early days. This resulted in drawing and sewing works of myself for the remaining scenes of the bad dreams in order to relieve the anxiety. Through these steps, I was able to get away from pressure and forget about painful memories which eventually made my mind peaceful.

The study elaborates the way of relieving and healing of the body and the mind through repetitive drawing and sewing the images of remaining nervousness and feelings after the nightmares.

The thesis is composed as the following based on the works from 2014. In Chapter I. Introduction, I explained the research direction and the purpose of my work.

In Chapter II. Body, I first discussed the formation background of my work and the curing methods through expressing these remaining images. Also I described the characteristics of blankets and the process of scene creation and sublimation with needlework. Moreover, I analyzed my works separately based on these research.

In Chapter III. Conclusion, I summarized my main discussion points and suggested the direction of my work for the future.